

Usando o Dreamweaver

Marcas comerciais

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind e Xtra são marcas comerciais da Macromedia, Inc., podendo estar registradas nos Estados Unidos ou em outras jurisdições, inclusive internacionais. Outros nomes de produtos, logotipos, designs, títulos, palavras ou frases mencionados no âmbito desta publicação podem ser marcas comerciais, marcas de serviços ou nomes comerciais da Macromedia, Inc. ou de outras entidades, podendo ser registrados em certas jurisdições, inclusive internacionais.

Este guia contém links a sites de outros fabricantes na Web que não estão sob o controle da Macromedia, e por cujo conteúdo a Macromedia não se responsabilizará. Se acessar um dos sites de outros fabricantes na Web mencionados neste guia, você próprio(a) se responsabilizará pelos riscos. A Macromedia fornece estes links apenas como uma conveniência. A inclusão dos links não implica que a Macromedia endossará ou aceitará qualquer responsabilidade pelo conteúdo dos sites destes outros fabricantes.

Isenção de responsabilidade da Apple

A APPLE COMPUTER, INC. NÃO OFERECE GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, PARA O PACOTE DE SOFTWARE DE COMPUTADOR CONTIDO NESTA EMBALAGEM, SUA COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER UTILIZAÇÃO ESPECÍFICA. A EXCLUSÃO DAS GARANTIAS IMPLÍCITAS NÃO É PERMITIDA EM ALGUNS ESTADOS. A EXCLUSÃO ACIMA PODE NÃO SE APLICAR AO SEU CASO. ESTA GARANTIA LHE CONCEDE DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS. É POSSÍVEL QUE HAJA OUTROS DIREITOS AOS QUAIS O USUÁRIO TENHA DIREITO, QUE VARIAM PARA CADA ESTADO.

Copyright © 2000 Macromedia, Inc. Todos os direitos reservados. Este manual não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou convertido em qualquer meio eletrônico ou formato mecânico, integralmente ou em parte, sem a aprovação prévia, por escrito, da Macromedia, Inc.

Número de parte ZDW40M100PO

Agradecimentos

Gerência do projeto: Sheila McGinn

Texto: Kim Diezel, Valerie Hanscom, Jed Hartman e Emily Ricketts

Edição: Anne Szabla e Lisa Stanziano

Gerência de produção: John "Zippy" Lehnus

Design e produção de multimídia: Aaron Begley e Noah Zilberberg

Produção da impressão: Chris Basmajian, Paul Benkman, Caroline Branch e Rebecca Godbois

Edição e produção da Web: Jane Flint DeKoven e Jeff Harmon

Gerente de localização: Bonnie Loo

Agradecimentos especiais a Jaime Austin, Chris Bank, Saam Barrager, Heidi Bauer, Jennifer Chapman, Winsha Chen, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Peter Fenczik, Jean Fitzgerald, S Fred Golden, Stephanie Goss, Victor Grigorieff, Narciso (nj) Jaramillo, John Koch, David Leno, Eric Lerner, Charles Nadeau, Eric Ott, Jeff Schang, Mike Sundermeyer, Luciano Arruda, Raymond Lim, Scott Richards, Yoko Vogt, Peter von dem Hagen, João Carlos Rebello Caribé, Ziggy Quinete e às equipes de engenharia e garantia de qualidade do Dreamweaver.

Primeira edição: novembro de 2000

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Guia de introdução	11
Requisitos do sistema	12
Como instalar o Dreamweaver	12
Introdução ao Dreamweaver	13
Fluxo de trabalho de desenvolvimento da Web	17
Onde iniciar	20
Convenções tipográficas	22
Novidades do Dreamweaver 4	22
Recursos de tecnologias da Web e HTML	25
Acessibilidade e o Dreamweaver	27

CAPÍTULO 1

Tutorial do Dreamweaver	29
Faça um tour guiado no Dreamweaver	30
A área de trabalho do Dreamweaver	30
Configurar a estrutura do site do tutorial.	33
Definir um site local	33
Criar a home page do site	36
Desenhar uma página na visualização de layout	38
Adicionar conteúdo à página	46
Trabalhar na visualização padrão	52
Utilizar o painel Propriedades	58
Inserir objetos Flash.	62
Criar um modelo.	65
Verificar o site	70
As próximas etapas	72

CAPÍTULO 2

Princípios básicos do Dreamweaver	73
Sobre a área de trabalho do Dreamweaver	74
Sobre as diversas visualizações no Dreamweaver	75
Como trabalhar com as cores	91
Sobre as cores aceitas pela Web	92
Como definir as preferências	92
Como utilizar o Dreamweaver com outros aplicativos	94
Personalização básica no Dreamweaver	94

CAPÍTULO 3

Como planejar e definir o seu site	101
Sobre o planejamento e projeto de sites	101
Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site	108
Como editar um site da Web já existente:	110
Como editar um site remoto	111
Para remover um site da lista de sites	112

CAPÍTULO 4

Gerenciamento de sites e colaboração	113
Sobre a janela do site	114
Como exibir e abrir os arquivos na janela do site	119
Sobre o mapa do site	123
Como utilizar o mapa do site	124
Como configurar um site remoto	131
Sobre a integração WebDAV e SourceSafe	135
Como solucionar problemas de configuração do site remoto	138
Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos	139
Sobre as Design Notes	142
Como utilizar os relatórios para melhorar o fluxo de trabalho	149
Como obter e colocar arquivos	151
Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto	154

CAPÍTULO 5

Como configurar um documento	157
Como criar, abrir e salvar os documentos HTML	158
Como definir as propriedades do documento	160
Como selecionar os elementos na janela do documento	162
Como utilizar as guias visuais no processo de desenho	165
Como exibir e editar o conteúdo do cabeçalho	167
Sobre como automatizar as tarefas	168

CAPÍTULO 6

Como projetar o layout de página	177
Sobre as células e tabelas de layout.	178
Como desenhar células e tabelas de layout.	179
Como mover e redimensionar as células e tabelas de layout.	185
Como formatar as células e tabelas de layout.	187
Como definir a largura do layout.	189
Como definir as preferências de visualização de layout.	194

CAPÍTULO 7

Como utilizar as tabelas para apresentar o conteúdo	195
Como inserir uma tabela.	196
Como selecionar os elementos da tabela	200
Como formatar as tabelas e células	201
Como redimensionar as tabelas e células	207
Como adicionar e remover linhas e colunas.	208
Como copiar e colar as células.	212
Como ordenar as tabelas	214
Como exportar os dados da tabela.	215

CAPÍTULO 8

Como utilizar as molduras (frames)	217
Como decidir se as molduras serão utilizadas.	218
Sobre a criação de páginas da Web com base em molduras	219
Como criar molduras	219
Como selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras	223
Como salvar os arquivos de molduras e de conjuntos de molduras ..	225
Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras ..	226
Como controlar o conteúdo de molduras com os links	233
Como tratar os navegadores que não podem exibir molduras	234
Como utilizar os comportamentos com molduras	235

CAPÍTULO 9

Como gerenciar e inserir propriedades.	237
Como utilizar o painel Propriedades	238
Como utilizar as propriedades favoritas	246

CAPÍTULO 10

Como inserir e formatar texto	251
Como inserir texto e objetos	252
Como criar listas	256
Como configurar as fontes, estilos, cor e alinhamento	257
Como utilizar os estilos HTML para formatar o texto	262
Como utilizar as folhas de estilos CSS	267
Como converter os estilos CSS em tags HTML	277
Como verificar a ortografia	279
Como procurar e substituir texto, tags e atributos	280

CAPÍTULO 11

Como inserir imagens	289
Como inserir uma imagem	291
Como definir as propriedades da imagem	292
Como criar os mapas de imagens	296
Como utilizar um editor de imagens externo	301
Como aplicar comportamentos a imagens	304

CAPÍTULO 12

Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos	307
Obtenção de arquivos do Fireworks no Dreamweaver	307
Execução do Fireworks a partir do Dreamweaver	312
Edição de arquivos do Fireworks colocados no Dreamweaver	314
Otimização de imagens e animações do Fireworks colocadas no Dreamweaver	317
Atualização do HTML do Fireworks colocado no Dreamweaver	321
Criação de álbuns de fotografias na Web	321

CAPÍTULO 13

Como inserir mídia	325
Como inserir objetos de mídia	325
Como iniciar um editor externo	326
Como utilizar as Design Notes com objetos de mídia	328
Sobre o conteúdo Flash	328
Como utilizar os objetos botão Flash	329
Como utilizar os objetos de texto Flash	332
Como definir as propriedades dos objetos Flash	333
Como inserir filmes Flash	335
Como inserir objetos Generator	337

Sobre os filmes Shockwave	338
Como adicionar som a uma página	339
Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator	341
Como inserir um controle ActiveX	344
Como inserir um miniaplicativo Java	346
Como utilizar os parâmetros	348
Como utilizar os comportamentos para controlar os elementos de mídia.	349

CAPÍTULO 14

Como editar o HTML no Dreamweaver.....	351
Como compreender os tags HTML básicos.....	352
Como inserir os comentários.....	357
Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver	358
Sobre o Roundtrip HTML	360
Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código) ...	361
Como inserir os scripts	365
Como abrir e editar os arquivos não-HTML no Dreamweaver	368
Como editar um tag HTML na visualização do projeto	369
Como definir as preferências de formatação de código.....	374
Como limpar o código-fonte HTML	378
Como limpar o HTML do Microsoft Word	379
Como utilizar os editores de HTML externos	381

CAPÍTULO 15

Links e navegação	385
Sobre as localizações e os caminhos dos documentos.....	386
Como criar os links	390
Como gerenciar os links	398
Como criar menus de salto	401
Como criar as barras de navegação	404
Como anexar comportamentos aos links	407

CAPÍTULO 16

Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas	409
Como criar os modelos	411
Como definir as regiões editáveis de um modelo	415
Como criar documentos a partir de modelos	422
Como atualizar as páginas com base em um modelo	424
Como exportar e importar o conteúdo XML	426
Como criar, gerenciar e editar os itens de biblioteca	429
Como utilizar as server-side includes	436

CAPÍTULO 17

Como utilizar as camadas	439
Sobre as camadas e o código HTML	440
Como criar camadas na página	441
Como manipular as camadas	445
Como definir as propriedades de camada	449
Como alterar a ordem de empilhamento de camadas	453
Como alterar a visibilidade das camadas	454
Como utilizar as tabelas e camadas para o layout	455
Como animar as camadas	458
Ações de comportamentos para controlar as linhas de tempo de camadas	468

CAPÍTULO 18

Como utilizar os comportamentos	469
O painel Comportamentos	470
Sobre os eventos	470
Como anexar um comportamento	473
Sobre os comportamentos e texto	475
Como anexar um comportamento a uma linha de tempo	476
Como alterar um comportamento	476
Como atualizar um comportamento	477
Como criar novas ações	477
Como fazer o download de e instalar os comportamentos de outros fabricantes	478
Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver	478

CAPÍTULO 19

Como depurar o código JavaScript.	509
Como executar o depurador	510
Como localizar e corrigir os erros lógicos.	512

CAPÍTULO 20

Como criar formulários	519
Sobre os scripts CGI	520
Sobre os objetos de formulário	520
Como criar um formulário	522
Sobre os campos de formulário	524
Como inserir caixas de seleção e botões de opção	529
Sobre as listas e menus.	532
Sobre os botões de formulário	534
Sobre a criação de formulários.	536
Como processar os formulários	537
Como utilizar os comportamentos com formulários	538

CAPÍTULO 21

Como testar e publicar um site	541
Como verificar a compatibilidade com o navegador	542
Como utilizar os comportamentos para detectar os navegadores e plug-ins.	544
Como visualizar nos navegadores.	544
Como verificar links numa página ou site	546
Como verificar o tempo e o tamanho do download.	549
Como utilizar os relatórios para testar um site	550

CAPÍTULO 22

Como personalizar o Dreamweaver	553
Como alterar o tipo de arquivo padrão	554
Como modificar o painel Objetos	555
Como criar um objeto simples	556
Sobre a personalização dos menus do Dreamweaver	557
Como personalizar a aparência das caixas de diálogo	568
Como alterar a formatação HTML padrão	569
Como trabalhar com perfis de navegadores	571
Como estender os recursos do Dreamweaver: Princípios básicos . . .	575
Como personalizar a interpretação dos tags de outros fabricantes . . .	576

APÊNDICE A

Atalhos de teclado	585
Menu Arquivo.	585
Menu Editar	586
Visualizações de página	586
Como visualizar os elementos da página	587
Edição do código.	587
Como editar o texto	588
Como formatar o texto	589
Como localizar e substituir o texto	590
Como trabalhar com tabelas	590
Como trabalhar com as molduras	591
Como trabalhar com as camadas	592
Como trabalhar com as linhas de tempo	592
Como trabalhar com as imagens	593
Como gerenciar os hyperlinks	593
Como designar e visualizar nos navegadores	594
Como depurar nos navegadores.	594
Gerenciamento de sites e FTPs	594
Mapa do site	595
Como executar os plug-ins	595
Como trabalhar com os modelos.	595
Como inserir objetos.	596
Painel Histórico.	596
Como abrir e fechar os painéis	597
Como obter ajuda.	597
Matriz de atalhos de teclado	598

ÍNDICE REMISSIVO	603
------------------------	-----



INTRODUÇÃO

Guia de introdução

.....

O Macromedia Dreamweaver é um editor de HTML profissional que projeta e gerencia sites e páginas da Web visualmente. Se você gostar do controle de codificar manualmente HTML ou preferir trabalhar num ambiente de edição visual, o Dreamweaver facilita o início do trabalho e fornece ferramentas de ajuda para aprimorar a experiência em projetos para páginas da Web.

O Dreamweaver inclui várias ferramentas e recursos: uma referência de HTML, CSS e JavaScript, um depurador JavaScript e editores de código (a visualização de código e o inspetor de código), que possibilitam editar JavaScript, XML e outros documentos de texto diretamente no Dreamweaver. A tecnologia Roundtrip HTML da Macromedia importa documentos HTML sem reformatar o código — e o Dreamweaver pode ser definido para limpar e reformatar o HTML quando você quiser.

Os recursos de edição visual do Dreamweaver também permitem adicionar rapidamente desenho e funcionalidade às suas páginas, sem ter que codificar uma linha sequer. É possível visualizar todos os elementos ou propriedades do site e arrastá-los de um painel de fácil utilização diretamente para um documento. Dinamize o seu fluxo de trabalho de desenvolvimento através da criação e edição das imagens no Macromedia Fireworks e, em seguida, de sua importação diretamente para o Dreamweaver ou adição dos objetos Flash que criar diretamente para o Dreamweaver.

O Dreamweaver pode ser totalmente personalizado. Utilize o Dreamweaver para criar os seus próprios objetos e comandos, modificar os atalhos de teclado, além de gravar código JavaScript para estender os recursos do Dreamweaver com novos comportamentos, inspetores de propriedades e relatórios de site.

Requisitos do sistema

Os seguintes componentes de hardware e software são necessários para executar o Dreamweaver.

Para o Microsoft Windows:

- Um processador Pentium da Intel ou equivalente, de 166 MHz ou mais rápido, executando o Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows ME ou Windows NT (com o Server Pack 3)
- A versão 4.0 ou mais avançada do Netscape Navigator ou do Microsoft Internet Explorer
- 32 MB de memória de acesso aleatório (RAM) e 110 MB de espaço disponível em disco
- Um monitor de 256 cores com resolução de 800 x 600 pixels
- Uma unidade de CD-ROM

Para o Macintosh:

- Um Power Macintosh, executando o Mac OS 8.6 ou 9.x
- 32 MB de memória de acesso aleatório (RAM) e 135 MB de espaço disponível em disco
- Um monitor de 256 cores com resolução de 800 x 600 pixels
- Uma unidade de CD-ROM

Como instalar o Dreamweaver

Siga estas etapas para instalar o Dreamweaver em um computador com o sistema Windows ou Macintosh.

Para instalar o Dreamweaver:

- 1 Insira o CD do Dreamweaver na unidade de CD-ROM do computador.
- 2 Escolha dentre as seguintes opções:
 - No Windows, escolha Iniciar > Executar. Clique em Procurar e escolha o arquivo Installer.exe do Dreamweaver 4 no CD deste software. Clique em OK na caixa de diálogo Executar, para iniciar a instalação.
 - No Macintosh, clique duas vezes no ícone do Instalador do Dreamweaver.
- 3 Siga as instruções na tela.
- 4 Se for solicitado, reinicie o computador.

Introdução ao Dreamweaver

O Macromedia Dreamweaver contém vários recursos para ajudá-lo a conhecer o programa rapidamente e tornar-se um experiente criador de suas páginas e sites da Web. Estes recursos incluem um manual impresso, páginas da ajuda online, filmes do Tour guiado, um tutorial e lições interativas. É possível também encontrar dicas atualizadas regularmente, notas técnicas, exemplos e informações no site do Centro de suporte do Dreamweaver no site da Macromedia na Web.

Comece assistindo aos filmes do Tour guiado para se informar sobre os recursos do Dreamweaver. Em seguida, complete o tutorial do Dreamweaver. E finalmente, tente as lições do Dreamweaver para aprender como realizar as tarefas no Dreamweaver.

Filmes do Tour guiado

Os filmes do Tour guiado apresentam uma visão geral animada ao processo de desenvolvimento da Web e levam-no em um tour pelos recursos do Dreamweaver.

Para visualizar um filme do Tour guiado, escolha Ajuda > Tours guiados e clique em um dos títulos de filme. Quando o filme tiver terminado, clique no botão Início, para retornar à lista de filmes e, em seguida, clique em um outro filme. É possível assistir ao tour inteiro ou passar a seções específicas.

Tutorial

O tutorial do Dreamweaver constitui o seu melhor ponto de partida, caso queira adquirir experiência prática na criação de páginas no Dreamweaver. Ao avançar ao longo do tutorial, você aprenderá a criar uma amostra de site da Web com alguns dos recursos mais avançados e úteis do Dreamweaver. O tutorial está na Ajuda do Dreamweaver e no manual *Como utilizar o Dreamweaver*. Também é possível fazer o download de uma versão do tutorial, que pode ser impressa, a partir do site da Macromedia na Web.

O tutorial inclui páginas e propriedades de amostras (imagens e arquivos do Macromedia Flash) para ajudá-lo a começar no desenvolvimento do site da Web.

Lições do Dreamweaver

O Dreamweaver vem acompanhado de um conjunto de lições interativas. Cada lição leva-o pelas etapas de uma tarefa específica e inclui páginas de amostras que contêm todos os elementos funcionais e de desenho necessários. Utilize as lições como guias passo a passo com páginas de amostras ou como um guia quando estiver trabalhando em suas próprias páginas.

Para localizar as lições, escolha Ajuda > Lições, e selecione um tópico.

Guia do usuário do Dreamweaver (manual impresso)

Como utilizar o Dreamweaver é uma alternativa impressa à Ajuda do Dreamweaver e contém informações de como usar os comandos e recursos do Dreamweaver. Alguns tópicos de referência sobre opções do programa não estão incluídos no manual impresso; consulte a Ajuda, para obter informações sobre esses tópicos.

Se tiver adquirido a versão Download de software eletrônico (DSE) do Dreamweaver, é possível efetuar o download da versão, que pode ser impressa, de *Como utilizar o Dreamweaver* a partir do Centro de Suporte do Dreamweaver em <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html>.

Ajuda do Dreamweaver

A Ajuda do Dreamweaver contém informações completas sobre todos os recursos do Dreamweaver, otimizada para uso on-line.

Para obter os melhores resultados na visualização da Ajuda do Dreamweaver, utilize o Netscape Navigator 4.0 ou mais avançado, ou o Microsoft Internet Explorer 4.0 ou mais avançado.

A Ajuda do Dreamweaver utiliza amplamente o JavaScript. Certifique-se de que esta linguagem esteja ativada no seu navegador. Caso você planeje utilizar o recurso de busca, verifique se o Java também está ativo.

A Ajuda do Dreamweaver inclui os seguintes componentes:

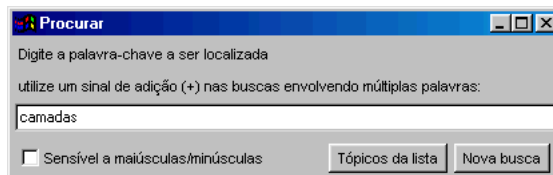
Sumário permite ver todas as informações organizadas por assunto. Clique nas entradas de nível superior para exibir os subtópicos.

O **Índice**, como um índice tradicional impresso, pode ser utilizado para localizar termos importantes e ir para os tópicos relacionados.

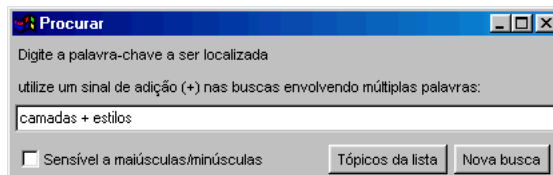
Busca permite localizar qualquer sequência de caracteres no texto inteiro do tópico. O recurso de busca requer um navegador 4.0 com Java ativado.

Nota: Quando você clicar em Busca, é possível que a janela de segurança do Java apareça, solicitando permissão para ler os arquivos no seu disco rígido. Esta permissão deve ser concedida para que a busca funcione. O miniaplicativo não gravará nada no disco rígido, nem lerá os arquivos que não estiverem na Ajuda do Dreamweaver.

- Para procurar uma frase, basta digitá-la no campo de texto.



- Para fazer uma busca nos arquivos de duas palavras-chave (*camadas* e *estilos*, por exemplo), separe os termos da busca com um sinal de adição (+).



A **ajuda contextual** fornece um botão Ajuda, em qualquer caixa de diálogo, ou um ícone de ponto de interrogação, nos inspetores, janelas e painéis, que abre um tópico relevante da Ajuda.

Clique aqui, para abrir a Ajuda



A **Barra de navegação da Ajuda do Dreamweaver** fornece botões nos quais o usuário pode clicar para mover-se entre os tópicos. Os botões seta à direita e à esquerda levam-no ao próximo tópico ou ao anterior em uma seção (seguindo a ordem dos tópicos no sumário).



Como estender os recursos do Dreamweaver

O sistema de ajuda de *Como estender os recursos do Dreamweaver* contém informações sobre o modelo de objeto de documento do Dreamweaver e as APIs (interfaces de programação de aplicativos) que permitem aos programadores de JavaScript e C criar objetos, comandos, inspetores de propriedades, comportamentos e conversores.

Centro de suporte do Dreamweaver

O site do Centro de suporte do Dreamweaver na Web é atualizado regularmente com as informações mais recentes sobre o Dreamweaver, além de conter recomendações de usuários experientes, exemplos, dicas, atualizações e informações sobre os tópicos avançados,. Verifique o site da Web com frequência para ler as notícias mais recentes sobre o Dreamweaver e saber como obter o melhor rendimento do programa em <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.

Grupo de discussão do Dreamweaver

Discuta questões técnicas e compartilhe sugestões úteis com outros usuários do Dreamweaver, visitando o Grupo de discussão do Dreamweaver. Você obterá informações sobre como acessar o grupo de discussão no site da Web da Macromedia, em <http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup/>.

Fluxo de trabalho de desenvolvimento da Web

O fluxo de trabalho de desenvolvimento da Web começa com o processo de definição da estratégia e objetivos do site, prossegue para o desenho (onde se elabora a aparência e a impressão do possível site) e continua na fase de produção e desenvolvimento (quando o site é construído e as páginas são codificadas); o site é testado na sua funcionalidade e verifica-se se ele está de acordo com os objetivos definidos e, então, o site é publicado. Muitos programadores planejam uma manutenção periódica, para assegurar que o site permaneça atual e funcional.

Para facilitar a obtenção de informações necessárias para o desenvolvimento de sites da Web, a documentação *Como utilizar o Dreamweaver* é dividida em seções amplas, que modelam esta abordagem padrão ao desenvolvimento da Web: planejamento, desenho, desenvolvimento, teste, publicação e manutenção do site.

Planejamento de sites

O cuidado no planejamento e na organização do site desde o início pode, posteriormente, economizar tempo. A organização do site inclui muito mais do que determinar para onde os arquivos irão: a organização do site envolve o exame dos requisitos do site, perfis do público e objetivos do site. Além disso, é necessário considerar certos requisitos técnicos como, por exemplo, acesso do usuário, restrições do navegador, dos plug-ins e download.

Quando tiver organizado as suas informações e determinado a estrutura operacional, você poderá começar a criar o seu site.

- Determine a estratégia a ser adotada e as questões que envolvem o usuário que serão consideradas enquanto planeja o seu site. Consulte “Como planejar e definir o seu site” na página 101.
- Utilize o mapa do site do Dreamweaver para definir a estrutura organizacional do seu site. Na janela do site do Dreamweaver é possível adicionar, excluir e renomear os arquivos e as pastas para alterar a organização de acordo com as suas necessidades. Consulte “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.

Se trabalha numa equipe de desenvolvimento da Web, você pode também se interessar por estes tópicos:

- Configuração de sistemas que evitarão que os membros de uma equipe substituam os arquivos; consulte Como configurar o sistema de devoluções e retiradas.
- Utilize as Design Notes para se comunicar com os membros de uma equipe da Web; consulte Como salvar as informações sobre o arquivo em Design Notes.

Projetar páginas da Web

A maioria dos projetos de desenho da Web começam com a criação de scripts e fluxogramas que se tornam páginas de amostras. Utilize o Dreamweaver para criar páginas de amostras de um protótipo quando o objetivo for o projeto final. Os protótipos geralmente mostram o layout do desenho, a navegação do site, os componentes técnicos, os temas, a cor e as imagens gráficas ou outros elementos de mídia.

- Criar documentos HTML no Dreamweaver, adicionando facilmente o título da página e a cor de fundo. Consulte “Como configurar um documento” na página 157.
- A visualização de layout do Dreamweaver e as ferramentas de layout permitem que se projete rapidamente páginas da Web através do desenho e da reorganização da estrutura da página. Consulte “Como projetar o layout de página” na página 177.
- Utilize o painel Objetos do Dreamweaver para projetar e adicionar rapidamente tabelas, criar documentos com molduras, projetar formulários e trabalhar com camadas. Consulte “Como utilizar as tabelas para apresentar o conteúdo” na página 195, “Como utilizar as molduras (frames)” na página 217, “Como utilizar as camadas” na página 439 e “Como criar formulários” na página 519.

Adicionar conteúdo

Ao utilizar o Dreamweaver, é possível adicionar facilmente diversos tipos de conteúdo às páginas da Web. Adicione propriedades e elementos de projeto, como texto, imagens, cores, filmes, som e outras formas de mídia.

- O painel Propriedades permite organizar facilmente as propriedades em um site; é possível arrastar a maioria das propriedades diretamente do painel Propriedades para um documento do Dreamweaver. Consulte “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237.
- Digite diretamente num documento do Dreamweaver ou importe o texto de outros documentos e, em seguida, formate o texto utilizando o inspetor de propriedades do Dreamweaver ou o painel Estilos HTML. É possível criar facilmente as suas próprias Cascading Style Sheets (folhas de estilos em cascata). Consulte “Como inserir e formatar texto” na página 251.
- Insira imagens, incluindo imagens cambiáveis, mapas de imagens e imagens compartilhadas do Fireworks. Utilize as ferramentas de alinhamento, para posicionar as imagens em uma página. Consulte “Como inserir imagens” na página 289 e “Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos” na página 307.
- Insira outros tipos de mídia numa página da Web, como filmes de Flash, Shockwave e QuickTime, som e miniaplicativos. Consulte “Como inserir mídia” na página 325.

- Adicione o conteúdo no editor de código do Dreamweaver: Utilize a visualização de código e o inspetor de código do Dreamweaver para escrever o seu próprio código HTML ou JavaScript. Consulte “Como editar o HTML no Dreamweaver” na página 351.
- Com o Dreamweaver, é possível criar links HTML padrão, incluindo links de âncora e de correio eletrônico ou definir, de maneira fácil, sistemas de navegação gráfica, como menus de salto e barras de navegação. Consulte “Links e navegação” na página 385.
- Os modelos e arquivos de biblioteca do Dreamweaver permitem aplicar conteúdo reutilizável no seu site com facilidade. É possível criar novas páginas a partir de um modelo e, em seguida, adicionar ou alterar o conteúdo nas áreas editáveis. Consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Interatividade e animação

Muitas páginas da Web são estáticas, contendo apenas texto e imagens. Através do uso de interatividade e animação, o Dreamweaver permite avançar em relação às páginas estáticas, a fim de capturar o interesse dos visitantes. É possível fornecer comentários aos visitantes à medida que eles se movem e clicam, demonstrar conceitos, validar os dados de formulários sem entrar em contato com o servidor — em suma, aumentar as chances dos visitantes examinarem e terem uma participação maior dentro da página.

Há diversas maneiras de adicionar interatividade e animação às páginas utilizando o Dreamweaver:

- Utilize as linhas de tempo para criar animações que dispensam plug-ins, controles ActiveX ou Java. As linhas de tempo utilizam HTML dinâmico para alterar a posição de uma camada ou a origem de uma imagem ao longo do tempo, ou para chamar certas ações de comportamento automaticamente após a carga da página. Consulte “Como utilizar as camadas” na página 439.
- Utilize os comportamentos para realizar tarefas em resposta a determinados eventos, como o realce de um botão quando o visitante passar o ponteiro sobre ele, a validação de um formulário quando o visitante clicar no botão Enviar, ou a abertura de uma segunda janela do navegador quando a página principal tiver terminado de ser carregada. Consulte “Como utilizar os comportamentos” na página 469.
- Depure o código JavaScript personalizado. Consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.
- Utilize formulários para permitir que os visitantes do seu site insiram dados diretamente na página da Web. Consulte “Como criar formulários” na página 519.

Testar e publicar o seu site

O seu site está completo e pronto para ser utilizado, mas antes de publicá-lo em um servidor, é necessário testá-lo. Dependendo do tamanho do projeto, das especificações do cliente e dos tipos de navegadores que os visitantes utilizarão, talvez seja necessário mover o seu site para um servidor de teste, onde ele possa ser testado e editado. Quando as correções tiverem sido feitas, o site poderá ser publicado onde o público possa acessá-lo. Quando o site for publicado, estabeleça um ritmo de manutenção para assegurar a qualidade deste, responda aos comentários dos usuários e atualize as informações do site.

Utilize os seguintes recursos do Dreamweaver para testar e publicar os seus sites:

- Para adicionar novas tags em uma página ou corrigir o seu código, utilize o painel Referência do Dreamweaver, para pesquisar código JavaScript, CSS e HTML. Consulte “Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver” na página 358.
- Utilize o Depurador Javascript para ajudar a corrigir erros de JavaScript no seu código. O depurador permite definir pontos de interrupção no código e, depois, visualizar o código quando uma página for depurada no Dreamweaver. Consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.
- Execute verificações de navegador e plug-in, teste e corrija links em seus documentos e execute relatórios de site para verificar arquivos HTML quanto a erros comuns. Consulte “Como testar e publicar um site” na página 541.
- Na janela do site do Dreamweaver, você obterá várias ferramentas para ajudar a gerenciar o seu site, transferir arquivos de e para um servidor remoto, definir um processo de devolução/retirada, para evitar que os arquivos sejam substituídos, e sincronizar os arquivos nos seus sites local e remoto. Consulte “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.

Onde iniciar

Este guia da contém informações para os leitores em vários níveis. A fim de tirar o melhor proveito desta documentação, comece lendo as partes mais relevantes para o seu nível de experiência.

Para os iniciantes no HTML:

- 1 Inicie assistindo aos filmes do Tour guiado. No menu principal do Dreamweaver, escolha Ajuda > Tours guiados.
- 2 Em seguida, trabalhe utilizando o Tutorial do Dreamweaver. Escolha Ajuda > Tutorial, ou siga as etapas descritas no manual impresso.
- 3 Acompanhe as lições correspondentes aos tópicos que lhe interessam. Escolha Ajuda > Lições, e, em seguida, selecione a lição.

- 4 Prossiga com “Princípios básicos do Dreamweaver” na página 73, “Como planejar e definir o seu site” na página 101, “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113 e “Links e navegação” na página 385.
- 5 Para aprender sobre a formatação de texto e inclusão de imagens nas páginas, leia “Como inserir e formatar texto” na página 251 e “Como inserir imagens” na página 289.

Isso é tudo que você precisa para começar a produzir sites da Web de alta qualidade, mas quando estiver pronto para aprender a utilizar as ferramentas mais avançadas de layout e interação, siga a ordem do restante do manual. Talvez você queira saltar “Como personalizar o Dreamweaver”, pelo menos no início.

Para os designers da Web experientes, que ainda não utilizaram o Dreamweaver:

- 1 Inicie assistindo aos filmes do Tour guiado. No menu principal do Dreamweaver, escolha Ajuda > Tours guiados.
- 2 Trabalhe com o Tutorial do Dreamweaver, a fim de aprender os princípios básicos da utilização do Dreamweaver. Escolha Ajuda > Tutorial, ou siga as etapas descritas no manual impresso.
- 3 Acompanhe as lições correspondentes aos tópicos que lhe interessam. Escolha Ajuda > Lições, e, em seguida, selecione a lição.
- 4 Leia “Princípios básicos do Dreamweaver” na página 73, para obter uma visão geral mais completa da interface do usuário do Dreamweaver.
- 5 Embora a maior parte do material em “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113 e “Links e navegação” na página 385 lhe seja provavelmente familiar, examine esses capítulos, para ver como os conceitos já conhecidos são implementados no Dreamweaver; preste atenção especialmente em Como utilizar o Dreamweaver, para configurar um novo site. Em seguida, leia “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.
- 6 “Como inserir e formatar texto” na página 251 e “Como inserir imagens” na página 289 contêm informações úteis sobre os detalhes da utilização do Dreamweaver para criar páginas HTML básicas.
- 7 Leia a visão geral, no início de cada capítulo subsequente, para determinar se os tópicos podem lhe interessar.

Para os designers da Web experientes, familiarizados com o Dreamweaver 3:

- 1 Comece pela leitura de Novidades do Dreamweaver 4. Siga as referências cruzadas nesta seção para as outras que abrangem os novos recursos do Dreamweaver.
- 2 Talvez você queira examinar “Princípios básicos do Dreamweaver” na página 73, para aprender os novos aspectos da interface do usuário do Dreamweaver.

- 3 Verifique as lições do Dreamweaver; escolha Ajuda > Lições, para obter uma lista das lições interativas que você pode acompanhar.
- 4 Se estiver interessado em personalizar e estender os recursos do Dreamweaver, leia “Como personalizar o Dreamweaver” na página 553.

Convenções tipográficas

As seguintes convenções tipográficas são utilizadas neste guia da Ajuda do Dreamweaver:

- **Fonte do código** indica os nomes de tags e atributos HTML, bem como o texto utilizado nos exemplos.
- *Fonte do código em itálico* indica os itens substituíveis (às vezes denominados *metassímbolos*) no código.
- **Texto romano em negrito** indica o texto a ser digitado exatamente conforme a indicação.

Novidades do Dreamweaver 4

Os novos recursos no Dreamweaver 4 aprimoram a edição do HTML, facilitam o desenho de páginas, melhoram o gerenciamento do site e das propriedades, permitem criar os seus próprios objetos Flash, dinamizam o fluxo de trabalho, aprimoram a colaboração em equipe e permitem personalizar e estender os recursos do programa.

Edição de código aprimorada

A barra de ferramentas do Dreamweaver permite gerenciar como uma página será visualizada: a visualização do projeto, visualização do código ou a visualização tanto do código como do projeto. A barra de ferramentas proporciona fácil acesso aos recursos utilizados normalmente, como Visualizar no navegador e Design Notes. Consulte “Como utilizar a barra de ferramentas” na página 80.

A visualização de código proporciona uma nova maneira de visualizar o código-fonte HTML diretamente na janela do documento do Dreamweaver. Consulte “Como abrir a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 362. Também é possível editar documentos diferentes de HTML, como arquivos JavaScript e XML, diretamente na visualização de código do Dreamweaver. Consulte “Como inserir os scripts” na página 365.

Editores de código integrados a partir de agora, o Dreamweaver integra editores de código modernos: a visualização de código e o inspetor de código. É possível definir a quebra automática de linhas, o recuo de código, sinalização ativa da sintaxe por cores, dentre outras opções, no menu Opções em qualquer um destes editores. Consulte “Como definir as opções da visualização de código (ou do inspetor de código)” na página 364.

O **painel Referência** é uma ferramenta de referência rápida para HTML, JavaScript e CSS. Ele fornece informações sobre os tags específicos com os quais estiver trabalhando na visualização de código (ou no inspetor de código). Consulte “Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver” na página 358.

O **menu pop-up Navegação do código** permite selecionar o código para as funções JavaScript de uma página. Utilizando este menu, é possível navegar rapidamente pelo código JavaScript enquanto estiver trabalhando na visualização de código. Consulte “Como exibir as funções de script” na página 368.

O **depurador JavaScript** permite depurar um documento JavaScript enquanto estiver no Dreamweaver. Por exemplo: é possível definir pontos de interrupção para controlar o código que deseja examinar. Consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.

Projetos de página mais fáceis

A **visualização de layout** permite projetar rapidamente as páginas da Web, desenhando caixas (tabelas ou células) às quais é possível adicionar conteúdo. Consulte “Como desenhar células e tabelas de layout” na página 179.

Os **modelos aprimorados** facilitam a identificação de regiões editáveis num arquivo de modelo. Os modelos agora exibem uma guia que contém o nome da região editável e um retângulo delimitador. Consulte “Como criar os modelos” na página 411.

As **folhas de estilos CSS** podem ser definidas logo que um novo estilo for criado. Também é possível anexar uma folha de estilos CSS existente com a ajuda de um botão no painel Estilos CSS. Consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Integração aprimorada

Os **botões Flash e Texto Flash** agora foram incorporados ao Dreamweaver. É possível escolher num conjunto de botões Flash predefinidos e inseri-los no seu documento, ou deixar que o designer do Flash crie modelos de botões personalizados. Consulte “Como utilizar os objetos botão Flash” na página 329 e “Como utilizar os objetos de texto Flash” na página 332.

O **compartilhamento Roundtrip** permite trabalhar sem impedimentos no Dreamweaver e no Fireworks 4. É possível editar e atualizar as imagens e tabelas HTML importadas do Fireworks. Também é possível editar tanto no Dreamweaver quanto no Fireworks e preservar as alterações em ambos os aplicativos. Consulte “Edição de arquivos do Fireworks colocados no Dreamweaver” na página 314.

O **seletor de cores aceito pela Web** permite combinar com facilidade cores com imagens. Com apenas um clique, é possível selecionar a cor de qualquer lugar na área de trabalho e o seletor de cores selecionará a cor mais próxima aceita pela Web. Consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.

Como dinamizar o fluxo de trabalho

O **painel Propriedades** permite gerenciar as propriedades do site. É possível visualizar todas as imagens, cores, URLs externas e scripts, bem como modelos Flash, Shockwave e QuickTime e itens de biblioteca numa localização central. Visualize as propriedades e, em seguida, arraste-as para o lugar apropriado no documento HTML. Salve as propriedades usadas normalmente numa lista de propriedades favoritas e reutilize-as em outros sites. Consulte “Como utilizar o painel Propriedades” na página 238 e “Como utilizar as propriedades favoritas” na página 246.

Design Notes aprimoradas permitem anexar notas a um arquivo, possibilitando o controle das alterações nele feitas e a comunicação sobre as questões de desenvolvimento com os outros membros da equipe. É possível inserir e visualizar comentários diretamente na janela do site do Dreamweaver. Consulte “Sobre as Design Notes” na página 142 e “Como utilizar os relatórios para melhorar o fluxo de trabalho” na página 149.

O **correio eletrônico integrado** permite a comunicação com os membros da equipe. Quando um arquivo estiver sendo verificado por uma outra pessoa, é possível clicar no nome deste membro da equipe e lhe enviar uma mensagem eletrônica. Consulte “Como configurar o sistema de devoluções e retiradas” na página 140.

Os relatórios do site permitem utilizar vários relatórios predefinidos para testar problemas comuns de documentos HTML como, por exemplo, documentos sem título ou tags alt ausentes. Também é possível definir relatórios personalizados para atender às suas necessidades, exibir resultados de relatórios e abrir arquivos que apresentarem problemas na janela Resultados do relatório. Consulte “Como configurar o sistema de devoluções e retiradas” na página 140 e “Como criar relatórios” na página 550.

Integração com o SourceSafe se você contar com o SourceSafe, é possível verificar arquivos fora e dentro do SourceSafe enquanto estiver trabalhando no Dreamweaver. Consulte “Como utilizar o Dreamweaver com o Visual SourceSafe” na página 136.

Integração com o WebDAV utilize o Dreamweaver para transferir arquivos utilizando o protocolo WebDAV. Consulte “Como utilizar o Dreamweaver com o protocolo WebDAV” na página 135.

O Package Manager (anteriormente conhecido como Extension Manager) instala extensões facilmente, através de um simples clique. Visite o intercâmbio da Macromedia e efetue um download de extensões úteis, para facilitar o seu trabalho. Consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

Interface comum do usuário

Os atalhos do teclado possuem uma nova interface, que é comum a todos os produtos de publicação de Web da Macromedia. Essa nova interface permite editar os atalhos de teclado existentes, criar novos atalhos para itens de menu e excluir os atalhos de teclado que se tornarem desnecessários. É possível também alternar entre conjuntos de configurações de atalho de teclado. Consulte “Como utilizar o editor de atalhos de teclado” na página 95.

O gerenciamento de janelas foi aprimorado: todas as janelas encaixam-se sem interferências. Ao abrir uma nova janela, o Dreamweaver evita que esta se sobreponha aos painéis visíveis.

Os painéis têm agora uma nova aparência da Macromedia e o seu comportamento é consistente em todos os produtos de publicação da Web. Todos os painéis possuem ícones e texto, para facilitar a sua identificação. Todos os painéis utilizam cores do sistema e fontes existentes nos sistemas Windows e Macintosh. Além disso, os painéis possuem comportamentos uniformes de encaixe e arraste.

Recursos de tecnologias da Web e HTML

Os seguintes são alguns recursos úteis disponíveis na Web:

A especificação HTML 4.0 (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) é a norma oficial para HTML do World Wide Web Consortium.

Índice DOT Html (<http://www.bloobery.com/indexdot/html/>) é uma lista completa de tags, atributos e valores HTML, bem como sua compatibilidade com os diversos navegadores.

A biblioteca de tags do programador ZDNet (http://www.zdnet.com/devhead/resources/tag_library/) é uma outra lista de informações sobre todos os tags HTML.

A especificação para o nível 1 das Cascading Style Sheets (CSS1) (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>) é a especificação oficial para as folhas de estilo do World Wide Web Consortium.

Guia de referência das folhas de estilos da Web Review (<http://webreview.com/guides/style/style.html>) explica o que são os estilos CSS e em quais navegadores funcionam.

“CGI Scripts for Fun and Profit” (<http://www.hotwired.lycos.com/webmonkey/99/26/index4a.html>) é um artigo do site Hotwired Webmonkey sobre a inclusão de scripts CGI (Common Gateway Interface) já prontos nas páginas.

O Índice de recursos CGI (<http://www.cgi-resources.com/>) é um repositório de todas as questões relativas a CGI, incluindo scripts prontos, documentação, livros e até mesmo programadores que oferecem seus serviços.

O site Common Gateway Interface (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) inclui uma introdução à CGI.

A tabela de entidades (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) apresenta uma lista dos nomes de entidades utilizadas pelo padrão ISO 8859-1 (Latin-1).

A página de eventos de HTML dinâmico (http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event) contém informações sobre os eventos no Microsoft Internet Explorer.

As páginas de visão geral das ASP da Microsoft (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPOver.asp>) contém informações sobre as Active Server Pages (ASP).

A página JSP da Sun (<http://java.sun.com/products/jsp/>) contém informações sobre as JavaServer Pages (JSP).

As páginas PHP (<http://www.php.net/>) contém informações sobre o PHP: pré-processador de hipertexto.

A página de produtos ColdFusion da Allaire (<http://www.allaire.com/Products/ColdFusion/>) contém informações sobre ColdFusion.

O site XML.com (<http://www.xml.com>) fornece informações, tutoriais e dicas sobre Extensible Markup Language (XML), assim como outras tecnologias da Web.

A JavaScript Bible (Bíblia de JavaScript), de autoria de Danny Goodman (IDG Books), cobre a linguagem JavaScript 1.2 de maneira exaustiva.

JavaScript: The Definitive Guide (JavaScript: o guia definitivo), de autoria de David Flanagan (O'Reilly & Associates), fornece informações de referência para cada função, objeto, método, propriedade e manipulador de evento JavaScript.

Acessibilidade e o Dreamweaver

A Macromedia oferece suporte à criação de ótimas experiências da Web que possam ser acessíveis a todas as pessoas, inclusive as que portarem limitações físicas. Nós estimulamos a implementação de padrões internacionais para orientar os programadores de sites acessíveis, incluindo as diretrizes oferecidas pelo World Wide Web Consortium (W3C). Muitas normas governamentais concernentes à acessibilidade da Web, inclusive as do governo dos EUA, fazem referência às diretrizes do W3C. Estas diretrizes sobre o conteúdo da Web estimulam os programadores a adotar práticas de criação e codificação voltadas à acessibilidade, muitas das quais contam com o suporte irrestrito dos produtos da Macromedia. Para obter mais informações sobre as diretrizes do W3C, consulte as Diretrizes sobre a criação de conteúdo para a Web, no seguinte endereço: <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/full-checklist.html>.

Para obter as mais recentes informações sobre os recursos de produtos que oferecem suporte ao design acessível, consulte a página da Macromedia relacionada à acessibilidade (<http://www.macromedia.com/accessibility/>).

CAPÍTULO 1

Tutorial do Dreamweaver

O tutorial do Dreamweaver o acompanha através das etapas envolvidas na criação de páginas da Web. Você aprenderá como utilizar o Macromedia Dreamweaver para definir um site local e utilizará os painéis e ferramentas do Dreamweaver para criar e editar documentos da Web.

Nesse tutorial, você criará páginas da Web para a Compass, uma empresa fictícia especializada em viagens orientadas para aventuras. Se ainda não conhecer o Dreamweaver, inicie pelo princípio do tutorial e avance até o final. Se já estiver familiarizado com o Dreamweaver, seria recomendável iniciar pela seção “Utilizar o painel Propriedades” na página 58 e as subseqüentes, que se encarregam dos novos recursos do Dreamweaver ou daqueles que foram modificados, como o painel Propriedades, botões e texto Flash, como utilizar um modelo, como executar um relatório de site e como adicionar uma Design Note.

O tutorial toma aproximadamente uma a duas horas para ser concluído, dependendo da sua experiência, e se concentra nas seguintes tarefas do Dreamweaver:

- Como definir um site local
- Como criar uma página na visualização de layout
- Como inserir uma imagem e uma imagem cambiável
- Como trabalhar com tabelas na visualização padrão
- Como criar um link para outro documento
- Como inserir propriedades do painel Propriedades
- Como inserir objetos de texto e botões Flash
- Como criar e aplicar um modelo
- Como executar um relatório de site
- Como adicionar uma Design Note

Nota: Este tutorial demonstra alguns recursos aos quais é oferecido suporte apenas nos navegadores 4.0 ou posteriores.

Faça um tour guiado no Dreamweaver

Antes de começar a trabalhar com o Dreamweaver, assista aos filmes do Tour guiado, para se familiarizar com o processo de desenvolvimento para a Web e com os recursos do Dreamweaver.

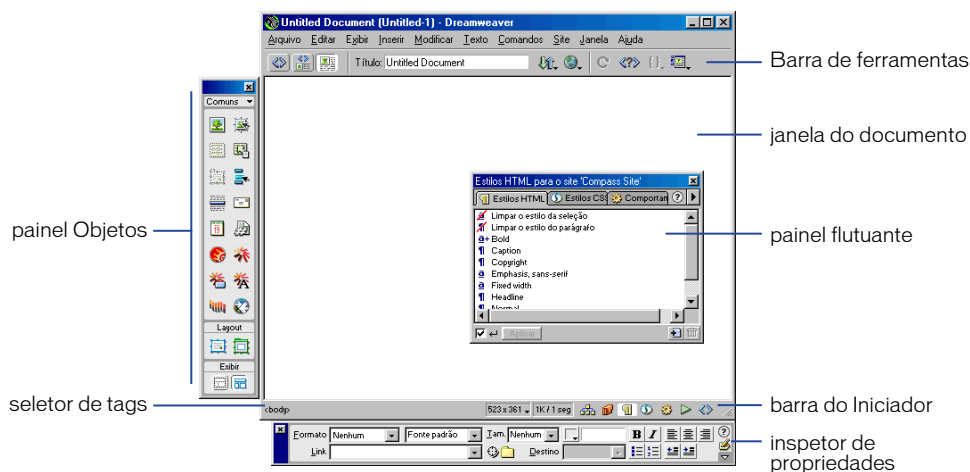
- 1 No Dreamweaver, escolha Ajuda > Tour guiado.
- 2 Clique no título de um filme.
- 3 Quando tiver terminado, feche o filme.

A área de trabalho do Dreamweaver

Começemos com uma breve visão geral da área de trabalho do Dreamweaver.

- Se ainda não tiver iniciado o Dreamweaver, clique duas vezes no ícone do programa, para iniciá-lo.

A área de trabalho do Dreamweaver adapta-se a diversos estilos de trabalho e níveis de experiência. Quando o Dreamweaver for iniciado, serão abertos os seguintes itens da área de trabalho:



- A janela do documento exibirá o documento à medida que for criado e editado.
- O painel Objetos contém ícones que podem ser clicados para inserir objetos no documento e para alterar a maneira como se trabalha nos documentos.
- O Dreamweaver fornece muitos painéis flutuantes, como o painel Estilos HTML e o inspetor de código, que permitem trabalhar com outros elementos do Dreamweaver.

- A barra do Iniciador contém botões para abrir e fechar os inspetores e os painéis utilizados com maior frequência.
- O inspetor de propriedades exibe as propriedades do objeto ou texto selecionado e permite modificá-las. O tipo de objeto selecionado no documento determinará as propriedades que aparecerão no inspetor de propriedades.

Para abrir as janelas, inspetores e painéis do Dreamweaver, utilize o menu Janela. Uma marca de seleção próxima a um item no menu Janela indica que o item em questão está aberto (apesar de poder estar oculto atrás de outras janelas). Para exibir um item que não se encontra aberto, escolha o nome a ele correspondente, no menu, ou utilize o respectivo atalho de teclado.

Como trabalhar no Dreamweaver

O Dreamweaver é capaz de exibir um documento de três maneiras: na visualização do projeto, na visualização de código e em uma visualização dividida, que mostra ambas as visualizações. Para alterar a visualização na qual está trabalhando, selecione uma opção, na barra de ferramentas do Dreamweaver. Como padrão, o Dreamweaver exibe a janela do documento na visualização do projeto.

Além disso, é possível trabalhar com a visualização do projeto do Dreamweaver de duas maneiras diferentes: na visualização de layout e na visualização padrão. Essas visualizações podem ser selecionadas na categoria Exibir, no painel Objetos. Na visualização de layout, é possível projetar o layout de uma página e inserir imagens, texto e outros elementos de mídia; na visualização padrão, além da possibilidade de inserir imagens, texto e mídia, também é possível inserir camadas, criar documentos com molduras, criar tabelas e aplicar outras alterações à página, opções que não estão disponíveis na visualização de layout.

Como estão organizados os arquivos do tutorial

Tanto os arquivos HTML concluídos quanto os parcialmente concluídos que foram utilizados neste tutorial estão localizados na pasta Compass_Site, na pasta Tutorial. As imagens e outros arquivos associados ao site também se encontram na pasta Compass_Site.

Cada arquivo do tutorial possui um nome característico (por exemplo: o arquivo HTML que contém as informações sobre os destinos de viagem é denominado Destinations.html. Os arquivos parcialmente concluídos — com os quais você trabalhará — possuem nomes semelhantes aos respectivos arquivos concluídos, exceto pelo fato de estes serem iniciados por DW4_; a versão parcialmente concluída de Destinations.html, por exemplo, é denominada DW4_Destinations.html.

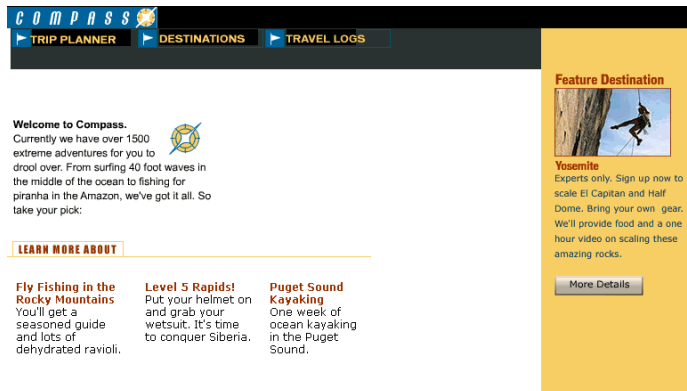
Visualizar o site da Web concluído

Em seguida, visualize as páginas do site da Web concluído, para ter uma idéia do objetivo do seu trabalho.

- 1 Se ainda não as tiver visualizado, inicie o Dreamweaver.
- 2 No Dreamweaver, escolha Arquivo > Abrir. Na caixa de diálogo de pesquisa de arquivos, navegue até a pasta do Dreamweaver 4 (onde tiver instalado o programa) e, em seguida, navegue até Tutorial/Compass_Site.
- 3 Na pasta Compass_Site, selecione o arquivo CompassHome.html e, em seguida, clique em Abrir, para abrir a home page Compass na janela do documento.

Não edite esta página; você criará a sua própria versão dela.

- 4 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador e, em seguida, selecione um navegador com o qual deseja exibir a home page Compass. Utilize a versão 4.0 ou mais avançada de um navegador para poder visualizar este site.



- 5 Mova o ponteiro do mouse sobre os botões de navegação, para ver os efeitos de imagens cambiáveis.

Clique nos botões de navegação, para explorar o site.

- 6 Feche o navegador ao terminar de visualizar o site.
- 7 Para abrir um novo documento em branco no Dreamweaver, escolha Arquivo > Abrir.
- 8 Feche o arquivo CompassHome.html, que está aberto no Dreamweaver.

Configurar a estrutura do site do tutorial

Há duas maneiras de se trabalhar com os arquivos do tutorial: utilizando um site local predefinido ou definindo um site local.

- Se ainda não conhecer o Dreamweaver, é recomendável definir o site local do tutorial, para que saiba como configurar um site local quando estiver pronto para trabalhar com os seus próprios sites.
- Se já estiver familiarizado com a definição de sites utilizando o Dreamweaver, utilize o site predefinido do tutorial. No menu principal do Dreamweaver, escolha Site > Abrir o site e, em seguida, selecione Tutorial - Dreamweaver. O site Tutorial - Dreamweaver se vincula aos arquivos de Compass_Site, que estão localizados na pasta Dreamweaver 4/Tutorial. Depois de selecionar o site local, passe à seção “Criar a home page do site” na página 36 do tutorial.

Nota: Se você selecionar o site predefinido, os instantâneos de tela do tutorial não exibirão o mesmo nome de site; em vez de ver my_tutorial, você verá Tutorial - Dreamweaver como nome do site nas telas.

Definir um site local

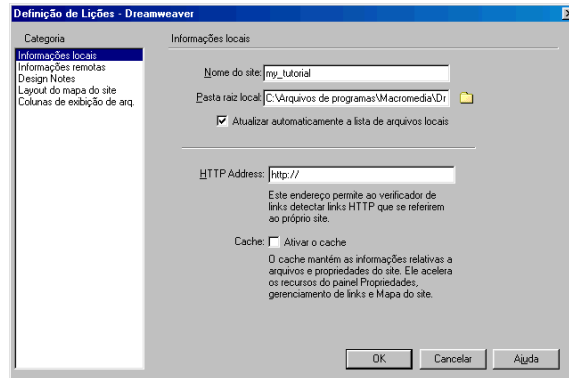
Ao definir um site local, você estará informando ao Dreamweaver onde planeja armazenar todos os arquivos de um determinado site. Para poder trabalhar com eficiência no Dreamweaver, sempre defina um site local correspondente a cada site da Web que criar.

Neste tutorial, você especificará a pasta Compass_Site como a pasta do site local.

- 1 Se ela ainda não estiver aberta, inicie o Dreamweaver.
Será aberto um documento em branco.
- 2 Escolha Site > Novo site.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, verifique se Informações locais está selecionada na lista Categoria.
- 4 No campo Nome do site, digite **my_tutorial**.
O nome do site permite identificar e selecionar com facilidade um site em uma lista de sites previamente definidos.
- 5 Clique no ícone de pasta, situado à direita do campo Pasta raiz local.

- 6 Na caixa de diálogo que aparecer, navegue até a pasta Tutorial-DW4/Compass_Site e siga um dos procedimentos abaixo:
- No Windows, clique em Abrir e, em seguida, clique em Selecionar, quando Compass_Site aparecer no campo Selecionar.
 - No Macintosh, clique em Escolher, para selecionar a pasta Compass_Site.

O campo Pasta raiz local será atualizado, exibindo o caminho até o site local.



Nota: É possível que o caminho completo até a pasta Compass_Site varie, dependendo de onde o Dreamweaver estiver instalado.

- 7 Em Cache, siga um dos procedimentos abaixo:

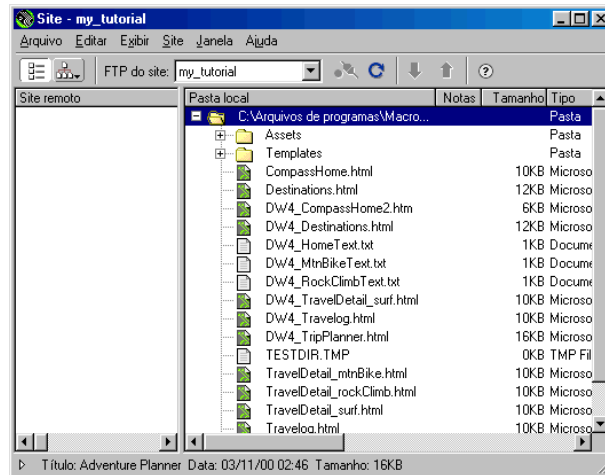
- Selecione Ativar o cache (no Windows), para criar um arquivo de cache para o site.
- Selecione Utilizar o cache para acelerar as atualizações de links (no Macintosh), para criar um arquivo de cache para o site.

Se o conteúdo da pasta Compass_Site for colocado em um cache, será criado um registro dos arquivos existentes para que o Dreamweaver possa atualizar rapidamente os links quando um arquivo for movido, renomeado ou excluído.

- 8 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.

9 Clique em OK na mensagem relacionada ao cache.

A janela do site passará a exibir uma lista de todas as pastas e arquivos do site local. A lista também atua como um gerenciador de arquivos, permitindo a cópia, colagem, exclusão, transferência e abertura de arquivos, da mesma maneira que você faria na área de trabalho do computador.



Criar a home page do site

Agora que a estrutura do site já foi configurada para armazenar as páginas e propriedades do site Compass, você criará a primeira página, uma home page do site. À medida que cria esta página, você adicionará imagens, texto e propriedades Flash; o documento irá conter os mesmos componentes de design que a home page Compass concluída.

Salvar o documento

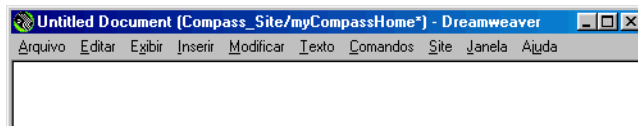
Comece por salvar o documento no qual estiver trabalhando.

- 1 Deixe a janela do site aberta e clique na janela do documento, para torná-la ativa.

A janela do site continuará aberta no segundo plano.

- 2 Escolha Arquivo > Salvar.
- 3 Na caixa de diálogo Salvar como, selecione a pasta Compass_Site como local para este documento.
- 4 No campo Nome do arquivo, digite **my_CompassHome.html**.
- 5 Clique em Salvar.

Observe que o nome do documento passará a aparecer na parte superior da janela do documento.



Defina o título da página do documento

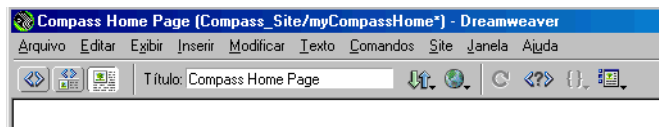
Embora o documento tenha um nome de arquivo, observe que ele ainda está identificado por Documento sem título; isso se deve ao fato dele necessitar de um nome de documento HTML ou título de página. A definição do título de uma página auxilia os visitantes do site a identificar a página que estiverem consultando: o título da página aparecerá na barra de título do navegador e na lista de marcadores. Se você criar um documento sem título de página, ele será apresentado no navegador como *Documento sem título*.

Nesta parte do tutorial, você dará um título à página.

- 1 Com a janela do documento ativa, escolha Exibir > Barra de ferramentas, se esta barra ainda não estiver visível.

A barra de ferramentas do Dreamweaver aparecerá acima da janela do documento

- 2 No campo Título, digite **Compass Home Page**; em seguida, clique na janela do documento, para examinar a atualização do título da página na barra de título desta janela.

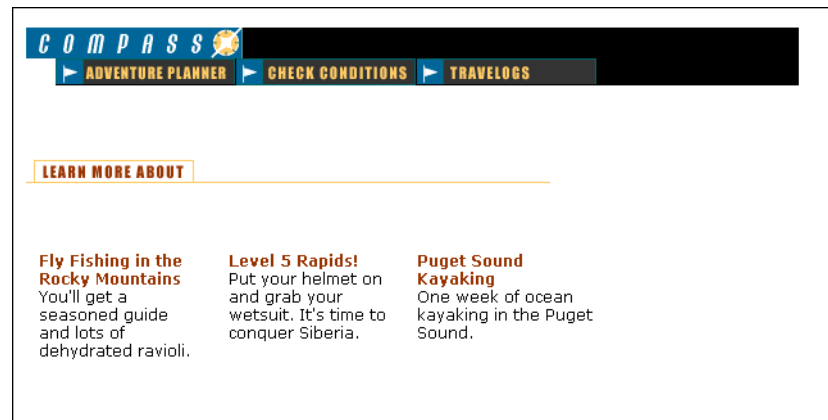


- 3 Salve o arquivo.

Desenhar uma página na visualização de layout

Você iniciará a sua primeira página enquanto trabalha na visualização do projeto do Dreamweaver. Você organizará a página e, em seguida, inserirá as imagens e o texto.

A página que você concluir nesta seção do tutorial terá uma aparência semelhante a esta página.

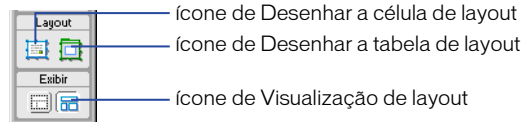


Trabalhar na visualização de layout

O Dreamweaver possui duas visualizações do projeto: a visualização padrão e a visualização de layout. Comece trabalhando na visualização de layout, que permite desenhar células ou tabelas de layout, nas quais é possível adicionar conteúdo (como imagens, texto ou outros tipos de mídia).

Nesta parte do tutorial, você organizará a página; na seção seguinte, você adicionará conteúdo. Quando estiver à vontade com estas duas tarefas, você poderá adicionar layout e conteúdo simultaneamente.

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Visualização de layout, se ainda não estiver selecionado.



Aparecerá a caixa de diálogo Guia de introdução para a visualização do layout, que descreve as opções desta visualização.

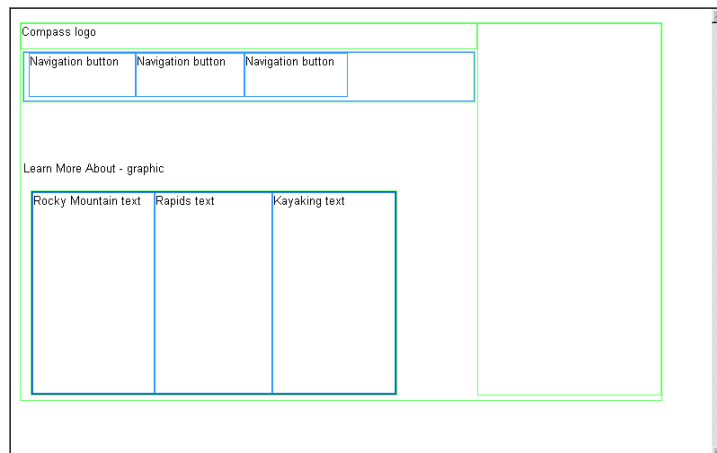
- 2 Revise as opções e, em seguida, clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.

- 3 No painel Objetos, observe que as opções de layout abaixo de Layout (Desenhar a célula de layout e Desenhar a tabela de layout) passaram a estar disponíveis; estas opções não estavam disponíveis na visualização padrão.

Desenhar as células de layout

Na visualização de layout, é possível desenhar células e tabelas de layout, para definir as áreas de desenho de um documento. Esta tarefa será mais fácil se você preparar uma amostra da página que estiver criando antes de começar a organizá-la.

Examine a amostra de layout abaixo, para ter uma idéia do layout de página que você estará criando nessa seção do tutorial. Existe uma célula para o logotipo Compass, uma tabela com três células para os botões de navegação no site, uma célula para outra imagem gráfica e uma tabela para as três células onde será colocado o texto.

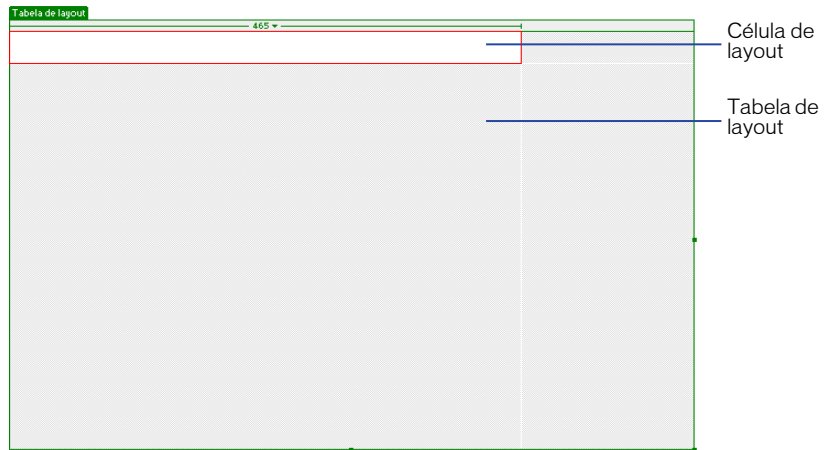


À medida que trabalhar no documento, você desenhará tabelas e células semelhantes às deste layout. Primeiramente, desenhe uma célula de layout, na qual você inserirá o logotipo Compass.

- 1 Clique na janela do documento my_CompassHome, para torná-lo ativo.
- 2 Se ainda não estiverem abertas, abra as seguintes ferramentas da área de trabalho:
 - O painel Objetos (escolha Janela > Objetos), que será utilizado para adicionar objetos ao documento.
 - O inspetor de propriedades (escolha Janela > Propriedades), que será utilizado para definir as propriedades ou atributos dos objetos contidos no documento. Se o inspetor de propriedades ainda não estiver expandido, clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito, para examinar todas as opções das propriedades.

- 3 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a célula de layout.
- 4 Mova o ponteiro para a janela do documento; o ponteiro se transformará em uma ferramenta de desenho (semelhante a uma pequena cruz). Clique no canto superior esquerdo do documento e, em seguida, arraste, para desenhar uma célula de layout.

Ao soltar o mouse, você verá uma célula de layout aparecer em uma tabela de layout.



A tabela de layout se expandirá, preenchendo a janela do documento e definindo a área de layout da página. O retângulo branco é a célula de layout que você desenhou. É possível colocar outras células de layout na área cinzenta da tabela de layout.

Redimensionar as células de layout

Para desenhar uma página com precisão, é possível definir o tamanho das células adicionadas ao documento. Também é possível reposicionar as células na página.

- 1 Clique na borda da célula de layout, para selecioná-la.

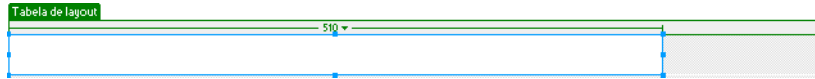
Aparecerão alças ao redor da célula de layout selecionada:



- 2 Para redimensionar esta célula de layout, siga um dos procedimentos abaixo:
 - No inspetor de propriedades da célula de layout, digite **510** no campo Fixo, para definir a largura da célula como sendo 510 pixels e, em seguida, clique no documento, para verificar a alteração na largura.

Nota: Se digitar uma largura (em pixels) maior do que a da tabela de layout ou se isso acarretar a sobreposição da célula a outra célula de uma tabela de layout, o Dreamweaver o alertará e ajustará a largura da célula a um valor válido.

- No lado direito da célula de layout, arraste a alça de redimensionamento intermediária para a direita, até atingir a largura desejada da célula. Quando você soltar o mouse, a largura da célula será exibida na área do cabeçalho da coluna, no alto da tabela de layout.

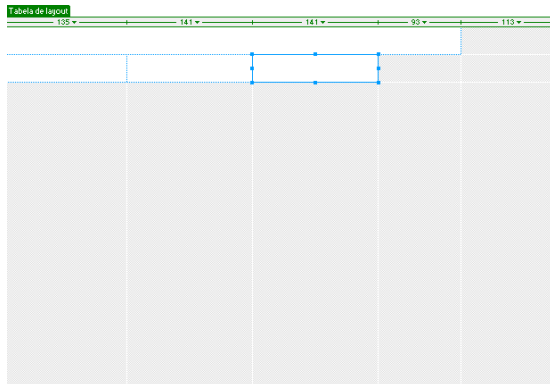


Adicionar células de layout múltiplas

A seguir, você adicionará três células de layout abaixo da célula de logotipo que acabou de criar. Posteriormente, você inserirá os botões de navegação da página nestas células.

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a célula de layout; a seguir, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh).
- 2 Na janela do documento, posicione o ponteiro do mouse abaixo da célula que tiver desenhado para o logotipo; em seguida, arraste, para desenhar uma célula de layout.

Continue a manter pressionada a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e desenhe duas outras células de layout. A sua tela deverá ter uma aparência semelhante a esta.



Mover uma célula de layout

Se precisar alinhar as células, você poderá redimensioná-las e movê-las conforme a necessidade. A alteração no tamanho das células de layout é feita utilizando uma de suas alças de redimensionamento.

Não é possível clicar e arrastar uma célula para movê-la para outra posição. Se precisar mover uma célula de layout para reposicioná-la no documento, siga as etapas abaixo.

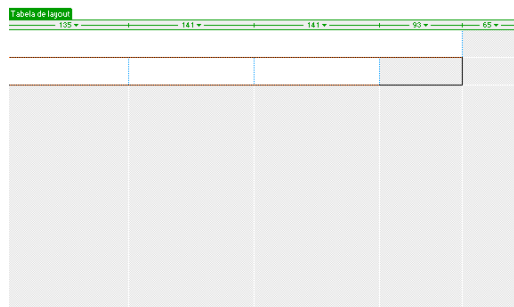
- 1 Clique na borda de uma célula de layout, para selecioná-la.
- 2 Para mover a célula de layout, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Utilize as teclas de seta.
 - Mantenha pressionada a tecla Shift e utilize as teclas de seta, para mover uma célula de layout cinco pixels de cada vez.

Agrupar células em uma tabela de layout

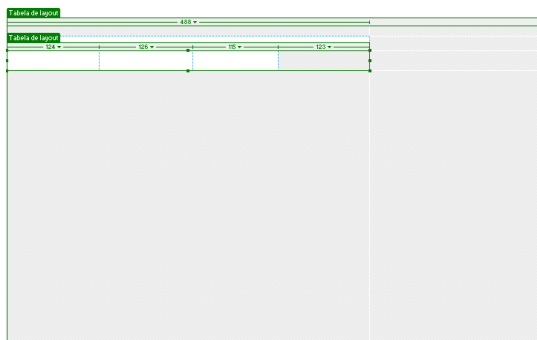
Agora, você criará uma tabela com as células dos botões de navegação que acabou de criar. O agrupamento das células em uma tabela permite controlar o espaçamento entre as células e mover com facilidade as células como um grupo, se desejar alterar o layout da página. Você criará uma tabela para os botões de navegação com a mesma largura que a célula do logotipo, situada acima.

Utilize a opção Desenhar a tabela de layout, para agrupar as imagens dos botões de navegação.

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a tabela de layout.
- 2 Na janela do documento, posicione o ponteiro no canto superior esquerdo da primeira célula de botão de navegação e, em seguida, arraste o ponteiro, para que a tabela abrigue as três células e tenha o mesmo comprimento da célula do logotipo.



- 3 Solte o mouse, para ver as células agrupadas em uma nova tabela.



Você criou uma tabela que contém três células de layout (a área branca da tabela) e um espaço vazio (a área cinzenta da tabela).

Mover a tabela de layout

É possível selecionar e mover uma tabela de layout para outras áreas de um documento. Contudo, não é possível mover uma tabela de layout de maneira que ela se sobreponha a outra tabela.

A seguir, você moverá a tabela que criou alguns pixels para a direita, para deslocar o alinhamento dos botões de navegação em relação ao logotipo, quando aqueles forem inseridos na página.

- 1 Na janela do documento, clique na guia correspondente à tabela de layout, para movê-la.
- 2 Arraste a tabela de layout alguns pixels para a direita, para reposicioná-la e, em seguida, arraste uma das alças de redimensionamento à direita da tabela, para alinhar o lado direito do logotipo com as células de layout dos botões de navegação.

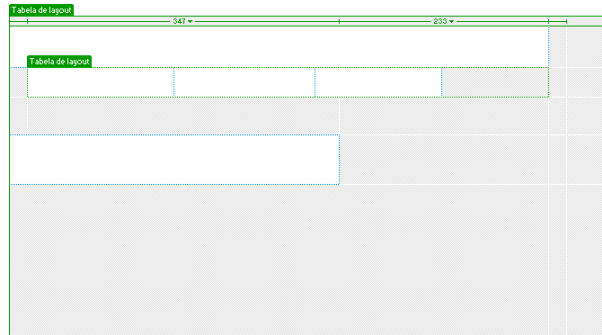
Observe que, à medida que você for criando novas tabelas e células, aparecerão linhas de grade contornando a área do layout. É possível utilizar estas linhas de grade para alinhar os elementos do layout.

Adicionar outra célula de layout

A seguir, adicione uma célula de layout à imagem correspondente a "Learn More About" (Mais informações).

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a célula de layout.
- 2 Na janela do documento, desenhe uma nova célula no espaço situado abaixo da tabela de botões de navegação.

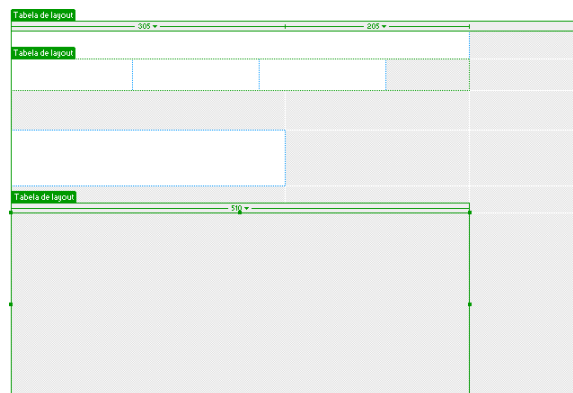
A sua página deverá ter uma aparência semelhante a esta:



Criar uma tabela de layout

Na seção anterior, você utilizou células para criar uma tabela. Agora, você partirá de uma tabela, à qual adicionará células.

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a tabela de layout.
- 2 Mova o ponteiro para a janela do documento. Na área abaixo da célula de layout que tiver adicionado, arraste o ponteiro para a direita, para alinhá-la com o lado direito da célula mais acima e, em seguida, arraste até a parte inferior da janela do documento.

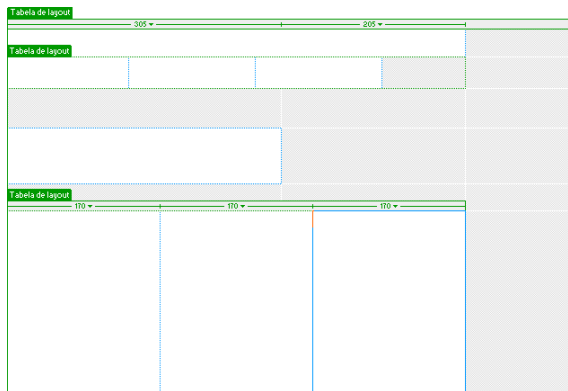


Desenhar células de layout em uma tabela

Adicione as células de layout, às quais você adicionará texto sobre os locais de viagem.

- 1 No painel Objetos, clique no ícone de Desenhar a célula de layout e mova o ponteiro para a tabela de layout que acabou de desenhar.
- 2 Desenhe uma célula de tabela com aproximadamente um terço do espaço da tabela.
- 3 Clique na borda da célula de layout, para selecioná-la e, em seguida, no campo Fixo do inspetor de propriedades, digite **170**, para definir a largura da célula.
- 4 Desenhe outra célula de tabela com aproximadamente um terço do espaço da tabela ao lado da primeira célula.
- 5 Clique na borda da célula de layout, para selecioná-la e, em seguida, no campo Fixa do inspetor de propriedades, digite **170**, para definir a largura da célula.
- 6 Desenhe a última célula no espaço restante da tabela. Redimensione ou mova as células, para ajustar o seu tamanho e posição, conforme necessário.

A sua tela deverá ter uma aparência semelhante a esta:



Adicionar conteúdo à página

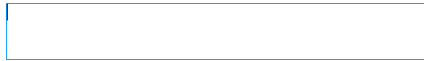
Agora que as áreas da página já estão organizadas, você adicionará o conteúdo gráfico (o logotipo e as imagens cambiáveis, por exemplo).

Inserir imagens

Você aprenderá duas maneiras de inserir imagens no Dreamweaver: utilizando o menu principal do programa e utilizando o painel Objetos.

- 1 Clique em qualquer ponto da célula de layout que contém o logotipo (a célula mais ao alto).

O ato de clicar em uma célula de layout posiciona o ponto de inserção na célula sem selecioná-la.



- 2 Escolha Inserir > Imagem.
- 3 Na caixa de diálogo Selecionar a origem da imagem, localize a pasta Compass_Site e navegue até a pasta Assets e, em seguida, até a pasta de imagens; clique em compass_logo.gif, para selecioná-lo.
- 4 Certifique-se de que o menu pop-up Relativa a, localizado na parte inferior da caixa de diálogo, esteja definido como Documento e, em seguida, clique em Selecionar (no Windows), ou Abrir (no Macintosh), para selecionar a imagem.

A imagem aparecerá na célula de layout.



- 5 Clique em qualquer ponto da célula de layout "Learn More About", para colocar o ponto de inserção na célula.
- 6 Na categoria Comuns do painel Objetos, clique no ícone de Inserir imagem.
- 7 Na caixa de diálogo Selecionar a origem da imagem, localize a pasta Compass_Site/Assets/images e navegue até learnMoreAbout.gif; em seguida, clique em Selecionar (no Windows), ou Abrir (no Macintosh), para selecionar a imagem.

A imagem aparecerá na célula de layout.

- 8 Escolha Arquivo > Salvar, para salvar todas as alterações feitas na home page.

Criar uma imagem cambiável

Uma imagem cambiável é aquela cuja exibição é alterada quando o ponteiro for movido sobre ela.

Você utilizará o comando Inserir imagem cambiável do Dreamweaver para criar três imagens cambiáveis para os botões de navegação: "Trip Planner" (Planejador de viagem), "Destinations" (Destinos) e "Travel Logs" (Registros de viagem).

A imagem cambiável consiste de duas imagens: a imagem exibida quando a página for carregada pela primeira vez no navegador e a imagem exibida quando o ponteiro for passado sobre a imagem original. Certifique-se de utilizar imagens com o mesmo tamanho. A primeira imagem regula o tamanho da tela, de forma que se a segunda imagem for muito menor ou maior, o resultado parecerá distorcido ou com um caráter amador.

A seguir, você adicionará um botão de navegação com uma imagem cambiável à página. E, em seguida, você adicionará os outros botões de navegação e visualizará a página em um navegador, para testar as imagens cambiáveis.

- 1 Na janela do documento, clique na primeira célula da tabela de botões de navegação.

Este procedimento informará ao Dreamweaver onde deseja inserir a imagem.

- 2 Para inserir uma imagem cambiável, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na categoria Comuns do painel Objetos, clique no ícone de Inserir imagem cambiável.
- Escolha Inserir > Imagens interativas > Imagem cambiável.

- 3 Na caixa de diálogo Inserir imagem cambiável, digite "**planner**" (**planejador**), no campo Nome da imagem.

Com isso, a imagem assumirá um nome exclusivo e se tornará facilmente identificável no código HTML.

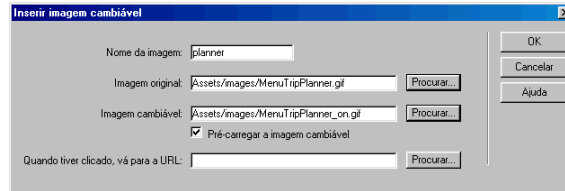
- 4 No campo Imagem original, clique em Procurar; em seguida, navegue até o arquivo MenuTripPlanner.gif e clique em Selecionar (no Windows), ou Abrir (no Macintosh).

Este procedimento informará ao Dreamweaver a imagem que deverá ser exibida quando a página for carregada pela primeira vez.

- 5 No campo Imagem cambiável, clique em Procurar; em seguida, navegue até o arquivo MenuTripPlanner_on.gif e clique em Selecionar (no Windows), ou Abrir (no Macintosh).

Este procedimento informará ao Dreamweaver a imagem que deverá ser exibida quando o ponteiro for passado sobre a imagem original.

- 6 Certifique-se de que a opção Pré-carregar a imagem cambiável esteja selecionada, de maneira que as imagens cambiáveis sejam carregadas quando a página for carregada no navegador, garantindo uma transição rápida entre as imagens quando o usuário mover o ponteiro do mouse sobre a imagem original.



- 7 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.
A imagem aparecerá no documento.
- 8 Redimensione a célula de layout, para que possa acomodar a imagem.

Criar as outras imagens cambiáveis

Agora, você adicionará as imagens cambiáveis correspondentes aos outros botões de navegação.

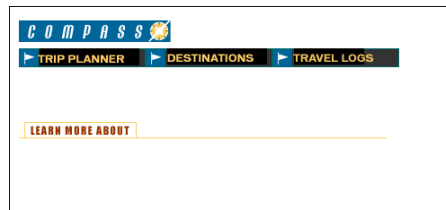
- 1 Na janela do documento, clique na segunda célula de botão de navegação; em seguida, na categoria Comuns do painel Objetos, clique no ícone de Inserir a imagem cambiável.
- 2 Na caixa de diálogo Inserir a imagem cambiável, digite **destinos**, no campo Nome da imagem, para dar um nome exclusivo à imagem.
- 3 No campo Imagem original, clique em Procurar; em seguida, navegue e selecione MenuDestinations.gif.
- 4 No campo Imagem cambiável, clique em Procurar; em seguida, navegue e selecione MenuDestinations_on.gif.
- 5 Certifique-se de que a opção Pré-carregar a imagem cambiável esteja selecionada e, em seguida, clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.
- 6 Na janela do documento, clique na célula correspondente ao terceiro botão de navegação; em seguida, na categoria Comuns do painel Objetos, clique no ícone de Inserir imagem cambiável.
- 7 Na caixa de diálogo Inserir a imagem cambiável, digite **registro de viagem**, no campo Nome da imagem, para dar um nome exclusivo à imagem.
- 8 No campo Imagem original, clique em Procurar e, em seguida, navegue e selecione MenuTravelLogs.gif.

- 9 No campo Imagem cambiável, clique em Procurar e, em seguida, navegue e selecione MenuTravelLogs_on.gif.
- 10 Certifique-se de que a opção Pré-carregar a imagem cambiável esteja selecionada e, em seguida, clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.
- 11 Redimensione as duas células de layout, para que possam acomodar a imagem.

Visualizar o documento

Não é possível examinar o comportamento das imagens cambiáveis na janela do documento do Dreamweaver; estas imagens funcionam apenas nos navegadores. Contudo, é possível visualizar o documento no Dreamweaver, para examinar as suas funções associadas ao navegador. Não é necessário salvar o documento para poder visualizá-lo.

- 1 Pressione a tecla F12, para visualizar o documento em um navegador da Web.



Mova o ponteiro do mouse sobre as imagens cambiáveis que tiver criado, para vê-las mudar.

- 2 Ao terminar de visualizar o arquivo, feche a janela do navegador.
- 3 Retorne à janela do documento do Dreamweaver e escolha Arquivo > Salvar, para salvar as alterações feitas na home page.

Inserir texto

Agora, você vai adicionar texto às células da parte inferior da tabela de layout.

No Dreamweaver, é possível digitar conteúdo diretamente em uma célula de layout ou recortá-lo de um outro documento e colá-lo na célula de layout. Nesse tutorial, você adicionará texto à célula de layout, copiando e colando o conteúdo de um arquivo de texto já existente.

- 1 Escolha Arquivo > Abrir; em seguida, na pasta Compass_Site, abra o arquivo DW4_HomeText.txt.

O documento DW4_HomeText.txt será aberto em outra janela do Dreamweaver.

- 2 No arquivo DW4_HomeText.txt, selecione as duas primeiras linhas de texto, de “Fly Fishing” (Pesca com iscas artificiais) até “ravioli”.

- 3 Escolha Editar > Copiar, para copiar o texto.
- 4 No documento my_CompassHome, clique na primeira célula de layout da tabela de layout de descrição do texto.
- 5 Escolha Editar > Colar, para colar o texto na célula de layout.
- 6 No arquivo DW4_HomeText.txt, selecione as duas linhas de texto seguintes: “Level 5 Rapids” (Corredeiras de nível 5) e “Siberia” (Sibéria).
- 7 Escolha Editar > Copiar, para copiar o texto.
- 8 No documento my_CompassHome, clique na segunda célula da tabela de layout de descrição do texto.
- 9 Escolha Editar > Colar, para colar o texto na célula de layout.
- 10 No arquivo DW4_HomeText.txt, selecione as duas últimas linhas de texto: “Puget Sound Kayaking” (Caiaque no Estreito Puget) e “Puget Sound” (Estreito Puget).
- 11 Copie o texto e, em seguida, cole-o na terceira célula da tabela de layout.
- 12 Feche o arquivo DW4_HomeText.txt e, em seguida, clique no documento my_CompassHome.html, para torná-lo ativo.

Formatar o texto

É possível formatar o texto da janela do documento definindo as propriedades no inspetor de propriedades. Inicialmente, selecione o texto a ser formatado e aplique as alterações. Você alterará o tipo de fonte e o tamanho do texto.

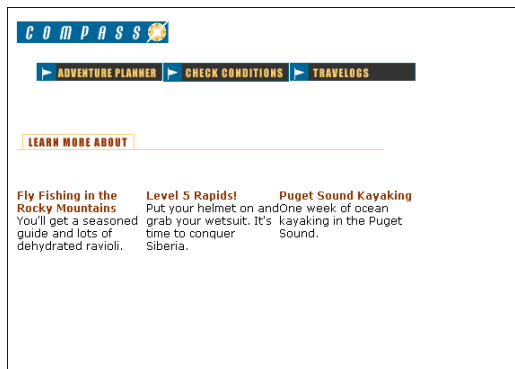
- 1 Se o inspetor de propriedades ainda estiver fechado, escolha Janela > Propriedades.
- 2 Na primeira célula de layout de descrição do texto, selecione todo o texto, desde a palavra “Fly” até a última palavra (“ravioli”).
- 3 No segundo menu pop-up Formato do inspetor de propriedades, que apresenta a opção Fonte padrão, selecione Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif.
- 4 No menu pop-up Tamanho, selecione 2.
O texto do documento será automaticamente atualizado, refletindo as alterações.
- 5 Repita as etapas descritas acima, para selecionar e formatar o texto das outras duas células de layout de descrição do texto.

Aplicar cor e estilo

Agora, você aplicará outras alterações de formatação ao texto; você aplicará cor e estilo para criar o texto do cabeçalho.

- 1 Na primeira célula de layout de descrição do texto, selecione o texto do cabeçalho, desde a palavra “Fly” até a palavra “Mountains” (Montanhas).
- 2 No inspetor de propriedades, clique no seletor de cores; em seguida, mova o conta-gotas até a imagem Mais informações, na janela do documento, e selecione a cor marrom no texto desta imagem.
- 3 Ainda no inspetor de propriedades, clique no ícone *B*, para aplicar o estilo negrito ao texto.
- 4 Repita as etapas acima para aplicar cor e estilo ao texto do cabeçalho nas outras células de layout de descrição do texto.
- 5 Pressione a tecla F12, para visualizar a página em um navegador.

A sua página deverá se assemelhar à página abaixo.



Observe o texto. A separação entre o texto de uma célula de layout e a seguinte é pequena. Você corrigirá este problema nas próximas etapas do tutorial.

- 6 Feche a janela do navegador e, em seguida, clique na janela do documento, para torná-la ativa.

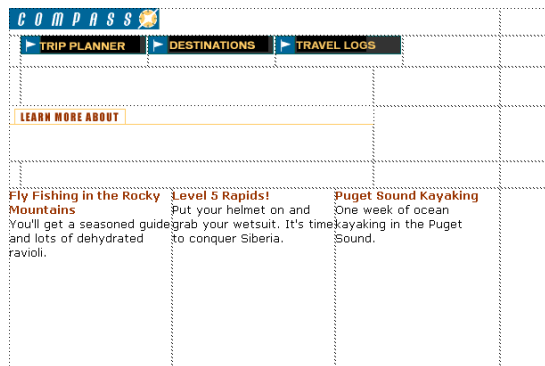
Trabalhar na visualização padrão

A visualização de layout é útil para organizar a disposição dos elementos de páginas da Web. Embora seja possível ajustar a maior parte dos elementos do desenho nesta visualização, certas alterações devem ser executadas na visualização padrão. Ao alternar para a visualização padrão, você verá como o Dreamweaver utiliza tabelas para criar a estrutura da página. Às tabelas de layout da visualização de layout correspondem os tags <table> da visualização padrão.

Agora, você aprenderá como trabalhar com tabelas, para continuar a aprimorar o desenho da página. Primeiramente, passe à visualização padrão do Dreamweaver.

- No painel Objetos, clique no ícone da Visualização padrão.

A sua página deverá se assemelhar à tela abaixo.



Definir as propriedades das células

Altura da célula determina a altura de uma linha de células. Observe o espaço ao redor do logotipo Compass. Remova o excesso de espaço entre o logotipo e os botões de navegação.

- 1 Clique em qualquer ponto da área vazia da célula que contém a imagem do logotipo Compass (não na imagem em si).
- 2 No inspetor de propriedades da célula, exclua o valor contido no campo U (altura).
- 3 Ainda no inspetor de propriedades, clique no ícone da caixa Cor de fundo, localizado na parte inferior; em seguida, utilize o conta-gotas para selecionar a cor preta.

A cor de fundo será aplicada à célula.

- 4 Clique em qualquer ponto da janela do documento, para examinar a alteração.

Como selecionar uma tabela

A seguir, você ajustará o espaço na tabela dos botões de navegação. A maneira mais fácil de selecionar uma tabela na visualização padrão é através da utilização do seletor de tags, que exibe os tags HTML dos elementos do documento.

Você utilizará o seletor de tags para selecionar a tabela que contém os botões de navegação.

- 1 Clique na célula que contém a imagem Planejador de viagem.

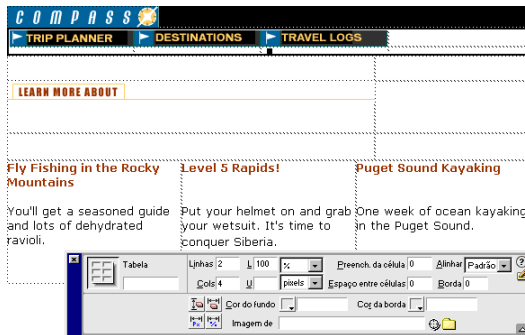
Observe o seletor de tags, no canto inferior esquerdo da janela do documento.



Nota: Os tags apresentados no seletor de tags podem variar, dependendo do número de tabelas que tiverem sido criadas na visualização de layout.

- 2 No seletor de tags, clique no tag <table> mais à direita.

Na janela do documento, aparecerá uma borda ao redor da tabela de botões de navegação, enquanto que o inspetor de propriedades passará a refletir as propriedades da tabela.



Definir as propriedades de uma tabela

Agora, você utilizará o inspetor de propriedades da tabela para limpar o excesso de espaço na tabela de botões de navegação e para adicionar uma cor de fundo à tabela.

- 1 No inspetor de propriedades, clique no ícone de Limpar as alturas das linhas (o botão na parte inferior do inspetor de propriedades).

O espaço excessivo será removido da tabela.

- 2 Ainda no inspetor de propriedades, clique no ícone da caixa Cor de fundo e, em seguida, utilize o conta-gotas para selecionar a cor preta.

A cor de fundo preta será aplicada à tabela dos botões de navegação.

Adicionar preenchimento às células

A seguir, você fará alterações às células que contêm texto. Como você pode ver, o texto está próximo demais das margens das células. Você adicionará preenchimento às células, para aumentar o espaço entre elas e o texto.

- 1 Clique na primeira célula da tabela de descrição do texto.
- 2 No seletor de tags, clique no tag <table> mais à direita, para selecionar a tabela.
- 3 No campo Preench. da célula, no inspetor de propriedades, digite **10**, para adicionar 10 pixels de espaço entre o texto e as células da tabela.
- 4 Clique em qualquer ponto da janela do documento, para examinar as alterações.
- 5 Salve o documento.

Visualizar os arquivos do site

Para examinar uma representação de nível elevado da estrutura de um site local, utilize a visualização do mapa do site do Dreamweaver. O mapa do site também pode ser utilizado para adicionar novos arquivos ao site; adicionar, remover e alterar os links, além de criar um arquivo de imagem do site, que pode ser exportado e impresso a partir de um aplicativo de edição de imagens.

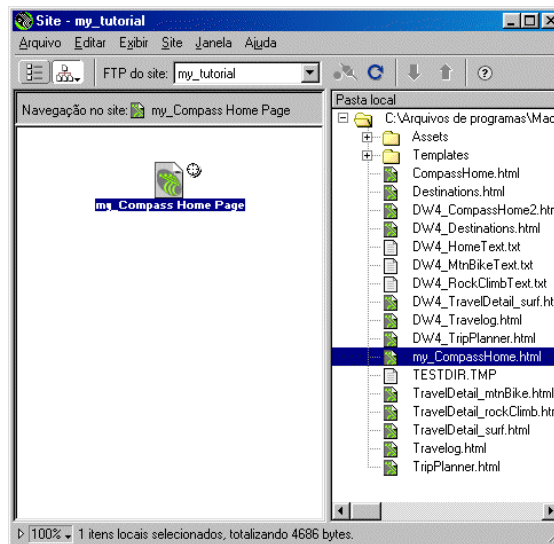
O mapa do site sempre exibe a home page de um site na parte superior do mapa; abaixo da home page, você poderá examinar os arquivos que se vinculam à home page.

Existem diversas maneiras de se definir a home page de um site. A maneira mais fácil é através da utilização do menu contextual, situado na janela do site.

- 1 Clique na barra de título da janela do site para ativá-la. Se a janela do site não estiver visível, escolha Janela > Arquivos do site.
- 2 Na lista Pasta local da janela do site, clique com o botão direito do mouse no documento e my_CompassHome.html (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no documento (no Macintosh); em seguida, no menu contextual, escolha Definir como home page.
- 3 Clique no ícone de Mapa do site, situado na área superior esquerda da janela do site; em seguida, no menu pop-up Mapa do site, selecione a opção Mapa e arquivos.



A janela do site aparecerá e contará agora com duas visualizações do site local: à esquerda, um mapa do site, que representa graficamente a estrutura do site Compass (cujá home page é my_CompassHome.html), enquanto que à direita, uma lista com o conteúdo da pasta local.



A página my_CompassHome.html ainda não possui links. Você adicionará links a esta página na próxima seção do tutorial.

Mantenha aberta a janela do site por enquanto, para acompanhar a atualização do mapa do site enquanto os links são incluídos na home page.

Vincular os documentos

As imagens da área superior da home page Compass guiam os visitantes para páginas específicas do site. Agora, você adicionará links aos botões de navegação.

Você perceberá que há diversas maneiras de criar links utilizando o Dreamweaver. Primeiramente, você adicionará um link da imagem Planejador de viagem à página TripPlanner.html, utilizando o inspetor de propriedades.

- 1 Na janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo my_CompassHome.html, em qualquer um dos painéis.

O arquivo my_CompassHome.html se tornará a janela ativa.

- 2 Na janela do documento, clique uma vez na imagem Planejador de viagem, para selecioná-la.
- 3 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades, caso ainda esteja fechado.

O inspetor de propriedades exibirá as informações sobre a imagem selecionada.



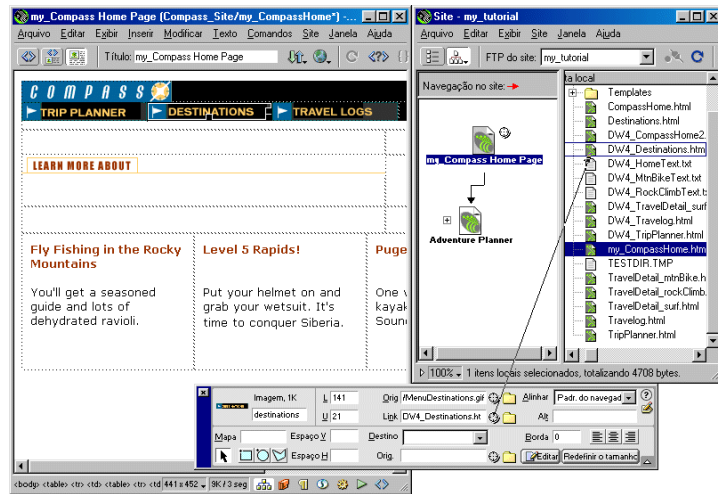
Nota: O campo Link contém um sinal de número (#), geralmente denominado link nulo ou “fictício”, que foi criado quando você inseriu a imagem cambiável. Não remova este caractere. Ele será substituído pelo nome do arquivo do documento vinculado.

- 4 No inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta, à direita do campo Link.
- 5 Na caixa de diálogo Selecionar o arquivo, procure a pasta Compass_Site e, em seguida, o arquivo DW4_TripPlanner.html; clique em Selecionar (no Windows), ou Abrir (no Macintosh), para selecionar o arquivo a ser aberto quando o botão Planejador de viagem for clicado.

O nome do arquivo aparecerá no campo Link, no inspetor de propriedades. Agora, você irá adicionar um link à imagem Destinos utilizando o inspetor de propriedades e a janela do site.

- 6 Clique na barra de título da janela do site para ativá-la ou escolha Janela > Arquivos do site. Redimensione a janela do documento, se for necessário, para que o lado esquerdo da janela do documento possa ser colocado ao lado da janela do site.
- 7 Na janela do documento, clique na imagem Destinos, para selecioná-la.

- 8 No inspetor de propriedades, clique no ícone de Indicar o arquivo (localizado à direita do campo Link) e, em seguida, arraste o ponteiro para a janela do site; na lista Pasta local, indique o arquivo DW4_Destinations.html.



O nome do arquivo aparecerá no campo Link, no inspetor de propriedades da imagem Produtos.

- 9 Clique no ícone de Mapa do site, na janela do site. O mapa do site será atualizado, refletindo a adição do link.



Um sinal de adição (+) ao lado de um arquivo no mapa do site indica que o arquivo possui links a outros documentos. Clique no sinal de adição para exibir os arquivos associados; clique no sinal de subtração (–) para reduzir o mapa do site.

A seguir, você adicionará um link à imagem "Travelogs".

- 10 Na janela do documento, clique na imagem "Travelogs", para selecioná-la.
- 11 No inspetor de propriedades, arraste o ícone do indicador de arquivos até a janela do site e indique o arquivo DW4_Travelog.html.
- 12 Escolha Arquivo > Salvar, para salvar as alterações feitas na home page.

Testar a página

Não é possível testar os links no Dreamweaver. Os links devem ser verificados em um navegador, para garantir o funcionamento das páginas conforme as expectativas.

- 1 Pressione a tecla F12, para visualizar a página em um navegador.

Clique nos botões de navegação, para verificar os links. Clique no botão Voltar do navegador, para retornar à home page.

- 2 Quando tiver terminado de testar a página, escolha Arquivo > Fechar, para fechá-la.

Utilizar o painel Propriedades

O painel Propriedades permite visualizar as propriedades do site (imagens, cores HTML, links, filmes Flash, outros tipos de filmes, scripts, modelos e itens de biblioteca). É possível examinar todas as propriedades do site em um único local e, em seguida, adicionar com facilidade conteúdo à página diretamente do painel.

Agora, você aprenderá como utilizar o painel Propriedades para adicionar propriedades a uma página.

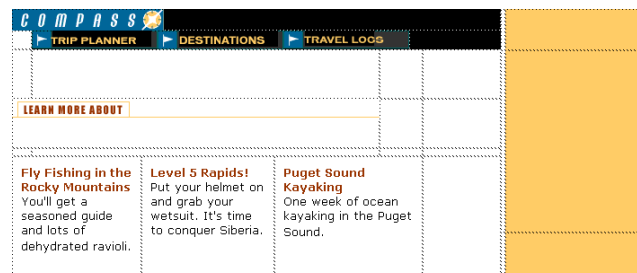
Selecionar um documento novo

Para evitar ter que criar outras tabelas na home page, este tutorial inclui um arquivo HTML semelhante à home page que você criou; ele inclui uma nova célula de tabela, no lado direito do documento.

Para iniciar esta parte do tutorial, siga um dos procedimentos abaixo:

- Se estiver continuando o tutorial vindo da seção anterior, escolha Arquivo > Abrir e, em seguida, selecione o arquivo DW4_CompassHome2.html.
- Se estiver começando o tutorial nesta seção, escolha Site > Abrir o site e, em seguida, na lista de sites, selecione Tutorial - Dreamweaver, para abrir um determinado site. No menu principal da janela do documento, escolha Arquivo > Abrir; na caixa de diálogo que aparecer, selecione DW4_CompassHome2.html.

O arquivo DW4_CompassHome2.html será aberto.



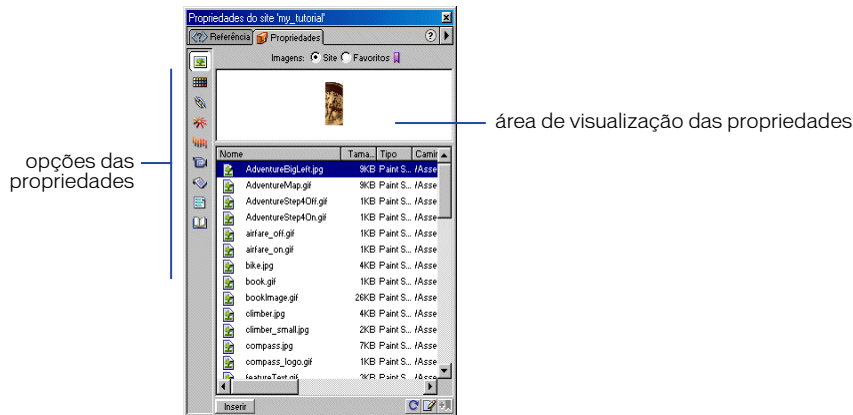
Visualizar as propriedades do site

Inicie abrindo o painel Propriedades.

1 Abra o painel Propriedades seguindo um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Propriedades.
- Clique no ícone de Mostrar a propriedade, na barra do Iniciador.

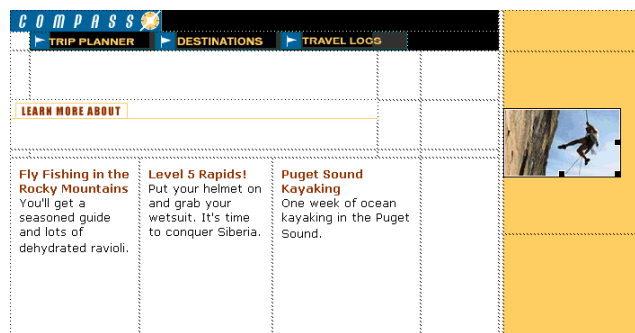
Aparecerá o painel Propriedades.



Inserir uma imagem

Inicie utilizando o painel Propriedades para inserir duas imagens na página: a imagem de um alpinista e uma imagem de texto.

- 1 No painel Propriedades, clique no ícone de Imagens e certifique-se de que o botão de opção Site, localizado na parte superior deste painel esteja selecionado, para que todas as imagens do site Compass estejam visíveis.
- 2 Na lista de nomes, selecione o ícone da imagem correspondente a climber.jpg e, em seguida, arraste-o para a célula intermediária da tabela, do lado direito da página.



- 3 Pressione a tecla de seta à direita (este procedimento cancelará a seleção da imagem do alpinista e colocará o ponto de inserção após a mesma) e, em seguida, pressione as teclas Shift e Enter (no Windows), ou Shift e Return (no Macintosh), para inserir uma quebra de linha.
- 4 Na lista de nomes, selecione o arquivo featureText.gif e, em seguida, arraste-o para a quebra de linha que criou, colocando a imagem featureText abaixo da imagem do alpinista.

Inserir um filme Flash


Agora, você adicionará um tipo diferente de propriedade. Você arrastará um filme Flash para a célula abaixo dos botões de navegação.

- 1 Clique no ícone do Flash, no painel Propriedades, para visualizar todos os arquivos Flash do site Compass.
- 2 Na lista de nomes, clique no arquivo welcome.swf, para selecionar o filme Flash que deseja inserir no documento.

Na área de visualização do painel Propriedades, você verá o alocador de espaço do filme Flash.

- 3 Clique no botão Executar, na área de visualização do painel Propriedades, para visualizar o filme Flash.



 botão Executar

- 4 Na lista de nomes, arraste o arquivo Welcome.swf para a célula abaixo do botão de navegação "Trip Planner".

Aparecerá um alocador de espaço para o filme Flash na célula selecionada.

Aplicar uma cor utilizando o painel Propriedades

As cores que forem aplicadas aos elementos HTML, como ao texto ou ao fundo, serão automaticamente adicionadas à categoria Cores no painel Propriedades. É possível selecionar uma cor no painel Propriedades e aplicá-la ao texto na mesma página ou em outras páginas do site.

- 1 Coloque o ponto de inserção depois da imagem do alpinista, pressione a tecla Enter (no Windows), ou a tecla Return (no Macintosh), para adicionar um novo parágrafo e, em seguida, digite **Yosemite**.
- 2 Clique duas vezes em Yosemite, para selecionar o texto.
- 3 No painel Propriedades, clique no ícone de Cores, para visualizar as cores HTML no site Compass.
- 4 Na lista de valores, selecione o ícone de cor correspondente a #993300 e, em seguida, arraste-o para o texto selecionado, para aplicar a cor.

Criar uma lista de propriedades favoritas

Utilize o painel Propriedades para gerenciar as propriedades. É possível criar o seu próprio grupo de propriedades favoritas no painel Propriedades. A seguir, você irá adicionar o logotipo e imagem dos botões de navegação do Compass à sua lista Favoritos do site.

- 1 No painel Propriedades, selecione o ícone de Imagens.
- 2 Na lista de nomes, clique no arquivo compass_logo.gif para selecioná-lo e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), para utilizar o menu contextual e, em seguida, selecione Adicionar à pasta Favoritos.
 - Clique no ícone de Adicionar à pasta Favoritos, localizado no canto inferior direito do painel Propriedades.

Você será alertado que a propriedade selecionada foi adicionada à lista Favoritos do site.

- 3 Clique em OK.

Adicionar diversas imagens à lista Favoritos

Agora, você adicionará as imagens dos botões de navegação à lista Favoritos. É possível selecionar diversas imagens no painel Propriedades e, em seguida, adicioná-las simultaneamente à lista Favoritos.

- 1 Na lista de imagens do painel Propriedades, clique na imagem do primeiro botão de navegação (MenuDestinations.gif).
- 2 Selecione os outros botões de navegação, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Pressione a tecla Shift (no Windows) e, na lista de imagens, clique no arquivo MenuTripPlanner_on.gif (o último botão de navegação da lista), para selecionar todas as imagens dos botões de navegação.
 - Pressione a tecla Shift (no Macintosh) e mantenha-na pressionada enquanto seleciona as imagens correspondentes a cada botão de navegação.
- 3 Clique no ícone de Adicionar à pasta Favoritos.
- 4 Na mensagem de alerta, clique em OK.

Visualizar as propriedades favoritas

É possível visualizar as propriedades que tiverem sido adicionadas à lista Favoritos e utilizar esta visualização para inserir as propriedades no documento.

- Para visualizar as imagens que tiver adicionado à lista Favoritos, clique no botão de opção Favoritos, situado na parte superior do painel Propriedades.

Inserir objetos Flash

Os objetos Flash são pequenos arquivos gráficos SWF (Shockwave) que podem ser criados enquanto você trabalha no Dreamweaver. É possível criar objetos de texto e botões Flash. A utilização de texto Flash permite desenhar páginas da Web contendo fontes diferentes do padrão, dispensando qualquer preocupação com as fontes que os visitantes ao site terão disponíveis nos seus computadores. Os botões Flash são criados a partir de modelos Flash enviados com o Dreamweaver. É possível personalizar com facilidade um botão de modelo e adicioná-lo às suas páginas da Web.

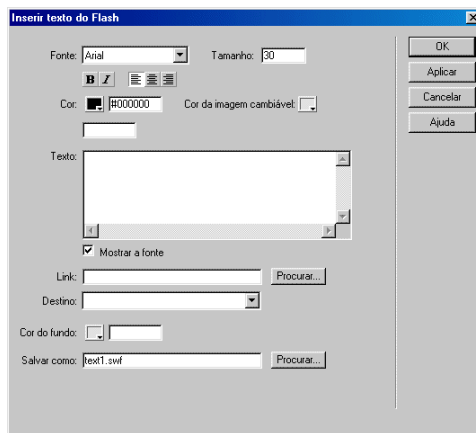
Criar um objeto de texto Flash

Agora, você criará um objeto de texto Flash para ser utilizado como título da sua home page.

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção acima da imagem do alpinista.
- 2 No painel Objetos, clique no ícone de Inserir texto Flash.



Aparecerá a caixa de diálogo Inserir texto Flash.



- 3 Na caixa de diálogo Inserir texto Flash, defina as seguintes opções:
 - Em Fonte, selecione Verdana ou escolha uma de suas fontes favoritas.
 - Em Tamanho, digite 18.
 - Em Cor, clique na caixa de cores e, em seguida, utilize o conta-gotas para selecionar uma cor amarronzada para o texto do cabeçalho do documento.
 - Em Cor da imagem cambiável, clique na caixa de cores; em seguida, mova o conta-gotas até a janela do documento e selecione a cor dourada para o fundo da tabela.
 - No campo Texto, digite **Destino principal**.
 - No campo Salvar como, digite **myText.swf**.
- 4 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Inserir texto Flash.

Visualizar o objeto de texto Flash no documento

O objeto de texto Flash aparecerá no documento. É necessário executar o objeto Flash para examinar o efeito cambiável do texto.

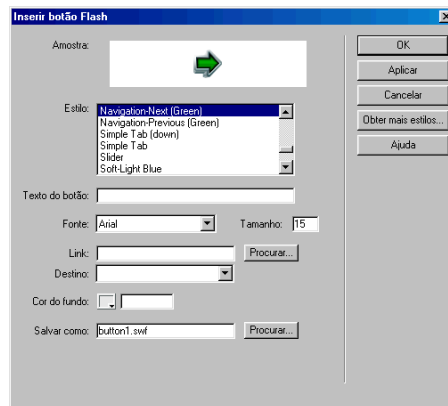
- 1 Se o inspetor de propriedades ainda não estiver expandido, clique na seta de expansão para examinar tudo.
- 2 No inspetor de propriedades do texto Flash, clique em Executar.
- 3 Na janela do documento, passe o ponteiro do mouse sobre o objeto de texto Flash.
- 4 Para interromper a execução do objeto, clique em Parar, no inspetor de propriedades.

Criar um objeto de botão Flash

Veja como é fácil adicionar um botão Flash a um documento. Você criará um botão Flash e o adicionará abaixo da imagem do alpinista.

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o objeto, abaixo da imagem do alpinista e, em seguida, no painel Objetos, clique no ícone de Inserir botão Flash.

Aparecerá a caixa de diálogo Inserir botão Flash.



- 2 Na caixa de diálogo Inserir botão Flash, defina as seguintes opções:
 - Na lista de estilos, selecione "Beveled Rect-Bronze".
 - Em Texto do botão, digite **Mais detalhes**.
 - Em Fonte, selecione Verdana ou escolha uma de suas fontes favoritas.
 - Em Tamanho, digite 11.
 - Clique em Aplicar, para inserir o botão Flash no documento.
 - Em Salvar como, digite **myButton.swf**

- 3 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.

O objeto de botão Flash aparecerá no documento.

Visualizar o botão Flash no documento

Como o botão Flash que você inseriu apresenta um efeito cambiável, examine-o, para ver a sua aparência.

- 1 No inspetor de propriedades do botão Flash, clique em Executar, para executar o botão no documento.
- 2 Na janela do documento, passe o ponteiro do mouse sobre o objeto, para examinar o efeito cambiável do botão Flash.
- 3 Para interromper a execução do objeto, clique em Parar, no inspetor de propriedades.

Criar um modelo

Os modelos podem ser utilizados para criar os documentos que tenham uma estrutura e aparência semelhantes. Eles são úteis quando for necessário assegurar que todas as páginas em um site compartilhem determinadas características.

Quando apenas um modelo for aplicado a um grupo de páginas, as informações nelas contidas poderão ser alteradas através da edição do modelo e de sua reaplicação nas páginas. Enquanto os elementos específicos de uma página (como o texto que descreve um item para venda) permanecem inalterados, os elementos comuns do modelo (como as barras de navegação) são atualizados em todas as páginas que o utilizarem.

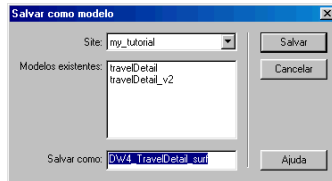
A página de destinos de viagem Compass se vincula a diversas páginas de detalhes sobre viagens que descrevem os locais que poderiam interessar aos visitantes do site. Você utilizará o desenho de uma página existente de detalhes de viagem para criar um modelo. A utilização de um modelo garante que as páginas de informações de viagem terão um layout e formato idênticos.

Criar um modelo a partir de uma página existente

Nesta seção, você criará um modelo a partir de uma página de viagem já existente e o utilizará para criar novas páginas de viagem.

- 1 Na lista de pastas locais da janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo DW4_TravelDetail_surf.html, para abri-lo.
- 2 Escolha Arquivo > Salvar como modelo.

Aparecerá a caixa de diálogo Salvar como modelo.



Os modelos existentes (travelDetail e travelDetail_v2) foram criados e aplicados às páginas de viagem concluídas do site Compass. Você criará a sua própria versão deste modelo.

- 3 No campo Salvar como, altere o nome do modelo: digite **myTravelDetail** e clique em Salvar.

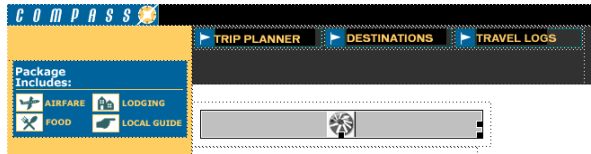
Na janela do documento, um novo documento substituirá o documento DW4_TravelDetail. Na barra de título do documento, observe que o documento contém um identificador de modelo <<Template>> e uma extensão de arquivo de modelo do Dreamweaver (.dwt).

Modificar o modelo

A esta altura, o novo modelo é idêntico à página a partir da qual foi salvo. Os modelos contêm regiões bloqueadas e editáveis. As regiões bloqueadas podem ser editadas apenas no modelo. As regiões editáveis são alocadores de espaço para o conteúdo exclusivo de cada página que utiliza esse modelo. No modelo, os botões correspondentes ao logotipo e aos botões de navegação não são editáveis, ao passo que o título do destino, o anúncio relacionado e a descrição dos destinos, são.

A primeira etapa será a criação de regiões editáveis no modelo.

- 1 No modelo myTravelDetail.dwt, na janela do documento, clique no alocador de espaço Flash mais ao alto, para selecioná-lo; este filme exibirá o título do destino.



- 2 Escolha Modificar > Modelos > Nova região editável.
Aparecerá a caixa de diálogo Nova região editável.
- 3 No campo Nome, digite **titleCell** como nome desta região do modelo.



- 4 Clique em OK.
Será criada uma região de modelo. Observe a guia que contém o nome da região do modelo. O alocador de espaço também é circundado por uma linha azul-clara, que identifica os limites da área editável.
- 5 Na janela do documento, selecione o alocador de espaço do anúncio Flash e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Nova região editável, para tornar editável esta região do modelo.
- 6 No campo Nome da caixa de diálogo Nova região editável, digite **adCell** e, em seguida, clique em OK.
Os identificadores de área do modelo aparecerão no documento.
- 7 Na janela do documento, selecione todo o texto da primeira célula abaixo do anúncio e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Nova região editável, para tornar editável esta área do modelo.
- 8 No campo Nome da caixa de diálogo Nova região editável, digite **textCell1** e, em seguida, clique em OK.
- 9 Na janela do documento, selecione todo o texto da segunda célula abaixo do anúncio e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Nova região editável, para tornar editável esta seção do modelo.

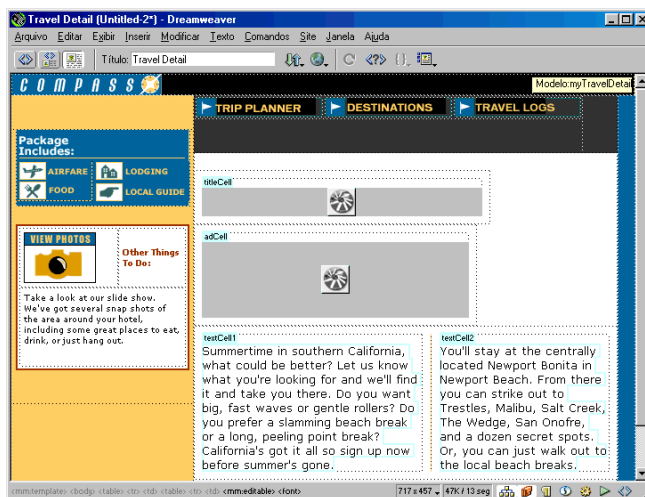
- 10 No campo Nome da caixa de diálogo Nova região editável, digite **textCell2** e, em seguida, clique em OK.
- 11 Escolha Arquivo > Salvar, para salvar o arquivo do modelo.

Aplicar o modelo a uma nova página

Como as regiões editáveis do modelo já estão definidas, você utilizará o modelo para criar uma página de detalhes de uma viagem à Nova Zelândia.

- 1 Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo, para abrir um novo documento.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o painel Propriedades.
- 3 Clique no ícone de Modelos, para examinar os modelos do site Compass.
- 4 Na lista de nomes, selecione o modelo **myTravelDetail** e, em seguida, arraste o ícone para o novo documento.

O modelo será aplicado ao novo documento.



Esta página contém as mesmas regiões e conteúdo que o modelo por você criado.

Nota: Se você mover o ponteiro do mouse para uma região não-editável deste modelo (como as áreas correspondentes ao logotipo ou aos botões de navegação), o ponteiro será alterado, indicando a impossibilidade de acesso à região bloqueada.

- 5 Salve o documento e nomeie o arquivo como **myTravelDetail_mtnBike.html**.

Como editar uma página baseada em modelo

Agora, você atualizará o documento myTravelDetail_mtnBike.html, atualizando as regiões editáveis com propriedades e texto que se referem aos detalhes de viagens envolvendo ciclismo rústico na Nova Zelândia.

- 1 Na janela do site, clique no alocador de espaço Flash, situado na região titleCell, para selecionar o objeto a ser substituído.
- 2 No campo Arquivo, no inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta; em seguida, na caixa de diálogo que aparecer, navegue até Assets/swfs e selecione text_mtnBike.swf.
- 3 Na região adCell, clique no alocador de espaço Flash, para selecionar o objeto a ser substituído.
- 4 No campo Arquivo, no inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta; em seguida, na caixa de diálogo que aparecer, navegue até Assets/swfs e selecione bikeAd.swf.
- 5 Escolha Arquivo > Abrir e, em seguida, navegue até o arquivo DW4_MtnBikeText.txt, para abrir o documento que contém o texto correspondente a este destino.
- 6 No arquivo DW4_MtnBikeText.txt, copie o parágrafo do texto abaixo de "Cell 1" (Célula 1); no documento myTravelDetail_mtnBike, substitua o texto da região textCell1 selecionando-o e, em seguida, colando o texto copiado.
- 7 No arquivo DW4_MtnBikeText.txt, copie o parágrafo do texto abaixo de "Cell 2" (Célula 2); no documento myTravelDetail_mtnBike, substitua o texto da região textCell2 selecionando-o e, em seguida, colando o texto copiado.
As informações dos detalhes de viagem serão atualizadas.
- 8 Feche o arquivo DW4_MtnBikeText.txt.
- 9 No campo Título da barra de ferramentas do Dreamweaver, digite **Ciclismo na Nova Zelândia**.
- 10 Salve o documento.

Verificar o site

Antes de enviar as páginas para um servidor remoto, verifique sempre os arquivos. Até agora, você aprendeu como testar as páginas, visualizando-as em um navegador. Agora, você conhecerá outras ferramentas do Dreamweaver, que se encontram disponíveis para criar o acompanhamento de um arquivo e para testar as páginas.

Inicialmente, você aprenderá como adicionar uma Design Note a um arquivo e, em seguida, como executar um relatório sobre os arquivos do site.

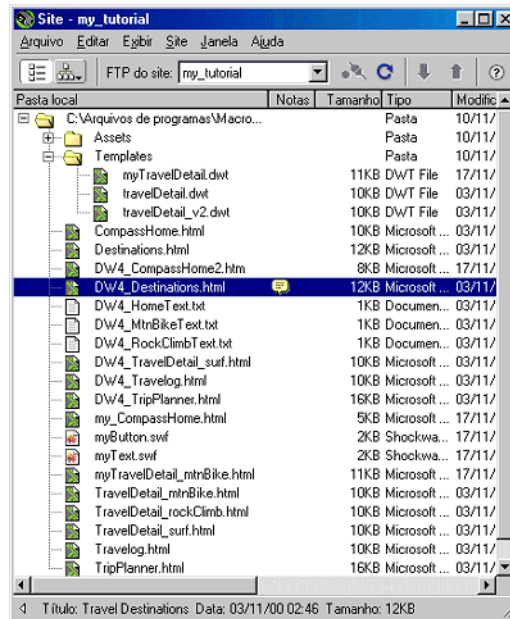
Criar uma Design Note

As Design Notes constituem uma maneira inteligente de gerenciar o site, através da inclusão de comentários na janela do site do documento. Utilize as Design Notes para programar o trabalho de produção, incluir acompanhamento nos arquivos ou comunicar detalhes sobre arquivos ou sobre o site aos outros membros da equipe. A seguir, você criará uma Design Note para programar o acompanhamento de uma alteração a uma página do site.

- 1 Na janela do site do Dreamweaver (Site > Arquivos do site), no painel Pasta local, selecione DW4_Destinations.html.
- 2 No menu principal, escolha Arquivo > Design Notes.
Aparecerá a caixa de diálogo Design Notes.
- 3 Na guia Informações básicas, no menu pop-up Status, selecione **Necessita de atenção**.
- 4 Clique no ícone de calendário, para adicionar a data ao campo Notas.
- 5 Clique no campo Notas e, em seguida, digite **É necessário criar a página do Pico do Papagaio e adicionar links aos documentos**.
- 6 Selecione a opção **Mostrar** quando o arquivo estiver aberto, de maneira que a Design Note seja aberta automaticamente quando esta página for aberta.

7 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.

Aparecerá um ícone de Design Note na coluna Notas, no painel Pasta local.



8 Na janela do site, selecione o arquivo DW4_Destinations.html e abra-o.

O documento e as Design Note a ele associadas serão abertos; é fácil verificar as ações necessárias neste arquivo.

Relatórios do site inteiro

É possível executar relatórios do site, para verificar as condições dos arquivos HTML e para gerenciar o fluxo de trabalho. Execute relatórios no nível do documento, pasta ou site. Você executará um relatório para verificar se há qualquer documento sem título no site.

1 Escolha Site > Relatórios.

Aparecerá a caixa de diálogo Relatórios.

2 Na caixa de diálogo Relatórios, no menu pop-up Relatório sobre, selecione a opção Todo o site local; em seguida, em Relatórios HTML, selecione a opção Documento sem título.

3 Clique em Executar, para executar o relatório.

Aparecerá a caixa de diálogo Resultados, que apresenta uma listagem dos documentos sem título de página.

- 4 Na lista de arquivos, clique no arquivo, para selecioná-lo.
O campo Descrição detalhada será atualizado com as informações detalhadas de advertência.
- 5 Clique em Abrir o arquivo, para abrir o arquivo e corrigir o problema.
O arquivo será aberto.
- 6 No campo Título da barra de ferramentas do Dreamweaver, digite **Destinos principais**.
- 7 Salve e feche o arquivo quando tiver concluído.
- 8 Feche a caixa de diálogo Resultados.

As próximas etapas

Parabéns, você concluiu o tutorial do Dreamweaver. Você já sabe como desenhar páginas, adicionar conteúdo e testar as páginas. Se desejar, você poderá continuar a criar páginas e links para o site Compass. Você sabe como cumprir todas as etapas necessárias para concluir as páginas (alternativamente, utilize as páginas concluídas como referência). Depois de atualizar as páginas, visualize-as para testar as imagens cambiáveis e links, certificando-se de que estejam funcionando.

Se desejar se informar mais sobre como utilizar o Dreamweaver, tente as lições do Dreamweaver; no menu principal do Dreamweaver, escolha Ajuda > Lições e, em seguida, selecione uma lição.

Se tiver uma cópia do Dreamweaver e do Fireworks e desejar aprender como trabalhar com estas ferramentas em conjunto, consulte os tutoriais do Dreamweaver e do Fireworks.

Se estiver interessado em aprender mais sobre como utilizar os códigos HTML e JavaScript ou as folhas de estilos em cascata (CSS), consulte o material de referência enviado com o Dreamweaver. Escolha Janelas > Referência.

CAPÍTULO 2

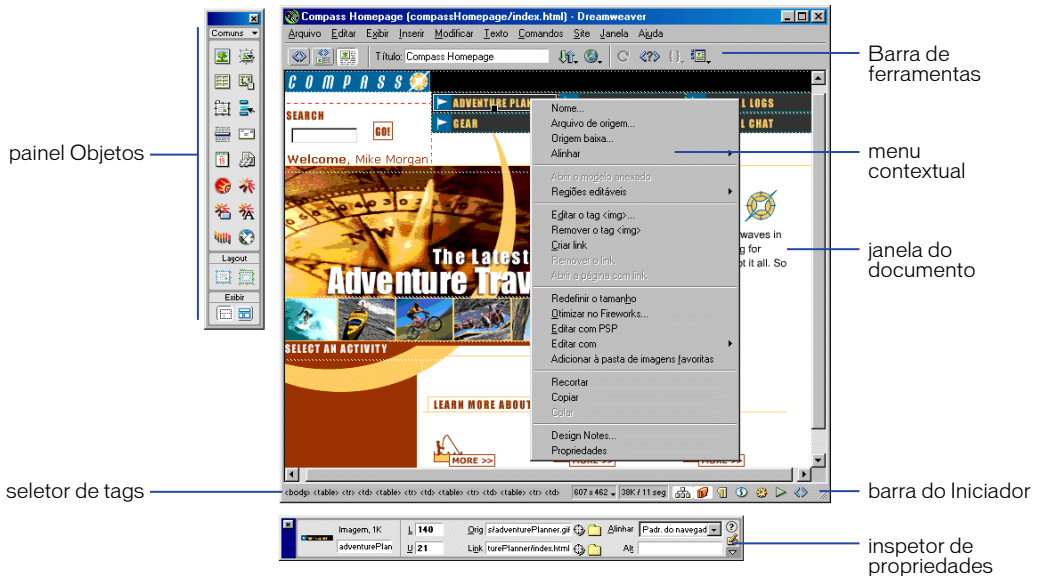
Princípios básicos do Dreamweaver

.....

O trabalho inicial com o Macromedia Dreamweaver é tão fácil quanto abrir ou criar um novo documento HTML. No entanto, para tirar o melhor proveito da experiência com o Dreamweaver, você deverá compreender os conceitos básicos subjacentes à área de trabalho do programa e saber escolher as opções, utilizar os inspetores e painéis e definir as preferências mais adequadas ao seu estilo de trabalho.

Sobre a área de trabalho do Dreamweaver

A área de trabalho do Dreamweaver adapta-se a diversos estilos de trabalho e níveis de experiência. Eis alguns dos componentes mais comumente utilizados:



- A janela do documento exibe o documento atual à medida que é criado e editado.
- A barra do Iniciador, situada na parte inferior direita da janela do documento, contém botões para abrir e fechar os inspetores e painéis utilizados mais frequentemente. Os ícones da barra do Iniciador também aparecem no Iniciador, um painel flutuante que pode ser selecionado no menu Janela. É possível especificar os ícones que aparecerão no Iniciador e na barra do mesmo, definindo as preferências dos painéis.
- A barra de ferramentas contém botões e menus pop-up que permitem visualizar a janela do documento de diversas maneiras, definir as opções de visualização e acessar algumas operações comuns como, por exemplo, visualizar um documento em um navegador.
- Os menus contextuais facilitam o acesso rápido a comandos úteis relacionados à seleção ou área atual. Para exibir um menu contextual, clique com o botão direito do mouse no item de uma janela (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no item (no Macintosh).

- O painel Objetos contém botões para criar e inserir diversos tipos de objetos, como imagens, tabelas, camadas e molduras. Também é possível alternar da visualização padrão para a de layout e acessar as ferramentas de desenho da visualização de layout.
- O inspetor de propriedades exibe as propriedades do objeto ou texto selecionado e permite modificá-las (as propriedades que aparecerão no inspetor dependerão do objeto ou texto selecionado).
- O Dreamweaver também conta com muitos outros inspetores, painéis e janelas que não são mostradas aqui, como o painel Histórico e o inspetor de código. Muitos destes itens podem ser encaixados — ou seja, é possível combinar janelas, inspetores e painéis em janelas com guias.

Para abrir as janelas, inspetores e painéis do Dreamweaver, utilize o menu Janela. Uma marca de seleção próxima a um item no menu Janela indica que o item com nome está aberto (apesar de poder estar oculto atrás de outras janelas). Para exibir um item que não se encontra aberto, escolha o nome do mesmo no menu.

Se um painel ou inspetor estiver marcado mas não estiver sendo exibido, escolha Janela > Organizar os painéis.

Sobre as diversas visualizações no Dreamweaver

O Dreamweaver permite trabalhar em um documento de diversas maneiras — utilizando a visualização do projeto, visualização do código ou uma combinação das duas, que exibirá o projeto e o código do documento. É possível alterar a visualização na qual está trabalhando, selecionando um tipo de visualização, na barra de ferramentas do Dreamweaver. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar a barra de ferramentas” na página 80.

Como trabalhar com a visualização de código

Durante a criação e o trabalho com os documentos, o Dreamweaver gera automaticamente o respectivo código-fonte HTML subjacente. Para examinar ou editar este código, utilize um dos editores de código do Dreamweaver: a visualização de código apresentada na janela do documento ou o inspetor de código. Para obter informações mais detalhadas, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.

Como trabalhar com a visualização do projeto

A visualização do projeto do Dreamweaver exibe uma representação visual do documento, em vez do código a ele subjacente. No trabalho com a visualização do projeto, existem duas visualizações nas quais é possível desenhar — a visualização de layout e a visualização padrão. Estas visualizações podem ser selecionadas no painel Objetos, abaixo de Exibir.

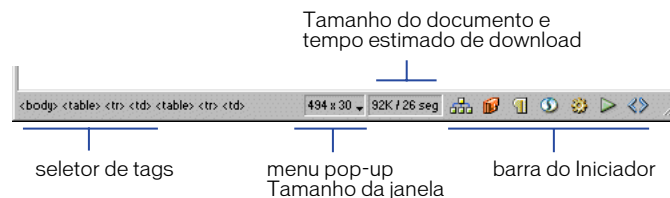
Na visualização de layout é possível projetar o layout de uma página e inserir imagens, texto e outros elementos de mídia. Para obter mais informações, consulte “Como projetar o layout de página” na página 177.

Trabalhe na visualização padrão para inserir camadas, criar documentos com molduras, criar tabelas ou utilizar outros recursos que não estão disponíveis na visualização de layout. Para trabalhar na visualização padrão, clique no ícone a ela correspondente, no painel Objetos.

A janela do documento

Na visualização do projeto, a janela do documento exibe o documento aproximadamente da maneira como ele aparecerá em um navegador da Web. A barra de título da janela do documento exibe o título da página e, entre parênteses, os nomes da pasta raiz e do arquivo, além de um asterisco, se o arquivo contiver alterações que ainda não tiverem sido salvas.

A barra de status, localizada na parte inferior da janela do documento, fornece informações adicionais sobre o documento que você estiver criando.



O seletor de tags exibe os tags-pais HTML que controlam o texto e objetos selecionados. Clique em um destes tags para realçar o seu conteúdo na janela do documento. Clique em <body>, para selecionar o corpo inteiro do documento.

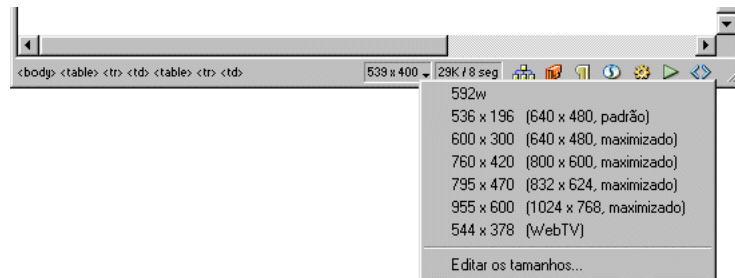
O menu pop-up Tamanho da janela permite redimensionar a janela do documento de acordo com dimensões pré-determinadas ou personalizadas. Consulte “Como redimensionar a janela do documento” na página 77.

À direita do menu pop-up Tamanho da janela, são exibidos o tamanho estimado do documento e o tempo estimado de download da página, incluindo todos os arquivos dependentes, como imagens e outros arquivos de mídia. Consulte “Como verificar o tempo e o tamanho do download” na página 549

A barra do Iniciador aparece na parte inferior da janela do documento. Por padrão, os botões da barra do Iniciador abrem a janela Site, os painéis Propriedades, Estilos HTML, Estilos CSS, Comportamentos, Histórico, e o inspetor de código. Para especificar que botões aparecerão na barra do Iniciador (e no Iniciador flutuante), consulte “Como personalizar a barra do Iniciador” na página 80.

Como redimensionar a janela do documento

A barra de status da janela do documento exibe as dimensões da janela (em pixels). Se você clicar neste tamanho de janela, o Dreamweaver exibirá o menu pop-up Tamanho da janela, que permite definir o tamanho da janela, a fim de ajustá-la a diversos tamanhos comuns de monitor. Para criar uma página de maneira que a sua aparência seja a melhor em um determinado tamanho, é possível ajustar a janela do documento a qualquer um dos tamanhos pré-determinados, editar estes tamanhos ou criar novos tamanhos.



Nota: O tamanho dado da janela corresponde às dimensões internas da janela do navegador, sem bordas; o tamanho do monitor está listado entre parênteses. Por exemplo: seria recomendável utilizar o tamanho “536 x 196 (640 x 480, padrão)” se for provável que os visitantes ao seu site estejam utilizando o Microsoft Internet Explorer ou o Netscape Navigator nas suas configurações padrão em um monitor de 640 x 480 pixels.

Para redimensionar a janela do documento de acordo com um tamanho pré-determinado:

Escolha um dos tamanhos no menu pop-up situado na parte inferior da janela do documento.

Para alterar os valores na lista do menu pop-up Tamanho da janela:

- 1 Escolha Editar os tamanhos, no menu pop-up Tamanho da janela.
- 2 Clique em qualquer dos valores de largura e altura na lista Tamanhos de janela, e digite um novo valor.

Para que a janela do documento se ajuste a uma largura específica (mantendo a altura inalterada), selecione um valor de altura e exclua-o.

- 3 Clique no campo Descrição, para inserir um texto descritivo sobre um tamanho específico.
- 4 Clique em OK para salvar a alteração e retornar à janela do documento.

Para adicionar um novo tamanho ao menu pop-up Tamanho da janela:

- 1 Escolha Editar os tamanhos, no menu pop-up Tamanho da janela.
- 2 Clique no espaço em branco abaixo do último valor na coluna Largura.
- 3 Digite os valores de Largura e Altura. Para definir apenas os valores de Largura ou de Altura, basta deixar um campo vazio.
- 4 Clique no campo Descrição, para inserir um texto descritivo sobre o tamanho adicionado.
- 5 Clique em OK para salvar a alteração e retornar à janela do documento.

Por exemplo: você poderá digitar **SVGA** ou **PC comum** próximo à entrada de um monitor de 800 x 600 pixels, e **Mac de 17 polegadas** próximo à entrada de um monitor de 832 x 624 pixels. Observe que a maioria dos monitores pode ser ajustada de acordo com diversas dimensões de pixels.

Como minimizar e restaurar as janelas e painéis (apenas para os usuários de PCs)

É possível minimizar e restaurar todas as janelas abertas do Dreamweaver — janelas de documentos, inspetores e painéis.

- Para minimizar todas as janelas do Dreamweaver, pressione as teclas Shift+F4 ou selecione Janela > Minimizar todas.
- Para restaurar todas as janelas do Dreamweaver, pressione as teclas Alt+Shift+F4. Se houver pelo menos uma janela aberta, é possível selecionar Janela > Restaurar todas, para restaurar qualquer outra janela.

Como definir as preferências da barra de status

Utilize as preferências da barra de status para definir as opções da barra de status, situada na parte inferior da janela do documento. Para exibir estas preferências, escolha Editar > Preferências e selecione Barra de status.

Tamanhos da janela permite personalizar os tamanhos da janela que aparecem no menu pop-up da barra de status. Consulte “Como redimensionar a janela do documento” na página 77.

Velocidade da conexão determina a velocidade da conexão (em quilobits por segundo) utilizada no cálculo do tamanho do download. O tamanho do download da página é exibido na barra de status. Quando uma imagem for selecionada, o tamanho do download de imagens e outras propriedades será exibido no inspetor de propriedades.

Mostrar o iniciador na barra de status exibe a barra do Iniciador, na parte inferior da janela do documento. Os botões da barra do Iniciador iniciam janelas, painéis e inspetores. O Iniciador contém os mesmos botões (com texto) e funções. Para obter mais informações, consulte “Como personalizar a barra do Iniciador” na página 80.

Como utilizar a barra do Iniciador

A barra do Iniciador contém botões para abrir e fechar vários painéis, janelas e inspetores. Também é possível exibir o Iniciador, um painel flutuante com botões idênticos.



Para mostrar ou ocultar o Iniciador:

Escolha Janela > Iniciador.

Se a barra do Iniciador não aparecer na parte inferior da janela do documento, ative a opção Mostrar o iniciador na barra de status, nas preferências da barra de status.

Para alterar a orientação do Iniciador, de horizontal para vertical:

Clique no ícone de orientação, no canto inferior direito.

Para obter mais informações sobre os itens que podem ser abertos pelos botões padrão do Iniciador, consulte “Sobre a janela do site” na página 114, “Como utilizar os estilos HTML para formatar o texto” na página 262, “Como utilizar o painel Estilos CSS” na página 275, “O painel Comportamentos” na página 470, “Sobre como automatizar as tarefas” na página 168, “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361, “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237 e “Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver” na página 358.

Como personalizar a barra do Iniciador

Utilize as preferências dos painéis para especificar os itens que aparecerão na barra do Iniciador e no Iniciador.

Para especificar que botões aparecerão na barra do Iniciador e no Iniciador:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Painéis, na lista de categorias.

Os itens selecionados para a exibição no Iniciador e na barra do Iniciador estão listados na caixa Mostrar no Iniciador.

- 2 Para adicionar um item ao Iniciador e à barra do Iniciador, clique no botão com o sinal de adição (+).
- 3 Para remover um item do Iniciador e da barra do Iniciador, realce-o e clique no botão com o sinal de subtração (-).
- 4 Para alterar a ordem dos itens que aparecem no Iniciador ou na barra do Iniciador, selecione um item da lista e clique em um botão de seta.

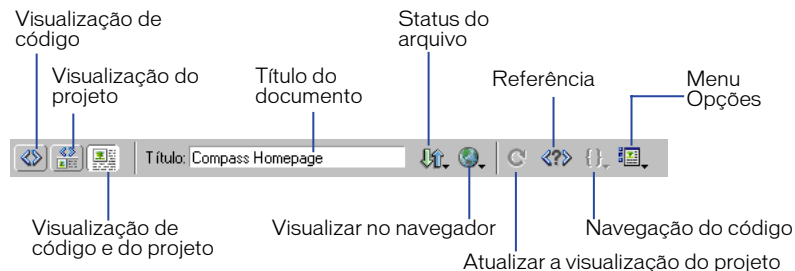
Por exemplo: para mover um item para o lado direito do Iniciador, mova o item para a parte de baixo da lista.

- 5 Clique em OK.

O Iniciador e a barra do Iniciador serão alterados, exibindo os itens especificados.

Como utilizar a barra de ferramentas

A barra de ferramentas do Dreamweaver contém botões que permitem alternar rapidamente de uma visualização para outra do documento: de código, do projeto e uma terceira visualização, que compreende estas duas. A barra de ferramentas também contém comandos comuns relacionados à visualização selecionada e ao status do documento. Os itens do menu Opções (o botão localizado à direita) serão modificados, dependendo da visualização selecionada.



- Para visualizar ou ocultar a barra de ferramentas, escolha Exibir > Barra de ferramentas.

- Para exibir o código apenas na janela do documento, clique no botão Mostrar a visualização de código.

- Para exibir uma visualização que contenha as visualizações de código e do projeto, clique no botão Mostrar as visualizações de código e do projeto.

Quando você selecionar esta visualização, a opção Visualização do projeto no alto se tornará disponível no menu Exibir. Utilize esta opção para especificar a visualização que aparecerá na parte superior da janela do documento.

- Para exibir apenas a visualização do projeto, clique no botão Mostrar a visualização do projeto.

Também é possível acessar estas visualizações através do menu Exibir.

- Para digitar o título de um documento, utilize o campo Título.

Se o documento já tiver um título, ele aparecerá neste campo.

- Para exibir o menu pop-up Status do arquivo, clique no botão do menu Status do arquivo.

- Para visualizar ou depurar o documento em um navegador, clique no botão Visualizar/depurar no navegador e escolha um dos navegadores que aparecem na lista deste menu pop-up.

Para adicionar ou alterar os navegadores que aparecem na lista deste menu, escolha Editar a lista de navegadores.

- Para atualizar a visualização do projeto, clique no botão Atualizar a visualização do projeto.

- Para acessar o painel Referência, clique no botão Referência.

O painel Referência contém informações de referência sobre os códigos HTML, CSS e JavaScript. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver” na página 358.

- Para navegar pelo código, clique no botão Navegação do código. Para obter mais informações, consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.

- Para acessar o menu Opções, clique no botão do menu Opções.

O menu Opções apresenta diversas opções para cada visualização. Para obter mais informações sobre as opções de visualização do código, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361. Para obter mais informações sobre as opções de visualização do projeto, consulte “Como projetar o layout de página” na página 177.

Nota: Quando a janela do documento exibir ambas as visualizações, é possível acessar o menu Opções de qualquer uma das visualizações clicando na visualização desejada e, em seguida, no menu Opções.

Como utilizar os menus contextuais

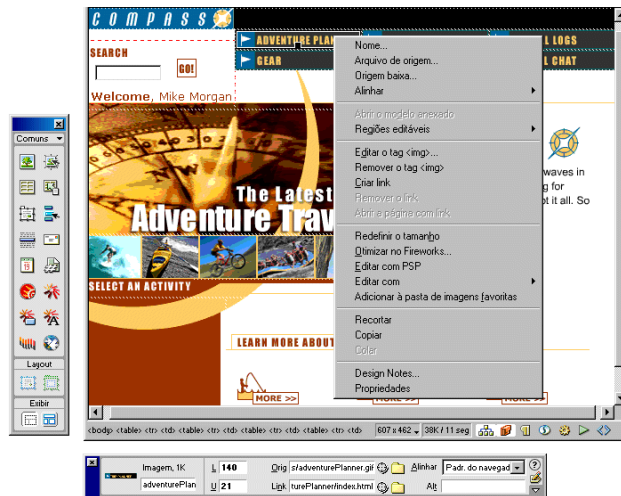
O Dreamweaver utiliza amplamente os menus contextuais, que permitem acessar rapidamente os comandos e propriedades mais úteis, relativos ao objeto ou à janela que estiver sendo trabalhada. Os menus contextuais apresentam apenas os comandos relacionados à seleção em questão.

Para utilizar um menu contextual:

- 1 Clique com o botão direito do mouse no objeto ou janela (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no objeto ou janela (no Macintosh).

Aparecerá o menu contextual correspondente ao objeto ou janela selecionada.

- 2 Escolha o comando no menu contextual e solte o botão do mouse.



Como utilizar o painel Objetos

O painel Objetos contém botões para criar e inserir objetos como tabelas, camadas e imagens. Para mostrar ou ocultar o painel Objetos, escolha Janela > Objetos.

Para inserir um objeto:

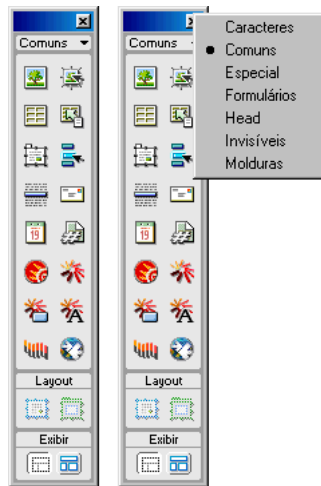
Clique no botão correspondente do painel Objetos ou arraste o ícone do botão para a janela do documento. Dependendo do objeto, aparecerá uma caixa de diálogo de inserção de objeto a ele correspondente, que solicitará a seleção ou inserção do arquivo ou objeto desejado.

Para ignorar essa caixa de diálogo e inserir um objeto alocador de espaço vazio:

Mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou Option (no Macintosh) enquanto insere o objeto. Por exemplo: para inserir um alocador de espaço de uma imagem sem especificar um arquivo de imagem, mantenha pressionada a tecla Control ou Option e clique no botão Imagem.

Nota: Este procedimento não ignora todas as caixas de diálogo. Certos objetos, como barras de navegação, camadas, botões Flash e molduras, entre outros, não inserem alocadores de espaço.

Por padrão, o painel Objetos contém sete categorias: Caracteres, Comuns, Formulários, Molduras, Cabeçalho, Invisíveis e Especial. Ele também contém botões que alteram a visualização: Padrão e Layout.



- A categoria Caracteres contém caracteres especiais, como os símbolos de direitos autorais e marca registrada, além de aspas curvas. Observe que é possível que estes símbolos não sejam exibidos corretamente nas versões anteriores à 3.0 dos navegadores (Netscape e IE).
- A categoria Comuns contém botões para criar e inserir os objetos mais comumente utilizados, como imagens, tabelas e camadas.
- A categoria Formulários contém botões para criar os formulários e inserir os seus elementos.
- A categoria Molduras contém estruturas comuns dos conjuntos de molduras.
- A categoria Cabeçalho contém botões para adicionar diversos elementos head, como os tags meta, keywords, e base.

- A categoria Invisíveis contém botões para criar objetos que não são visíveis na janela do navegador, como as âncoras com nome. Escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis, para exibir os ícones que marcam a posição desses objetos. Clique nos ícones dos elementos invisíveis na janela do documento, a fim de selecionar os objetos e alterar as suas propriedades. Consulte “Sobre os elementos invisíveis” na página 164.
- A categoria Especial contém botões para inserir itens especiais, como miniaplicativos Java, plug-ins e objetos ActiveX. Para obter mais informações, consulte “Como inserir mídia” na página 325.
- A seção Exibir do painel Objetos permite escolher entre a visualização Padrão ou Layout. Se a Visualização de layout for selecionada, também será possível selecionar as ferramentas de layout — Desenhar a célula de layout e Desenhar a tabela de layout. Para obter mais informações, consulte “Como projetar o layout de página” na página 177.

Para alternar para outra categoria, utilize o menu pop-up situado no alto do painel. Você pode modificar qualquer objeto do painel ou criar os seus próprios objetos; consulte “Como modificar o painel Objetos” na página 555 e “Como criar um objeto simples” na página 556. Para obter informações sobre as opções de cada painel, consulte os tópicos relacionados na Ajuda do Dreamweaver.

Algumas configurações das preferências gerais afetam o painel Objetos. Para modificá-las, escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Geral.

- Ao inserir objetos, como imagens, tabelas, scripts e elementos head, uma caixa de diálogo solicitará informações adicionais. É possível suprimir estas caixas de diálogo ao desativar a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos ou ao manter pressionada a tecla Control enquanto cria o objeto. Ao inserir um objeto com esta opção desativada, serão conferidos valores de atributos padrão ao objeto. Utilize o inspetor de propriedades para alterar as propriedades do objeto após a inserção.
- A preferência do painel Objetos permite exibir o conteúdo do painel Objetos como apenas texto, apenas ícones ou texto e ícones.

Como utilizar o inspetor de propriedades

O inspetor de propriedades permite examinar e editar as propriedades do elemento selecionado na página. Um elemento da página é um objeto ou texto. É possível selecionar elementos da página na janela do documento ou no inspetor de código.

Para mostrar ou ocultar o inspetor de propriedades, escolha Janela > Propriedades.



A maioria das alterações feitas às propriedades será imediatamente aplicada à janela do documento. No caso de algumas propriedades, as alterações não serão aplicadas enquanto você não clicar fora dos campos de texto para edição de propriedades, pressionar a tecla Return ou pressionar a tecla de tabulação, para passar a outra propriedade.

O conteúdo do inspetor de propriedades irá variar, dependendo do elemento selecionado. Para obter informações sobre determinadas propriedades, selecione um elemento na janela do documento e, em seguida, clique no ícone da Ajuda, no canto superior direito do inspetor de propriedades.

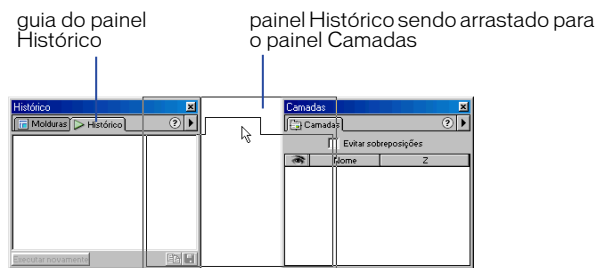
O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas do elemento selecionado. Clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades, para examinar outras propriedades do elemento. Em alguns poucos casos, é possível que certas propriedades pouco conhecidas não apareçam, mesmo no inspetor de propriedades expandido; nestes casos, utilize o inspetor de código ou a visualização de código, para codificar estas propriedades manualmente.

Como utilizar os painéis flutuantes de encaixe

A maioria dos painéis do Dreamweaver podem ser encaixados, ou seja, combinados em um único painel flutuante com diversas guias. Este recurso facilita o acesso às informações necessárias sem desordenar o seu espaço de trabalho. No entanto, o Iniciador, o inspetor de propriedades e a janela do site do site não podem ser encaixados. Agora, os painéis e inspetores se “encaixam” automaticamente uns nos outros, nos lados da tela ou na janela do documento. Isto facilita a mudança e organização dos diversos painéis flutuantes e janelas no Dreamweaver.

Para combinar dois ou mais painéis, a fim de criar um painel com guias:

- 1 Arraste a guia (não a barra de título) de um painel flutuante sobre outro painel flutuante. Quando aparecer uma borda realçada ao redor do painel de destino, solte o botão do mouse.
- 2 Clique em qualquer guia do painel para trazer o painel correspondente para a frente.



Como o painel Objetos não possui uma guia, ele não pode ser encaixado com outros painéis mediante o arraste; no entanto, é possível combinar outros painéis com o painel Objetos, arrastando as guias daqueles sobre este. No entanto, é possível mover os painéis com guias para a frente e para trás dos painéis flutuantes, reorganizando-os de acordo com o fluxo de trabalho, utilizando o processo descrito acima.

Para remover um painel de um painel com guias:

Arraste a sua guia para fora da janela.

Como definir as preferências dos painéis

Utilize as preferências dos painéis para especificar os painéis e inspetores que sempre aparecerão na frente das janelas do documento e do site, e quais poderão estar obscurecidos. Também é possível utilizar as preferências dos painéis para especificar os painéis e inspetores que aparecerão no Iniciador e na barra do Iniciador.

Para especificar o local em que cada painel aparecerá em relação à janela do documento:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Painéis, na lista de categorias.

Por padrão, todas as janelas, inspetores e painéis aparecerão na frente da janela do documento.

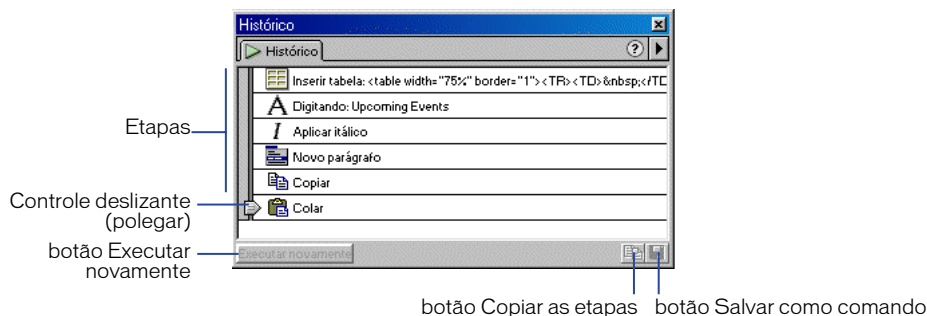
- 2 Cancele a seleção das janelas, inspetores e painéis que desejar colocar atrás da janela do documento.

Por exemplo: se desejar que a janela do documento obscureça o inspetor de código, cancele a seleção da opção correspondente a este inspetor. A partir de agora, o inspetor de código aparecerá na frente da janela do documento somente quando for ativado.

Da mesma forma, se preferir que a janela do documento obscureça quaisquer painéis flutuantes que tiver adicionado ao personalizar o Dreamweaver, cancele a seleção de Todos os outros flutuadores.

Sobre o painel Histórico

O painel Histórico mostra uma lista com todas as etapas do seu trabalho no documento ativo, desde a criação ou abertura do mesmo. O painel Histórico não mostra as etapas efetuadas em outras molduras, janelas de documentos ou na janela do site. Ela permite desfazer uma ou mais etapas, executá-las novamente e criar novos comandos para automatizar tarefas repetitivas.



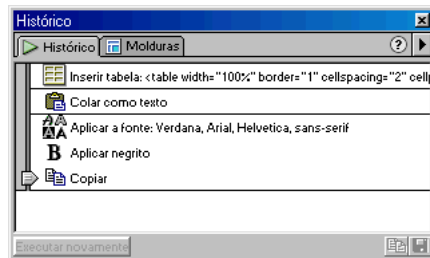
O botão deslizante (polegar) do painel Histórico indica inicialmente a última etapa efetuada.

Como utilizar o painel Histórico

O painel Histórico mantém um registro de cada etapa do seu trabalho no Dreamweaver. Utilize o painel Histórico para desfazer diversas etapas simultaneamente.

Se desejar desfazer a última operação realizada em um documento, escolha **Editar > Desfazer**, da mesma maneira que faria em qualquer outro aplicativo. O nome do comando Desfazer no menu Editar será alterado, refletindo a última operação efetuada.

O painel Histórico também permite executar novamente as etapas que já foram executadas e automatizar as etapas, criando novos comandos. Para obter mais informações, consulte “Sobre como automatizar as tarefas” na página 168.



Para abrir o painel Histórico:

Escolha **Janela > Histórico**.

Para desfazer a última etapa:

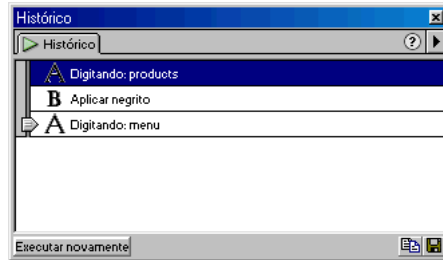
Arraste o controle deslizante do painel Histórico uma etapa acima na lista. Esta ação provoca o mesmo efeito que a seleção de **Editar > Desfazer**.

A etapa desfeita se tornará cinza.

Para selecionar várias etapas simultaneamente, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste o controle deslizante, até que indique uma etapa.
- Clique à esquerda de uma etapa, ao longo do caminho do controle deslizante; este rolará automaticamente até a etapa, desfazendo etapas à medida que rola.

Nota: Para rolar automaticamente até uma determinada etapa, clique à esquerda da mesma; a seleção da etapa é feita clicando-se sobre a mesma. A seleção de uma etapa é diferente da volta à etapa no histórico dos comandos Desfazer.



Da mesma maneira que uma única etapa não pode ser refeita após uma nova ação, se várias etapas forem desfeitas, não será mais possível refazê-las depois de efetuar uma nova ação no documento, já que elas desaparecerão do painel Histórico.

O painel Histórico também permite repetir as etapas que aparecem no histórico de etapas e automatizar as tarefas que se basearem nas etapas efetuadas. Consulte “Sobre como automatizar as tarefas” na página 168

Para definir o número de etapas que o painel Histórico manterá e mostrará:

- 1 Escolha Editar > Preferências e selecione Geral, na lista de categorias.
- 2 Digite o Número máximo de etapas da paleta de histórico.

O valor padrão deverá ser suficiente para as necessidades da maioria dos usuários. Quanto mais alto o número, maiores serão os requisitos de memória do painel Histórico. Isso poderá afetar o desempenho e diminuir significativamente a velocidade do computador. Quando o painel Histórico atingir este número máximo de etapas, as primeiras etapas serão descartadas.

Nota: Não é possível reorganizar a ordem das etapas no painel Histórico. Não encare o painel Histórico como um conjunto arbitrário de comandos, mas como uma maneira de exibir as etapas, na ordem em que foram efetuadas.

Para apagar a lista de histórico do documento:

No menu contextual do painel Histórico, escolha Limpar o histórico.

Este comando também limpará todas as informações relacionadas aos comandos Desfazer do documento; depois de escolher Limpar o histórico, não será mais possível desfazer as etapas que tiverem sido limpas. Observe que o comando Limpar o histórico não desfaz etapas; ele simplesmente remove o registro das etapas da memória do Dreamweaver.

Como utilizar outros painéis do Dreamweaver

A área de trabalho do Dreamweaver compreende vários outros painéis. Destacamos apenas alguns destes painéis:

O inspetor de código exibe o código utilizado pelos navegadores para exibir o documento como uma página da Web. Para mostrar ou ocultar o inspetor de código, escolha Janela > Inspetor de código.

As modificações feitas na janela do documento serão transpostas imediatamente para o inspetor de código. Quando você digitar HTML no inspetor de código e clicar fora do mesmo, as alterações correspondentes aparecerão na janela do documento. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.

Para a edição secundária dos tags HTML, é possível utilizar o Editor rápido de tags em vez do inspetor de código. Para exibir o Quick Tag Editor, pressione as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh), ou escolha Modificar > Quick Tag Editor. Para obter mais informações, consulte “Como editar um tag HTML na visualização do projeto” na página 369.

O painel Referência fornece informações detalhadas sobre o tag HTML e os respectivos atributos com o qual estiver trabalhando. É possível abrir o painel Referência a partir do menu Janela, da barra do Iniciador ou do inspetor de código.

Por exemplo: é possível selecionar um tag `img`, clicar no botão Referência, na barra de ferramentas e, determinar quais atributos se aplicarão a ele (`align`, `border`, e assim por diante). Para obter mais informações, consulte “Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver” na página 358.

O depurador JavaScript do Dreamweaver permite depurar código JavaScript do cliente. É possível abrir o depurador JavaScript a partir do menu Janela. Para obter mais informações, consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.

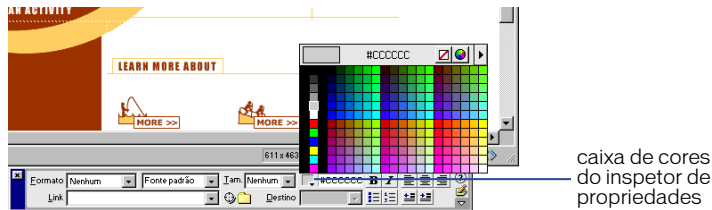
Como trabalhar com as cores

No Dreamweaver, muitas caixas de diálogo, assim como o inspetor de propriedades de muitos elementos de páginas, contêm uma caixa de cores, que abre um seletor de cores. Utilize o seletor de cores para escolher uma cor para um elemento da página.

Para escolher uma cor no Dreamweaver:

- 1 Clique em uma caixa de cores, em qualquer caixa de diálogo ou no inspetor de propriedades.

O seletor de cores aparecerá.



- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Utilize o conta-gotas, para selecionar uma amostra de cor na paleta. Todas as cores nas paletas Cubos de cor (padrão) e Tom contínuo são aceitas pela Web, enquanto que as cores de outras paletas, não.
- Utilize o conta-gotas para selecionar uma cor de qualquer lugar da tela, inclusive fora das janelas do Dreamweaver. Se você clicar na área de trabalho ou em outro aplicativo, o Dreamweaver selecionará a cor do local clicado, porém é possível alternar para o outro aplicativo; neste caso, clique em uma janela do Dreamweaver, para continuar a trabalhar neste programa, ou mantenha pressionado o botão do mouse enquanto move do Dreamweaver para a área de trabalho, a fim de evitar sair do Dreamweaver.
- Para aumentar a seleção de cores, utilize o menu pop-up situado no canto superior direito do seletor de cores. É possível selecionar Cubos de cor, Tom contínuo, Windows, Mac OS, Tons de cinza e Passar à cor aceita pela Web.

Observe que as paletas Cubos de cor e Tom contínuo são aceitas pela Web, enquanto que Windows, Mac OS e Tons de cinza, não. Se você estiver utilizando uma paleta que não for aceita pela Web e, em seguida, escolher Passar à cor aceita pela Web, o Dreamweaver substituirá a cor selecionada pela cor aceita pela Web mais próxima. Em outras palavras, é possível que a cor não corresponda à que for visualizada.

- Para limpar a cor sem ter que escolher outra cor, clique no botão Riscado.
- Para abrir o seletor de cores do sistema, clique no botão Roda de cores.

Sobre as cores aceitas pela Web

Em HTML, as cores são expressas como valores hexadecimais (#FF0000, por exemplo) ou como nomes (red). Uma cor aceita pela Web terá a mesma aparência no Netscape Navigator e no Microsoft Internet Explorer, tanto nos sistemas do Windows quanto do Macintosh que estiverem em execução no modo de 256 cores. Na prática, diz-se que há 216 cores comuns e que qualquer valor hexadecimal que combine os pares 00, 33, 66, 99, CC ou FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 e 255, respectivamente) representa uma cor aceita pela Web.

Contudo, os testes revelam que há somente 216 cores aceitas pela Web. O Internet Explorer no Windows não interpreta corretamente as cores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) e #33FF00 (51,255,0).

No Dreamweaver, as paletas Cubos de cor (padrão) e Tom contínuo utilizam a paleta de 216 cores aceitas pela Web; a seleção de uma cor de uma dessas paletas exibirá o valor hexadecimal a ela correspondente.

Para escolher uma cor fora da faixa de cores aceitas pela Web, abra o seletor de cores do sistema, clicando no botão Roda de cores, situado no canto superior direito do seletor de cores do Dreamweaver. O seletor de cores do sistema não se limita às cores aceitas pela Web.

As versões para UNIX do Netscape Navigator utilizam uma paleta de cores diferente daquela das versões para Windows e Macintosh. Se a programação for exclusiva para os navegadores do UNIX (ou se o público-alvo for composto por usuários do Windows ou Macintosh com monitores de 24 bits e usuários do UNIX com monitores de 8 bits), considere a possibilidade de utilizar os valores hexadecimais que combinam os pares 00, 40, 80, BF ou FF, que produzem as cores aceitas pela Web para o SunOS.

Como definir as preferências

O Dreamweaver oferece definições de preferências que controlam a aparência geral da interface do usuário do programa, bem como as opções relativas a recursos específicos, como as camadas, folhas de estilos, exibição de código HTML e JavaScript, editores externos e visualização nos navegadores. Este guia do usuário oferece informações sobre determinadas opções das preferências, juntamente com o recurso ou tópico associado.

Este guia descreve apenas as opções mais comuns das preferências. Para obter informações sobre uma determinada opção das preferências, consulte o tópico correspondente na Ajuda do Dreamweaver.

Como definir as preferências gerais

As preferências gerais controlam a aparência geral do Dreamweaver. Para alterar essas preferências, escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Geral. As preferências gerais dividem-se em duas subcategorias: opções de arquivo e de edição. Para obter informações detalhadas sobre essas preferências, consulte a Ajuda do Dreamweaver.

Como definir as preferências de fontes/codificação

Utilize as preferências de fontes/codificação para definir uma codificação da fonte padrão nos novos documentos e para definir as fontes que o Dreamweaver utilizará para exibir cada codificação de fonte. A codificação de um documento determinará como o documento será exibido em um navegador. As definições de fontes do Dreamweaver permitem trabalhar em um texto com a fonte e o tamanho preferidos, sem afetar a aparência do documento quando este for visualizado por outras pessoas em um navegador.

Para alterar a codificação do documento atual:

Escolha Modificar > Propriedades da página e, em seguida, selecione uma codificação no menu pop-up Codificação do documento.

Para alterar a codificação padrão a ser utilizada na criação de novos documentos:

Escolha Editar > Preferências, clique em Fontes/codificação, na lista de Categorias e escolha uma codificação no menu pop-up Codificação padrão.

Para definir as fontes a serem utilizadas em cada tipo de codificação:

- 1 Escolha Editar > Preferências e clique em Fontes/codificação, na lista de Categorias.
- 2 Selecione o tipo de codificação (como Ocidental (Latin1) ou japonês, por exemplo) na lista Definições de fontes e, em seguida, escolha as fontes a serem utilizadas na codificação nos menus pop-up de fontes situados abaixo da lista Definições de fontes.

Para obter mais informações sobre as preferências de fontes/codificação, consulte a Ajuda do Dreamweaver.

Como utilizar o Dreamweaver com outros aplicativos

O Dreamweaver adapta o seu desenho da Web e o processo de desenvolvimento, facilitando, assim, o trabalho com outros aplicativos. Para obter informações sobre o trabalho com outros aplicativos, como navegadores, editores de HTML e de imagens, e ferramentas de animação, consulte os seguintes tópicos:

- Para obter informações sobre a utilização do Dreamweaver com outros editores de HTML, como HomeSite ou BBEdit, consulte “Como utilizar os editores de HTML externos” na página 381.
- É possível especificar os navegadores preferidos para visualizar o site. Consulte “Como visualizar nos navegadores” na página 544.
- O editor de imagens externo, como Macromedia Fireworks, pode ser iniciado no Dreamweaver. Consulte “Como utilizar um editor de imagens externo” na página 301.
- É possível configurar o Dreamweaver para que inicie um editor diferente, de acordo com o tipo de arquivo. Consulte “Como iniciar um editor externo” na página 326.
- Para obter informações sobre a inclusão de animação no seu site com os filmes Flash, consulte “Sobre o conteúdo Flash” na página 328.
- Para saber como tornar o site interativo utilizando os filmes Shockwave, consulte “Sobre os filmes Shockwave” na página 338.

Personalização básica no Dreamweaver

Existem algumas técnicas básicas que podem ser utilizadas para personalizar o Dreamweaver, a fim de adequá-lo às suas necessidades. Por exemplo: ao definir as preferências, criar os seus próprios atalhos de teclado e adicionar extensões, é possível configurar a sua área de trabalho, dispensando a necessidade de conhecer códigos complexos ou de editar arquivos de texto. Para obter mais informações sobre os recursos avançados de personalização, consulte “Como personalizar o Dreamweaver” na página 553.

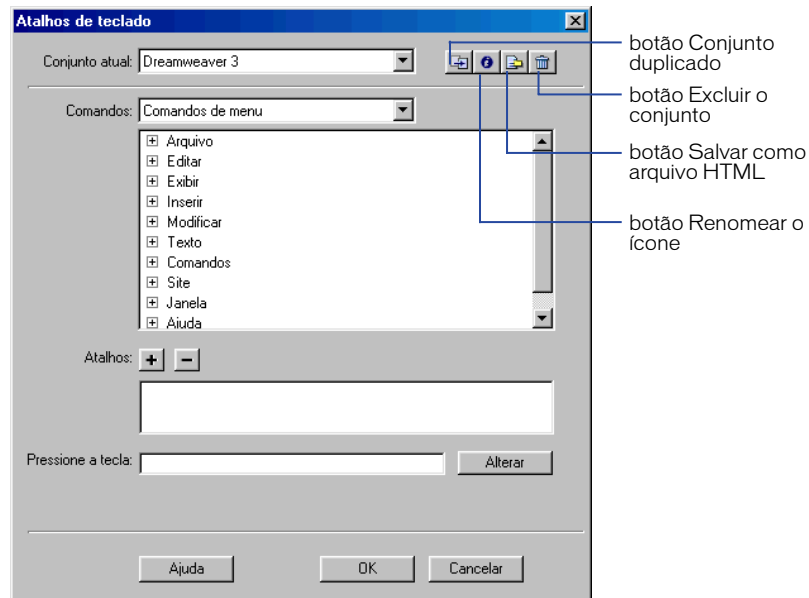
Como utilizar o editor de atalhos de teclado

Utilize o editor de atalhos de teclado para criar as suas próprias teclas de atalho, editar os atalhos existentes ou utilizar os conjuntos de atalhos pré-determinados.

Para acessar o editor de atalhos de teclado:

Escolha Editar > Atalhos de teclado.

Aparecerá a caixa de diálogo Atalhos de teclado, que contém diversas opções que podem ser selecionadas e comandos que podem ser editados.



Conjunto atual é um menu que exibe os conjuntos de atalhos pré-determinados enviados com o Dreamweaver, assim como qualquer conjunto personalizado que você tiver definido. Como padrão, o conjunto atual é aquele que estiver sendo utilizado pelo DW no documento. Os conjuntos pré-determinados se encontram no alto do menu. Se estiver familiarizado com os atalhos do Dreamweaver 3, você poderá utilizá-los escolhendo o conjunto pré-determinado do Dreamweaver 3. Este conjunto apresenta os atalhos correspondentes aos recursos do Dreamweaver 3 e aos novos recursos do Dreamweaver 4.

Comandos é um menu pop-up que permite selecionar a categoria de comando a ser editada. Por exemplo: é possível editar os comandos de menu, como Abrir o arquivo, ou um dos comandos de edição de código, como Ajustar as chaves.

Lista de comandos exibe os comandos associados à categoria selecionada no menu pop-up Comandos, assim como os atalhos a eles atribuídos. As categorias de comandos Menu e menu Site exibirão esta lista como uma visualização hierárquica que reflete a estrutura dos menus. As outras categorias apresentam listas de comandos, de acordo com os seus nomes (Sair do aplicativo, por exemplo).

Janela de teclados exibe a lista de atalhos atribuídos ao comando selecionado.

Pressionar as teclas exibe a nova combinação de teclas a serem digitadas.

Sinal de adição adiciona um novo atalho ao comando. Clique no sinal de adição (+), para ativar o campo Atalhos. Digite um novo comando de tecla e clique em Alterar, para adicionar um novo atalho de teclado a este comando. É possível atribuir dois atalhos de teclado diferentes a cada comando.

Sinal de subtração remove o atalho selecionado da lista de atalhos.

Alterar aplica o novo atalho ao comando e o adiciona à lista de atalhos.

- Clique no botão Duplicar, para duplicar o conjunto atual. É possível optar por dar um nome ao conjunto ou manter o nome padrão (o nome atual com o sufixo “copy”).
- Clique no botão Renomear, para renomear o conjunto.
- Clique no botão Salvar como arquivo HTML, para salvar o conjunto em um formato de tabela HTML, para fácil visualização e impressão. É possível abrir o arquivo HTML no navegador e imprimir os atalhos, para referência rápida.
- Clique no botão Excluir, para excluir cópias e conjuntos personalizados. Não é possível excluir os conjuntos ativos.

Para remover um atalho de um comando:

- 1 No menu pop-up Comandos, selecione a categoria de comando que contém o atalho de comando a ser removido; por exemplo: comandos do menu Site.
A lista Comandos exibirá os comandos associados àquela categoria.
- 2 Na lista Comandos, selecione o atalho de comando a ser removido.
Será exibida uma lista de atalhos atribuídos aos comandos.
- 3 Selecione os atalhos a serem removidos.
- 4 Clique no botão com o sinal de subtração (-).

Para adicionar um atalho a um comando:

- 1 Selecione a categoria de comando que contém o comando desejado.
A lista Comandos exibirá os comandos associados àquela categoria.
- 2 Na lista Comando, selecione o comando.
Na lista atalhos, você verá os atalhos que já haviam sido atribuídos ao comando.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+). O campo de entrada Atalhos se tornará ativo e o ponto de inserção se moverá para o campo Pressionar as teclas.
- 4 Pressione a combinação de teclas que deseja adicionar; esta a combinação aparecerá no campo Pressionar as teclas.
Se houver um problema com o atalho (por exemplo: se a combinação de teclas já tiver sido atribuída a um outro comando), aparecerá um alerta, que permitirá atribuir novamente a combinação de teclas ou cancelar a operação.
- 5 Clique em Alterar. A nova combinação de teclas será atribuída ao comando.

Para editar um atalho já existente:

- 1 Selecione a categoria de comando que contém o comando desejado.
A lista Comando exibirá os comandos na categoria escolhida.
- 2 Na lista Comando, selecione o comando.
No campo Novo atalho, você verá os atalhos que já haviam sido atribuídos ao comando. Se um comando apresentar mais de um atalho a ele atribuído, será necessário selecionar o que deseja alterar.
- 3 Clique no campo Pressionar as teclas e digite a combinação de teclas desejada.
- 4 Clique no botão Alterar, para alterar o atalho.

Nota: Se houver um problema com a combinação de teclas, será exibida uma mensagem explicativa, logo abaixo do campo Nova entrada de atalho, e talvez não seja possível adicionar, excluir ou editar o atalho. Por exemplo: se a combinação de teclas já tiver sido atribuída a um outro comando, será exibido um texto de advertência logo abaixo do campo Nova entrada de atalho.

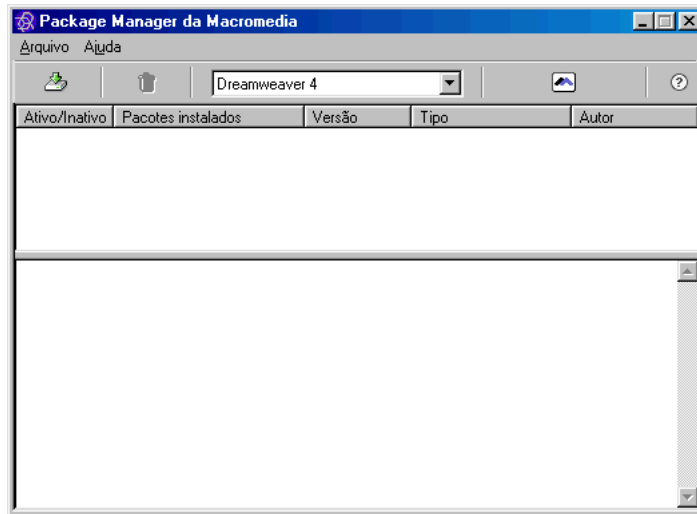
Como adicionar extensões ao Dreamweaver

As extensões são novos recursos que podem ser facilmente adicionados ao Dreamweaver 4. É possível utilizar muitos tipos de extensões; por exemplo: existem extensões que permitem reformatar tabelas, efetuar conexões a bancos de dados auxiliares ou que podem auxiliá-lo a escrever scripts para navegadores.

Para ter acesso às mais recentes extensões para o Dreamweaver, utilize o site de intercâmbio da Macromedia na Web, no seguinte endereço:

<http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver/>. Neste site, é possível efetuar o login e o download das extensões (muitas das quais são gratuitas), participar de grupos de discussão, visualizar as avaliações e críticas dos usuários, além de instalar e utilizar o Package Manager. É necessário instalar o Package Manager antes de efetuar o download das extensões.

O Package Manager funciona juntamente com o Dreamweaver e permite instalar e gerenciar as extensões. Depois de ter efetuado o download do site de intercâmbio e instalado o Package Manager, inicie-o diretamente no Dreamweaver, escolhendo Gerenciar as extensões, no menu Comandos.



Para instalar e gerenciar as extensões:

- 1 Clique no link de download, localizado no site da Web correspondente à extensão desejada.

É possível optar por abrir e instalá-la diretamente no site ou salvá-la em disco.

- Se optar por abri-la diretamente, o Package Manager efetuará a instalação automaticamente.
- Se optar por salvá-la em disco, salve o arquivo do pacote de extensão (.mxp) na pasta Downloaded Extensions, abaixo da pasta do Dreamweaver. Por exemplo: Meu computador\c:\Arquivos de programas\Macromedia\Dreamweaver 4\Configuration\Extensions.

- 2 Clique duas vezes no arquivo do pacote de extensão ou escolha Instalar a extensão, no menu Arquivo do Package Manager.

O arquivo será instalado no Dreamweaver. Algumas extensões não se encontram acessíveis enquanto o Dreamweaver não for reinicializado; é possível que haja uma solicitação para que você saia do aplicativo e o reinicialize.

Utilize o Package Manager para remover extensões ou para examinar as informações sobre uma determinada extensão.

CAPÍTULO 3

Como planejar e definir o seu site

.....

Um site da Web é um conjunto de documentos vinculados com atributos compartilhados, como tópicos relacionados, uma concepção semelhante ou uma finalidade compartilhada.

O Macromedia Dreamweaver é uma ferramenta de criação e gerenciamento de sites que pode ser utilizada para criar sites da Web completos, além de documentos individuais. Para obter os melhores resultados, projete e planeje o seu site da Web antes de criar qualquer página contida nele.

Nota: Se não for possível aguardar o momento certo para a criação dos documentos, tente utilizar algumas das ferramentas de criação de documentos do Dreamweaver, para criar um exemplo de documento. Consulte “Como criar, abrir e salvar os documentos HTML” na página 158. Mas não tente criar os documentos definitivos antes de configurar o site.

A primeira etapa para criar um site da Web é o planejamento. Consulte “Sobre o planejamento e projeto de sites” na página 101. A etapa seguinte envolve a configuração da estrutura básica do site; consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108. Se você já tiver um site em um servidor da Web e desejar utilizar o Dreamweaver para editá-lo, consulte “Como configurar um site remoto” na página 131.

Sobre o planejamento e projeto de sites

No Dreamweaver, o termo *site* pode se referir a um site da Web ou a um local de armazenamento de documentos pertencentes a um site da Web. Quando começar a pensar na criação de um site da Web, você deve seguir uma série de etapas de planejamento para se assegurar que o seu site funcionará. Mesmo se estiver criando apenas uma home page pessoal, que será vista apenas por amigos e família, pode ser vantajoso planejar o site com cuidado, a fim de assegurar que todos poderão utilizá-lo com sucesso.

Como determinar os seus objetivos

A decisão de quais serão os objetivos do seu site é a primeira etapa na criação de um site da Web. Faça perguntas sobre o site a si mesmo e a seus clientes. O que deseja alcançar possuindo um site da Web? Tome nota de seus objetivos, para que se lembre deles durante o processo de criação. Os objetivos ajudam a concentrar e destinar o seu site da Web às suas necessidades particulares.

Um site da Web que proporciona notícias sobre um tema específico deve ter aparência e navegação diferentes de um site da Web destinado a vender produtos. A complexidade dos seus objetivos afetará a navegação, a mídia utilizada (Flash, Director e assim por diante) e até mesmo a aparência e impressão causada pelo site.

Como escolher um público-alvo

Após decidir o que deseja alcançar com o seu site da Web, você precisará decidir quem deseja que o visite. Esta pode ser uma pergunta pouco importante, já que a maioria das pessoas deseja que todo mundo visite o seu site da Web. No entanto, é difícil criar um site da Web que todas as pessoas do mundo irão utilizar. As pessoas utilizam navegadores diferentes, se conectam em velocidades diferentes e podem ou não possuir plug-ins de mídia. Todos estes fatores podem afetar o uso do seu site. Por estes motivos, você precisa determinar o seu público-alvo.

Pense nas pessoas que serão atraídas ao seu site da Web ou quem espera atrair. Que tipos de computadores você acredita que elas usarão? Qual será a plataforma predominante (Macintosh, Windows, Linux, etc.)? Qual é a velocidade de conexão média (modem 33.6 ou DSL)? Que tipos de navegadores e tamanhos de monitores estas pessoas estarão utilizando? Você está criando um site de intranet onde todos estarão utilizando o mesmo sistema operacional de computador e o mesmo navegador? Todos estes fatores podem afetar muito a aparência que a sua página da Web tem para os seus visitantes.

Depois de ter escolhido o seu público e determinado que tipos de computadores, velocidades de conexão e navegadores os seus visitantes utilizarão, você pode iniciar o seu projeto.

Digamos, por exemplo, que o seu público-alvo é composto predominantemente de usuários que possuem monitores de 17 polegadas e utilizam o Internet Explorer 3.0 ou versões mais avançadas deste. À medida que projetar a sua página da Web, você deverá testar o funcionamento do site no Internet Explorer da Microsoft num computador com Windows e um tamanho de tela de 800 x 600 pixels. Poucos visitantes devem utilizar o Netscape Navigator numa plataforma Macintosh, mas você deve assegurar que o seu site funcione nestes tipos de computadores mesmo assim, até mesmo se a exibição não for exatamente a mesma que a do público-alvo.

Como criar sites para que haja compatibilidade com o navegador

Ao criar um site, você deve se lembrar de que há vários navegadores da Web que poderão ser utilizados pelos seus visitantes. Se possível, desenhe sites com ampla compatibilidade com o navegador, levando em consideração as outras restrições do projeto.

São utilizados cerca de 25 navegadores da Web diferentes, sendo que a maioria deles foi lançada em mais de uma versão. Mesmo que você vise apenas o Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer, que são utilizados pela maioria dos usuários da Web, lembre-se de que nem todos têm a versão mais recente desses navegadores. Se o site estiver na Web, mais cedo ou mais tarde alguém irá visitá-lo utilizando o Netscape Navigator 2.0, o navegador que a AOL fornece aos seus clientes ou algum navegador somente de texto como o Lynx.

Em algumas circunstâncias, não é necessário criar sites compatíveis com diversos navegadores. Por exemplo: se o site estiver disponível apenas na intranet de sua empresa e você souber que todos os funcionários utilizam o mesmo navegador, é possível otimizar o site de modo a ser compatível com esse navegador. Da mesma forma, se for criado conteúdo HTML para ser distribuído em CD-ROM junto com um navegador, é razoável supor que todos os seus clientes terão acesso a esse determinado navegador.

Na maioria dos casos, para os sites da Web desenhados para visitas públicas, é conveniente torná-los visíveis através do maior número possível de navegadores. Escolha um ou dois navegadores como principais e desenhe o site visando-os, mas tente explorar o site com outros navegadores de vez em quando, para evitar incluir muito conteúdo incompatível. Também é possível enviar uma mensagem para um grupo de discussão, solicitando-lhes que visualizem o seu site. Esta pode ser uma boa maneira de obter comentários de um público variado.

Quanto mais sofisticado for o site — em termos de layout, animação, conteúdo de multimídia e interação — menor será a probabilidade de que seja compatível com diversos navegadores. Nem todos os navegadores podem executar o JavaScript, por exemplo. Uma página contendo texto simples que não utiliza caracteres especiais será exibida sem problemas em qualquer navegador, porém essa página parecerá menos atraente do que aquelas que contêm imagens, layout e forem interativas. Tente equilibrar o projeto, para obter o máximo de efeito e compatibilidade com o navegador.

Um procedimento útil é fornecer várias versões de certas páginas importantes, como a home page do site. Por exemplo: é possível desenhar uma versão com moldura e outra sem moldura dessa página. Você poderá incluir na sua página da Web um comportamento para direcionar automaticamente os visitantes que não dispuserem de navegadores com suporte a molduras para a versão sem molduras. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver” na página 478.

Como organizar a estrutura do site

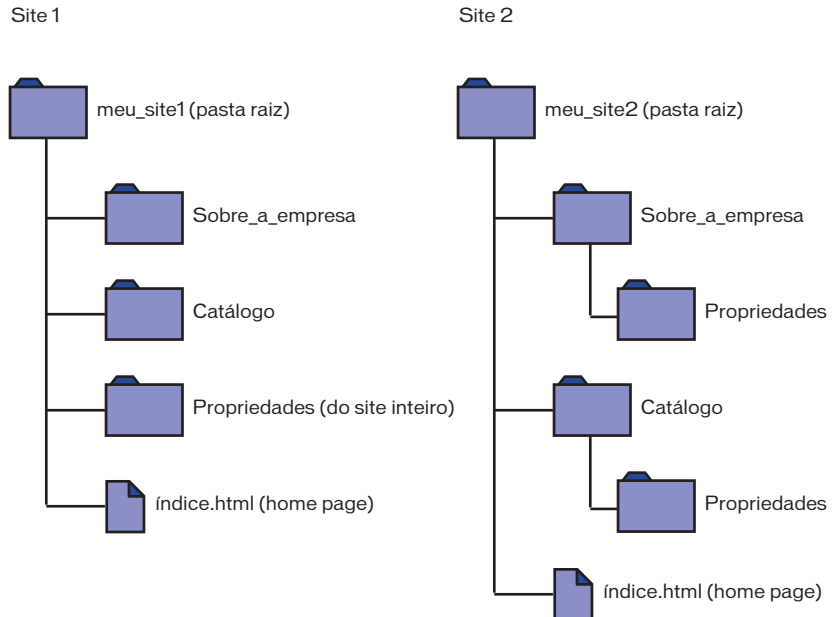
O cuidado na organização do site desde o início pode, posteriormente, evitar frustrações e economizar tempo. Se começar a criar documentos sem pensar em que local da hierarquia da pasta eles deverão ser armazenados, é possível que você tenha que lidar com uma pasta de difícil acesso e com demasiados arquivos, ou que os arquivos relacionados estejam espalhados em pastas com nomes semelhantes.

A maneira usual de se configurar um site envolve a criação de uma pasta no disco local, que contém todos os arquivos do site (conhecido como o site local), e a criação e edição de documentos contidos nesta pasta. Quando o site estiver pronto para ser publicado e visualizado pelo público, estes arquivos poderão, então, ser copiados para um servidor da Web. Esta abordagem é melhor do que criar e editar os arquivos no próprio site público ativo da Web, pois ela permite testar as alterações no site local antes de torná-las publicamente visualizáveis e, em seguida, quando o site estiver finalizado, efetuar o upload dos arquivos locais e atualizar todo o site público de uma vez só.

Consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108, para coordenar o seu site local com o Dreamweaver. Depois que o site local tiver sido definido com o Dreamweaver, você estará capacitado, entre outras coisas, a gerenciar os arquivos do site, manter um registro dos links e atualizar as páginas.

Classifique o seu site em categorias. Coloque na mesma página as páginas que se relacionarem. Por exemplo: os press releases, informações de contato e oportunidades de empregos em sua empresa poderão ser armazenados em uma pasta, enquanto que as páginas relativas ao seu catálogo on-line poderão ser armazenadas em outra pasta. Sempre que necessário, utilize subpastas. Este tipo de organização facilitará a manutenção e navegação do seu site.

Decida onde colocar itens como imagens e arquivos de som. Por exemplo: é conveniente colocar todas as imagens em um único local, para facilitar a localização das mesmas quando forem inseridas em uma página. Algumas vezes, os criadores colocam todos os itens a serem utilizados em um site e que não forem HTML em uma pasta denominada Propriedades. É possível que esta pasta contenha outras pastas (para imagens, filmes Shockwave e arquivos de som, por exemplo). Alternativamente, é possível que haja uma pasta Propriedades para cada grupo de páginas relacionadas no site, se os diversos grupos não compartilharem muitas propriedades.



Utilize a mesma estrutura nos sites locais e remotos. O site local e o site remoto na Web deverão ter exatamente a mesma estrutura. Se você criar um site local utilizando o Dreamweaver e, em seguida, efetuar o upload de tudo para o site remoto, o Dreamweaver se encarregará de duplicar com exatidão a estrutura local no site remoto.

Como criar a sua aparência de desenho

Muito tempo será economizado no processo, se o seu desenho e layout forem planejados antes de iniciar o trabalho no Dreamweaver. Pode ser tão simples como criar um desenho de protótipo de acordo com a aparência desejada do layout do site numa folha de papel. Uma abordagem mais avançada seria criar um desenho composto do site, utilizando aplicativos como o Macromedia Freehand ou Fireworks. O importante é ter um protótipo do layout e desenho, para que este possa ser seguido mais tarde, quando o site estiver sendo construído.

É importante manter a coerência no layout e projeto da sua página. É do seu interesse que os usuários possam clicar nas páginas do seu site sem ficarem confusos, porque todas as páginas têm uma aparência diferente ou a navegação está posicionada num local diferente em cada página.

Como projetar o esquema de navegação

Um outro aspecto em que o planejamento de sites apresenta vantagens é a navegação. À medida que cria o seu site, pense na experiência que você deseja proporcionar aos visitantes. Pense em como um visitante ao seu site poderá se mover de uma área para outra. Considere os seguintes aspectos:

"Você está aqui". Os visitantes devem saber facilmente onde estão no seu site e como retornar à página de nível superior.

A busca e os índices facilitam a localização de quaisquer informações buscadas pelos visitantes.

Os comentários fornecem uma maneira através da qual os visitantes podem entrar em contato com o webmaster (quando necessário) e com outras pessoas relevantes associadas à empresa ou ao site, caso haja qualquer problema com o site.

Projete a aparência da sua navegação. A navegação deve ser coerente no site inteiro. Se uma barra de navegação for colocada no alto da sua home page, procure mantê-la nesta posição em todas as páginas vinculadas.

O Dreamweaver possui duas ferramentas de navegação que podem ser utilizadas para criar o esquema de navegação. Para obter mais informações, consulte "Links e navegação" na página 385.

Como planejar e reunir as propriedades

Depois que souber a aparência que o desenho e layout terão, é possível criar e reunir as propriedades que serão necessárias. As propriedades podem ser itens como imagens, texto ou mídia (Flash, Shockwave, entre outros). Antes de começar a desenvolver o site, assegure-se de ter todos estes itens reunidos e prontos para serem utilizados. Senão, você terá que parar sempre o desenvolvimento, para localizar uma imagem ou criar um botão.

Se estiver utilizando imagens e gráficos de um site de clip-art ou eles estiverem sendo criados por alguma outra pessoa, assegure-se de reuni-los e colocá-los numa pasta do site (consulte “Como organizar a estrutura do site” na página 104). Se estiver criando as propriedades você mesmo, assegure-se de criá-las antes de iniciar o desenvolvimento, incluindo todas as imagens necessárias, se estiver utilizando imagens cambiáveis. Em seguida, organize as propriedades, para que possa acessá-las facilmente enquanto estiver criando o site no Dreamweaver.

O Dreamweaver pode facilitar a reutilização de layouts e elementos de página em vários tipos de documentos, através da utilização de modelos e bibliotecas. No entanto, é mais fácil criar novas páginas com modelos e bibliotecas do que aplicá-los a documentos existentes.

Utilize os modelos, se souber que muitas de suas páginas utilizarão o mesmo layout. Planeje e projete um modelo para tal layout e, em seguida, você poderá criar novas páginas a partir do modelo. Se decidir alterar o layout de todas as páginas, basta alterar o modelo.

Nota: Existem algumas restrições quanto às alterações que podem ser feitas aos documentos que se baseiam em modelos. O melhor aproveitamento que se pode dar aos modelos ocorre em ambientes de colaboração, para garantir que todos estejam utilizando o mesmo layout de página. É possível que os itens de biblioteca ofereçam uma maior flexibilidade de uso fora dos ambientes de colaboração.

Utilize itens de biblioteca, se você já souber que determinadas imagens ou outros elementos aparecerão em muitas páginas do site. Crie estes elementos com antecedência e transforme-os em itens de uma biblioteca. Se estes itens forem alterados posteriormente, a nova versão atualizada aparecerá em todas as páginas que os utilizarem.

Para obter mais informações sobre como reutilizar os layouts e elementos de uma página, consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site

Depois que a estrutura do site tiver sido criada (consulte “Como organizar a estrutura do site” na página 104), você deverá designar o novo site no Dreamweaver. A configuração deste site local no Dreamweaver significa que o programa pode ser utilizado com FTP para efetuar o upload do site para um servidor da Web, controlar automaticamente e manter os links e arquivos compartilhados em colaboração. É melhor definir o site local no Dreamweaver antes de iniciar a criação das páginas.

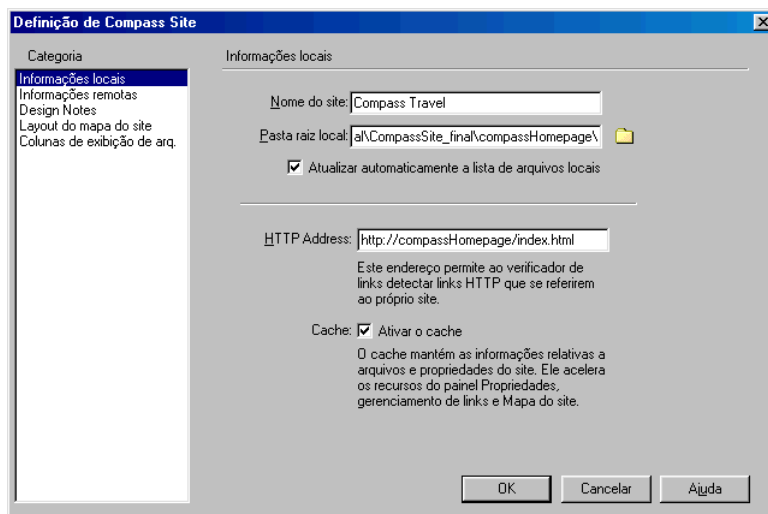
O site local é a estrutura do site que você define no seu computador para conter todas as suas pastas, propriedades e arquivos de um determinado site (consulte “Como organizar a estrutura do site” na página 104).

A pasta raiz local do site deverá se a pasta configurada especificamente para ele. Uma boa abordagem organizacional consiste na criação de uma pasta denominada Sites e na criação de pastas raiz locais dentro desta, uma para cada site a ser utilizado.

Para criar um novo site:

- 1 Escolha Site > Novo site.

Na caixa de diálogo que aparecer, intitulada Definição do site, a categoria Informações locais estará selecionada.



2 Digite uma das seguintes opções:

- No campo Nome do site, digite o nome do site. O nome do site aparecerá na janela Site e no submenu Site > Abrir o site. Utilize qualquer nome que preferir. Ele não aparecerá no navegador e servirá apenas de referência para você.
- No campo Pasta raiz local, especifique a pasta do disco local onde serão armazenados os arquivos, modelos e itens de biblioteca do site. O Dreamweaver resolve os links relativos à raiz levando em conta esta pasta (consulte “Caminhos relativos à raiz” na página 388). Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar a pasta, ou digite um caminho e o nome da pasta no campo de texto. Se a pasta raiz local ainda não existir, crie-a na caixa de diálogo de busca de arquivos.
- Na opção Atualizar a lista de arquivos locais automaticamente, indique se deseja atualizar automaticamente a lista de arquivos locais cada vez que copiar arquivos para o site local. O cancelamento desta opção aumentará a velocidade com que o Dreamweaver copia estes arquivos, porém quando esta opção não estiver selecionada, o painel Local da janela do site deixará de ser automaticamente atualizado. Para atualizar manualmente a janela do site, clique no botão Atualizar, situado nesta janela. Para atualizar manualmente o painel Local apenas, escolha Exibir > Atualizar o local, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Atualizar o local (no Macintosh).
- No campo Endereço HTTP, digite a URL que o site da Web concluído utilizará, para que o Dreamweaver possa verificar os links no site que utilizam URLs absolutas. Consulte “Como verificar links numa página ou site” na página 546. Por exemplo: o endereço absoluto HTTP do site da Macromedia na Web é <http://www.macromedia.com>.
- Na opção Cache, indique se deseja criar um cache local, para melhorar a velocidade das tarefas de vinculação e gerenciamento do site. Se você não selecionar esta opção, o Dreamweaver o notificará novamente, sugerindo a criação de um cache antes que ele crie o site. É recomendável que se selecione esta opção, porque o painel Propriedades somente funciona se um cache for criado. Para obter mais informações sobre o painel Propriedades, consulte “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237.

3 Clique em OK.

A janela Arquivos do site se abrirá. Para obter mais informações sobre a janela do site e gerenciamento do site, consulte “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.

Posteriormente, quando o site estiver pronto para ser publicado em um servidor remoto, você deverá incluir informações adicionais relacionadas ao site. Para obter informações sobre os sites remotos, consulte “Como configurar um site remoto” na página 131.

Como editar um site da Web já existente:

É possível utilizar o Dreamweaver para editar um site já existente no seu disco local, mesmo se o site original não tiver sido criado com o Dreamweaver.

Para editar um site da Web já existente:

- 1 Escolha Site > Definir os sites e clique em Novo, ou escolha Site > Abrir o site > Definir os sites.

Na caixa de diálogo que aparecer, intitulada Definição do site, a categoria Informações locais estará selecionada.

- 2 Digite uma das seguintes opções:

- No campo Nome do site, digite o nome do site. O nome do site aparecerá na janela Site e no submenu Site > Abrir o site. Utilize qualquer nome que preferir. Ele não aparecerá no navegador e servirá apenas de referência para você.
- No campo Pasta raiz local, especifique a pasta do disco local onde serão armazenados os arquivos, modelos e itens de biblioteca do site. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar a pasta, ou digite um caminho e o nome da pasta no campo de texto.
- Na opção Atualizar a lista de arquivos locais automaticamente, indique se deseja atualizar automaticamente a lista de arquivos locais cada vez que copiar arquivos para o site local. O cancelamento desta opção aumentará a velocidade com que o Dreamweaver copia estes arquivos, porém quando esta opção não estiver selecionada, o painel Local da janela do site deixará de ser automaticamente atualizado. Para atualizar manualmente a janela do site, clique no botão Atualizar, situado nesta janela. Para atualizar manualmente o painel Local apenas, escolha Exibir > Atualizar o local na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Atualizar o local (no Macintosh).
- No campo Endereço HTTP, digite a URL que o site da Web concluído utilizará, para que o Dreamweaver possa verificar os links no site que utilizam URLs absolutas. Consulte “Como verificar links numa página ou site” na página 546. Por exemplo: o endereço absoluto HTTP do site da Macromedia na Web é <http://www.macromedia.com>.
- Na opção Cache, indique se deseja criar um cache local, para melhorar a velocidade das tarefas de vinculação e gerenciamento do site. Se você não selecionar esta opção, o Dreamweaver o notificará novamente, sugerindo a criação de um cache antes que ele crie o site. É recomendável que se selecione esta opção, porque o painel Propriedades somente funciona se um cache for criado. Para obter mais informações sobre o painel Propriedades, consulte “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237.

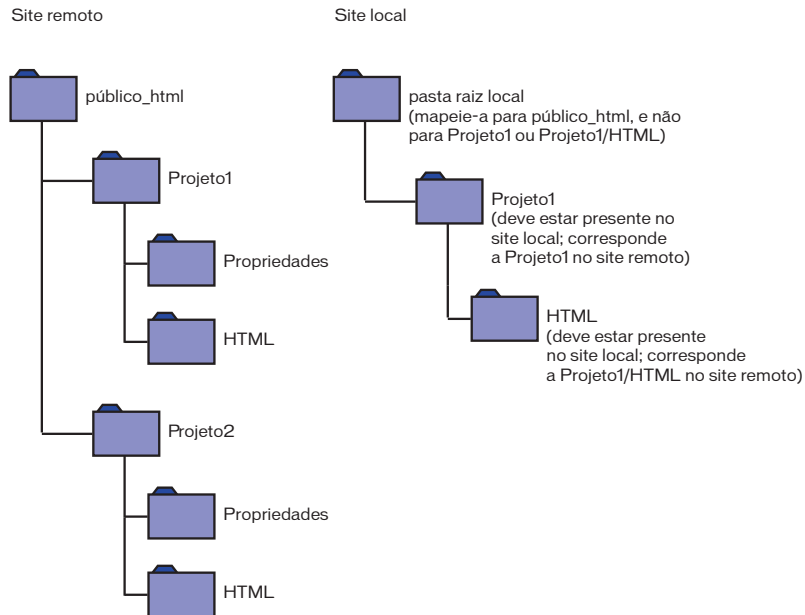
- 3 Clique em OK.

A janela Arquivos do site se abrirá. Para obter mais informações sobre a janela do site e gerenciamento do site, consulte “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.

Como editar um site remoto

É possível utilizar o Dreamweaver para copiar um site remoto já existente (ou um ramo deste) para o disco local e editá-lo aí, mesmo se o site original não tiver sido criado com o Dreamweaver.

Observe que, mesmo se pretender editar apenas uma parte do site remoto, duplique localmente toda a estrutura da ramificação do site remoto, desde a raiz do mesmo até os arquivos a serem editados. Por exemplo: se a pasta raiz do site remoto (denominada `public_html`) contiver duas pastas (Projeto1 e Projeto2) e se você desejar trabalhar apenas com os arquivos HTML no Projeto1, não haverá necessidade de efetuar o download dos arquivos do Projeto2, porém será necessário mapear a pasta raiz local para `public_html`, em vez de Projeto1.



Para editar um site remoto já existente:

- 1 Crie uma pasta local que abrigará o site existente e defina-a como sendo a pasta raiz local do site (consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108).
- 2 Defina um site remoto utilizando as informações sobre o site já existente. Consulte “Como configurar um site remoto” na página 131. Certifique-se de escolher a pasta raiz correta para o site remoto.
- 3 Conecte-se ao site remoto, utilizando o botão Conectar, na janela do site.
- 4 Dependendo da extensão do site remoto a ser editada, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Se desejar trabalhar com o site inteiro, selecione a pasta raiz do site remoto e clique em Obter, para efetuar o download do site inteiro no disco local.
 - Se desejar trabalhar apenas com um dos arquivos ou pastas do site, localize-o no painel Remoto da janela do site e clique em Obter, para efetuar o seu download no disco local. O Dreamweaver duplicará automaticamente o quanto for possível a estrutura do site remoto, posicionando o arquivo do qual se fez download na porção à direita da hierarquia do site. Ao editar apenas uma parte de um site, opte preferencialmente por incluir os arquivos dependentes.
- 5 Prosiga como se estivesse criando um site a partir do zero: edite os documentos, visualize e teste-os, e carregue-os novamente para o site remoto.

Para obter mais informações sobre o gerenciamento de sites, consulte “Gerenciamento de sites e colaboração” na página 113.

Para remover um site da lista de sites

Se não desejar mais trabalhar com um site no Dreamweaver, você poderá removê-lo da lista de sites. Os arquivos do site não serão removidos.

Nota: Quando um site for removido da lista, todas as informações de configuração sobre o site serão perdidas em caráter permanente.

Para remover um site da lista de sites:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Selecione o nome do site.
- 3 Clique em Remover.
Aparecerá uma caixa de diálogo, solicitando a confirmação da remoção.
- 4 Clique em Sim, para remover o site da lista.

CAPÍTULO 4

Gerenciamento de sites e colaboração

O Macromedia Dreamweaver ajuda a organizar os arquivos dos seus sites locais e remotos, através da janela do site. Ele permite duplicar a estrutura do site local em um servidor remoto ou de um site da Web remoto no seu sistema local. Os links relativos criados no site local continuarão a funcionar após a transferência de arquivos para o site remoto, porque a estrutura dos dois sites será idêntica.

Um site local é criado no Dreamweaver utilizando-se o comando Novo site, para criar uma pasta raiz local para o site (ou tornando uma pasta existente a pasta raiz local); consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108. Ao criar um novo site, você estará definindo um site remoto, é possível adicionar as informações posteriormente, utilizando o comando Definir os sites; consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.

O Dreamweaver conta com alguns recursos para estruturar um site e transferir arquivos de e para um servidor remoto. Quando os arquivos são transferidos entre os sites locais e remotos, o Dreamweaver mantém paralelas as estruturas de pastas e arquivos entre estes sites. Ao transferir arquivos entre os sites, o Dreamweaver automaticamente criará as pastas necessárias, se ainda não existirem em um dos sites. Os arquivos também podem ser sincronizados entre os sites locais e remotos; o Dreamweaver copia os arquivos em ambos os diretórios conforme a necessidade e remove os arquivos inúteis, se houver algum.

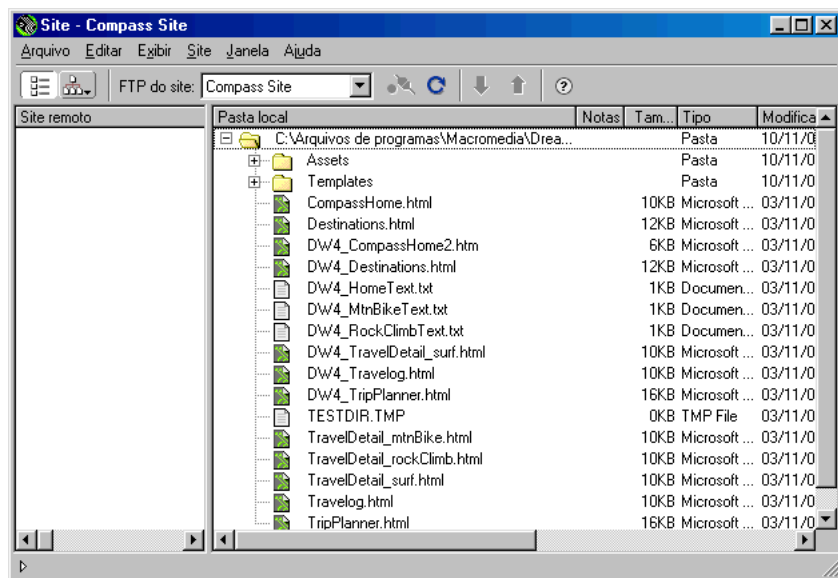
O Dreamweaver contém recursos para facilitar o trabalho de colaboração em um site da Web. É possível retirar e devolver os arquivos a um servidor remoto, de maneira que os outros membros de uma equipe da Web possam saber quem está trabalhando com um determinado arquivo. É possível adicionar Design Notes aos arquivos, para compartilhar informações com os membros da equipe sobre o status e prioridade de um arquivo, e assim por diante. Também é possível utilizar o recurso Relatórios de fluxo de trabalho, para executar relatórios relativos ao site, exibir informações sobre o status de retiradas e devoluções de arquivos e procurar as Design Notes anexadas aos arquivos.

O Dreamweaver pode ser integrado a alguns dos mais conhecidos aplicativos de controle de origem e versão de arquivos. Para obter a integração do controle de origem, conecte-se aos bancos de dados SourceSafe e a outros sistemas de controle de origem que oferecem suporte ao protocolo WebDAV. Contudo, observe que o Dreamweaver não executa o controle de versão.

Uma vez que o seu site tiver sido publicado, qualquer pessoa de sua equipe poderá continuar a mantê-lo, utilizando estas mesmas ferramentas. Antes e após a publicação do site, é recomendável manter um procedimento contínuo para a solução de quaisquer problemas encontrados no site. Para obter mais informações, consulte “Como testar e publicar um site” na página 541.

Sobre a janela do site

Utilize a janela do site para executar as operações padrão de manutenção de arquivos, como, por exemplo, criar novos documentos HTML, visualizar, abrir e transferir arquivos, criar pastas e excluir itens. Também é possível utilizar a janela do site para transferir arquivos entre os sites locais e remotos, e para determinar o layout da navegação do site utilizando o mapa do mesmo (consulte “Como configurar um site remoto” na página 131 e “Como utilizar o mapa do site” na página 124).



Como padrão, o site remoto (ou mapa do site) aparecerá no painel esquerdo, enquanto que o site local será mostrado no painel direito. Esta definição pode ser alterada nas preferências do site. Consulte “Preferências do site” na página 117.

Como utilizar os controles da janela do site

Para abrir a janela do site, escolha Janela > Arquivos do site. Utilize os seguintes botões e opções da barra de ferramentas da janela do site para definir o que será exibido nesta janela e para transferir arquivos entre os sites local e remoto:



Visualização dos arquivos do site exibe a estrutura de arquivos do site local e remoto nos painéis da janela do site. As definições das preferências determinarão o site que será exibido no painel da direita ou da esquerda; consulte “Preferências do site” na página 117. A visualização dos arquivos do site constitui a visualização padrão da janela do site.

Visualização do mapa do site exibe um mapa gráfico do site, levando em conta como os documentos estão vinculados uns aos outros. Mantenha pressionado este botão, para escolher no menu pop-up a opção Apenas o mapa ou Mapa e arquivos.

O **menu pop-up Site** lista os sites por você definidos. Para alternar entre diversos sites, escolha um outro site da lista. Para adicionar um site ou editar as informações relativas a um site existente, escolha Definir os sites, na parte inferior do menu (consulte “Como configurar um site remoto” na página 131).

Conectar/desconectar (disponível com os protocolos FTP e WebDAV e com SourceSafe) conecta-se ou desconecta-se do site remoto. Como padrão, o Dreamweaver se desconectará do site remoto depois de 30 minutos de ociosidade (apenas no FTP). Para alterar o limite de tempo, escolha Editar > Preferências, e selecione Site.

Atualizar atualiza as listas de diretórios locais e remotos. Utilize esse botão para atualizar manualmente as listas de diretórios, caso seja cancelada a seleção das opções Atualizar automaticamente a lista de arquivos locais ou Atualizar automaticamente a lista de arquivos remotos, na caixa de diálogo Definição do site (consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132). Por exemplo: você não verá a lista de diretórios do site remoto enquanto não clicar no botão Atualizar, se tiver montado uma unidade que contém um site remoto depois da abertura da janela do site.

Obter o(s) arquivo(s) copia os arquivos selecionados do site remoto para o site local (substituindo a cópia local do arquivo já existente, se houver). Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver ativada, as cópias locais serão somente de leitura; os arquivos continuarão disponíveis no site remoto, para que outros membros da equipe possam retirá-los. Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada, a obtenção de um arquivo transferirá uma cópia com os privilégios de leitura e gravação. Observe que os arquivos copiados são aqueles selecionados no painel que estiver ativo na janela do site. Se o painel Remoto estiver ativo, o arquivos remotos selecionados serão copiados para o site local; se o painel Local estiver ativo, as versões remotas dos arquivos locais selecionados serão copiadas para o site local. Consulte “Como obter arquivos de um servidor remoto” na página 151.

Obter o(s) arquivo(s) copia os arquivos selecionados do site local para o site remoto. Observe que os arquivos copiados são aqueles selecionados no painel que estiver ativo na janela do site. Se o painel Local estiver ativo, o arquivos locais selecionados serão copiados para o site remoto; se o painel Remoto estiver ativo, as versões locais dos arquivos remotos selecionados serão copiadas para o site remoto. Consulte “Como colocar arquivos em um servidor remoto” na página 152.

Nota: Se estiver adicionando um arquivo que ainda não exista no site remoto e a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver ativa, o arquivo será adicionado ao site remoto como “retirado”. Escolha a opção Devolver os arquivos, em vez de adicionar um arquivo sem o status de retirada.

Retirar o(s) arquivo(s) transfere uma cópia do arquivo do servidor remoto para o site local (substituindo a cópia local do arquivo já existente, se houver) e marca esse arquivo como tendo sido retirado do servidor. Esta opção não estará disponível se Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada no site atual. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto” na página 141.

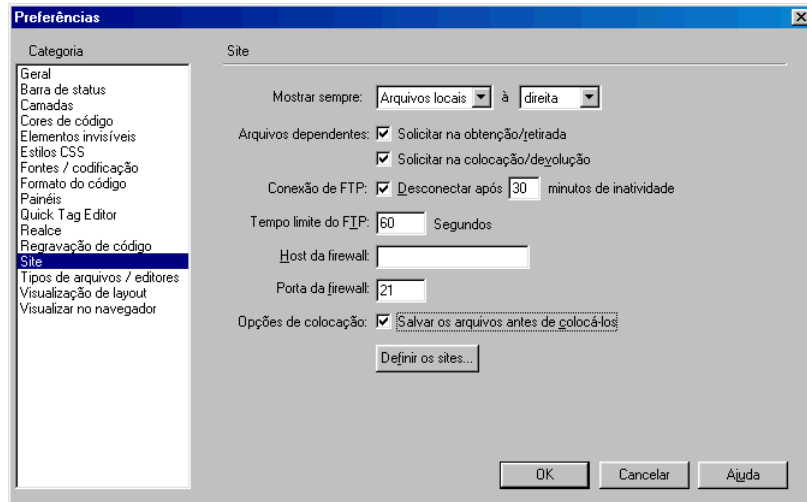
Devolver o(s) arquivo(s) transfere uma cópia do arquivo local para o servidor remoto, tornando-o disponível para edição por outros usuários. O arquivo local se tornará somente de leitura. Esta opção não estará disponível se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos, na caixa de diálogo Definição do site, estiver desativada no site. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto” na página 141.

Parar a tarefa atual abandona a atividade em curso, inclusive a obtenção e colocação de arquivos. O botão, um sinal octagonal vermelho de parada com um 'X' branco, aparecerá no canto inferior direito da janela apenas quando houver uma tarefa em andamento. Observe que talvez haja uma demora até que o servidor processe a solicitação de parada. Por isso, a transferência do arquivo poderá não ser interrompida imediatamente. Este botão aparecerá apenas quando houver uma tarefa em andamento.

O botão com um triângulo de **redução/expansão** situado no canto inferior esquerdo da janela do site permite reduzir ou expandir esta janela, exibindo um ou dois painéis.

Preferências do site

Escolha Editar > Preferências, selecione Site e, em seguida, escolha uma dentre as seguintes preferências do site, para controlar os recursos de transferência de arquivos disponíveis na janela do site .



Mostrar sempre especifica qual site (remoto ou local) será sempre mostrado e em qual painel da janela do site (esquerdo ou direito) os arquivos locais e remotos aparecerão. Como padrão, o site local aparecerá sempre à direita. O painel que não for escolhido (o esquerdo, como padrão) será o painel mutável: este painel poderá exibir o mapa do site ou os arquivos no outro site (o padrão é o site remoto).

Arquivos dependentes exibe uma solicitação para transferir os arquivos dependentes (como imagens, folhas de estilos externas e outros arquivos mencionados no arquivo HTML) que o navegador carregará junto com o arquivo HTML. Como padrão, as opções Solicitar na obtenção/retirada e Solicitar na colocação/devolução estão selecionadas.

Nota: Para forçar a solicitação Incluir os arquivos dependentes a aparecer quando essas opções estiverem desmarcadas, pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) enquanto escolhe os comandos Obter, Colocar, Devolver ou Retirar.

Conexão de FTP determina se a conexão ao site remoto será terminada após o número especificado de minutos sem atividade.

Tempo limite do FTP especifica o número de segundos durante os quais o Dreamweaver tentará estabelecer uma conexão com o servidor remoto. Se não houver resposta após o tempo especificado, o Dreamweaver exibirá uma caixa de diálogo de advertência, alertando-o para esse fato.

Host da firewall especifica o endereço do servidor proxy através do qual será estabelecida a conexão aos servidores externos, se você não estiver atrás de uma firewall. Caso contrário, deixe esse espaço em branco.

Nota: No caso de estar atrás de uma firewall, selecione a opção Utilizar a firewall, na caixa de diálogo Definição do site. Consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.

Porta da firewall especifica a porta da firewall através da qual você se conectará ao servidor de FTP. Se a conexão for estabelecida através de uma porta diferente da 21 (o padrão de FTP), digite o número aqui.

Opções de colocação: **Salvar os arquivos antes de colocá-los** indica que os arquivos não salvos serão salvos automaticamente antes de serem colocados no site remoto.

Definir os sites remete-o à caixa de diálogo Definir os sites, onde é possível editar um site existente ou criar um novo site. Consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.

É possível também definir se os tipos de arquivos a serem transferidos devem estar no formato ASCII (texto) ou binário. Para fazer isso, abra o arquivo FTPExtensionMap.txt na pasta Dreamweaver/Configuration (FTPExtensionMapMac.txt, no Macintosh). É possível modificar e excluir a lista dos tipos de arquivos que serão transferidos em cada formato, bem como adicionar os seus próprios tipos de arquivo. Quando uma extensão não estiver definida nesse arquivo, o Dreamweaver transferirá automaticamente o arquivo em modo binário.

Nota: No Macintosh, o arquivo FTPExtensionMapMac.txt também inclui informações sobre como mapear as extensões de arquivo para os criadores e tipos de arquivos do Macintosh. Esse mapeamento permite que, a um arquivo do qual foi feito download, seja atribuído o ícone correto e que esse arquivo seja aberto pelo aplicativo adequado, quando for clicado duas vezes no Localizador.

Observe que, quando um arquivo for transferido como ASCII, a definição de preferência de quebra de linha será ignorada. Consulte “Como definir as preferências de formatação de código” na página 374.

Como exibir e abrir os arquivos na janela do site

Utilize a janela do site para exibir os sites locais e remotos, adicionar ou remover documentos do site ou para estabelecer a estrutura navegacional do site segundo um mapa do site. Para obter mais informações, consulte “Sobre a janela do site” na página 114.

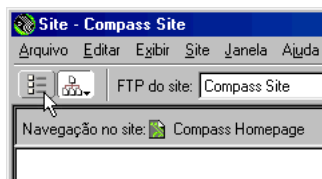
É possível definir cada uma das duas visualizações da janela do site, para que mostrem o site local, o site remoto ou um mapa gráfico do site local. Por exemplo: é possível exibir o site local em um painel e o site remoto em outro; ou o site local na visualização dos arquivos do site, em um painel, e a visualização do mapa do site, no outro painel. Para obter mais informações sobre a exibição de mapas de sites, consulte “Sobre o mapa do site” na página 123.

Como exibir os sites locais

A janela do site pode exibir o conteúdo tanto dos sites locais quanto dos remotos. Os sites locais podem ser exibidos na janela do site como uma lista de arquivos, um mapa visual ou ambos. Os sites remotos podem ser exibidos apenas como uma lista de arquivos. Para poder exibir um site remoto, é necessário configurá-lo; consulte “Como configurar um site remoto” na página 131.

Para exibir os arquivos do site local, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Arquivos do site.
- Na janela do site, se o mapa do site estiver sendo exibido, clique no botão Arquivos do site.

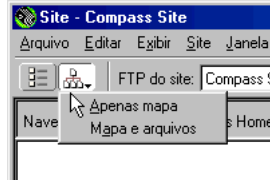


A janela do site exibirá dois conjuntos de arquivos: um lado da janela apresentará uma lista dos arquivos do site local, enquanto que o outro lado apresentará uma lista dos correspondentes arquivos do site remoto.

Nota: Se você estiver exibindo um site local que não possui um site remoto correspondente, a visualização Site remoto estará vazia.

Para exibir o mapa e os arquivos do site, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Mapa do site. Se anteriormente, apenas o mapa tivesse sido exibido, sem os arquivos do site, esta janela exibirá apenas o mapa.
- Na janela do site, clique no botão Mapa do site, ou mantenha pressionado o botão do mouse com o ponteiro sobre o botão Mapa do site e, no menu pop-up, selecione Mapa e arquivos.



A janela do site exibe duas visualizações: o site local como um mapa, identificado por Navegação no site; e, dependendo de como as preferências tiverem sido definidas, os arquivos do site local (identificado por Pasta local) ou os arquivos do site remoto (identificado por Site remoto).

Para exibir apenas o mapa do site:

Mantenha pressionado o botão do mouse com o ponteiro sobre o botão Mapa do site e, no menu pop-up, selecione Apenas o mapa. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar o mapa do site” na página 124.

Como alterar o layout da janela do site

Como padrão, o site remoto (ou o mapa do site local) aparecerá no lado esquerdo da janela do site, enquanto que o site local aparecerá no lado direito. É possível alternar entre estas visualizações.

Para alterar o layout da janela do site:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione a categoria Site.
 - 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - No menu Mostrar sempre, selecione Arquivos locais e, em seguida, escolha se deseja exibir os arquivos locais no lado direito ou esquerdo da janela do site.
- O site local aparecerá no lado selecionado e o site remoto (ou o mapa do site) aparecerá no lado oposto. Quando esta opção for escolhida, os arquivos do site local serão sempre mostrados na janela do site, mesmo quando a janela for reduzida a um painel.

- No menu Mostrar sempre, selecione Arquivos remotos e, em seguida, escolha se deseja exibir os arquivos remotos no painel direito ou esquerdo.

O site remoto aparecerá no lado selecionado e o site local (ou o mapa do site, sempre local) aparecerá no lado oposto. Quando esta opção for escolhida, os arquivos do site remoto serão sempre mostrados na janela do site, mesmo quando esta for reduzida a um painel.

- 3 Clique em OK, para aplicar as alterações e fechar a caixa de diálogo Preferências.

Para alterar a área de exibição:

Na janela do site, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste a barra de divisão que separa as duas visualizações, para aumentar ou diminuir a área de exibição da janela direita ou esquerda da janela.
- Utilize as barras de rolagem, na parte inferior da janela do site, para rolar pelo conteúdo das visualizações.
- No mapa do site, arraste a seta acima de um arquivo para alterar o espaço entre os arquivos.

Para reduzir a janela do site a uma visualização:

Clique no botão com um pequeno triângulo branco, no canto inferior esquerdo da janela do site.

Nota: A visualização que continuar visível corresponderá à sua escolha de Mostrar sempre, na caixa de diálogo Preferências do site.

Para obter mais informações sobre as preferências relativas ao site, consulte “Preferências do site” na página 117.

Como trabalhar com os arquivos na visualização dos arquivos do site

Utilize a visualização dos arquivos do site para exibir os sites locais e remotos como listas de arquivos, abrir ou renomear arquivos, adicionar novas pastas ou arquivos a um site ou atualizar a visualização do site depois de concluir as alterações. Também é possível utilizar a visualização de arquivos do site para determinar quais arquivos (em cada um dos sites) foram atualizados desde a última vez em que foram transferidos. Para obter mais informações sobre a sincronização do site local com o remoto, consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto” na página 154.

Para exibir os arquivos do site:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site na visualização dos arquivos do site.
- Na janela do site, clique no botão Arquivos do site.

Para abrir um arquivo na visualização dos arquivos do site:

Clique duas vezes no ícone do arquivo.

Para adicionar uma nova pasta ao site:

- 1 Certifique-se de que um arquivo ou pasta esteja selecionada na janela do site; a nova pasta será criada dentro da pasta selecionada ou na mesma pasta que o arquivo selecionado.
- 2 Escolha Arquivo > Nova pasta, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Nova pasta (no Macintosh).

Também é possível acessar esta opção no menu contextual da janela do site.

- 3 Digite um nome para a nova pasta.

Para adicionar um novo arquivo ao site:

- 1 Certifique-se de que haja um arquivo ou pasta selecionada na janela do site; o novo arquivo será criado dentro da pasta selecionada ou na mesma pasta que o arquivo selecionado.
- 2 Escolha Arquivo > Novo arquivo, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Novo arquivo (no Macintosh).

Também é possível acessar esta opção no menu contextual da janela do site.

- 3 Digite um nome para o novo arquivo.

Para renomear um arquivo ou pasta de um site:

- 1 Na janela do site, selecione o arquivo ou pasta a ser renomeada e siga um dos procedimentos abaixo, para ativar o campo de nome ao lado do arquivo ou pasta:
 - Escolha Arquivo > Renomear (no Windows), ou Site > Renomear (no Macintosh)
 - Clique no arquivo, faça uma pausa e, em seguida, clique novamente.
- 2 Digite o novo nome e pressione a tecla Enter.

Para atualizar a visualização dos arquivos do site depois de concluir as alterações fora do Dreamweaver:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Atualizar o local, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Atualizar o local (no Macintosh).
- Escolha Exibir > Atualizar o remoto, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Atualizar o remoto (no Macintosh).
- Para atualizar ambos os painéis, clique no botão Atualizar, situado na janela do site.

Para localizar e selecionar os arquivos retirados:

Escolha Editar > Selecionar os arquivos retirados, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Selecionar os arquivos retirados (no Macintosh).

Para localizar e selecionar os arquivos locais mais recentes:

Escolha Editar > Selecionar um local mais novo, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Selecionar um local mais novo (no Macintosh).

Para localizar e selecionar os arquivos remotos mais recentes:

Escolha Editar > Selecionar um remoto mais novo, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Selecionar um remoto mais novo (no Macintosh).

Para obter mais informações sobre como trabalhar com os sites locais e remotos, consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139.

Sobre o mapa do site

Utilize a visualização do mapa do site para exibir um site local como um mapa visual dos ícones vinculados, adicionar novos arquivos a um site ou adicionar, modificar ou remover links. A visualização do mapa do site é ideal para criar o layout da estrutura do site. É possível configurar rapidamente a estrutura inteira do site e, em seguida, criar uma imagem gráfica do mapa do site.

Nota: O mapa do site se aplica apenas aos sites locais. Se desejar criar um mapa de um site remoto, copie o conteúdo deste para uma pasta na unidade local e utilize o comando Definir os sites, para definir o site como sendo local.

Como utilizar o mapa do site

É necessário definir uma home page correspondente ao site antes de exibir o mapa do mesmo. A home page do site é o ponto de partida do mapa.

Para definir a home page do site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Escolha Novo ou Editar, para definir um novo site ou abrir um site já existente, respectivamente.

Aparecerá a caixa de diálogo Definição do site.






- 3 Selecione Layout do mapa do site.
- 4 Clique no ícone da pasta, para procurar uma home page para o site, ou digite um caminho de arquivo no campo Home page.

Para exibir um mapa de site, siga um dos procedimentos abaixo:

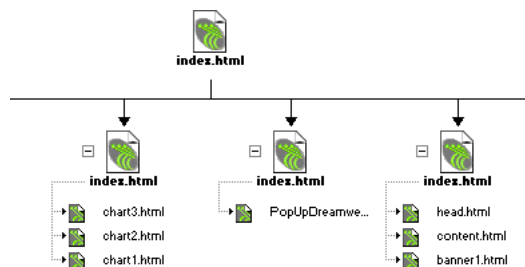
- Escolha Janela > Mapa do site, a fim de abrir a janela do site.
- Na janela do site, clique no botão Mapa do site.

Nota: Se nenhuma home page tiver sido definida ou se não for possível ao Dreamweaver localizar uma página denominada index.html ou index.htm no site para utilizar como home page, aparecerá uma caixa de diálogo, solicitando a seleção de uma home page clicando em Definir os sites. Escolha o site desejado e, em seguida, clique em Editar. A seguir, selecione Layout do mapa do site, na caixa de diálogo Definição do site.

O mapa do site mostrará os arquivos HTML e outros elementos da página como ícones. Os links serão exibidos na ordem em que forem detectados no código-fonte HTML.

-  • O texto exibido em vermelho indica um link rompido.
-  • O texto exibido em azul e marcado com um ícone representando um globo indica um arquivo em um outro site ou um link especial (como um link de correio eletrônico ou de script).
-  • Uma marca de seleção verde indica um arquivo retirado por você.
-  • Uma marca de seleção vermelha indica um arquivo retirado por outro usuário.
-  • Um ícone com um cadeado indica um arquivo somente de leitura (no Windows) ou bloqueado (no Macintosh).

Como padrão, o mapa exibe dois níveis da estrutura do site, a partir da home page atual. Clique nos sinais de adição (+) ou subtração (–), ao lado de uma página, a fim de mostrar ou ocultar as páginas vinculadas abaixo do segundo nível.



Como padrão, os arquivos ocultos e dependentes não são exibidos no mapa do site. Os arquivos ocultos são arquivos HTML marcados como ocultos. O conteúdo das páginas de arquivos dependentes é diferente de HTML, podendo incluir imagens, modelos, arquivos Shockwave ou Flash. Consulte “Como modificar o layout do mapa do site” na página 125 e “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site” na página 128.

Como modificar o layout do mapa do site

Utilize as opções do Layout do mapa do site para personalizar a aparência do mapa do site. É possível especificar a home page, o número de colunas exibidas, se os identificadores de ícones exibirão o nome do arquivo ou o título da página, e decidir se os arquivos ocultos e dependentes serão mostrados.

Para modificar o layout do mapa do site:

- 1 Abra a caixa de diálogo Definição do site, utilizando um dos seguintes métodos:
 - Escolha Site > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar. Na lista de categorias, à esquerda, selecione Layout do mapa do site.
 - Escolha Exibir > Layout (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Layout (no Macintosh).
- 2 Clique no ícone da pasta, para procurar uma home page para o site, ou digite um caminho de arquivo no campo Home page. É necessário que a home page esteja no site local.

Se você não especificar uma home page — e o Dreamweaver não localizar um arquivo denominado index.html ou index.htm na raiz — o programa solicitará a seleção de uma home page quando o mapa do site for aberto.

3 Escolha uma dentre as opções de Coluna:

- No campo Número de colunas, digite um número, para definir quantas páginas serão exibidas por linha na janela do mapa do site.
- No campo Largura da coluna, digite um número, para definir a largura, em pixels, das colunas do mapa do site.

4 Em Identificadores de ícones, selecione se o nome exibido com os ícones dos documentos no mapa do site será representado por um nome de arquivo ou título de página.

5 Em Opções, selecione quais arquivos serão exibidos no mapa do site:

- Escolha Exibir os arquivos marcados como ocultos, para exibir os arquivos HTML que estiverem marcados como ocultos pelo usuário no mapa do site. Se uma página estiver oculta, o seu nome e os links a ela serão exibidos em itálico. Para obter informações sobre como ocultar os arquivos, consulte “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site” na página 128.
- Escolha Exibir os arquivos dependentes, para mostrar todos os arquivos dependentes na hierarquia do site. Um arquivo dependente é uma imagem ou outro elemento diferente de HTML, que é carregado pelo navegador junto com a página principal.

Como trabalhar com as páginas no mapa do site

Durante o trabalho no mapa do site, é possível selecionar páginas, abrir uma página para edição, adicionar novas páginas ao site, criar links entre arquivos e alterar o título da página.

Para selecionar várias páginas no mapa do site, siga um dos procedimentos abaixo:

- Mantendo a tecla Shift pressionada, clique para selecionar várias páginas.
- Inicie em uma parte em branco da visualização e arraste um grupo de arquivos, para selecioná-los.
- Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e dê um clique, para selecionar páginas não-contíguas.

Para abrir uma página para edição, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes no arquivo.
- Selecione o arquivo e escolha Arquivo > Abrir a seleção (no Windows) ou Site > Abrir (no Macintosh).

Para adicionar um arquivo já existente ao site, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste um arquivo do Windows Explorer ou do Localizador do Macintosh e solte-o em um arquivo do mapa do site. A página será adicionada ao site e um link será criado entre ela e o arquivo no qual for solta.
- Selecione Site > Link a um arquivo existente (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Link a um arquivo existente (no Macintosh).

Para criar um novo arquivo e adicionar um link:

- 1 Selecione um arquivo HTML no mapa do site e, depois, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Site > Link a um novo arquivo (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Link a um novo arquivo (no Macintosh).
 - Escolha Link a um novo arquivo, no menu contextual.
- 2 Na campo Nome do arquivo da caixa de diálogo Link a um novo arquivo, digite um nome de arquivo.
- 3 No campo Título, digite um título de página para o arquivo.
- 4 No campo Texto do link, digite o texto do link que conecta o arquivo selecionado ao novo arquivo. O texto e o link aparecerão no arquivo selecionado.
- 5 Clique em OK.

O arquivo será salvo na mesma pasta que o arquivo selecionado. Se for adicionado um novo arquivo a uma ramificação oculta, o novo arquivo também estará oculto. Consulte “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site” na página 128.

Para modificar o título de uma página:

- 1 Certifique-se de que a opção Mostrar os títulos das páginas esteja selecionada.
Escolha Exibir > Mostrar os títulos das páginas (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar os títulos das páginas (no Macintosh).
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Selecione uma página e, em seguida, clique no seu título. Quando o título se tornar um campo editável, digite um novo título de documento.
 - Selecione uma página e, em seguida, escolha Arquivo > Renomear (no Windows), ou Site > Renomear (no Macintosh).

Nota: Durante o trabalho na janela do site, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os links aos arquivos cujos nomes tiverem sido modificados.

Para alterar a home page, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na visualização Pasta local da janela do site, clique no arquivo a ser alterado para home page e escolha Definir como home page, no menu contextual.
- Selecione um arquivo na janela do site e escolha Site > Nova home page (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Nova home page (no Macintosh), para criar uma nova home page.
- Na visualização Pasta local da janela do site, clique no arquivo a ser alterado para home page e escolha Site > Definir como home page (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Definir como home page (no Macintosh), para transformar uma página existente em home page.
- Escolha Site > Definir os sites e clique em Editar. Selecione Layout do mapa do site, na caixa de diálogo Definição do site.

Para atualizar a visualização do mapa do site depois de ter concluído as alterações:

- 1 Clique em qualquer ponto do mapa do site, para cancelar a seleção dos arquivos.
- 2 Escolha Exibir > Atualizar o local (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Atualizar o local (no Macintosh).

Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site

É possível modificar o layout do mapa do site, para mostrar ou não os arquivos ocultos e dependentes. Esse procedimento é útil quando se deseja enfatizar tópicos ou conteúdos importantes e retirar a ênfase de materiais menos relevantes.

Para ocultar um arquivo utilizando o mapa do site, é necessário, primeiramente, marcar o arquivo como oculto. Quando um arquivo for ocultado, os links a ele também se tornarão ocultos. Quando um arquivo marcado como oculto for exibido, o ícone e os links a ele estarão visíveis no mapa do site, porém os nomes aparecerão em itálico.

Para marcar os arquivos como ocultos:

- 1 No mapa do site, selecione um ou mais arquivos.
- 2 Escolha Exibir > Mostrar/ocultar o link (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar/ocultar o link (no Macintosh)

Para mostrar ou ocultar os arquivos marcados como ocultos, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Mostrar os arquivos marcados como ocultos (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar os arquivos marcados como ocultos (no Macintosh).
- Escolha Exibir > Layout (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Layout (no Macintosh), para abrir a caixa de diálogo Definição do site, e selecionar a opção Exibir os arquivos marcados como ocultos.

Como padrão, os arquivos dependentes já estão ocultos. É possível optar por mostrá-los ou não no mapa do site.

Para mostrar os arquivos dependentes, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Mostrar os arquivos dependentes (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar os arquivos dependentes (no Macintosh).
- Escolha Exibir > Layout (no Windows) ou Site > Visualização do mapa do site > Layout (no Macintosh), para abrir a caixa de diálogo Definição do site, e selecionar a opção Exibir os arquivos dependentes.

Para desmarcar os arquivos marcados como ocultos:

- 1 No mapa do site, selecione um ou mais arquivos.
- 2 Escolha Exibir > Mostrar os arquivos marcados como ocultos (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar os arquivos marcados como ocultos (no Macintosh).
- 3 Escolha Exibir > Mostrar/ocultar o link (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Mostrar/ocultar o link (no Macintosh)

Como exibir o site a partir de uma ramificação

É possível exibir os detalhes de uma determinada seção de um site, tomando como ponto de referência uma das ramificações do mapa do site.

Para exibir uma ramificação diferente:

Selecione a página a ser exibida e escolha Exibir > Exibir como raiz (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Exibir como raiz (no Macintosh).

O mapa do site será redesenhado na janela como se a página especificada estivesse na raiz do site. O campo Navegação no site, situado acima do mapa do site, exibe o caminho da home page até a página especificada. Selecione qualquer item nesse caminho para exibir o mapa do site a partir desse nível, clicando uma vez.

Para expandir ou contrair os ramos:

Clique nos sinais de adição (+) ou subtração (–), para expandir ou reduzir a ramificação, respectivamente.

Como salvar o mapa do site

É possível salvar o mapa do site como uma imagem e, em seguida, exibi-la (ou imprimi-la) em um editor de imagens.

Para criar um arquivo de imagem do mapa do site atual:

- 1 No mapa do site, siga um dos procedimentos abaixo:
 - No Windows, escolha Arquivo > Salvar o mapa do site. Na caixa de diálogo Salvar o mapa do site, digite um nome no campo Nome do arquivo. No menu pop-up Tipo de arquivo, selecione .bmp ou .png.
 - No Macintosh, selecione Site > Visualização do mapa do site > Salvar o mapa do site > Salvar o mapa do site como PICT, ou Site > Visualização do mapa do site > Salvar o mapa do site > Salvar o mapa do site como JPEG.
- 2 Escolha uma localização, digite um nome para a imagem e clique em Salvar.

Como localizar arquivos na janela do site

É possível procurar um arquivo nos sites local e remoto a partir das janelas do documento e do site. Para obter mais informações sobre como procurar e substituir arquivos, consulte “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280.

Para exibir a janela do site, escolha Janela > Arquivos do site.

Para localizar um arquivo no site local:

- 1 Selecione o arquivo na visualização Site remoto, na janela do site, ou abra o arquivo em uma janela do documento.
- 2 Escolha Site > Localizar no site local. Apenas no Windows, se a janela do site estiver ativa, escolha Editar > Localizar no site local.

O arquivo será realçado na pasta Local da janela do site.

Para localizar um arquivo no site remoto:

- 1 Selecione o arquivo na pasta Local, na janela do site, ou abra o arquivo em uma janela do documento.
- 2 Escolha Site > Localizar no site remoto. Apenas no Windows, se a janela do site estiver ativa, escolha Editar > Localizar no site remoto. Também é possível selecionar o arquivo na pasta Local e clicá-lo com o botão direito do mouse (no Windows), ou clicar nele mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e escolher a opção Localizar no site remoto, no menu contextual.

O arquivo será realçado na visualização Site remoto, na janela do site.

Nota: Se, enquanto a janela do documento estiver ativa, for selecionado Site > Localizar no site local, ou Site > Localizar no site remoto, e o arquivo não fizer parte do site que estiver aberto, o Dreamweaver tentará determinar a qual dos sites definidos localmente pertence o arquivo; se ele pertencer a apenas um site local, o Dreamweaver abrirá este site e, em seguida, procurará nele o arquivo.

Como configurar um site remoto

Para poder configurar um site remoto, é necessário criar um site local (que poderá, então, ser associado ao site remoto). Consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108.

A próxima etapa da configuração de um site remoto é determinar a sua localização — isto é, qual servidor se ocupará desse site. O seu cliente, empregador ou provedor de serviços da Internet já tem provavelmente um servidor configurado para trabalhar com páginas da Web (na Internet ou intranet); pergunte ao administrador de sistemas ou ao cliente qual o nome desse servidor, e descubra como transferir os arquivos para ele.

Em particular, determine se o FTP será utilizado para estabelecer a conexão com o servidor, ou se o servidor poderá ser montado em sua área de trabalho como uma unidade de disco acessível através da rede. Se a conexão for estabelecida com o FTP, procure saber o nome do servidor de FTP e determine o diretório do host, assim como as informações relativas ao login e senhas.

Ao reunir essas informações, utilize o comando Definir os sites, para associar o servidor ao seu site local. Caso surjam problemas na configuração do site remoto, consulte “Como solucionar problemas de configuração do site remoto” na página 138.

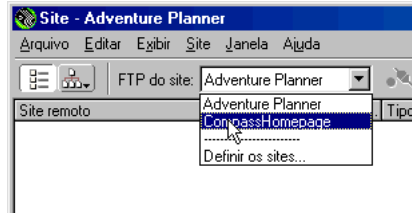
Depois que o site remoto estiver configurado, será possível efetuar o upload ou download dos arquivos para ele, caso já haja arquivos no site. Consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139 e “Como obter e colocar arquivos” na página 151.

Como associar um servidor remoto a um site local

Após criar um site local, utilize o comando Definir os sites, para adicionar ou alterar as informações relativas ao servidor remoto e às preferências de devolução/ retirada.

Para associar um servidor remoto a um site local existente:

- 1 Escolha Definir os sites, no menu pop-up Sites atuais, na janela do site, ou selecione Site > Definir os sites.



- 2 Aparecerá uma caixa de diálogo com uma lista dos sites definidos atuais; escolha um site existente e clique em Editar.

Se não houver sites definidos, crie um site local antes de continuar; consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108.

- 3 Na lista de categorias à esquerda, clique em Informações remotas.

- 4 Escolha uma dentre as seguintes opções de Acesso ao servidor:

- Utilize nenhum, caso não planeje efetuar o upload do site para um servidor. Em seguida, clique em OK e ignore o restante desse procedimento.
- Utilize Local/Rede, se o servidor da Web estiver montado como uma unidade da rede (no Windows), ou como um servidor AppleTalk ou NFS (no Macintosh), ou se o servidor da Web estiver em execução no seu computador local. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar a pasta do servidor na qual estão armazenados os arquivos do site. Se você desejar que o painel Remoto da janela do site atualize automaticamente os arquivos conforme forem adicionados e excluídos, selecione a opção Atualizar automaticamente a lista de arquivos remotos; para aumentar a velocidade de cópia de arquivos para o site remoto, não selecione essa opção. Para atualizar manualmente a janela do site a qualquer momento, clique no botão Atualizar, na janela do site. Clique em OK e ignore o restante desse procedimento.

Nota: Para atualizar manualmente apenas o painel Remoto, escolha Exibir > Atualizar o remoto, na janela do site (no Windows), ou Site > Visualização dos arquivos do site > Atualizar o remoto (no Macintosh).

- Utilize a opção FTP, se a conexão ao servidor da Web for estabelecida através do protocolo FTP.

Para se conectar a um servidor da Web utilizando o FTP:

- 1 Digite o nome do host de FTP para o qual deseja efetuar o upload dos arquivos do site da Web.

O nome do host de FTP é o nome completo da Internet de um sistema de computador, como ftp.mindspring.com. Digite o nome completo do host sem qualquer texto adicional; especialmente, não adicione um nome de protocolo antes do nome do host. Por exemplo:

- Correto: ftp.mindspring.com
- Incorreto: ftp://ftp.mindspring.com
- Incorreto: mindspring.com

- 2 Digite o nome do diretório do host no site remoto onde serão armazenados os documentos que estarão visíveis para o público. Consulte “Como determinar o diretório do host do site remoto (apenas no FTP)” na página 134.

- 3 Digite o nome de login e a senha utilizados para estabelecer a conexão ao servidor de FTP.

Como padrão, o Dreamweaver salvará a sua senha. Cancele a seleção de Salvar, para ser notificado a digitar uma senha sempre que estabelecer conexão ao servidor remoto.

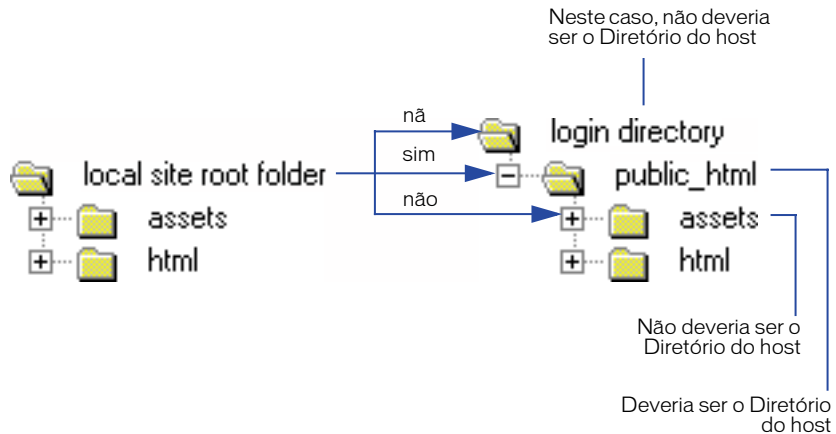
- 4 Selecione as opções de firewall adequadas ao seu site:

- Selecione a opção Utilizar a firewall, se estiver se conectando ao servidor remoto de trás de uma firewall. Para obter mais informações sobre as opções de firewalls, consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.
- Se a configuração de firewall necessitar da utilização de FTP passivo (que permite ao software local configurar a conexão do FTP, em vez de solicitar que o servidor remoto que o faça), selecione Utilizar FTP passivo. Caso não tenha certeza, se informe com o administrador do sistema.

- 5 Clique em OK.

Como determinar o diretório do host do site remoto (apenas no FTP)

O diretório do host especificado na caixa de diálogo Definição do site deve ser o mesmo que a pasta raiz do site local. Se a estrutura do site remoto não coincidir com a do site local, os seus arquivos serão carregados para o local incorreto e não estarão visíveis para os visitantes do site. Os caminhos até as imagens e links também se romperão.



É necessário que o diretório raiz remoto exista, para que o Dreamweaver possa se conectar a ele. Caso não haja um diretório raiz para o seu site no servidor remoto, crie-o antes de tentar estabelecer a conexão ou peça ao administrador do servidor para criar um diretório raiz, se não puder fazê-lo.

Se estiver em dúvida sobre o que digitar no campo Diretório do host, deixe-o em branco. Em alguns servidores, o diretório raiz será idêntico àquele com o qual você estabeleceu a primeira conexão com o FTP. Para descobrir isso, conecte-se ao servidor. Se aparecer uma pasta com um nome semelhante a `public_html`, ou `www` ou o seu nome de login na visualização de arquivos remotos, na janela do site, este será provavelmente o diretório a ser utilizado no campo Diretório do host. Anote o nome do diretório, desconecte-se e reabra a caixa de diálogo Definição do site. Em seguida, digite o nome do diretório no campo Diretório do host e conecte-se de novo.

Sobre a integração WebDAV e SourceSafe

O Dreamweaver permite acessar aplicativos de controle de origem e versão de arquivos na janela do site. É possível estabelecer conexões aos bancos de dados e servidores SourceSafe, além de outros sistemas de controle de origem que oferecem suporte ao protocolo WebDAV.

Utilizando a caixa de diálogo Definição do site, é possível selecionar um tipo de conexão ou sistema de controle de origem. Uma vez conectado, é possível utilizar os recursos de compartilhamento de arquivos do Dreamweaver, como Devolver/retirar, Atualizar, Obter e Colocar, além das Design Notes, para acessar os recursos correspondentes do seu próprio sistema de controle de origem.

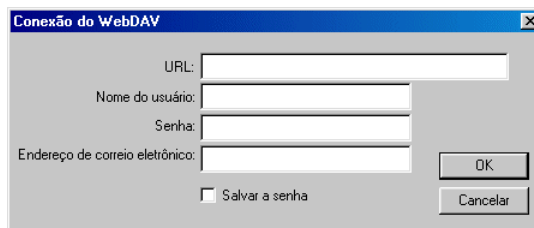
Nota: Para poder utilizar este recurso, é necessário que o Visual SourceSafe esteja instalado no sistema ou que você conte com o acesso a um sistema com suporte do WebDAV.

Como utilizar o Dreamweaver com o protocolo WebDAV

É possível utilizar o Dreamweaver para estabelecer uma conexão que utilize o protocolo WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning) se o sistema oferecer suporte a este protocolo. Dois exemplos de servidores compatíveis com o WebDAV atualmente disponíveis são o Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 e o Apache Web Server.

Para se conectar a um site utilizando o protocolo WebDAV:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, selecione a categoria Informações remotas.
- 4 No menu pop-up Acesso, escolha WebDAV.
- 5 Se desejar, selecione a opção Retirar os arquivos na abertura, para retirar automaticamente os arquivos na abertura.
- 6 Clique em Definições.



Aparecerá a caixa de diálogo Conexão WebDAV.

- 7** No campo URL, digite a URL completa até o diretório do servidor WebDAV ao qual deseja se conectar.

Esta URL inclui o protocolo, porta e diretório (se for diferente do diretório raiz). Por exemplo: `http://apache1/WebDAV/meu site`.

- 8** Digite o seu nome de usuário e senha nos campos apropriados.

Estas informações se destinam à autenticação do servidor e não estão relacionadas ao Dreamweaver. Se estiver em dúvida quanto ao seu nome de usuário e senha, informe-se com o administrador do sistema ou webmaster.

- 9** No campo correio eletrônico, digite o seu endereço de correio eletrônico.

Este campo é necessário, sendo utilizado para identificar a propriedade do servidor WebDAV. Ele aparecerá na janela do site, para fins de contato.

- 10** Clique em Salvar a senha, para armazenar a senha. Saia do Dreamweaver.

A cada nova sessão que for iniciada, a senha continuará salva.

- 11** Clique em OK.

- 12** Escolha Site > Conectar, ou clique no botão Conectar, na barra de ferramentas da janela do site, para se conectar ao site remoto. Para se desconectar, escolha Site > Desconectar, ou clique no botão Desconectar.

Uma vez conectado, você poderá utilizar os recursos de compartilhamento de arquivos do Dreamweaver, como devolver ou retirar arquivos, e as Design Notes, entre outros.

É possível alterar as informações relativas à conexão a qualquer momento, seguindo as etapas enumeradas e digitando as novas informações na caixa de diálogo Conexão WebDAV.

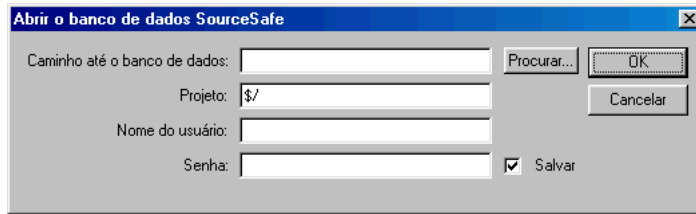
Como utilizar o Dreamweaver com o Visual SourceSafe

A partir da janela do site do Dreamweaver, é possível acessar um banco de dados existente do Visual SourceSafe (VSS). Uma vez conectado, você poderá utilizar os recursos de transferência de arquivos do Dreamweaver.

Nota: Para poder utilizar este recurso com o Windows, é necessário contar com a versão 6 do Microsoft Visual SourceSafe Client instalada. Para poder utilizar este recurso no Macintosh, é necessário contar com a versão 1.1.0 do cliente MetroWerks SourceSafe instalada. Os usuários do MetroWerks Visual SourceSafe podem acessar os bancos de dados da versão 5.0 do Microsoft SourceSafe, mas não os da versão 6.0. Se desejar garantir o acesso de toda a sua equipe a qualquer banco de dados VSS em todas as plataformas, utilize um banco de dados da versão 5.0. Para obter mais informações, consulte a documentação do SourceSafe.

Para se conectar a um banco de dados SourceSafe:

- 1 Na caixa de diálogo Definição do site, selecione a categoria Informações remotas.
- 2 No menu pop-up Acesso, escolha Banco de dados SourceSafe.
- 3 Se desejar, selecione a opção Retirar os arquivos na abertura, para retirar automaticamente os arquivos na abertura.
- 4 Clique em Definições.



Aparecerá uma caixa de diálogo Abrir o banco de dados SourceSafe.

- 5 No campo Caminho do banco de dados, clique em Procurar, para procurar o banco de dados VSS desejado, ou digite o caminho completo do arquivo.
O arquivo escolhido se transformará no arquivo srcsafe.ini e será utilizado para inicializar o SourceSafe.
- 6 No campo Projeto, digite o projeto do banco de dados VSS que deseja utilizar como diretório raiz do site remoto.
- 7 Nos campos Nome de usuário e Senha, digite o seu nome de usuário e senha para login no banco de dados selecionado.
Se não souber o seu nome de usuário e senha, informe-se com o administrador do sistema.
- 8 Clique em OK e retorne à janela do site.
- 9 Escolha Site > Conectar, ou clique no botão Conectar, na barra de ferramentas da janela do site, para se conectar ao site remoto. Para se desconectar, escolha Site > Desconectar, ou clique no botão Desconectar.

Como solucionar problemas de configuração do site remoto

Um servidor da Web pode ser configurado de várias maneiras. Esta seção contém informações sobre algumas questões comuns que podem ocorrer durante a configuração de um site remoto e como solucioná-las.

- A implementação de FTP do Dreamweaver pode não funcionar corretamente em determinados servidores proxy, firewalls em muitos níveis e outras formas de acesso indireto ao servidor. Caso você tenha problemas com o acesso de FTP, peça ajuda ao administrador de sistemas local.
- A implementação de FTP do Dreamweaver é diferente daquela de alguns aplicativos de FTP comuns. Em particular, é necessário conectar-se à pasta raiz do sistema remoto e não é possível navegar pelo sistema de arquivos remotos. Em muitos aplicativos, é possível conectar-se a qualquer diretório remoto e, em seguida, navegar pelo sistema de arquivos remotos, para localizar o diretório desejado.
- Se estiverem ocorrendo problemas na conexão e você tiver especificado o diretório do host utilizando uma barra inclinada simples (/), é possível que você precise especificar um caminho relativo no diretório ao qual estiver se conectando, assim como a pasta raiz do site remoto. Por exemplo: se a pasta raiz remota for um diretório de nível mais elevado, é possível que você precise especificar ../../ correspondente ao diretório do host.
- Às vezes, nas conexões lentas, o valor padrão de tempo limite de FTP, equivalente a 60 segundos, resultará em um número excessivo de ultrapassagens do tempo limite. Se ocorrer um número freqüente de tempo limite, aumente este valor (nas preferências do site). Mas não o aumente demais, senão será preciso aguardar um longo tempo quando uma conexão realmente não puder ser estabelecida. Os mais úteis são os limites de tempo de 30 a 120 segundos.
- Os nomes de pastas e arquivos que contêm espaços e caracteres especiais geralmente causam problemas quando são transferidos para um site remoto. Utilize sinais de sublinhado em vez de espaços e evite os caracteres especiais nos nomes de arquivos e pastas, sempre que possível. Em particular, dois pontos, barras inclinadas, pontos e apóstrofes nos nomes de arquivos ou pastas podem causar problemas. Os caracteres especiais em nomes de pastas ou arquivos também podem, às vezes, impedir que o Dreamweaver crie um mapa do site.
- No Macintosh, os nomes de arquivos não podem conter mais de 31 caracteres. Se ocorrerem problemas com nomes longos de arquivos, renomeie-os com designações mais curtas.

- Observe que muitos servidores podem utilizar links simbólicos (no UNIX), atalhos (no Windows) ou apelidos (no Macintosh), para conectar uma pasta em uma parte do disco do servidor a uma outra que esteja em uma localização diferente. Por exemplo: o subdiretório `public_html` do seu diretório principal no servidor pode ser, na verdade, um link para outra parte do servidor. Na maioria dos casos, esses apelidos não provocam qualquer efeito sobre a possibilidade de conexão à pasta ou diretório adequado, mas se for possível conectar-se a uma parte do servidor mas não a outras, pode ocorrer uma discrepância devida ao apelido.
- Em geral, quando ocorrer um problema em uma transferência de FTP, examine o registro do FTP, escolhendo Janela > Registro de FTP do site, na janela do documento (no Windows), ou Site > Registro do FTP (no Macintosh). Caso apareça uma mensagem de erro como: “não é possível colocar o arquivo”, é possível que não haja espaço no site remoto. Verifique o registro do FTP, para obter informações mais detalhadas.

Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos

Quando estiver trabalhando em um ambiente de equipe, é possível retirar e devolver arquivos dos servidores local e remoto e utilizar as Design Notes para adicionar comentários e notas para os seus colegas. A retirada de um arquivo equivale a declarar: “Estou trabalhando com este arquivo — não o toque!”. Quando um arquivo for retirado, o Dreamweaver exibirá uma marca de seleção ao lado do ícone do arquivo, na janela do site. Uma marca de seleção verde indica que o arquivo foi retirado por você, enquanto que uma marca vermelha significa que o arquivo foi retirado por um outro membro da equipe. O nome da pessoa que retirou o arquivo também será exibido na janela do site.

A devolução de um arquivo possibilitará aos outros membros da equipe retirar e editá-lo. O status da versão local se tornará somente de leitura, a fim de evitar eventuais alterações enquanto alguém o mantiver retirado.

No servidor remoto, o Dreamweaver não modifica o status dos arquivos retirados para somente de leitura. Caso os arquivos sejam transferidos com um aplicativo diferente do Dreamweaver, será possível sobrescrever os arquivos retirados. No entanto, nos outros aplicativos, o arquivo `.LCK` estará visível ao lado do arquivo retirado na hierarquia de arquivos, a fim de evitar acidentes deste gênero.

A devolução e retirada pode ser ativada em alguns sites e desativada em outros. Para obter mais informações sobre a transferência de arquivos entre os sites local e remoto sem devolvê-los ou retirá-los, consulte “Como obter arquivos de um servidor remoto” na página 151 e “Como colocar arquivos em um servidor remoto” na página 152.

Como configurar o sistema de devoluções e retiradas

Para poder utilizar o sistema de devoluções e retiradas, é necessário associar o site local a um FTP remoto ou servidor de rede (consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132). Em seguida, é necessário configurar as seguintes opções.

Para definir as opções de devolução e retirada:

- 1** Escolha Site > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar.
- 2** Na lista de categorias à esquerda, clique em Informações remotas.
- 3** Siga qualquer um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos, se estiver trabalhando em equipe (ou sozinho, mas utilizando vários computadores diferentes).

Esta opção é útil para informar aos outros usuários sobre a retirada de um arquivo para edição, ou para alertar a si próprio que uma versão mais recente de um arquivo foi deixada em um outro computador. Consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139.

- Selecione a opção Retirar os arquivos na abertura, se desejar retirar os arquivos automaticamente quando clicar duas vezes para abri-los na janela do site. A utilização da opção Arquivo > Abrir, para abrir um arquivo não o retira, mesmo quando esta estiver selecionada.
- Digite um nome de retirada.

O nome da retirada aparecerá na janela do site, juntamente com quaisquer arquivos que tiverem sido retirados, possibilitando que outros membros da equipe localizem-nos quando necessitarem de um desses arquivos. Se você trabalhar sozinho utilizando vários computadores, utilize um nome de retirada diferente em cada computador (por exemplo: AliceR-MacCasa e AliceR-PCEscritório), o que permitirá saber onde está a última versão do arquivo, caso se esqueça de devolvê-lo.

- Digite um endereço de correio eletrônico.

Se você digitar um endereço de correio eletrônico e, em seguida, retirar um arquivo, o seu nome aparecerá na janela do site, ao lado do arquivo, como um link clicável (azul e sublinhado). Se um membro da equipe clicar no link, o programa padrão do correio eletrônico desta pessoa exibirá uma nova mensagem. O campo Para: conterá o endereço de correio eletrônico, enquanto que o campo Assunto: conterá os respectivos arquivo e nome do site.

Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto

Utilize a janela do site ou o menu Site, na janela do documento, para devolver e retirar arquivos de um servidor remoto.

Se um arquivo for retirado, mas você decidir não editá-lo (ou preferir descartar as alterações feitas), é possível desfazer a retirada, para que o arquivo no servidor fique disponível para os outros membros da equipe que queiram utilizá-lo.

Nota: Se for selecionado Site > Devolver, ou Site > Retirar enquanto a janela do documento estiver ativa, e o arquivo não fizer parte do site que estiver aberto, o Dreamweaver tentará determinar a qual dos sites definidos localmente pertence o arquivo; se ele pertencer a apenas um site local, o Dreamweaver abrirá esse site e, em seguida, executará a operação de devolução ou retirada.

Para retirar arquivos de um servidor remoto:

- 1 Escolha o site desejado no menu pop-up Sites atuais, situado no alto da janela do site.
- 2 Retire os arquivos, utilizando um dos métodos abaixo:
 - Selecione um ou mais arquivos e clique no ícone de Retirar, na parte superior da janela do site.
 - No menu contextual ou no menu Site, escolha Retirar.
- 3 Para efetuar o download dos arquivos dependentes juntamente com os selecionados, clique em Sim no aviso. Para que não seja efetuado o download dos arquivos dependentes, clique em Não.

Para devolver arquivos a um servidor remoto:

- 1 Escolha o site desejado no menu pop-up Sites atuais, situado na parte superior da janela do site.
- 2 Selecione um ou mais arquivos retirados ou novos arquivos, no painel Local, e siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no ícone de Devolver, na parte superior da janela do site.
 - Escolha Devolver, no menu contextual ou no menu Site.

Os arquivos retirados são indicados com uma marca de seleção verde. Se um arquivo for acompanhado por uma marca de seleção vermelha, é porque outro usuário o retirou; não devolva esses arquivos.

Um símbolo de cadeado indica um arquivo somente de leitura (no Windows) ou bloqueado (no Macintosh).

Os novos arquivos não contêm nem uma marca de seleção nem um símbolo de cadeado ao lado.

- 3** Para carregar os arquivos dependentes juntamente com o arquivo selecionado, clique em Sim no aviso. Para que os arquivos dependentes não sejam carregados, clique em Não. É sempre conveniente efetuar o upload dos arquivos dependentes ao devolver um novo arquivo, mas se as versões mais recentes dos dependentes já estiverem no servidor remoto, não será preciso carregá-los novamente.

Para desfazer uma retirada:

Selecione o arquivo e escolha Site > Desfazer a retirada, ou clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no arquivo (no Macintosh), e escolha Desfazer a retirada, no menu contextual. A cópia local do arquivo se tornará somente de leitura e quaisquer alterações feitas serão perdidas.

Para devolver ou retirar um arquivo ativo:

Na janela do documento, escolha Site > Devolver, ou Site > Retirar, ou utilize os ícones da barra de ferramentas.

Se o arquivo ativo for retirado, a versão aberta deste será substituída pela nova versão retirada. Se o arquivo ativo for devolvido, ele deverá ser automaticamente salvo antes da devolução, dependendo das opções de preferência definidas; consulte “Preferências do site” na página 117.

Sobre as Design Notes

É possível controlar as informações adicionais relativas aos seus documentos (como nomes de arquivos de origem de imagens e comentários sobre o status do arquivo), através do comando Design Notes.

Por exemplo: se um documento for copiado de um site para outro, é possível adicionar Design Notes sobre esse documento, informando que seu original está na outra pasta do site. Posteriormente, se você (ou outro usuário) atualizar esse documento, você será informado que é necessário atualizar também a página original.

O comando Design Notes pode ser utilizado também para controlar informações sensíveis que não podem ser colocadas no interior de um documento por motivos de segurança. Por exemplo: podem ser incluídas informações sobre a criação do documento ou notas sobre a escolha de um determinado preço ou configuração, ou ainda quais fatores de marketing influenciaram uma decisão sobre desenho. É possível ver quais arquivos apresentam Design Notes anexadas, na janela do site: haverá um ícone de Design Notes na coluna Notas da visualização dos arquivos do site.

Como salvar as informações sobre o arquivo em Design Notes

É possível criar um arquivo de Design Notes para cada documento ou modelo do site. Observe que, se forem adicionadas Design Notes a um modelo, os documentos criados com esse modelo não as herdarão. Pode-se criar também as Design Notes para miniaplicativos, controles ActiveX, imagens, filmes Flash, objetos Shockwave e campos de imagem nos documentos.

Para configurar as Design Notes para o seu site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar.
- 2 Na lista de categorias, à esquerda, clique em Design Notes.
- Ative as Design Notes para o site, selecionando Manter as Design Notes (caso ainda não esteja selecionada).

Quando a opção Manter as Design Notes estiver selecionada, poderão ser criadas Design Notes para os arquivos do site. Quando um arquivo for copiado, movido, renomeado ou excluído, as Design Notes a ele associadas também serão copiadas, movidas, renomeadas ou excluídas.

- Decida se as Design Notes associadas ao site serão carregadas com o restante dos documentos, selecionando ou desmarcando a opção Efetuar o upload das Design Notes para compartilhar.

Quando a opção Efetuar o upload das Design Notes para compartilhar tiver sido selecionada, você poderá compartilhar as Design Notes com as outras pessoas de sua equipe. Quando um arquivo for colocado ou obtido, o Dreamweaver automaticamente colocará ou obterá o arquivo de Design Notes a ele associado. Caso esteja trabalhando sozinho no site, você poderá cancelar a seleção desta opção para melhorar o desempenho das transferências de arquivos; quando a opção for desmarcada, as Design Notes serão mantidas localmente, mas o seu upload não será feito com os arquivos.

- 3 Clique em OK.

Para adicionar Design Notes a um documento:

- 1 Enquanto o documento estiver ativo na janela do documento, escolha Arquivo > Design Notes.

Também é possível selecionar o arquivo na janela do site e, em seguida, escolher Arquivo > Design Notes, ou clicar duas vezes na coluna Notas. Se o arquivo residir em um site remoto, retire primeiro o arquivo e, em seguida, selecione-o na pasta local. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto” na página 141 ou “Como obter e colocar arquivos” na página 151.

2 Na guia Informações básicas, adicione notas de vários tipos:

- Escolha o status do documento no menu pop-up Status.
- Digite os comentários no campo de texto Notas.
- Clique no ícone de data (logo acima do campo de texto Notas), para inserir a data atual local.
- Para que o arquivo de Design Notes seja sempre aberto simultaneamente à abertura do arquivo, selecione Mostrar quando o arquivo estiver aberto.

3 Na guia Todas as informações, adicione outras chaves e valores que possam ser úteis para os outros programadores do site. Por exemplo: denomine uma chave **Autor** (no campo Nome) e defina o valor como sendo **Henfil** (no campo Valor). Clique no botão com o sinal de adição (+) para adicionar um par chave/valor; selecione um par e clique no botão com o sinal de subtração (–) para removê-lo.

4 Clique em OK, para salvar as notas.

As notas inseridas são salvas em uma subpasta denominada `_notes`, na mesma localização do arquivo. O nome do arquivo será o mesmo do arquivo do documento, além da extensão `.mno`. Por exemplo: se o nome do arquivo for `index.html`, o arquivo de Design Notes a ele associado será denominado `index.html.mno`.

Para adicionar Design Notes a um objeto:

1 Escolha Design Notes, no menu contextual do objeto. Abra o menu contextual correspondente ao objeto, clicando com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressionando Control e clicando no objeto (no Macintosh).

2 Siga as etapas 2 a 4, para adicionar as Design Notes a um documento.

Observe que um arquivo de Design Notes de um objeto é salvo em uma subpasta `_notes`, no mesmo diretório que o arquivo de origem do objeto, que não está necessariamente no mesmo diretório do documento no qual aparece o objeto.

Para abrir as Design Notes associadas a um arquivo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione um arquivo na janela do site ou abra o próprio arquivo e, em seguida, escolha Arquivo > Design Notes. As Design Notes associadas ao arquivo serão abertas.
- Na coluna Notas da janela do site, clique duas vezes no ícone amarelo das Design Notes.

Para atribuir um status não contido no menu pop-up Status:

- 1 Abra as Design Notes correspondentes a um arquivo ou objeto.
- 2 Clique na guia Todas as informações.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+).
- 4 No campo Nome, digite a palavra **status**.
- 5 No campo Valor, digite o status.
Se já existir um valor de status, ele será substituído pelo novo valor.
- 6 Clique na guia Informações básicas e observe que o valor do novo status aparecerá no menu pop-up Status.

Nota: É possível constar apenas um novo valor no menu de status de cada vez. Se esse procedimento for realizado novamente, o novo valor de status inserido na primeira vez será substituído pelo novo valor incluído posteriormente.

Para desativar as Design Notes:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, clique em Design Notes.
- 4 Desmarque a opção Manter as Design Notes.
O cancelamento da seleção dessa opção desativará o recurso Design Notes. Se esta opção for desmarcada e, em seguida, você clicar em Limpar, todos os arquivos de Design Notes do site serão excluídos.
- 5 Clique em OK.
Aparecerá uma caixa de diálogo, indagando se você gostaria de excluir os arquivos de Design Notes existentes. Clique em Sim, para excluí-los, ou em Não, para manter esses arquivos.

Para utilizar as Design Notes apenas localmente:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, selecione a opção Manter as Design Notes, na caixa Design Notes.
- 4 Desmarque a opção Efetuar o upload para compartilhamento.
As Design Notes não serão transferidas para o site remoto quando os arquivos forem devolvidos/retirados. Você ainda poderá adicionar e modificar localmente as Design Notes do site.

Para excluir as Design Notes não associadas ao site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, clique em Design Notes.
- 4 Clique em Limpar. O Dreamweaver solicitará que verifique se as Design Notes que não estão mais associadas a um arquivo do site deverão ser excluídas. Se você utilizar o Dreamweaver para excluir um arquivo ao qual está associado um arquivo de Design Notes, ambos serão excluídos; por essa razão, geralmente os arquivos órfãos de Design Notes ocorrerão apenas quando um arquivo for excluído ou renomeado fora do Dreamweaver.

Nota: Se a opção Manter as Design Notes for cancelada antes de clicar em Limpar, o Dreamweaver excluirá todos os arquivos de Design Notes associados ao site.

Como utilizar as colunas de visualização de arquivos com as Design Notes

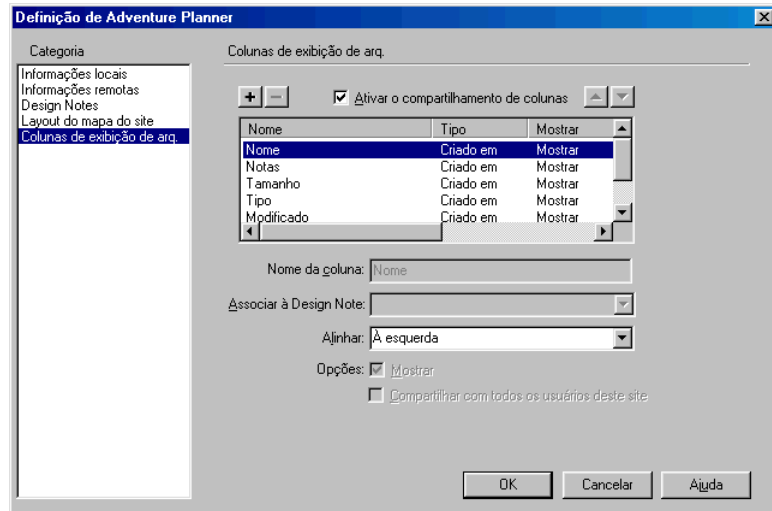
É possível personalizar as colunas que são exibidas nas listas Pasta local e Site remoto, na janela do site. É possível reordenar colunas, adicionar novas colunas (até, no máximo, 10 colunas), excluir ou ocultar colunas, associar Design Notes aos dados de colunas e designar colunas que poderão ser compartilhadas com todos os usuários conectados ao site. As colunas padrão são Nome, Notas, Tamanho, Tipo, Modificado e Retirado por. É possível ordenar de acordo com qualquer coluna, clicando no respectivo cabeçalho, na janela do site. A ação de clicar mais de uma vez em uma coluna inverterá a ordem (de ascendente para descendente, ou vice-versa) segundo a qual a coluna é classificada.

Nota: Não é possível excluir, renomear ou associar uma Design Note a uma coluna padrão (Nome, Notas, Tamanho, Tipo, Modificado e Retirado por). É possível alterar a ordenação e alinhamento destas colunas, assim como ocultá-las, com exceção da coluna Nome, que não pode ser oculta.

Para acessar as opções das colunas de visualização de arquivos, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Colunas de visualização de arquivos, na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Colunas de visualização de arquivos (no Macintosh).
- Escolha > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar. Em seguida, selecione Colunas de visualização de arquivos, na caixa de diálogo Definição do site.

- Na janela do site, clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique na coluna (no Macintosh) e selecione a opção Colunas de visualização de arquivos.



Aparecerá a caixa de diálogo Definição do site, que exibirá as opções das colunas de visualização de arquivos.

Para alterar a ordem das colunas:

- 1 Na tela Colunas de visualização de arquivos, na caixa de diálogo Definição do site, selecione o nome de uma coluna.
- 2 Clique no botão de seta acima ou seta abaixo, para alterar a posição da coluna selecionada.

É possível alterar a ordem de qualquer coluna, exceto Nome, que sempre permanecerá na posição original.

Para adicionar uma nova coluna:

- 1 Na tela Colunas de visualização de arquivos, na caixa de diálogo Definição do site, clique no botão com o sinal de adição (+).
- 2 No campo Nome da coluna, digite o nome da coluna.
- 3 Escolha um valor no menu pop-up Associar à Design Note, ou digite um outro valor qualquer.

É necessário associar uma nova coluna à Design Note, para que haja dados a serem exibidos na janela do site.

- 4 Escolha uma opção de alinhamento: à esquerda, à direita ou no centro. Esta opção determinará a maneira como o texto será alinhado na coluna.
- 5 Para mostrar ou ocultar a coluna, selecione ou cancele a seleção da opção Mostrar.
- 6 Para compartilhar a coluna com todos os usuários que estiverem conectados ao site, selecione a opção Compartilhar com todos os usuários deste site.

Para excluir uma coluna que tiver sido adicionada:

- 1 Selecione a coluna que deseja excluir.
- 2 Clique no botão com o sinal de subtração (-).

Nota: A coluna será excluída imediatamente e sem confirmação, portanto certifique-se de desejar excluí-la, antes de clicar no botão com o sinal de subtração (-).

Como utilizar as Design Notes no Fireworks e no Dreamweaver

Se uma imagem for aberta no Macromedia Fireworks 4.0 e exportada com outro formato, o Fireworks salvará automaticamente, no arquivo de Design Notes, o nome do arquivo de origem inicial. Por exemplo: se você abrir `minha_casa.png` no Fireworks e exportá-lo para `minha_casa.gif`, o Fireworks criará automaticamente um arquivo de Design Notes chamado `minha_casa.gif.mno`, contendo o nome do arquivo original, como uma URL absoluta `file:`. Por exemplo: as Design Notes para `minha_casa.gif` devem conter a linha abaixo:

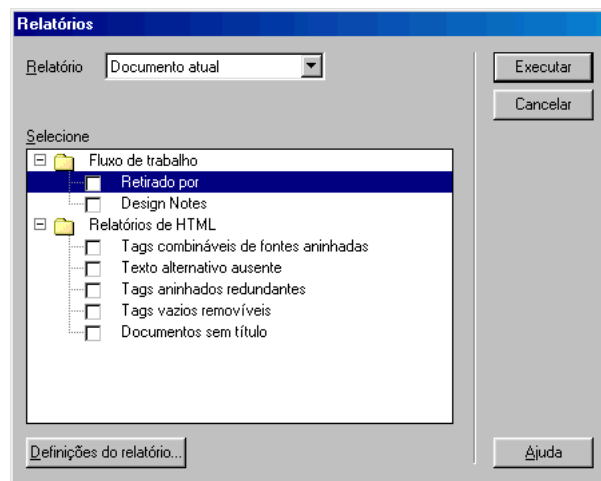
```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/minha_casa.png"
```

Se a imagem contiver pontos ativos ou imagens cambiáveis, a origem de HTML desses itens também será adicionada ao arquivo de Design Notes.

Quando a imagem for importada para o Dreamweaver, o arquivo de Design Notes será automaticamente copiado para o site, juntamente com a imagem. Quando a imagem for selecionada no Dreamweaver e você decidir editá-la no Fireworks (consulte “Como iniciar um editor externo” na página 326), este abrirá o arquivo original para ser editado. Para obter mais informações, consulte “Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos” na página 307.

Como utilizar os relatórios para melhorar o fluxo de trabalho

Utilize o comando Site > Relatórios, para melhorar a colaboração entre os membros de uma equipe da Web. É possível executar relatórios de fluxo de trabalho que exibam as pessoas que retiraram certos arquivos e quais destes contam com Design Notes a eles associadas. É possível refinar ainda mais os relatórios das Design Notes, especificando os parâmetros nome/valor. Para obter mais informações sobre a execução de outros tipos de relatórios, consulte “Como utilizar os relatórios para testar um site” na página 550.



Nota: É necessário contar com uma conexão definida a um site remoto, para poder executar os relatórios de fluxo de trabalho.

Para executar um relatório Retirado por:

- 1 Escolha Site > Relatórios.
Aparecerá a caixa de diálogo Relatórios.
- 2 Escolha uma opção no menu pop-up Relatório sobre. É possível optar por preparar um relatório sobre um documento, um site inteiro, determinados arquivos de um site ou uma pasta específica.
- 3 Em Fluxo de trabalho, selecione Retirado por.
- 4 Clique no botão Definições do relatório.
Aparecerá a caixa de diálogo Retirado por.
- 5 Digite o nome do membro de uma equipe e clique em OK.

6 Clique em Executar.

O relatório será executado e a caixa de diálogo Relatórios exibirá um resumo dos arquivos que tiverem sido retirados pela pessoa especificada.

Para executar um relatório sobre determinadas Design Notes:

1 Escolha Site > Relatórios.

Aparecerá a caixa de diálogo Relatórios.

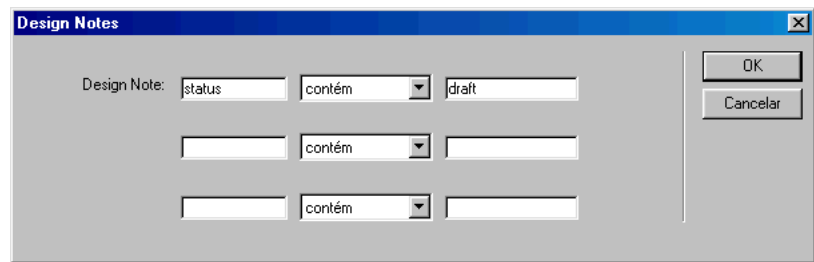
2 Escolha uma opção no menu pop-up Relatório sobre. É possível optar por preparar um relatório sobre um documento, um site inteiro, determinados arquivos de um site ou uma pasta específica.

3 Em Fluxo de trabalho, selecione Design Notes.

O botão Definições do relatório se tornará disponível.

4 Clique no botão Definições do relatório.

Aparecerá a caixa de diálogo Design Notes.



5 Digite um ou mais pares nome/valor e selecione valores de comparação nos respectivos menus pop-up.

Por exemplo: se especificar “status contém rascunho”, o relatório procurará os arquivos cujas Design Notes apresentam o status de “rascunho”.

6 Clique em OK, para retornar à caixa de diálogo Relatórios.

7 Clique em Executar, para executar o relatório.

Como obter e colocar arquivos

Se você estiver trabalhando em um ambiente com vários usuários, utilize o sistema de devoluções e retiradas para transferir os arquivos entre os sites local e remoto (consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139). Caso esteja trabalhando sozinho no site remoto, em vez do sistema mencionado, é possível utilizar os comandos Obter e Colocar, para transferir os arquivos sem devolver ou retirá-los.

Nota: Se você selecionar a opção Site > Obter, ou Site > Colocar enquanto a janela do documento estiver ativa, e o arquivo não fizer parte do site que estiver aberto, o Dreamweaver tentará determinar a qual dos sites definidos localmente pertence o arquivo; se ele pertencer a apenas um site local, o Dreamweaver abrirá esse site e, em seguida, executará a operação de obtenção ou colocação.

Como obter arquivos de um servidor remoto

Obter os arquivos copia-os de um site remoto para o site local.

Se for utilizado o sistema de devoluções e retiradas (isto é, se a opção Ativar a devolução e a retirada de arquivos estiver acionada), o comando Obter produzirá uma cópia local somente de leitura do arquivo; os arquivos continuarão disponíveis no site remoto para os outros membros da equipe retirá-los. Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada, a obtenção de um arquivo transferirá uma cópia com os privilégios de leitura e gravação. Consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139.

Nota: Se você estiver trabalhando em um ambiente de equipe – isto é, se outras pessoas estiverem utilizando os mesmos arquivos – não é recomendada a desativação de Ativar a devolução e retirada de arquivos. Em particular, se as outras pessoas estiverem utilizando o sistema de devoluções e retiradas no site, você também deverá utilizar o mesmo sistema.

Observe que os arquivos copiados quando for clicada a opção Obter são aqueles selecionados no painel ativo da janela do site. Se o painel remoto estiver ativo, o arquivos remotos selecionados serão copiados para o site local; se o painel local estiver ativo, as versões remotas dos arquivos locais escolhidos serão copiadas no site local.

Se você não estiver trabalhando em um ambiente de equipe e desejar obter arquivos com privilégios de leitura e gravação, desative a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos no site; consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.

Para obter apenas os arquivos cuja versão remota for mais recente que a local, utilize o comando Sincronizar; consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto” na página 154.

Para obter arquivos de um servidor remoto:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 No alto da janela do site, escolha o site desejado, no menu pop-up Sites atuais.
- 3 Caso seja utilizado o FTP para transferir arquivos, clique em Conectar, a fim de abrir uma conexão com o servidor remoto.

Se já houver uma conexão aberta (o botão indicará Desconectar), ignore essa etapa. Caso os arquivos remotos já estejam visíveis no painel remoto devido a uma conexão anterior, não será preciso clicar em Conectar; quando se clica em Obter, o Dreamweaver estabelece automaticamente a conexão.
- 4 Selecione os arquivos dos quais deseja efetuar o download. Normalmente, eles são escolhidos no painel remoto, mas, em vez disso, selecione os arquivos correspondentes no painel Local, se preferir.
- 5 Clique em Obter, ou escolha Obter, no menu contextual ou no menu Site. Se o arquivo estiver aberto na janela do documento, é possível escolher Site > Obter, nessa janela.
- 6 Para efetuar o download dos arquivos dependentes, clique em Sim; para ignorá-los, clique em Não. Se já houver cópias locais dos arquivos dependentes, clique em Não. Para evitar perguntas sobre os arquivos dependentes em downloads posteriores, selecione a opção Não me pergunte novamente.



Nota: Para interromper a transferência de arquivos a qualquer momento, clique no botão Parar a tarefa atual (o sinal de parada vermelho com um X branco, no canto inferior direito da janela do site), ou pressione a tecla Esc (no Windows), ou as teclas Command e ponto (no Macintosh). É possível que a transferência não pare imediatamente.

O Dreamweaver registra todas as atividades de transferência de arquivos através de FTP. Se ocorrer um erro durante a transferência de um arquivo com o FTP, o Registro de FTP do site poderá auxiliá-lo a determinar o problema. Para exibir o registro, escolha Janela > Registro de FTP do site, na janela do site (no Windows), ou Site > Registro de FTP do site (no Macintosh).

Como colocar arquivos em um servidor remoto

A utilização do comando Colocar copia arquivos do site local para o site remoto, geralmente sem alterar o status de retirada dos arquivos. Há duas situações comuns nas quais o comando Colocar é utilizado em vez de Devolver: quando você não estiver em um ambiente com muitos usuários e não estiver utilizando o sistema de devoluções e retiradas; ou quando desejar colocar a versão atual do arquivo no servidor mas continuará a editá-lo.

Nota: Caso seja colocado um arquivo que ainda não existia no site remoto, e se for utilizado o sistema de devoluções e retiradas, o arquivo será copiado no site remoto e, em seguida, retirado, para que você possa continuar a editá-lo.

Se desejar colocar um arquivo em um servidor remoto e devolvê-lo, utilize o comando Devolver. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto” na página 141.

Para colocar apenas os arquivos cuja versão local for mais recente do que a remota, consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto” na página 154.

Nota: Não utilize caracteres especiais (como é, ç ou ¥) ou pontuação, como dois pontos, barras inclinadas ou pontos nos nomes dos arquivos que serão colocados em um servidor remoto. Muitos servidores converterão esses caracteres durante o processo do upload, provocando a ruptura dos links entre os arquivos.

Para colocar arquivos em um servidor remoto:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 No alto da janela do site, escolha o site desejado no menu pop-up com a lista de sites atuais.
- 3 Se for utilizado o FTP para a transferência dos arquivos, clique em Conectar, para abrir uma conexão com o servidor remoto, que lhe permitirá ver o que há no site remoto antes de transferir os arquivos. Contudo, não é necessário clicar em Conectar; quando você clicar em Colocar, o Dreamweaver estabelecerá automaticamente a conexão.
- 4 Selecione os arquivos dos quais deseja efetuar o upload. Normalmente, eles são escolhidos no painel local, mas, em vez disso, selecione os arquivos correspondentes no painel Remoto, se preferir.
- 5 Clique em Colocar, ou escolha Colocar, no menu contextual ou no menu Site.
- 6 Se o arquivo não tiver sido salvo, é possível que apareça uma caixa de diálogo (dependendo da definição da preferência, no painel Site, na caixa de diálogo Preferências), que permite salvar o arquivo antes de colocá-lo no servidor remoto. Para salvar o arquivo, clique em Sim; para colocar a versão salva anteriormente no servidor remoto, clique em Não.

Se preferir não salvar o arquivo, as alterações feitas após o último salvamento não serão colocadas no servidor remoto. Contudo, o arquivo continuará aberto para que seja ainda possível salvar o arquivo depois de colocá-lo no servidor.

- 7 Para efetuar o upload dos arquivos dependentes, clique em Sim; para ignorá-los, clique em Não. Se já houver cópias locais dos arquivos dependentes, clique em Não. Para evitar perguntas sobre os arquivos dependentes em uploads posteriores, selecione a opção Não me pergunte novamente.



Nota: Para interromper a transferência de arquivos a qualquer momento, clique no botão Parar a tarefa atual (o sinal de parada vermelho com um X branco, no canto inferior direito da janela do site), ou pressione a tecla Esc (no Windows), ou as teclas Command e ponto (no Macintosh). É possível que a transferência não pare imediatamente.

Se o arquivo estiver aberto na janela do documento, será possível escolher Site > Colocar, na janela do documento.

O Dreamweaver registra todas as atividades de transferência de arquivos através de FTP. Se ocorrer um erro durante a transferência de um arquivo com o FTP, o Registro de FTP do site poderá auxiliá-lo a determinar o problema. Para exibir o registro, escolha Janela > Registro do FTP, na janela do site (no Windows), ou Site > Registro do FTP (no Macintosh).

Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto

Depois que os arquivos forem criados nos sites local e remoto, é possível sincronizá-los. Utilize o comando Site > Sincronizar, para transferir as versões mais recentes dos seus arquivos de e para o site remoto.

Caso o site remoto seja um servidor de FTP (em vez de um servidor de rede), a sincronização dos arquivos utilizará o FTP. Para obter mais informações sobre o uso do FTP, consulte “Como associar um servidor remoto a um site local” na página 132.

Antes de sincronizar os sites, o Dreamweaver permite verificar quais arquivos serão colocados ou obtidos no servidor remoto. O programa também confirmará quais arquivos foram atualizados após o término da sincronização.

Para verificar quais arquivos são mais recentes no site local ou no site remoto, sem sincronização, escolha Editar > Selecionar um local mais novo, ou Editar > Selecionar um remoto mais novo (no Windows, na janela do site), ou Site > Exibir os arquivos do site > Selecionar um local mais novo, ou Site > Exibir os arquivos do site > Selecionar um remoto mais novo (no Macintosh).

Para sincronizar os arquivos:

- 1 Se forem sincronizados arquivos ou pastas específicas, em vez do site inteiro, selecione esses arquivos ou pastas no painel local ou remoto da janela do site.
- 2 Escolha Site > Sincronizar, na janela do site (no Windows), ou na barra de menu (no Macintosh).
- 3 Para sincronizar o site inteiro, escolha Site *nome do site* inteiro, no menu pop-up Sincronizar. Para sincronizar apenas os arquivos selecionados, escolha Apenas os arquivos locais selecionados (ou Apenas os arquivos remotos selecionados, se o painel remoto for o local onde tiver sido realizada a seleção mais recente).

4 Escolha uma direção para a cópia dos arquivos:

- Selecione Colocar os arquivos mais novos no remoto, se desejar carregar todos os arquivos locais com as datas de modificação mais recentes que os seus correspondentes remotos.
- Selecione Obter os arquivos mais novos do remoto, se desejar efetuar o download de todos os arquivos remotos com datas de modificação mais recentes do que as de seus correspondentes locais.
- Escolha Obter e colocar os arquivos mais novos, para colocar as versões mais recentes de todos os arquivos nos sites remoto e local.

5 Decida se irá excluir os arquivos do site de destino que não tiverem correspondentes no site de origem. Esta opção não estará disponível, se você tiver selecionado a opção “Obter e colocar”.

Se for escolhida a opção Colocar os arquivos mais novos no remoto e selecionada a opção Excluir, o Dreamweaver excluirá os arquivos no site remoto que não tiverem correspondentes locais. Se for escolhido Obter os arquivos mais novos do remoto, o Dreamweaver excluirá os arquivos no site local para os quais não haja correspondentes remotos.

6 Clique em Visualizar.

Se a versão mais recente de cada arquivo escolhido já estiver em ambos os lugares e não houver nada a ser excluído, aparecerá um alerta informando-lhe que a sincronização não será necessária.

7 Na caixa de diálogo Sincronizar os arquivos, verifique quais arquivos deseja excluir, colocar e obter. Se não desejar que o Dreamweaver exclua, coloque ou obtenha um determinado arquivo, desmarque-o, clicando na caixa de seleção à esquerda do mesmo (na coluna Ação).

8 Clique em OK. Os arquivos serão automaticamente transferidos (e excluídos, conforme a necessidade) e o Dreamweaver atualizará o status na caixa de diálogo Sincronizar os arquivos.

9 Para salvar as informações relativas à verificação em um arquivo local, clique em Salvar o registro.

CAPÍTULO 5

Como configurar um documento

Uma vez criado o site local, você poderá preenchê-lo com documentos. Se ainda não tiver definido um site, consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108. Um documento (ou seja, uma página do seu site da Web) pode conter texto e imagens, bem como um conteúdo mais sofisticado, como animação, vídeo, links a outros documentos e som. Durante a criação e edição dos documentos, o Dreamweaver gera automaticamente o código-fonte HTML e JavaScript subjacente. Para examinar ou editar este código, utilize um dos editores de código do Dreamweaver: a visualização de código, na janela do documento, ou o inspetor de código. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361).

É possível criar novos documentos no Dreamweaver começando a partir de páginas HTML em branco ou modelos. Alternativamente, é possível abrir e modificar documentos HTML criados em outros aplicativos. Consulte “Como criar, abrir e salvar os documentos HTML” na página 158.

Quando definir um documento, você pode definir elementos de página básicos. Por exemplo: o título de página identifica o documento para o visitante do site. Geralmente, este aparece na barra de título da janela do navegador. As imagens e a cor de fundo, as cores do texto e dos links personalizam a página e distinguem o texto comum do hipertexto. As propriedades de margem permitem que se especifique os tamanhos das margens superiores e inferiores da página. Consulte “Como definir as propriedades do documento” na página 160.

Durante a inclusão do conteúdo, os objetos podem ser selecionados e modificados diretamente na janela do documento. Em alguns casos, talvez seja preciso selecionar os marcadores que representem os elementos da página que não estão visíveis na janela do documento, como comentários e scripts, por exemplo. Consulte “Como selecionar os elementos na janela do documento” na página 162.

Ao criar os seus documentos, é possível executar a mesma tarefa diversas vezes, utilizando o painel Histórico. Consulte “Sobre como automatizar as tarefas” na página 168.

Como criar, abrir e salvar os documentos HTML

O Macromedia Dreamweaver oferece várias maneiras de se criar um documento. É possível criar novos documentos HTML em branco, abrir um documento HTML existente, mesmo se não tiver sido criado no Dreamweaver, ou criar um novo documento a partir de um modelo.

Também é possível abrir arquivos de texto diferentes de HTML, como arquivos JavaScript, arquivos eletrônicos de texto simples ou arquivos de texto salvos em processadores ou editores de texto. Não é possível usar todas as ferramentas de edição de documentos do Dreamweaver num documento de texto simples, mas é possível utilizar recursos básicos de edição de texto. Dentre as razões para abrir documentos de texto, se destacam a edição e a depuração de código JavaScript, o exame do conteúdo do arquivo de configuração do Dreamweaver, a abertura de uma mensagem eletrônica contendo um trecho de HTML a ser copiado e colado em outro documento.

Para criar um documento HTML em branco numa janela de documento nova, siga um dos procedimentos abaixo:

- No Windows, selecione Arquivo > Novo a partir de, em uma janela de documento existente, ou selecione Arquivo > Nova janela, na janela do site.
- No Macintosh, escolha Arquivo > Novo.

Se a visualização de código (na janela do documento) ou o inspetor de código for aberto, você poderá notar que não se trata de um documento em branco — ele contém os tags `html`, `head` (cabeçalho) e `body` (corpo), para adiantar o trabalho. Durante a digitação na visualização do projeto, na janela do documento, ou durante a inserção de objetos, como tabelas e imagens, o editor de código pode ser mantido aberto para que seja observada a criação do código-fonte HTML. Para obter mais informações sobre os editores de código, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.

Para abrir um arquivo HTML já existente, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Abrir.
- Se o arquivo tiver sido criado com o Microsoft Word, escolha Arquivo > Importar > Importar HTML do Word.

Se você selecionar Importar HTML do Word, o Dreamweaver abrirá o arquivo e permitirá que se especifique as opções para remover o código HTML não correspondente, gerado pelo Word. O Microsoft Word 97 e as versões mais avançadas contam com o recurso Salvar como HTML, que adiciona código HTML desnecessário à medida que converte o documento em HTML. Para obter mais informações, consulte “Como limpar o HTML do Microsoft Word” na página 379.

Nota: Não é possível importar diretamente um arquivo do Microsoft Word (com a extensão .doc) para o Dreamweaver. Se desejar importar o conteúdo de um arquivo do Word, inicie o Word e salve o arquivo como HTML antes de importar o arquivo HTML resultante para o Dreamweaver.

Criar um novo documento a partir de um modelo:

- 1 Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo.

Aparecerá uma caixa de diálogo com uma lista de modelos disponíveis para o site atual. É necessário criar antes os modelos nos quais se basearão os documentos; consulte “Como criar os modelos” na página 411.

Quando for criado um documento com base em um modelo, algumas partes do documento serão bloqueadas para que não sejam editadas. O arquivo do modelo determinará quais regiões serão editáveis ou não. Este procedimento assegura a consistência quando o modelo for utilizado para diversos documentos em um site.

- 2 Selecione um modelo e clique em Selecionar.

Será criado um novo documento a partir do modelo. Cada parte editável do novo documento será envolvida por uma borda azul como padrão. O documento inteiro será envolvido por uma borda amarela (como padrão), como um lembrete de que se baseia num modelo e que, por conseguinte, algumas partes dele estão bloqueadas. Para personalizar as cores realçadas, consulte “Como definir as preferências de modelo” na página 417. Para modificar as partes editáveis de um modelo, selecione o conteúdo do alocador de espaço na região editável e digite sobre o mesmo. Em alguns casos, não há qualquer conteúdo do alocador de espaço na região editável. Neste casos, clique dentro da região editável.

Para se informar mais sobre como criar e trabalhar com os modelos, consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Para salvar um documento:

- 1 Escolha Arquivo > Salvar.
- 2 Forneça um nome para o arquivo e navegue para onde deseja que ele seja salvo.

Nota: Quando a caixa de diálogo aparecer pela primeira vez, o Dreamweaver adicionará automaticamente as extensões .htm (no Windows) ou .html (no Macintosh) ao nome do arquivo. É possível controlar qual extensão de arquivo será adicionada, através da utilização de uma opção nas Preferências gerais. Para salvar um arquivo como texto simples no Windows, atribua ao nome dele uma extensão .txt. Para salvar um arquivo como texto simples no Macintosh, basta remover a extensão .html do nome dele. Para que o Dreamweaver considere o arquivo como arquivo HTML novamente, salve-o de novo com uma extensão .html ou .htm. Depois que o arquivo for salvo como texto, o Dreamweaver não interpretará qualquer código HTML no arquivo.

Quando salvar os documentos, sempre que possível, evite utilizar espaços e caracteres especiais nos nomes de arquivos e pastas. Não utilize caracteres especiais (como é, ç ou ¥) ou pontuação (como dois pontos, barras inclinadas ou pontos) nos nomes dos arquivos que serão colocados em um servidor remoto. Muitos servidores alteram estes caracteres durante o upload, o que causa o rompimento dos links aos arquivos. Também não coloque um algarismo na primeira posição de um nome de um arquivo.

- 3 Clique no botão Salvar, para salvar o arquivo.

Como definir as propriedades do documento

Os títulos de páginas, as cores e imagens de fundo, as cores do texto e dos links, além das margens, são propriedades básicas de todo documento HTML. O título de página identifica e nomeia o documento. Uma cor e imagem de fundo define a aparência geral do documento. As cores do texto e dos links ajudam os visitantes do site a distinguir entre texto comum e hipertexto, e também a examinar quais links foram ou não visitados.

Como alterar o título de uma página

O título de uma página HTML ajuda os visitantes do site a controlar o que estão exibindo enquanto navegam; ele serve também para identificar a página nas listas de histórico e marcadores do visitante. Se uma página não for intitulada, ela aparecerá na janela do navegador e nessas listas como um *Documento sem título*. Observe que o ato de salvar um documento e lhe dar um nome não corresponde ao ato de dar um título a uma página. Para localizar todos os documentos sem título no seu site, utilize o comando > Relatórios. Consulte “Como criar relatórios” na página 550.

Para alterar o título de uma página:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Modificar > Propriedades da página.
 - Clique num espaço vazio da página, para se assegurar de que nada será selecionado. Em seguida, no menu contextual, escolha Propriedades da página, clicando com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressionando a tecla Control e clicando na visualização do projeto, na janela do documento (no Macintosh).
 - Escolha Exibir > Conteúdo do cabeçalho e, quando aparecer, clique no botão Título e, em seguida, abra o inspetor de propriedades.
 - Escolha Exibir > Barra de ferramentas.
- 2 Digite o título da página na caixa de texto Título.
- 3 Se estiver editando o título na caixa de diálogo Propriedades da página, clique em OK.

O título aparecerá na barra de título da janela do documento e na barra de ferramentas, se esta for exibida. O nome do arquivo da página e a pasta na qual o arquivo será salvo aparecerão entre parênteses, ao lado do título, na barra de título. Um asterisco indica que o documento contém alterações que ainda não foram salvas.

Como definir uma imagem ou cor de fundo da página

Utilize a caixa de diálogo Propriedades da página, para definir uma imagem ou cor de fundo da página. Se utilizar tanto uma imagem de fundo quanto uma cor de fundo, a cor aparecerá durante o download da imagem e, então, esta cobrirá a cor. Se a imagem de fundo contiver algum pixel transparente, a cor de fundo transparecerá.

Para definir uma imagem ou cor de fundo:

- 1 Escolha Modificar > Propriedades da página, ou selecione Propriedades da página, no menu contextual, na visualização do projeto da janela do documento.
- 2 Para definir uma imagem de fundo, clique no botão Procurar e, em seguida, procure e selecione a imagem. Uma alternativa é digitar o caminho até a imagem de fundo, na caixa Imagem de fundo.

O Dreamweaver colocará lado a lado (repetirá) a imagem de fundo, se esta não preencher inteiramente a janela, exatamente como fazem os navegadores. Para evitar que isto aconteça, utilize a opção Cascading Style Sheets, para desativar a repetição de imagens. Consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.
- 3 Para definir uma cor de fundo, clique na caixa Cor de fundo e selecione uma cor do seletor de cores. Consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.

Como definir as cores padrão do texto

Defina as cores padrão do texto comum, links visitados ou não, e dos links ativos na caixa de diálogo Propriedades da página, ou escolha um esquema de cores predefinido para configurar as cores do texto e do fundo da página. Consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.

Nota: A cor dos links ativos é a cor assumida por um link quando este for clicado. Alguns navegadores da Web podem não usar a cor que você especificar.

Para definir as cores padrão do texto, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Propriedades da página e, em seguida, escolha as cores para as opções Cor do texto, Cor do link, Links visitados e Links ativos.
- Escolha Comandos > Definir o esquema de cores e, em seguida, escolha uma cor de fundo e um conjunto de cores para o texto e os links.

A caixa de amostras exibe a aparência do esquema de cores no navegador.

Nota: É possível que as pessoas daltônicas tenham dificuldades em ver certas combinações de cores de texto e de fundo em contraste baixo. É recomendável mostrar a sua página para uma pessoa daltônica, para determinar se ela podem ser lida corretamente.

Como selecionar os elementos na janela do documento

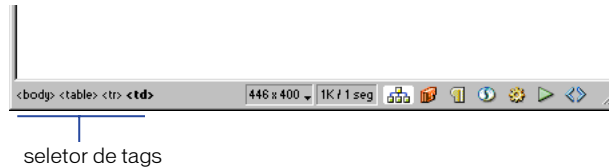
Para selecionar um elemento na visualização do projeto da janela do documento, clique nele. Se um elemento estiver invisível, é necessário torná-lo visível antes de escolhê-lo.

Para selecionar os elementos, utilize as seguintes técnicas:

- Para selecionar um elemento visível na janela do documento, clique nele ou arraste o mouse sobre o elemento.
- Para selecionar um elemento invisível, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis (se o item de menu já não estiver selecionado) e, em seguida, clique no marcador do elemento na janela do documento.

Alguns objetos aparecem na página em um lugar diferente de onde estiver inserido o código correspondente. Por exemplo: uma camada pode estar em qualquer posição na página, mas o código que a define estará em uma posição fixa. Quando os elementos invisíveis estiverem sendo exibidos, o Dreamweaver exibirá os marcadores na janela do documento, para mostrar a localização do código destes. A seleção de um marcador seleciona o elemento inteiro. Por exemplo: a seleção do marcador de uma camada seleciona a camada inteira. Consulte “Sobre os elementos invisíveis” na página 164.

- Para seleccionar um tag completo (inclusive o seu conteúdo, se houver), clique em um tag do seletor de tags, situado na parte inferior esquerda da janela do documento. O seletor de tags aparecerá somente quando a visualização do projeto estiver ativa. O seletor sempre mostra os tags que contêm a seleção atual ou a posição do ponto de inserção. O tag mais à esquerda é o tag mais externo que contém a seleção atual ou a posição do ponto de inserção. O tag seguinte está contido no tag mais externo, e assim por diante. O tag mais à direita é o tag mais interno, que contém a seleção atual ou o ponto de inserção.



Por exemplo: se definir um link para uma imagem, o código HTML terá a seguinte aparência:

```
<a href="http://www.macromedia.com"></a>
```

Quando a imagem na janela do documento for clicada, o seletor de tags será alterado, exibindo os tags correspondentes à seleção.

```
<body><a><img>
```

Como a imagem está selecionada, o tag `` no seletor de tags aparecerá em negrito. O ato de clicar neste tag no seletor de tags corresponde à seleção do tag ``, num editor de código.

Para seleccionar o link (o tag `a` e tudo que estiver contido nele) ao invés da imagem, clique na imagem na janela do documento e clique em `<a>`, no seletor de tags.

Para examinar o código HTML associado ao texto ou objeto selecionado, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para exibir a visualização de código na janela do documento, selecione Exibir > Código, ou Exibir > Código e projeto. Para obter mais informações sobre a visualização de código, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.
- Para abrir o inspetor de código (numa janela separada), selecione Janela > Inspetor de código.

Geralmente, quando algum elemento for selecionado em um dos editores de código (a visualização de código ou o inspetor de código), ele também será selecionado na janela do documento. Talvez seja preciso sincronizar as duas visualizações para que a seleção apareça. Consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.

Sobre os elementos invisíveis

Alguns códigos HTML não possuem uma representação visível num navegador. Por exemplo: os tags `comment` não aparecem nos navegadores. Entretanto, enquanto você estiver criando uma página pode ser útil selecionar tais elementos invisíveis, editá-los, movê-los e excluí-los. O Dreamweaver permite especificar se ícones devem ser exibidos marcando a localização de elementos invisíveis, na visualização do projeto da janela do documento.

Para exibir ou ocultar os ícones marcadores de elementos invisíveis, escolha **Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis**. A exibição de elementos invisíveis permite selecioná-los e alterar as suas propriedades no inspetor de propriedades. A sua ocultação permite examinar a página mais detalhadamente, da maneira em que ela aparecerá no navegador. Observe que a exibição dos elementos invisíveis pode alterar levemente o layout da página, movendo outros elementos alguns pixels. Portanto, para obter uma precisão no layout, oculte os elementos invisíveis.

Para indicar os marcadores de elementos que aparecerão ao se escolher a opção **Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis**, defina as opções nas preferências de elementos invisíveis. Por exemplo: é possível especificar que as âncoras com nome deverão estar visíveis, mas não as quebras de linha.

É possível criar certos elementos invisíveis (como comentários, âncoras com nome e scripts) utilizando os botões na categoria Invisíveis do painel Objetos. Consulte “Como utilizar o painel Objetos” na página 82. A seguir, é possível modificar estes elementos utilizando o inspetor de propriedades.

Como definir as preferências de elementos invisíveis

Utilize as preferências de elementos invisíveis, para especificar quais tipos de elementos que estarão visíveis quando for selecionada a opção **Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis**.

Para alterar as preferências de elementos invisíveis:

- 1 Escolha **Editar > Preferências** e, em seguida, clique em **Elementos invisíveis**.
- 2 Selecione os elementos que deverão se tornar visíveis. A marca de seleção ao lado do nome do elemento, na caixa de diálogo, significa que ele estará visível quando a opção **Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis** for selecionada.

Para obter uma explicação de cada preferência dos elementos invisíveis, consulte a Ajuda do Dreamweaver.

Como utilizar as guias visuais no processo de desenho

O Dreamweaver oferece diversos tipos de guias visuais para auxiliá-lo a projetar os documentos e prever (aproximadamente) que aparência eles terão nos navegadores. Siga qualquer um dos procedimentos abaixo:

- Ajuste instantaneamente a janela do documento ao tamanho desejado, para ver como os elementos se ajustam à página. Consulte “Como redimensionar a janela do documento” na página 77.
- Utilize as régua para que sirvam como um guia visual ao posicionar e redimensionar as camadas ou tabelas.
- Utilize uma imagem de rastreamento como fundo da página, para ajudá-lo a duplicar um desenho criado em um aplicativo de edição de imagens ou ilustrações, como o Macromedia Fireworks.
- Utilize a grade para posicionar e redimensionar as camadas com precisão. As marcas da grade na página ajudam a alinhar as camadas, e quando o encaixe for ativado, as camadas se encaixarão automaticamente no ponto de grade mais próximo, ao serem redimensionadas ou movidas. Outros objetos, como as imagens e parágrafos, não se encaixam na grade. O encaixe funcionará independentemente da visibilidade da grade. Consulte “Como encaixar as camadas na grade” na página 448.

Como exibir as régua

As régua podem ser exibidas nas bordas superior e esquerda da página, marcadas em pixels, polegadas ou centímetros.

Para alterar as configurações de régua, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para mostrar ou ocultar as régua, escolha Exibir > Régua > Mostrar.
- Para alterar a origem, arraste o ícone de origem da régua para qualquer lugar na página. Este ícone aparecerá no canto superior esquerdo da visualização do projeto da janela de documento enquanto as régua forem exibidas. Para redefinir a origem para a sua posição padrão, escolha Exibir > Régua > Redefinir a origem.
- Para alterar a unidade de medida, escolha Pixels, Polegadas ou Centímetros, no submenu Exibir > Régua.

Como utilizar uma imagem de rastreamento

Utilize uma imagem de rastreamento como um guia para recriar o desenho de uma página da qual foi feito um protótipo em um aplicativo gráfico. As imagens de rastreamento são imagens JPEG, GIF ou PNG que são colocadas no fundo da janela do documento. É possível ocultar a imagem, definir a sua opacidade e alterar a sua posição.

A imagem de rastreamento é visível apenas no Dreamweaver. Essa imagem nunca pode ser vista quando a página for exibida em um navegador. Quando a imagem de rastreamento estiver visível, a imagem e a cor de fundo reais da página não poderão ser visualizadas na janela do documento; contudo, aparecerão quando a página for exibida em um navegador.

Para colocar uma imagem de rastreamento na janela do documento:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Carregar.
- Escolha Modificar > Propriedades da página e, em seguida, clique no botão Procurar, junto à caixa de texto Imagem de rastreamento.

2 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de imagem e clique em Selecionar (no Windows), ou Escolher (no Macintosh).

3 Aparecerá a caixa de diálogo Propriedades da página. Especifique a transparência da imagem, arrastando o botão deslizante Transparência da imagem e, em seguida, clique em OK.

Para alternar para outra imagem de rastreamento ou alterar a transparência da imagem de rastreamento atual a qualquer hora, escolha Modificar > Propriedades de página.

Para exibir ou ocultar a imagem de rastreamento:

Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Mostrar.

Para alterar a posição de uma imagem de rastreamento:

Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Ajustar a posição. Siga, então, um dos procedimentos abaixo:

- Para especificar com precisão a posição da imagem de rastreamento, digite valores de coordenadas nas caixas de texto X e Y.
- Para mover a imagem um pixel de cada vez, utilize as teclas de seta
- Para mover a imagem cinco pixels de cada vez, pressione a tecla Shift e uma tecla de seta.

Para redefinir a posição da imagem de rastreamento:

Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Redefinir a posição. A imagem de rastreamento retornará ao canto superior esquerdo da janela de documento (coordenadas 0,0).

Para alinhar a imagem de rastreamento a um elemento selecionado:

- 1 Selecione um elemento na janela do documento.
- 2 Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Alinhar com a seleção.

O canto superior esquerdo da imagem de rastreamento será alinhado com o canto superior esquerdo do elemento selecionado.

Como exibir e editar o conteúdo do cabeçalho

Os arquivos HTML são compostos por duas seções principais: a seção head e a seção body. A seção body é a parte principal do documento, a parte visível contendo texto, imagens, etc. A seção head é a parte invisível, com exceção do título do documento, que aparece nas barras de título das janelas dos navegadores e do Dreamweaver. Dê um título a cada página que criar.

A seção head contém também informações importantes, que incluem o tipo de documento, a codificação de idioma, as funções e variáveis JavaScript e VBScript, as palavras-chave e indicadores de conteúdo para os mecanismos de busca e as definições de estilo. Não é necessário fornecer todos estes elementos para cada página; você poderá, por exemplo, fornecer as palavras-chave e indicadores de conteúdo apenas da sua home page. Os elementos da seção head podem ser exibidos utilizando o menu Exibir, a visualização de código da janela do documento ou o inspetor de código.

Para exibir os elementos da seção head de um documento:

Escolha Exibir > Conteúdo do cabeçalho. Para cada elemento do conteúdo do head, aparecerá um ícone no alto da visualização do projeto da janela do documento.

Nota: Se a janela do documento estiver definida para mostrar somente a visualização de código, a opção Exibir > Conteúdo do cabeçalho estará esmaecida.

Para inserir um elemento na seção head de um documento:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Cabeçalho, no menu pop-up situado no alto do painel Objetos, e clique em um dos botões de objeto.
 - Escolha um item no submenu Inserir > Cabeçalho.
- 2 Insira as opções para o elemento na caixa de diálogo que aparecer ou no inspetor de propriedades.

Para editar um elemento na seção head de um documento:

- 1 Escolha Exibir > Conteúdo do cabeçalho.
- 2 Clique em um dos ícones na seção head para selecioná-lo.
- 3 Defina ou modifique as propriedades do elemento no inspetor de propriedades.

Para obter informações sobre as propriedades de determinados elementos do head, consulte os seguintes tópicos na Ajuda do Dreamweaver:

- propriedades do tag Meta
- propriedades do título
- propriedades da palavra-chave
- propriedades da descrição
- propriedades de atualização
- Como editar um script
- propriedades básicas
- propriedades do link

Sobre como automatizar as tarefas

Ao criar os seus documentos, você pode desejar executar a mesma tarefa várias vezes. Esta seção explica como utilizar o painel Histórico para automatizar tarefas repetitivas.

Para repetir uma série de etapas uma ou duas vezes, reexecute-as diretamente no painel Histórico, que registra as etapas que você executou enquanto trabalha em um documento. Para obter informações básicas sobre o painel Histórico, consulte “Sobre o painel Histórico” na página 87. Para automatizar uma tarefa realizada com frequência, crie um novo comando que realiza a tarefa automaticamente.

Alguns movimentos do mouse, como o ato de clicar ou arrastar para selecionar um elemento na janela do documento, não poderão ser executados novamente ou salvos como parte dos comandos salvos. Ao realizar um destes movimentos, aparecerá uma linha preta no painel Histórico (embora a linha não estará óbvia enquanto uma outra ação não for efetuada). Para evitar movimentos que não podem ser executados novamente, utilize as teclas de seta em vez do mouse, para mover o ponto de inserção na janela do documento. Para efetuar ou estender uma seleção, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto pressiona uma tecla de seta.

Nota: Se uma linha preta de indicação do movimento do mouse aparecer enquanto você estiver executando uma tarefa que deseja repetir mais tarde, é possível desfazer até antes desta etapa e tentar novamente, talvez utilizando as teclas de seta.

Certas outras etapas também não podem ser repetidas, como arrastar um elemento para outro local na página. Ao efetuar uma destas etapas, aparecerá um ícone de comando de menu com um pequeno X vermelho no painel Histórico.

As etapas serão repetidas exatamente como elas foram executadas originalmente. Não é possível alterá-las enquanto estiverem sendo executadas. Por exemplo: se a cor de uma célula de tabela tiver sido anteriormente alterada para vermelho, a aplicação da mesma etapa a uma outra célula de tabela também alterará a cor da mesma para vermelho; não é possível especificar uma cor diferente quando a mesma etapa for aplicada a uma nova célula.

Como repetir as etapas

Para repetir a última etapa executada, utilize o comando Editar >Repetir, ou utilize o atalho do teclado, com as teclas Control e Y (no Windows), ou Command e Y (no Macintosh). O nome deste comando do menu Editar é alterado, refletindo a última etapa efetuada; por exemplo: se a última etapa tiver sido a digitação de texto, o nome do comando será Repetir a digitação. Não é possível utilizar o comando Repetir imediatamente após uma operação Desfazer ou Refazer.

Para repetir as etapas que diferirem da mais recente ou para repetir diversas etapas simultaneamente, utilize o painel Histórico.

Observe que as etapas executadas novamente serão aquelas que tiverem sido selecionadas (realçadas) e não necessariamente a etapa indicada pelo controle deslizante.

Para repetir uma etapa:

No painel Histórico, selecione a etapa e clique no botão Executar novamente. A etapa será executada novamente e uma cópia da mesma aparecerá no painel Histórico.

Para repetir uma série de etapas adjacentes:

- 1 Selecione as etapas no painel Histórico, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Arraste de uma etapa para outra. Não arraste o controle deslizante, apenas arraste do identificador de texto de uma etapa até o identificador de texto de uma outra etapa.
 - Selecione a primeira etapa e, em seguida, pressionando a tecla Shift, clique na última etapa, ou selecione a última etapa e depois, pressionando a tecla Shift, clique na primeira etapa.

Nota: Embora seja possível selecionar uma série de etapas que incluem uma linha preta de indicação do movimento do mouse, o movimento do mouse será ignorado quando você executar as etapas novamente.

- 2 Clique em Executar novamente.

As etapas serão executadas novamente na ordem e uma nova etapa, denominada Executar novamente as etapas, aparecerá no painel Histórico.

Para repetir etapas não adjacentes:

- 1 Selecione uma etapa e, em seguida, clique nas outras etapas mantendo a tecla Control pressionada (no Windows), ou a tecla Command pressionada (no Macintosh).

Também é possível clicar na etapa selecionada, mantendo pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh), para cancelar a seleção da etapa.

- 2 Clique em Executar novamente.

As etapas selecionadas serão executadas novamente na ordem e uma nova etapa, denominada Executar novamente as etapas, aparecerá no painel Histórico.

Como aplicar etapas a um outro objeto

É possível aplicar um conjunto de etapas do painel Histórico a qualquer objeto na janela do documento.

Para aplicar as etapas do painel Histórico a um novo objeto:

- 1 Selecione o objeto.
- 2 Selecione as etapas relevantes no painel Histórico e, em seguida, clique em Executar novamente.


Como aplicar etapas a vários objetos

Se forem selecionados diversos objetos em um documento aos quais se aplicarão as etapas do painel Histórico, os objetos serão tratados como uma única seleção e o Dreamweaver tentará aplicar as etapas a esta seleção combinada. Por exemplo: não é possível selecionar cinco imagens e aplicar a mesma alteração de tamanho a cada uma delas ao mesmo tempo. Uma alteração de tamanho é uma operação que deve ser aplicada a cada imagem individualmente e não a um conjunto de imagens.


Para aplicar uma série de etapas a cada objeto em um conjunto de objetos, é necessário que a última etapa da série selecione o objeto seguinte do conjunto. O seguinte procedimento demonstra este princípio numa determinada situação: como definir o espaçamento vertical e horizontal de uma série de imagens.


Para definir o espaçamento vertical e horizontal de uma série de imagens:

- 1 Inicie com um documento no qual cada linha consiste de uma pequena imagem (como um marcador gráfico ou um ícone) seguida de texto. O objetivo é manter as imagens afastadas do texto e de outras imagens acima e abaixo.

 Find out more

 Where to go

 How to get there

 What to look for

- 2 Selecione a primeira imagem.
- 3 No inspetor de propriedades, clique no botão Expandir (a seta no canto inferior direito), se desejar examinar todas as propriedades da imagem.
- 4 Digite números nas caixas de texto Espaço V e Espaço H, a fim de definir o espaçamento entre as imagens.
- 5 Clique na barra de título da janela do documento (em vez de clicar dentro desta), para ativar a janela do documento sem mover o ponto de inserção.
- 6 Pressione a tecla de seta à esquerda, para mover o ponto de inserção para a esquerda da imagem. Em seguida, pressione a tecla de seta abaixo, para mover o ponto de inserção uma linha abaixo, deixando-o à esquerda da segunda imagem da série. Pressione as teclas Shift e seta à direita, para selecionar a segunda imagem.

Nota: Não selecione a imagem clicando na mesma, senão não será possível executar todas as etapas novamente.

- 7 Selecione as etapas do painel Histórico que correspondem à alteração do espaçamento da imagem e à seleção da imagem seguinte. Clique no botão Executar novamente, para executar estas etapas novamente.



O espaçamento da imagem atual será alterado e a próxima imagem será selecionada.

- 8 Continue a clicar em Executar novamente, até que todas as imagens tenham sido espaçadas corretamente.

Para aplicar as etapas a um objeto em outro documento, utilize o botão Copiar as etapas.

Como copiar e colar as etapas entre documentos

Cada documento aberto possui o seu próprio histórico de etapas. É possível copiar as etapas de um documento e colá-las em outro.

Nota: Copiar as etapas (um botão no painel Histórico) é diferente de Copiar (no menu Editar). Não é possível utilizar Editar > Copiar, para copiar as etapas, embora elas sejam coladas com o comando Editar > Colar.


O fechamento de um documento limpará o seu histórico. Se tiver certeza que desejará utilizar etapas de um documento após tê-lo fechado, copie as etapas com Copiar as etapas (ou salve-as como um comando; consulte “Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico” na página 173) antes de fechar o documento.

Copie com cuidado as etapas que incluem um comando Copiar ou Colar:

- Não utilize Copiar as etapas se uma das etapas for um comando Copiar; talvez não seja possível colar estas etapas da maneira desejada.
- Se as etapas incluírem um comando Colar, não será possível colá-las, a não ser que as etapas também incluam um comando Copiar antes do comando Colar.

Se você colar as etapas em um editor de texto ou na visualização de código ou no inspetor de código, elas aparecerão como código JavaScript. Este procedimento poderá ser útil para aprender como gravar os seus próprios scripts. Para obter mais informações sobre como utilizar o JavaScript no Dreamweaver, consulte “Como estender os recursos do Dreamweaver: Princípios básicos” na página 575.

Para reutilizar as etapas de um documento em outro documento:

- 1 Inicie com o documento que contém as etapas a serem reutilizadas.
- 2 Selecione as etapas no painel Histórico.
-  3 Clique no botão Copiar as etapas, no painel Histórico, para copiar as etapas.
- 4 Abra o outro documento.
- 5 Coloque o ponto de inserção no local desejado ou selecione um objeto ao qual deseja aplicar as etapas.
- 6 Escolha Editar > Colar, para colar as etapas.

As etapas serão executadas novamente, à medida que forem coladas no painel Histórico do documento. O painel Histórico as mostrará como apenas uma etapa, denominada Colar as etapas.

Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico

É possível salvar um conjunto de etapas do histórico como um comando com nome, que passará a estar disponível no menu Comandos.

Crie e salve um novo comando se for provável a necessidade de percorrer novamente um determinado conjunto de etapas no futuro, especialmente se você deseja utilizar estas etapas quando iniciar o Dreamweaver; os comandos salvos serão mantidos em caráter permanente (a não ser que sejam excluídos), enquanto que os comandos gravados serão descartados quando você sair do Dreamweaver e as seqüências copiadas de etapas serão descartadas quando copiar outro elemento.

É possível editar ou excluir os nomes de comandos colocados no menu Comandos, utilizando Comandos > Editar a lista de comandos. É mais complicado editar e excluir os comandos incluídos no menu Comandos (ou seja, os comandos que não foram adicionados voluntariamente); consulte “Sobre a personalização dos menus do Dreamweaver” na página 557.

Para criar um comando:

- 1 Selecione a etapa ou conjunto de etapas no painel Histórico.
- 2 Clique no botão Salvar como comando, ou escolha Salvar como comando, no menu contextual do painel Histórico.
- 3 Digite o nome do comando e clique em OK.

O comando aparecerá no menu Comandos.

Nota: O comando será salvo como um arquivo JavaScript (ou às vezes como arquivo HTML) na pasta Dreamweaver/Configuration/Commands.

Para poder utilizar um comando salvo:

- 1 Selecione um objeto ao qual deseja aplicar o comando ou coloque o ponto de inserção no local desejado.
- 2 Escolha o comando no menu Comandos.

Para editar os nomes de comandos no menu Comandos:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.
- 2 Selecione o comando a ser renomeado e digite o seu novo nome.
- 3 Clique em Fechar.

Para excluir um nome do menu Comandos:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.
- 2 Selecione um comando.
- 3 Clique em Excluir e, em seguida, em Fechar.

Como gravar comandos

O Dreamweaver permite a gravação de um comando temporário destinado à utilização por um período curto de tempo. São as seguintes as principais diferenças entre esta abordagem e a execução das etapas no painel Histórico (consulte “Como repetir as etapas” na página 169):

- As etapas são gravadas à medida que forem efetuadas, dispensando a necessidade de selecioná-las no painel Histórico antes de executá-las.
- Durante a gravação, o Dreamweaver impede que sejam efetuados movimentos do mouse não-relacionados à gravação (como o clique para selecionar um elemento em uma janela ou arrastá-lo para um novo local).
- Se você alternar para um outro documento durante a gravação, o Dreamweaver não gravará as alterações feitas no outro documento. Olhe para o ponteiro do mouse para determinar se a gravação está se processando ou não em um determinado momento.

O Dreamweaver manterá apenas um comando gravado por vez; assim que for iniciada a gravação de um novo comando, o antigo se perderá. Para salvar um novo comando sem perder um comando já gravado, salve o comando no painel Histórico.

Uma vez gravado o comando, é possível salvá-lo utilizando o painel Histórico.

Para gravar temporariamente uma série de etapas utilizadas com frequência:

- 1 Escolha Comandos > Iniciar a gravação, ou pressione as teclas Control, Shift e X (no Windows), ou Command, Shift e X (no Macintosh).



O ponteiro será alterado, indicando a gravação de um comando.

- 2 Quando terminar a gravação, escolha Comandos > Parar a gravação, ou pressione as teclas Control, Shift e X (no Windows), ou Command, Shift e X (no Macintosh).

Para executar um comando gravado:

Escolha Comandos > Executar o comando gravado, ou pressione as teclas Control e P (no Windows), ou Command e P (no Macintosh).

Para salvar um comando gravado:

- 1 Escolha Comandos > Executar o comando gravado, para executar o comando.
Aparecerá uma etapa, denominada Executar o comando, na lista de etapas do painel Histórico.
- 2 Selecione a etapa Executar o comando e clique no botão Salvar como comando.
- 3 Digite o nome do comando e clique em OK.
O comando aparecerá no menu Comandos.

CAPÍTULO 6

Como projetar o layout de página

O layout de página é uma parte importante do projeto da Web. O termo *layout de página* se refere à aparência que a página terá no navegador, como a posição de um menu ou as imagens, por exemplo. O Macromedia Dreamweaver proporciona diversas maneiras de criar e controlar o layout da página da Web.

Um método comum de criar o layout de página consiste na utilização de tabelas HTML. No entanto, as tabelas podem ser de difícil utilização, porque elas não foram originalmente criadas para o layout de página da Web, mas sim para exibir dados tabulares.

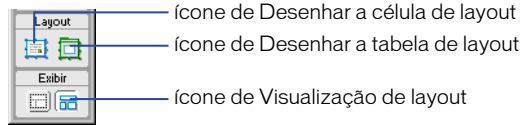
Para simplificar o processo de utilização de tabelas para o layout de página, o Dreamweaver conta com a visualização de layout. Na visualização de layout é possível projetar a página utilizando tabelas como estrutura subjacente. Contudo, evite cometer os erros associados à sua utilização. Por exemplo: é possível desenhar células (células de tabela) na página com facilidade e, em seguida movê-las para onde desejar. O layout pode ter uma largura fixa ou se expandir, até ocupar toda a janela do navegador (consulte “Como definir a largura do layout” na página 189).

Ainda é possível dispor as suas páginas utilizando tabelas segundo a maneira tradicional (consulte “Como utilizar as tabelas para apresentar o conteúdo” na página 195), ou utilizando camadas e depois convertendo-as em tabelas (consulte “Como utilizar as tabelas e camadas para o layout” na página 455). No entanto, a visualização de layout do Dreamweaver é a forma mais fácil de definir o layout da página.

Para utilizar a visualização de layout, é necessário sair da visualização padrão do Dreamweaver.

Para passar à visualização de layout:

Escolha Exibir > Visualização de tabela > Visualização de layout, ou clique no botão Visualização de layout, no painel Objetos.

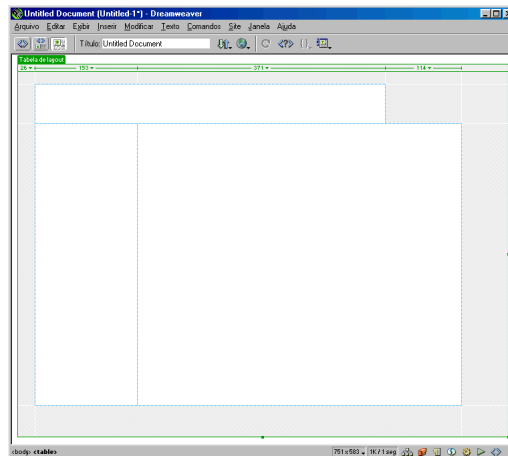


A opção Mostrar as guias da tabela de layout está automaticamente ativada na visualização de layout. Para desativar guias da tabela quando estiver na visualização de layout, escolha Exibir > Visualização de tabela > Mostrar as guias da tabela de layout.

Nota: Se a tabela for criada na visualização padrão do Dreamweaver, então alterne para a visualização de layout. É possível que a tabela tenha células de layout vazias, que deverão ser excluídas para criar novas células.

Sobre as células e tabelas de layout

Quando alternar para a visualização de layout, você poderá adicionar células de layout à página. Estas células o auxiliarão a delinear o layout da página. Por exemplo: é possível desenhar uma célula ao longo do alto da página, para conter um menu, uma célula no lado direito da página, para submenus, e uma célula junto a esta, para exibir o conteúdo dos submenus. É útil pensar no layout em termos de uma grade com linhas e colunas.



Quando uma célula de layout for criada na página, o Dreamweaver automaticamente criará uma tabela de layout como um recipiente para a célula. Uma célula de layout não pode existir fora de uma tabela de layout. É possível criar a página de layout utilizando diversas células de layout em uma tabela de layout, ou utilizar tabelas de layout múltiplas, para obter um layout mais avançado.

A utilização de tabelas de layout múltiplas isolará certas seções do layout, para que elas não sejam afetadas por outra seção. Este recurso é especialmente útil se o conteúdo de uma célula de layout puder ser alterado e causar a expansão da célula. Quando a célula cresce, as células próximas a ela serão afetadas, porque elas não podem se sobrepor. Se tiver criado o layout com tabelas de layout múltiplas, as linhas e colunas de uma tabela não afetarão outras tabelas.

Também é possível aninhar as tabelas de layout (inserindo uma tabela de layout em uma tabela de layout já existente). As células dentro de uma tabela aninhada não estão restritas pelas linhas e colunas da tabela exterior. Consulte “Como desenhar uma tabela de layout aninhada” na página 182.

Como desenhar células e tabelas de layout

É possível desenhar células e tabelas de layout na página enquanto estiver na visualização de layout. Se, inicialmente, criar uma célula de layout, será automaticamente inserida uma tabela de layout, para funcionar como um recipiente para a célula de layout. Sempre haverá uma célula de layout numa tabela de layout.

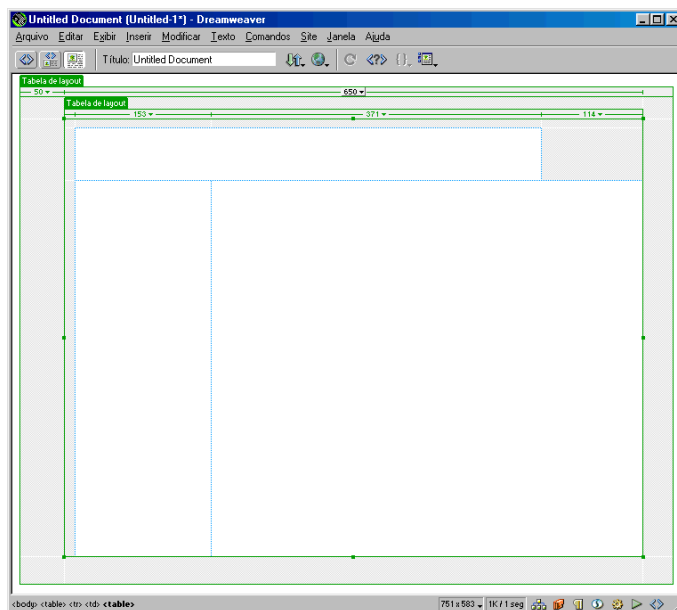
Nota: A tabela de layout que é automaticamente criada pelo Dreamweaver terá a largura da janela do documento. É possível modificar o seu tamanho ou provocar o seu alongamento automático, se necessário.

Para desenhar uma célula de layout:

- 1 Assegure-se de estar na visualização de layout e, em seguida, clique no botão Desenhar a célula de layout, na categoria Layout, no painel Objetos. O ponteiro do mouse se transformará em um sinal de adição (+).
- 2 Posicione o ponteiro do mouse onde deseja começar a célula na página e, em seguida, arraste-o para criar a célula de layout. Para criar algumas células sem ter que clicar no botão Célula de layout a cada vez, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh).

A célula será contornada em azul na página. O azul é a cor de contorno padrão das células de layout. Consulte “Como definir as preferências de visualização de layout” na página 194 para modificá-la. O tamanho de cada célula é exibido na área do cabeçalho da coluna, no alto da célula. Para obter mais informações sobre a largura, consulte “Como definir a largura do layout” na página 189.

O layout da página segue uma grade de colunas e linhas, para que as células possam abranger diversas colunas ou linhas. Porém, elas nunca poderão se sobrepor umas às outras na página. O Dreamweaver o auxilia a manter esta estrutura, encaixando automaticamente as novas células que forem criadas nas células já existentes, se você as desenhar próximas umas das outras (afastadas a até 8 pixels de distância). As células se encaixarão automaticamente no lado da página, se as desenhar junto à extremidade (afastadas a até 8 pixels). Para desativar temporariamente o encaixe, pressione a tecla Alt (no Windows), ou a tecla Option (no Macintosh) enquanto desenha a célula na página.



Isto não implica na necessidade de que todas as células tenham o mesmo tamanho ou largura. É possível que as células de uma mesma coluna tenham diferentes larguras, ou diferentes alturas, em uma mesma linha.

Para desenhar uma tabela de layout:

- 1 Assegure-se de estar na visualização de layout e, em seguida, clique no botão Desenhar a tabela de layout, na categoria Layout, no painel Objetos. O ponteiro do mouse se transformará em um sinal de adição (+).
- 2 Posicione o ponteiro do mouse na página e, em seguida, clique e arraste o mouse, para criar a tabela de layout. Se esta for a primeira tabela que estiver desenhando na página, ela será automaticamente posicionada no canto superior esquerdo da página.

Para criar algumas tabelas sem ter que clicar no botão Tabela de layout a cada vez, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh).

A tabela será contornada em verde na página. O verde é a cor de contorno padrão das tabelas de layout. Consulte “Como definir as preferências de visualização de layout” na página 194 para modificá-la. Uma guia de tabela de layout também aparece no alto de cada tabela que for desenhada e auxilia a distinguir e selecionar a tabela. O tamanho da cada tabela é exibido na área do cabeçalho da coluna, no alto da tabela.



Para obter mais informações sobre a largura, consulte “Como definir a largura do layout” na página 189.

Não é possível sobrepor tabelas. O layout da página segue uma grade de colunas e linhas, para que as tabelas possam abranger diversas linhas ou colunas. Porém, elas nunca poderão se sobrepor umas às outras na página. O Dreamweaver o auxilia a manter esta estrutura, encaixando automaticamente as novas tabelas que forem criadas nas tabelas ou células já existentes, se você as desenhar próximas umas das outras (afastadas a até 8 pixels de distância). As tabelas se encaixarão automaticamente no lado da página, se as desenhar junto à extremidade (afastadas a até 8 pixels). Para desativar o encaixe, pressione a tecla Alt (no Windows), ou a tecla Option (no Macintosh) enquanto desenha a tabela na página.

É possível criar tabelas de layout em áreas vazias do layout da página, em uma tabela de layout já existente (aninhamento) ou ao redor de células e tabelas de layout já existentes. Quando você criar uma tabela de layout em um documento vazio, ela se encaixará automaticamente no canto superior esquerdo da janela de documento.

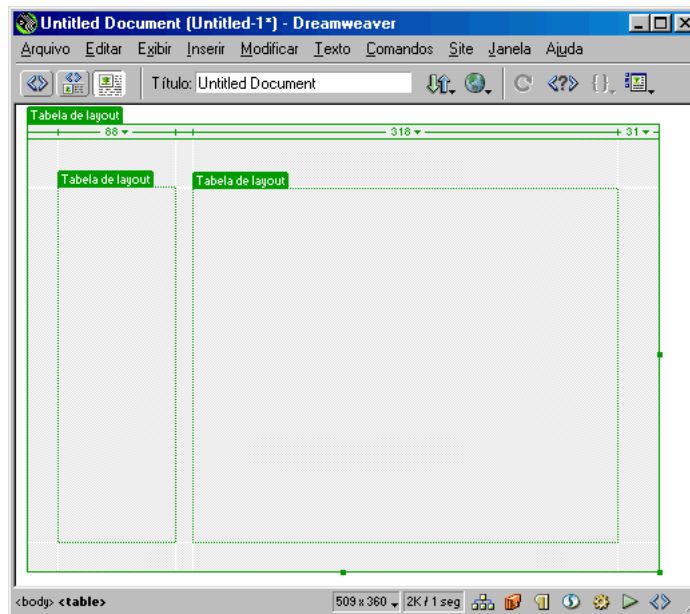
Nota: Se a página já apresentar algum conteúdo, só será possível desenhar a tabela de layout abaixo da parte inferior do mesmo.

Para desenhar uma tabela de layout ao redor de células e tabelas já existentes:

- 1 Assegure-se de estar na visualização de layout e, em seguida, clique no botão Desenhar a tabela de layout, na categoria Layout, no painel Objetos. O ponteiro do mouse se transformará em um sinal de adição (+).
- 2 Clique e arraste o mouse ao redor das células e tabelas de layout existentes. A tabela de layout irá incorporar as células e tabelas existentes.

Como desenhar uma tabela de layout aninhada

É possível desenhar uma tabela de layout numa tabela de layout já existente (este recurso cria uma tabela aninhada). As células dentro de uma tabela aninhada não estão restritas pelas linhas e colunas da tabela exterior. É possível inserir diversas tabelas aninhadas.



Para desenhar uma tabela aninhada:

- 1 Clique no botão Desenhar a tabela de layout, na categoria Layout, no painel Objetos. O ponteiro do mouse se transformará em um sinal de adição (+).
- 2 Posicione o ponteiro do mouse no espaço cinza de uma tabela de layout existente e, em seguida, clique e arraste o mouse para criar a tabela de layout aninhada.

Uma tabela de layout aninhada não pode ser maior do que a tabela que a contém.

Como utilizar a grade do Dreamweaver

É possível ativar a grade do Dreamweaver, para utilizá-la como um guia, quando estiver desenhando o seu layout. É possível encaixar automaticamente o layout na grade, alterá-la ou controlar o comportamento de encaixe, através da especificação das configurações de grade.

Para exibir ou ocultar a grade na janela do documento:

Escolha Exibir > Grade > Mostrar a grade, ou selecione a opção Grade, no menu suspenso Opções, na barra de ferramentas.

Para alterar as definições de grade:

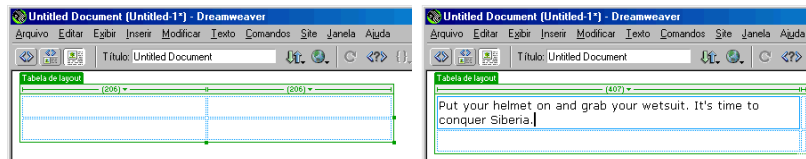
- 1 Clique em Exibir > Grade > Editar a grade, para abrir a célula de diálogo Definições de grade.
- 2 Siga qualquer um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na seta próxima à amostra de cor e selecione a cor na paleta ou digite o número hexadecimal na célula. Este recurso controla a cor das linhas da grade.
 - Selecione Mostrar a grade, para mostrar a grade na janela do documento.
 - Selecione Encaixar na grade, para possibilitar o encaixe.
 - Digite o fator de espaçamento que deseja e, no menu pop-up, selecione Pixels, Polegadas ou Centímetros. Este recurso controla a distância entre as linhas da grade.
 - Escolha linhas ou pontos para as linhas de grade.
- 3 Clique em Aplicar, para visualizar as alterações e depois em OK, para fechar a caixa de diálogo.

Como adicionar conteúdo a uma célula

É possível adicionar texto, imagens e outros tipos de mídia às células de layout na visualização de layout, assim como você o faria na exibição normal do Dreamweaver (visualização padrão). Clique na célula onde deverá ser inserido o conteúdo e, em seguida, digite o texto ou insira outros arquivos.

O conteúdo só pode ser inserido numa célula de layout, portanto você deverá criar inicialmente as células de layout (consulte “Como desenhar células e tabelas de layout” na página 179). Os espaços cinzas na sua página indicam as áreas que não estão disponíveis para adicionar conteúdo, a não ser que você insira uma célula de layout nessas áreas.

Se você adicionar um material maior do que a célula de layout, esta se expandirá automaticamente. Quando a célula se expandir, as células ao seu redor podem ser afetadas, e a coluna em que a célula se encontra também se ampliará.



Para adicionar texto a uma célula:

Clique na célula de layout em que deseja inserir o texto e siga um dos procedimentos abaixo:

- Digite o texto na célula. A célula se expandirá automaticamente à medida que o texto for digitado.
- Cole o texto copiado de outro documento. Utilize o comando Colar. Para obter mais informações, consulte “Como inserir texto e objetos” na página 252.

Para adicionar uma imagem a uma célula:

- 1 Clique na célula de layout onde deseja adicionar a imagem.
- 2 Clique no botão Inserir a imagem, no painel Objetos, escolha Inserir > Imagem, ou arraste o botão Inserir a imagem, no painel Objetos da página.
- 3 Na caixa de diálogo Selecionar a imagem, escolha um arquivo de imagem.

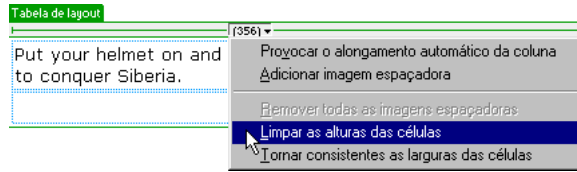
Para obter mais informações, consulte “Como definir as propriedades da imagem” na página 292.

Como limpar as alturas das células

Após inserir o conteúdo nas suas células, você pode limpar as alturas das células para remover a definição. O Dreamweaver cria automaticamente as células com uma determinada altura, mas uma vez adicionado o conteúdo à célula, esta altura não será mais necessária.

Para limpar as alturas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione Limpar as alturas das células, no menu Cabeçalho da coluna. As alturas serão limpas e algumas linhas poderão se contrair.



- Selecione uma tabela de layout (clique na guia ou na extremidade da tabela) e, em seguida, clique no botão Limpar as alturas das linhas, no inspetor de propriedades.

Como mover e redimensionar as células e tabelas de layout

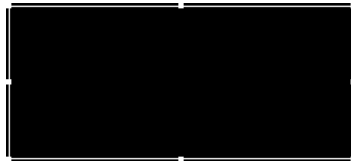
Todas as células e tabelas no layout podem ser movidas e redimensionadas, o que facilita o ajuste do layout da página. Para poder utilizar a grade do Dreamweaver como guia enquanto move ou redimensiona as células e tabelas, consulte “Como utilizar a grade do Dreamweaver” na página 183.

Para redimensionar uma célula:

- 1 Clique na extremidade da célula ou, mantendo pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh), clique em qualquer ponto da célula.

Aparecerão alças de seleção ao redor da célula.

- 2 Utilize as alças de seleção para aumentar a célula até o tamanho desejado.



A célula se encaixará automaticamente às células existentes (se estiver afastada até 8 pixels das suas bordas). Uma célula de layout não pode se sobrepor às outras células e não é possível redimensioná-la fora dos limites da tabela de layout a ela correspondente. Uma célula de layout é pelo menos tão grande quanto o conteúdo nela compreendido.

Para mover uma célula:

- 1 Clique na extremidade da célula.
- 2 Arraste a célula até onde desejar na página ou utilize as teclas de seta. A tecla de seta moverá a tabela um pixel por vez. Se a tecla Shift for mantida pressionada, a tabela será movida 10 pixels por vez.

Para redimensionar uma tabela:

- 1 Clique na guia da tabela.
Aparecerão alças de seleção ao redor da tabela de layout.
- 2 Utilize as alças de seleção para arrastar a tabela até o tamanho desejado.

A tabela se encaixará automaticamente às células e tabelas existentes (se estiver afastada até 8 pixels da célula existente). A tabela de layout não pode ser redimensionada a um tamanho menor do que o limite das células nela compreendidas. Ela também não pode ser redimensionada de maneira a se sobrepor à tabelas e células vizinhas.

Para mover uma tabela:

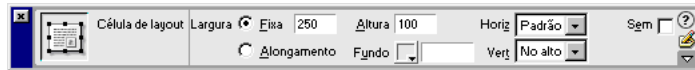
- 1 Clique na guia da tabela.
- 2 Arraste a tabela até onde desejar na página ou utilize as teclas de seta. A tecla de seta moverá a tabela um pixel por vez. Se a tecla Shift for mantida pressionada, a tabela será movida 10 pixels por vez.

Como formatar as células e tabelas de layout

A aparência de qualquer célula ou tabela de layout pode ser alterada no inspetor de propriedades.

Como formatar uma célula de layout

É possível definir o alinhamento, a largura, altura e as cores de fundo do conteúdo no inspetor de propriedades.

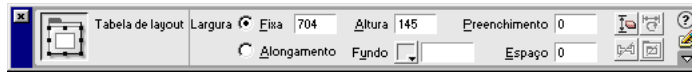


Para formatar uma célula de layout no inspetor de propriedades:

- 1 Clique na extremidade da célula ou, mantendo pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh), clique em qualquer ponto da célula.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades.
- 3 Escolha dentre as seguintes opções de aparência:
 - Para alterar a largura, escolha Fixa e digite uma largura na caixa, em pixels, ou escolha Alongamento automático (consulte “Como definir a largura do layout” na página 189).
 - Para alterar a altura, especifique a altura na caixa de texto, em pixels.
 - Para definir a cor de fundo da célula de layout, escolha a cor no seletor de cores, ou digite o código hexadecimal correspondente à cor que deseja na caixa de texto.
 - Para definir o alinhamento horizontal, selecione no menu pop-up Horizontal. É possível definir o alinhamento dos conteúdos da célula de layout, tanto para a esquerda, quanto para o centro, direita ou padrão.
 - Para definir o alinhamento vertical, selecione no menu pop-up Vertical. É possível definir o alinhamento dos conteúdos da célula de layout, tanto para a cima, quanto para o meio, baixo, linha de base ou padrão.
 - Selecione Sem quebra, para impedir a quebra automática de linhas. Se selecionada, a célula de layout se alargará para acomodar todo o conteúdo, sem quebrar para uma nova linha.

Como formatar as tabelas de layout

É possível definir a largura e altura, o preenchimento e o espaçamento, entre outros, no inspetor de propriedades.



Para formatar uma tabela de layout:

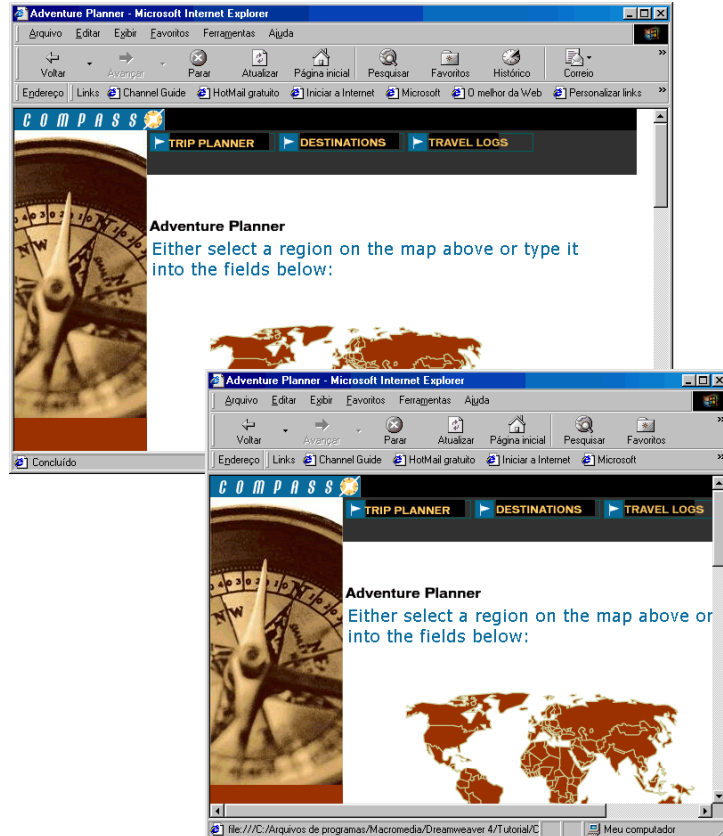
- 1 Clique na guia ou extremidade da tabela.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades.
- 3 Escolha dentre as seguintes opções de aparência:
 - Para alterar a largura, escolha Fixa e digite uma largura na caixa, em pixels, ou escolha Alongamento automático (consulte “Como definir a largura do layout” na página 189).
 - Para alterar a altura, especifique a altura no campo de texto, em pixels.
 - Para definir o preenchimento da célula, especifique o número de pixels no campo Preenchimento da célula. O preenchimento da célula especifica o espaço entre o conteúdo da célula de layout e os seus limites (ou parede). Quando o espaçamento for definido acima de 0, todas as células de layout na tabela selecionada terão este espaçamento. Se houver dois números que aparecem na área de cabeçalho da coluna, utilize a opção Tornar consistentes as larguras, abaixo.
 - Para definir o espaçamento da célula, especifique o número de pixels no campo de texto Espaçamento da célula. O espaçamento da célula especifica o espaço entre cada célula de layout. Quando o espaçamento for definido acima de 0, todas as células de layout na tabela selecionada terão este espaçamento. Se houver dois números que aparecem na área de cabeçalho da coluna, utilize a opção Tornar consistentes as larguras, abaixo.
 - Para limpar as definições de altura de todas as células na tabela de layout selecionada, clique no botão de atributos Limpar a altura. Se não houver elementos na tabela, esta será completamente fechada.

- Se o layout apresentar células de largura fixa, clique no botão Tornar consistentes as larguras. Este recurso redefine automaticamente as larguras HTML das células, tornando-as coincidentes com o seu respectivo conteúdo. Por exemplo: se tiver definido a largura como 200 pixels e, subsequentemente, tiver adicionado conteúdo com largura superior a 250, serão exibidos os dois números seguintes na barra superior tabela: 250 entre aspas e 200 entre parênteses. Ao clicar na opção Tornar consistentes as larguras, a definição de 200 pixels será removida e a de 250 será mantida.
- Para remover as imagens espaçadoras (imagens transparentes que são utilizadas para controlar o espaçamento no layout) da tabela de layout, clique no botão Remover todas as imagens espaçadoras. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar imagens espaçadoras” na página 192
- Se a tabela de layout selecionada estiver aninhada dentro de outra tabela, clique em Remover o aninhamento, para remover a tabela de layout aninhada sem perder o seu conteúdo. A tabela de layout desaparecerá e as células de layout e seus conteúdos passarão a integrar a tabela-mãe.

Como definir a largura do layout

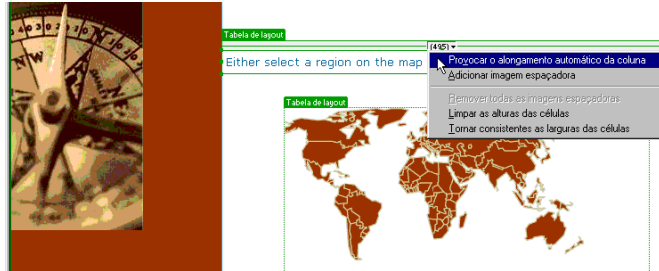
Existem dois tipos de larguras que podem ser utilizadas na visualização de layout: Largura fixa e Alongamento automático. A largura aparece na área do cabeçalho da coluna, no alto de cada coluna. A largura fixa é uma largura numérica específica (como 300 pixels) e é exibida como um número. O alongamento automático redimensiona a largura automaticamente, dependendo do tamanho da janela, e é exibido como uma linha ondulada. Com o alongamento automático o layout ocupará a janela do navegador, independente do tamanho de janela que o usuário tiver definido. Embora a largura fixa seja a definição padrão, normalmente algumas células ou tabelas de layout serão definidas com a largura fixa, enquanto uma poderá apresentar o alongamento automático. As definições que especificar afetarão todas as células ou tabelas naquela coluna. Apenas uma coluna num layout pode ter alongamento automático.

Por exemplo: suponha que o layout inclua uma barra de menu no lado esquerdo da página, o título no alto e a área do conteúdo principal no lado direito. É possível definir a coluna da esquerda como tendo a largura fixa e a área do conteúdo principal como tendo alongamento automático.



Para definir a largura de alongamento automático, siga um dos procedimentos abaixo:

- Vá para o alto da coluna à qual deseja definir o alongamento automático e selecione Provocar o alongamento automático da coluna, no menu Cabeçalho da coluna. Apenas uma coluna pode ter alongamento automático.



- Selecione a coluna e clique no botão Alongamento automático, no inspetor de propriedades.

Quando você definir uma coluna como tendo alongamento automático, o Dreamweaver inserirá imagens espaçadoras nas colunas de largura fixa, para controlar o layout. Uma imagen espaçadora é uma imagem transparente que não é visível na janela do navegador, mas é utilizada para controlar o espaçamento. Consulte “Como utilizar imagens espaçadoras” na página 192, para obter mais informações.

Para definir a largura fixa, siga um dos procedimentos abaixo:

- Vá para o alto da coluna à qual deseja definir a largura fixa e selecione Tornar fixa a largura da coluna, no menu Cabeçalho da coluna.

O recurso Tornar fixa a largura da coluna define automaticamente a largura da coluna, para que coincida com o seu respectivo conteúdo.

- No inspetor de propriedades, clique na opção Fixa e digite um valor numérico.

Se você inserir um valor numérico menor do que a largura do conteúdo, o Dreamweaver definirá automaticamente o número correto de pixels da largura.

Às vezes, dois números aparecerão no menu Cabeçalho da coluna: a largura real da coluna e a largura que aparece no código HTML. Isto pode acontecer por diversas razões, como a inserção de conteúdo mais largo do que a largura desenhada ou especificada. É recomendável tornar consistentes as larguras, para que somente um número apareça.

Para tornar consistente a largura (para que apenas a largura real seja especificada):

Selecione Tornar consistentes as larguras das células, no menu Cabeçalho da coluna.

Como utilizar imagens espaçadoras

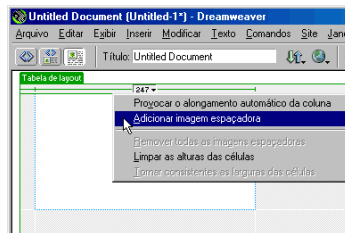
As imagens espaçadoras são imagens transparentes que não são visíveis na janela do navegador, mas que são utilizadas para controlar o espaçamento em tabelas de alongamento automático. A imagem espaçadora mantém a largura que você tiver definido para cada tabela e célula na página. Se preferir não utilizar as imagens espaçadoras em tabelas de alongamento automático, o tamanho das colunas será modificado ou estas desaparecerão, se não apresentarem conteúdo.

É possível inserir e remover as imagens espaçadoras de cada coluna ou permitir que o Dreamweaver adicione-as automaticamente, quando criar uma coluna de alongamento automático. As colunas que contêm imagens espaçadoras possuem uma barra dupla no alto.

Quando você inserir uma imagem espaçadora em uma coluna ou definir o alongamento automático da coluna, aparecerá uma caixa de diálogo, que indagará como você deseja configurar o arquivo da imagem espaçadora. Se você já tiver definido uma imagem espaçadora para o site nas preferências do Dreamweaver, a caixa de diálogo não aparecerá. Consulte “Como definir as preferências de visualização de layout” na página 194.

Para definir a imagem espaçadora:

- 1 Defina uma coluna como alongamento automático ou escolha Adicionar uma imagem espaçadora, no menu Cabeçalho da coluna.



- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha dentre as seguintes opções:
 - Informe ao Dreamweaver onde criar o arquivo da imagem espaçadora: Se selecionar esta opção e clicar em OK, aparecerá outra caixa de diálogo, que lhe permitirá navegar até o diretório do site onde deseja armazenar o arquivo da imagem espaçadora, como uma pasta de imagens, por exemplo. Esta é a opção recomendada.
 - Procure um arquivo existente de imagem espaçadora: Se já tiver criado um arquivo da imagem espaçadora para o site, escolha esta opção e depois navegue até a imagem espaçadora, na próxima caixa de diálogo que aparecer. A imagem espaçadora deverá ser um GIF transparente de 1 pixel por 1 pixel.

- Desative as imagens espaçadoras para as colunas de alongamento automático: Se selecionar esta opção, aparecerá uma caixa de diálogo avisando-o de que outras colunas do layout poderão ser reduzidas para uma largura menor. Se escolher não usar imagens espaçadoras, as larguras das colunas terão o mesmo tamanho que o conteúdo destas. As colunas sem conteúdo se reduzirão a nada. A Ajuda relativa às imagens espaçadoras mantém a estrutura do layout como você originalmente o tiver definido.

É possível inserir e remover as imagens espaçadoras em colunas específicas ou remover todas as imagens espaçadoras da página.

Para inserir uma imagem espaçadora numa coluna:

Selecione Adicionar imagem espaçadora, no menu Cabeçalho da coluna. A imagem espaçadora será inserida na coluna. Você não verá a imagem, mas a coluna poderá se deslocar levemente e uma barra dupla aparecerá no alto.

Para remover uma imagem espaçadora de uma coluna:

Selecione Remover a imagem espaçadora, no menu Cabeçalho da coluna. A imagem espaçadora será removida e a coluna poderá se deslocar.

Para remover todas as imagens espaçadoras da página:

Selecione Remover todas as imagens espaçadoras, no menu Cabeçalho da coluna, ou clique no botão Remover todas as imagens espaçadoras, no inspetor de propriedades da tabela de layout. O layout completo poderá se deslocar levemente ou dramaticamente, dependendo do conteúdo. Se não houver conteúdo em algumas colunas, estas poderão desaparecer completamente.

Como definir as preferências de visualização de layout

Utilize a categoria Visualização de layout, nas preferências, para definir ou alterar os arquivos e locais das imagens espaçadoras, bem como as cores que a visualização de layout utiliza para desenhar as tabelas, células, e assim por diante.

Para abrir as preferências de visualização de layout:

Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Visualização de layout, na lista de categorias.

Espaçadores de inserção automática especifica se o Dreamweaver deverá ou não inserir automaticamente imagens espaçadoras quando for provocado o alongamento automático de uma coluna.

Imagem espaçadora define o arquivo de imagem espaçadora dos sites. Escolha um site no menu suspenso e, em seguida, crie uma nova imagem espaçadora ou procure uma imagem já existente naquele site.

Contorno da célula define a cor a ser utilizada para desenhar o contorno da célula.

Realce da célula define a cor que realçará a célula, quando você escolhê-la ou mover o mouse sobre ela.

Contorno da tabela define a cor a ser utilizada para desenhar o contorno da tabela.

Fundo da tabela define a cor de fundo da janela do documento.

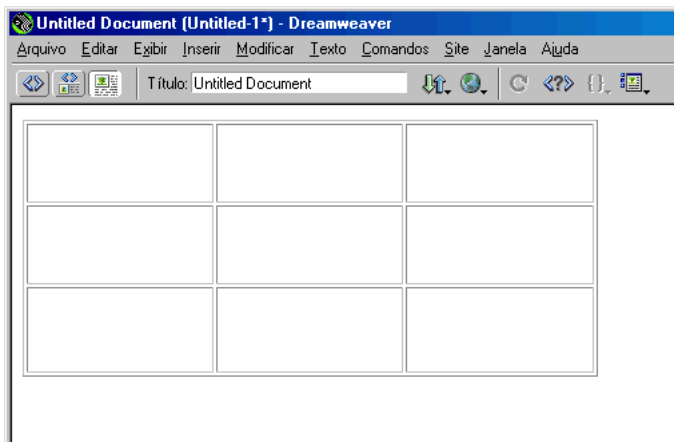
CAPÍTULO 7

Como utilizar as tabelas para apresentar o conteúdo

As tabelas são uma ferramenta muito avançada para organizar os dados e as imagens em uma página HTML. As tabelas proporcionam aos designers da Web um meio de adicionar uma estrutura horizontal e vertical a uma página.

As tabelas consistem de três componentes básicos:

- Linhas (espaçamento horizontal)
- Colunas (espaçamento vertical)
- Células (o recipiente criado pela interseção de uma linha e uma coluna)



Utilize as tabelas para organizar os dados tabulares, desenhar colunas em uma página ou organizar texto e imagens em uma página da Web. Após a criação da tabela, a aparência e a estrutura desta podem ser facilmente modificadas. É possível incluir conteúdo; adicionar, excluir, dividir ou mesclar as linhas e colunas; modificar as propriedades de tabelas, linhas ou células, para adicionar cor e alinhamento, e copiar e colar células.

Nota: É recomendável utilizar a visualização de layout para visualizar o layout de página (Consulte “Como projetar o layout de página” na página 177). A visualização de layout é uma maneira fácil de se implementar a sua página de layout com tabelas como estrutura subjacente. Utilize tabelas no Dreamweaver para adicionar dados tabulares à página.

Como inserir uma tabela

Utilize o painel Objetos ou o menu Inserir, para criar uma nova tabela.

Para inserir uma tabela:

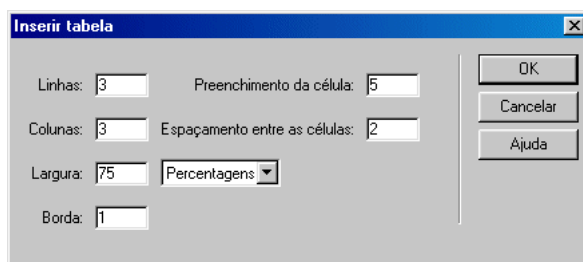
1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Na janela do documento, coloque o ponto de inserção no local onde deseja inserir a tabela na página e clique no botão Tabela, na categoria Comuns do painel Objetos, ou escolha Inserir > Tabela.
- Arraste o botão Tabela, do painel Objetos até o local escolhido na página.

Aparecerá a caixa de diálogo Inserir tabela.

2 Nessa caixa de diálogo, aceite os valores ou digite novos valores.

Nota: A caixa de diálogo Inserir tabela retém os valores das definições mais recentes digitadas para uma tabela.



- No campo Linhas, especifique o número de linhas da tabela.
- No campo Colunas, especifique o número de colunas da tabela.
- No campo Preenchimento da célula, especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede). O preenchimento padrão é 1 pixel. Insira 0 (zero), para não preencher.

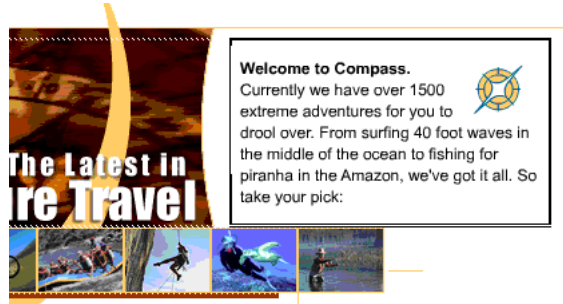
- No campo Espaçamento entre as células, especifique o número de pixels entre cada célula da tabela. O espaçamento padrão é 2 pixels. Insira 0 (zero), para não espaçar.
- No campo Largura, especifique a largura da tabela, em pixels, ou como uma porcentagem da janela do navegador.
- No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. Digite 0, para que não haja borda.

3 Clique em OK, para criar a tabela.

Se desejar inserir uma tabela sem ter que especificar inicialmente essas opções, desative a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos, nas preferências gerais. Consulte “Como definir as preferências” na página 92.

Como adicionar o conteúdo a uma célula da tabela

Podem ser adicionados texto e imagens às células da tabela.



Para adicionar texto a uma tabela:

- 1** Clique em uma célula na qual deseja adicionar o texto e siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite o texto na tabela. As células da tabela se expandirão automaticamente à medida que o texto for digitado.
 - Cole o texto copiado de outro documento. Consulte “Como inserir texto e objetos” na página 252.
- 2** Pressione a tecla de tabulação, para deslocar-se para a próxima célula, ou as teclas Shift e de tabulação, para voltar à célula anterior. Quando a tecla de tabulação for pressionada na última célula de uma tabela, será adicionada automaticamente outra linha à tabela.

É possível utilizar também as teclas de seta para mover-se entre as células.

Para adicionar uma imagem a uma tabela:

- 1 Clique na célula na qual será inserida a imagem.
- 2 Clique no botão Inserir imagem, na categoria Comuns do painel Objetos, ou escolha Inserir > Imagem.
- 3 Na caixa de diálogo Selecionar a origem da imagem, escolha um arquivo de imagem.

Para obter informações sobre a definição das propriedades da imagem, consulte “Como definir as propriedades da imagem” na página 292.

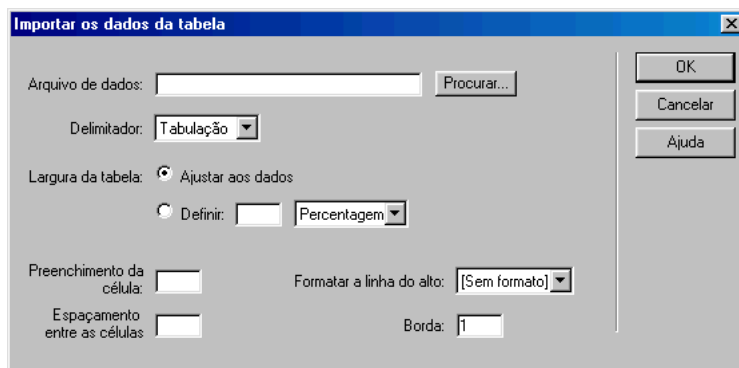
Como importar os dados da tabela

Os dados criados em outro aplicativo (como o Microsoft Excel) e salvos em um formato delimitado (separados por tabulações, vírgulas, dois pontos, ponto-e-vírgula ou outros delimitadores), podem ser importados para o Dreamweaver e reformatados como uma tabela.

Para importar os dados da tabela:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Arquivo > Importar > Importar os dados tabulares.
 - Escolha Inserir > Dados tabulares.

Aparecerá a caixa de diálogo Importar os dados da tabela ou Inserir dados tabulares, dependendo da sua seleção. Com exceção dos títulos, essas caixas de diálogo são idênticas.



- 2 Digite o nome do arquivo a ser importado, no campo Arquivo de dados.

- 3** No menu pop-up Delimitador, selecione o formato do delimitador que corresponde ao formato do documento a ser importado.

Se for selecionado Outro, aparecerá um campo à direita do menu pop-up. Digite o delimitador utilizado para separar os dados da tabela.

Nota: Caso você não selecione (ou especifique) o delimitador utilizado quando o arquivo foi salvo, o arquivo não será importado de modo adequado e os dados não serão formatados corretamente na tabela. Não será exibida uma mensagem de erro ou de advertência para alertá-lo sobre a ocorrência do problema.

- 4** Para Largura da tabela, selecione uma das seguintes opções:

- Selecione Ajustar aos dados, para criar uma tabela que se ajuste à seqüência de caracteres mais longa em cada coluna.
- Selecione Definir, para especificar a largura da tabela como uma porcentagem da janela do navegador ou como um número de pixels.

- 5** Selecione as opções de formatação da tabela:

- No campo Preenchimento da célula, especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede).
- No campo Espaçamento entre as células, especifique o número de pixels entre cada célula da tabela.
- No campo Formatar a linha do alto, selecione uma das quatro opções de formatação: sem formatação, negrito, itálico, ou negrito itálico.
- No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. Digite 0, para que não haja borda.

- 6** Clique em OK.

Como selecionar os elementos da tabela

Basta um gesto para selecionar uma tabela inteira, uma linha ou coluna, ou uma faixa de células contíguas na tabela. Depois da seleção da tabela ou de células individuais, é possível:

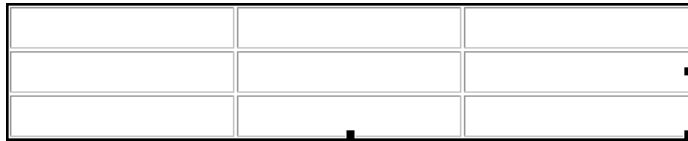
- Modificar a aparência das células selecionadas ou do texto nelas contido. Consulte “Como formatar as tabelas e células” na página 201.
- Copiar e colar células adjacentes. Consulte “Como copiar e colar as células” na página 212.

É possível escolher células descontíguas de uma tabela, para alterar as suas propriedades. As seleções de células descontíguas não podem ser copiadas ou coladas.

Para selecionar a tabela inteira, siga um dos procedimentos abaixo:

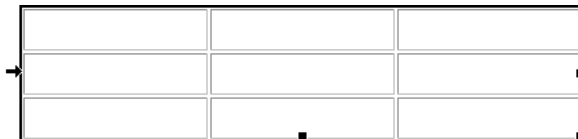
- Clique no canto superior esquerdo da tabela ou em qualquer ponto da extremidade direita ou inferior.
- Clique uma vez na tabela e escolha Modificar > Tabela > Selecionar a tabela.
- Clique uma vez na tabela e escolha Editar > Selecionar tudo.
- Posicione o ponto de inserção em qualquer lugar dentro da tabela e selecione o tag <tbl e>, no seletor de tags, no canto inferior esquerdo da janela do documento.

Aparecerão alças de seleção ao redor da tabela, quando esta for selecionada.



Para selecionar as colunas e linhas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o ponto de inserção na margem esquerda de uma linha ou no alto de uma coluna. Clique quando a seta de seleção aparecer.



- Clique em uma célula e arraste horizontal ou verticalmente, para selecionar diversas linhas ou colunas.

Para selecionar uma ou mais células, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em uma célula e arraste-a vertical ou horizontalmente, até uma outra célula.
- Clique em uma célula e, em seguida, pressione a tecla Shift e clique em outra célula. Todas as células que estiverem dentro da região retangular serão selecionadas.

Para selecionar células descontíguas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione a tecla Control (no Windows), ou Command (no Macintosh), e clique na tabela para adicionar células, linhas ou colunas à seleção.
- Selecione diversas células na tabela e, em seguida, pressione a tecla Control (no Windows), ou Command (no Macintosh) e clique nas células, linhas ou colunas, para cancelar a seleção das células individuais.

Como formatar as tabelas e células

A aparência das tabelas pode ser alterada pela definição de propriedades da tabela e células, ou pela aplicação de um desenho predefinido à tabela. Consulte “Como definir as propriedades da tabela” na página 203, “Como definir as propriedades das colunas, linhas e células” na página 204 e “Como usar um esquema de desenho para formatar uma tabela” na página 206.

Para formatar o texto nas tabelas, aplique a formatação ao texto selecionado ou utilize os estilos. Consulte “Como inserir e formatar texto” na página 251.

Sobre os tags de tabelas

Quando as tabelas forem formatadas na janela do documento, é possível definir as propriedades que se aplicam à tabela inteira ou às linhas, colunas ou células selecionadas na tabela. Ao definir uma propriedade (como a cor de fundo ou o alinhamento) de uma maneira, para a tabela inteira, e de outra, para células individuais, é conveniente compreender como o Dreamweaver interpreta o código-fonte HTML.

Quando uma propriedade for definida mais de uma vez em uma tabela, ela será interpretada desta maneira: a formatação da célula, que faz parte do tag `td`, prevalece sobre a formatação das linhas da tabela (tag `tr`) que, por sua vez, prevalece sobre a formatação da tabela (tag `table`). Por conseguinte, se for especificado azul para a cor de fundo de uma única célula e, em seguida, definido amarelo para o fundo da tabela inteira, a célula azul não se tornará amarela, pois o tag `td` prevalece sobre o tag `table`.

No exemplo seguinte, o tag `table` define uma cor de fundo amarela (`#FFFF99`) para a tabela inteira. O primeiro tag `tr` altera estas células para verde (`#33FF66`) e o segundo tag `td` modifica a célula central do alto para azul (`#333399`). Os tags `tr` e `td` na linha inferior não foram alterados, por isso estas células adquirem a cor da tabela, que é o amarelo.

```
<table border="1" width="75%" bgcolor="#FFFF99">
<tr bgcolor="#33FF66">
  <td>&nbsp;</td>
  <td bgcolor="#333399">&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
```

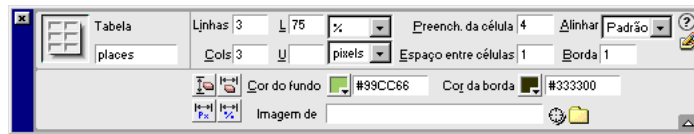
Como definir as propriedades da tabela

O inspetor de propriedades exibe as propriedades da tabela quando esta for selecionada.

O comando Formatar a tabela também pode ser utilizado para aplicar rapidamente um desenho predefinido a uma tabela selecionada. Consulte “Como usar um esquema de desenho para formatar uma tabela” na página 206.

Para especificar as propriedades da tabela:

- 1 Selecione a tabela.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



Para denominar a tabela:

- No campo Nome da tabela, digite um nome para a tabela.

Para selecionar as opções de layout da tabela:

- Nos campos Linhas e Colunas, especifique o número de linhas e colunas na tabela.
- Nos campos L e U, especifique a largura e a altura da tabela, em pixels, ou como uma porcentagem da janela do navegador. Em geral, não é necessário definir a altura de uma tabela.
- Utilize o campo Alinhar, para especificar como a tabela se alinhará aos outros elementos no mesmo parágrafo, como texto ou imagens. À esquerda alinha a tabela à esquerda dos outros elementos, À direita alinha a tabela à direita dos outros elementos e No centro centraliza a tabela. É possível alinhar à esquerda, alinhar à direita ou centralizar a tabela em relação aos outros elementos. Pode-se também escolher o alinhamento padrão do navegador.
- Utilize os botões Limpar as alturas das linhas e Limpar as larguras das colunas, para excluir todos os valores de altura de linha e largura de coluna da tabela.
- Utilize o botão Converter as larguras da tabela em pixels, para converter a largura da tabela, de uma porcentagem da janela do navegador em sua largura atual, em pixels.
- Utilize o botão Converter as larguras da tabela em porcentagens, para converter a largura da tabela, de pixels em uma porcentagem da janela do navegador.

Para definir o preenchimento e espaçamento da célula, escolha uma das seguintes opções:

- No campo CellPad (Preenchimento da célula), especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede).
- No campo CellSpace (Espaçamento entre as células), especifique o número de pixels entre cada célula da tabela.

Quando não forem atribuídos valores específicos de espaçamento e preenchimento da célula, o Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer e o Dreamweaver exibirão a tabela como se o espaçamento entre as células fosse definido como 2 e o preenchimento da célula como 1.

Para definir as bordas da tabela, escolha uma das seguintes opções:

- No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. A maioria dos navegadores exibe a borda como uma linha tridimensional.

Caso a tabela esteja sendo utilizada para layout de página, especifique um valor 0 para a borda. Para exibir os limites da tabela e das células quando a borda for definida como 0, escolha Exibir > Auxílios visuais > Bordas da tabela.

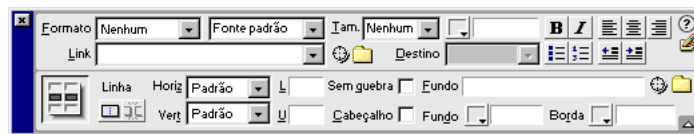
- Utilize o campo Brdr Color (Cor da borda), para selecionar uma cor de borda para a tabela inteira.
- Utilize as opções de cor de fundo, para definir a imagem ou a cor de fundo da tabela.
- Utilize o campo Imagem de fundo, para definir a imagem de fundo da tabela.

Como definir as propriedades das colunas, linhas e células

Selecione qualquer combinação de células e, em seguida, utilize o inspetor de propriedades para alterar a aparência de células, linhas e colunas individuais. Para selecionar as células, linhas e colunas, consulte “Como selecionar os elementos da tabela” na página 200. Para aplicar a formatação a uma tabela inteira, consulte “Como definir as propriedades da tabela” na página 203.

Para formatar uma linha, coluna ou célula:

- 1 Selecione qualquer combinação de células na tabela.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades, e clique na seta de expansão, no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



3 Escolha dentre as seguintes opções de aparência:

- Utilize o menu pop-up Horiz, para definir o alinhamento horizontal do conteúdo de uma célula, coluna ou linha. O conteúdo pode ser alinhado à esquerda, à direita, no centro ou de acordo com o padrão do navegador (normalmente, à esquerda, para as células normais, e centralizado, para as células de cabeçalho).
- Utilize o menu pop-up Vert, para definir o alinhamento vertical do conteúdo de uma célula, coluna ou linha. O conteúdo pode ser alinhado no alto, no meio, embaixo, na linha de base ou de acordo com o padrão do navegador (normalmente, no meio).
- Especifique a largura e altura das células selecionadas, em pixels, nos campos L e U. Para utilizar percentagens, coloque um sinal de percentual (%) após o valor.
- Para definir uma imagem de fundo para uma célula, coluna ou linha, utilize o campo Fundo. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar uma imagem; também é possível digitar o caminho da imagem ou utilizar o ícone do indicador de arquivos.
- Para definir a cor de fundo de uma célula, coluna ou linha, utilize o campo Fundo. É possível utilizar o seletor de cores ou digitar o código hexadecimal correspondente à cor escolhida.
- Para definir a cor de borda das células, utilize a opção Borda.

4 Escolha dentre as seguintes opções de layout:

- Clique no botão Mesclar as células, para combinar as células, linhas ou colunas selecionadas e criar uma célula. Consulte “Como dividir e mesclar as células” na página 210.
- Clique no botão Dividir a célula, para dividir a célula em duas. Consulte “Como dividir e mesclar as células” na página 210.
- Selecione Sem quebra, para impedir a quebra automática de linhas. Esta opção expande as células, a fim de que acomodem todos os dados à medida que forem digitados ou colados em uma célula. Normalmente, as células se expandem horizontalmente para acomodar a palavra maior e, em seguida, se expandem verticalmente.
- Selecione Cabeçalho, para formatar as células ou linhas selecionadas como um cabeçalho de tabela. Como padrão, o conteúdo das células do cabeçalho da tabela está em negrito e no centro.

Como usar um esquema de desenho para formatar uma tabela

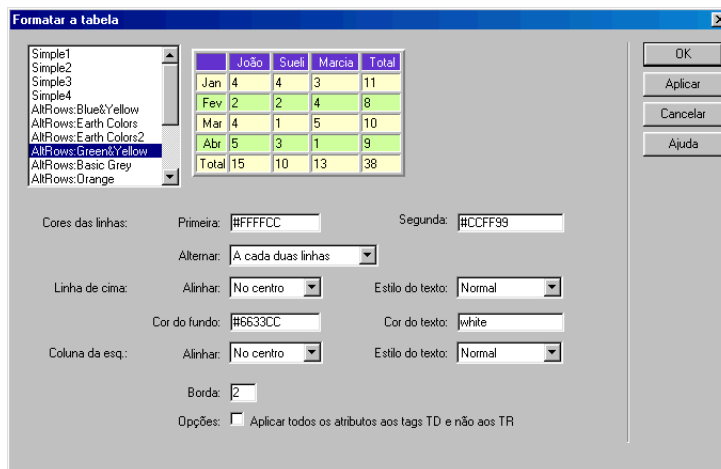
Utilize o comando Formatar a tabela, para aplicar rapidamente um desenho predefinido a uma tabela. Em seguida, as opções podem ser selecionadas para personalizar o desenho.

Para utilizar um desenho predefinido:

- 1 Selecione a tabela e escolha Comandos > Formatar a tabela.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha um esquema de desenho na lista à esquerda. A tabela será atualizada, de modo a exibir um exemplo do desenho.
- 3 Para aprimorar ainda mais a personalização do desenho, altere as opções Cores da linha, Linha do alto e Coluna à esquerda.
- 4 Para modificar a largura da borda, digite um valor no campo Borda. Digite 0, para que não haja borda.
- 5 Para aplicar o desenho às células da tabela (tag) em vez das linhas (tag|), selecione a opção Aplicar todos os atributos aos tags TD e não aos TR. | | |

A formatação de células de tabela se sobreporá a qualquer formatação especificada para a linha em que a célula se encontra. No entanto, se desejar que todas as células numa linha sejam formatadas da mesma forma, é melhor formatar a linha da tabela ao invés de cada célula. Este procedimento resultará em código HTML mais limpo e conciso. Consulte “Como formatar as tabelas e células” na página 201.

- 6 Clique em Aplicar ou OK, para formatar a tabela com o desenho selecionado.



Como redimensionar as tabelas e células

É possível redimensionar a tabela inteira, ou determinadas linhas e colunas. Quando a tabela inteira for redimensionada, todas as células serão alteradas proporcionalmente.

Para redimensionar a tabela:

- 1 Selecione a tabela.
- 2 Arraste uma das alças de seleção, para redimensionar a tabela em relação a esta dimensão. Quando as alças dos cantos forem arrastadas, ambas as dimensões serão redimensionadas.

Para alterar o tamanho de uma linha ou coluna, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para alterar a altura da linha, arraste a borda inferior da mesma.
- Para alterar a largura de uma coluna, arraste a borda direita da mesma.

Como alterar a largura das colunas

O inspetor de propriedades permite especificar a largura de uma coluna de três maneiras.

Para definir a largura da coluna:

- 1 Clique em qualquer uma das células da coluna ou selecione a mesma.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades.
- 3 No campo L, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite um número para definir a largura da coluna com o número de pixels especificado.
 - Digite um número seguido de um sinal de percentual (%) para definir a largura da coluna como sendo uma percentagem da largura da tabela.
 - Deixe o campo em branco (o padrão), para que o navegador e o Dreamweaver possam determinar a largura adequada de acordo com o conteúdo da célula e as larguras das outras colunas. Normalmente, o espaço é alocado com base na linha mais longa ou na imagem mais larga. Esta é a razão pela qual uma coluna às vezes torna-se mais larga do que as outras na tabela, quando nela for adicionado o conteúdo.

Como redefinir a largura e a altura

A maneira mais simples de definir as larguras das colunas e as alturas das linhas é arrastar as bordas da tabela. Quando uma coluna ou linha for arrastada, automaticamente serão definidos valores específicos para todas as linhas e colunas, em pixels, ou como percentagens das dimensões da tabela, dependendo da maneira como a largura da tabela for especificada.

Se o resultado desejado não puder ser obtido arrastando as bordas da tabela, é possível limpar as larguras das colunas e recomeçar.

Para alterar as larguras e alturas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a tabela, escolha Modificar > Tabela, e selecione Limpar as alturas das células ou Limpar as larguras das células.
- Abra a visualização de código (ou o inspetor de código) e altere as larguras e alturas diretamente no código HTML.
- No inspetor de propriedades, digite valores específicos para a largura e altura, nas caixas L e U.

Como adicionar e remover linhas e colunas

Utilize os comandos no submenu Modificar > Tabela, ou os do menu contextual, para adicionar e remover linhas e colunas de uma tabela.

Para adicionar linhas ou colunas:

- 1 Clique na célula na qual deverá aparecer a nova linha ou coluna.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Para adicionar uma linha, escolha Modificar > Tabela > Inserir linha, ou escolha Tabela > Inserir linha, no menu contextual.
 - Para adicionar uma coluna, escolha Modificar > Tabela > Inserir coluna, ou escolha Tabela > Inserir coluna, no menu contextual.
 - Para adicionar linhas e colunas, escolha Modificar > Tabela > Inserir linhas ou colunas, ou escolha Tabela > Inserir linhas ou colunas, no menu contextual.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, digite o número de linhas ou colunas a serem adicionadas. Especifique se as novas linhas ou colunas deverão aparecer antes ou depois da linha ou coluna selecionada.
- 4 Clique em OK.

Para excluir uma linha ou coluna:

- 1 Clique em uma célula da linha ou coluna que será excluída.
- 2 Escolha uma das seguintes opções:
 - Para excluir uma linha, escolha Modificar > Tabela > Excluir a linha, ou escolha Tabela > Excluir a linha, no menu contextual.
 - Para excluir uma coluna, escolha Modificar > Tabela > Excluir a coluna, ou escolha Tabela > Excluir a coluna, no menu contextual.

Para adicionar ou excluir as linhas ou colunas a partir da base ou da direita de uma tabela:

- 1 Selecione a tabela inteira. Clique no canto superior esquerdo da tabela ou clique uma vez na tabela e escolha Modificar > Tabela > Selecionar a tabela.
- 2 No inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Aumente o valor da linha ou coluna, para adicionar linhas.
 - Diminua o valor da linha ou coluna, para excluir as linhas.

O Dreamweaver adicionará e removerá as linhas da base da tabela e isso adicionará e removerá colunas à direita. O Dreamweaver não avisará quando as linhas ou colunas que contêm dados estiverem sendo excluídas.

Como aninhar as tabelas

Uma tabela aninhada é aquela que está dentro de outra. Uma tabela aninhada pode ser configurada como qualquer outra tabela; contudo, a sua largura está limitada pela largura da célula na qual ela aparece.

Para aninhar uma tabela na célula de uma tabela:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na célula onde deverá ser inserida a segunda tabela e escolha Inserir > Tabela.
 - Clique na célula onde deverá ser inserida a segunda tabela.
 - Arraste o botão Tabela, da categoria Comuns, do painel Objetos, até a célula onde deverá aparecer a segunda tabela.
- 2 Especifique as propriedades da tabela na caixa de diálogo Inserir tabela, e clique em OK.

Como dividir e mesclar as células

Utilize o inspetor de propriedades ou os comandos do menu Modificar > Tabela, para dividir ou mesclar as células. É possível mesclar qualquer número de células adjacentes — contanto que a seleção inteira tenha a forma retangular — para produzir uma única célula que abranja diversas colunas ou linhas. Uma célula pode ser dividida em qualquer número de linhas ou colunas, não importando se tiver sido mesclada anteriormente. O Dreamweaver irá reestruturar automaticamente a tabela (adicionando os atributos COLSPAN ou ROWSPAN, necessários), criando a disposição especificada.

Na ilustração seguinte, as células no meio das duas primeiras linhas foram mescladas, de modo a abranger duas linhas.

Para mesclar duas ou mais células em uma tabela:

- 1 Selecione as células a serem mescladas. As células selecionadas devem ser adjacentes e retangulares.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta seleção tem a forma retangular, por isso as células podem ser mescladas.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta seleção da tabela não tem a forma retangular, por isso as células não podem ser mescladas.

- 2 Escolha Modificar > Tabela > Mesclar as células, ou clique no botão Mesclar as células, no inspetor de propriedades.

O conteúdo das células individuais será colocado na célula mesclada resultante. As propriedades da primeira célula selecionada serão aplicadas à célula mesclada.

Para dividir uma célula mesclada:

- 1 Clique na célula ou selecione-a.
- 2 Escolha Modificar > Tabela > Dividir a célula, ou clique no botão Dividir a célula, no inspetor de propriedades.
- 3 Na caixa de diálogo Dividir a célula, escolha se a célula será dividida em linhas ou colunas e, em seguida, digite o número de linhas ou colunas.

Como copiar e colar as células

É possível copiar ou colar diversas células da tabela, sem que percam a formatação, ou copiar apenas o conteúdo da célula.

As células podem ser coladas em um ponto de inserção ou em um local selecionado de uma tabela existente. Para colar diversas células da tabela, o conteúdo da área de trabalho deverá ser compatível com a estrutura da tabela ou da seleção na qual as células serão coladas.

Para recortar ou copiar as células de uma tabela:

- 1 Selecione uma ou mais células na tabela.

Para serem recortadas ou copiadas, as células selecionadas devem formar um retângulo. Consulte “Como selecionar os elementos da tabela” na página 200.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Seleção correta: as células podem ser recortadas ou copiadas.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Seleção incorreta: estas células não podem ser recortadas ou copiadas.

- 2 Recorte ou copie as células, utilizando os comandos no menu Editar.

Se for selecionada a linha ou coluna inteira, esta será removida da tabela quando for escolhida a opção Editar > Recortar.

Para colar as células da tabela:

- 1 Escolha onde deseja que as células sejam coladas.
 - Para colar as células antes ou acima de uma determinada célula, clique nesta célula.
 - Para criar uma nova tabela com as células coladas, clique no local onde a tabela deverá aparecer (contanto que não seja dentro de outra tabela).
- 2 Escolha Editar > Colar.

Se forem coladas linhas ou colunas inteiras em uma tabela existente, estas serão adicionadas à tabela. Se estiver colando um célula determinada, o conteúdo da célula selecionada será substituído. Se a colagem tiver que ser feita fora de uma tabela, as linhas, colunas ou células serão utilizadas para definir uma nova tabela.

Para remover o conteúdo e manter a célula intacta:

- 1 Selecione uma ou mais células.
- 2 Escolha Editar > Limpar, ou pressione a tecla Delete.

Nota: Se todas as células em uma linha ou coluna forem selecionadas, a linha ou coluna, não apenas o seu conteúdo, será removida da tabela.

Como ordenar as tabelas

Uma ordenação simples da tabela pode ser executada através da classificação com base no conteúdo de uma coluna. É possível também realizar uma ordenação da tabela mais complexa, classificando-a em relação a duas colunas.

Não é possível ordenar as tabelas que contêm o atributo `COLSPAN` ou `ROWSPAN` — isto é, aquelas que comportam células mescladas. Para obter mais detalhes sobre as células mescladas, consulte “Como dividir e mesclar as células” na página 210.

Para ordenar uma tabela:

- 1 Selecione a tabela e escolha Comandos > Ordenar a tabela.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha dentre as seguintes opções:
 - Selecione a coluna a ser ordenada na opção Ordenar por.
 - Escolha se deseja ordenar a coluna alfabética ou numericamente na opção Ordem.

Esta opção é importante quando o conteúdo de uma coluna for numérico. Uma ordenação alfabética aplicada a uma lista de números de um e dois dígitos resultará em uma ordenação alfanumérica (como 1, 10, 2, 20, 3, 30, por exemplo), em vez de uma ordenação numérica direta (como 1, 2, 3, 10, 20, 30).
 - Selecione Ascendente (A a Z ou crescente) ou Descendente, para a ordem de classificação.
- 3 Para executar uma ordenação secundária em uma coluna diferente, especifique as opções de ordenação no menu pop-up Em seguida, por.
- 4 Selecione a opção A ordenação inclui a primeira linha, para inserir a primeira linha na ordenação. Se a primeira linha for um cabeçalho que não puder ser movido, não marque esta opção.
- 5 Clique em Aplicar ou OK, para ordenar a tabela.

Como exportar os dados da tabela

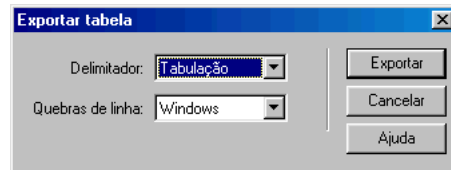
Os dados de uma tabela criada no Dreamweaver podem ser exportados, se forem salvos em um formato de arquivo que aceite dados delimitados. Os separadores do delimitador que podem ser utilizados são vírgula, dois pontos, ponto-e-vírgula ou espaço.

Não é possível selecionar partes de uma tabela para exportar; ela é sempre exportada inteira. Se apenas alguns dados da tabela forem necessários (as primeiras seis linhas ou colunas, por exemplo) crie uma nova tabela, copie as informações para a nova tabela e exporte-a.

Para exportar uma tabela:

- 1 Coloque o ponto de inserção em qualquer célula da tabela a ser exportada.
- 2 Escolha Arquivo > Exportar > Exportar a tabela.

Aparecerá a caixa de diálogo Exportar a tabela.

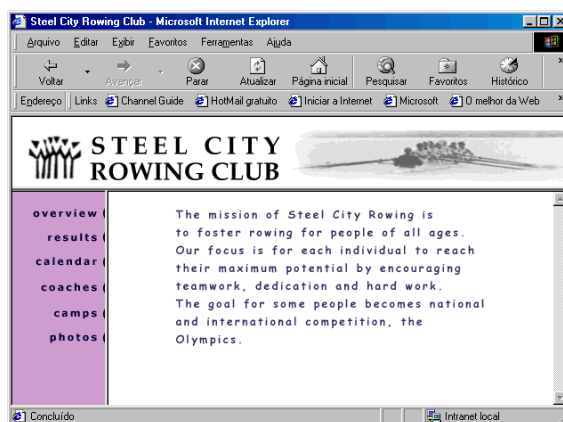


- 3 No menu pop-up Delimitador, selecione um valor de delimitador para os dados da tabela.
- 4 No menu Quebras de linha, selecione as quebras de linha do sistema operacional para o qual o arquivo estiver sendo exportado — Windows, Macintosh ou UNIX.
- 5 Clique em Exportar.
- 6 Na caixa de diálogo que aparecer, digite um nome para o arquivo e clique em Salvar.

CAPÍTULO 8

Como utilizar as molduras (frames)

As molduras são utilizadas em uma página da Web para dividi-la em várias páginas HTML. Por exemplo: uma página da Web consiste em três molduras. Uma moldura estreita lateral que contém um menu de rolagem, outra no alto com o logotipo e o nome do site da Web, e uma moldura grande que ocupa o restante da página e acomoda o conteúdo principal. Cada uma dessas molduras é uma página HTML independente. Elas funcionam juntas na página através da utilização de um ou mais conjuntos de molduras, que constituem uma página HTML, que define a estrutura e as propriedades da página da Web, incluindo informações sobre o número de molduras exibidas na página, o tamanho dos elementos, a origem da página carregada em uma moldura e outras propriedades que podem ser configuradas. Uma página com um conjunto de molduras não é exibida em um navegador, ela armazena apenas as informações sobre a maneira como as molduras serão exibidas em uma página. (Esta é a página que deve ser visualizada quando for utilizada a opção Visualizar no navegador.)



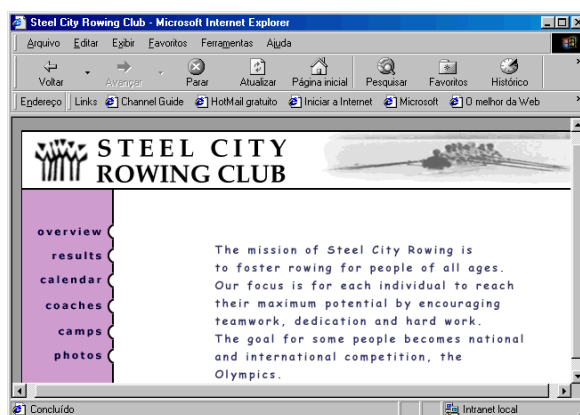
Neste exemplo, a moldura do alto permanecerá estática e nunca seria alterada a cada página do site. O menu da moldura lateral terá links que alteram o conteúdo da área da moldura principal, mas do contrário, permanecerá estática. A área da moldura principal é dinâmica, isto é, modifica-se dependendo do item de menu escolhido.

Todas as molduras e conjuntos molduras da página podem ser formatados utilizando o inspetor de propriedades. É possível definir a rolagem como ativada ou desativada, configurar a largura e altura, denominar cada página e muito mais. Para obter mais informações, consulte “Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras” na página 226.

Uma página da Web que contém três molduras consiste em quatro páginas HTML individuais: o arquivo do conjunto de molduras e três arquivos que comportam o conteúdo que aparece dentro das molduras. Quando uma página for projetada para utilizar conjuntos de molduras, esses quatro arquivos devem ser salvos, para que a página funcione corretamente no navegador. Para obter mais informações sobre a maneira de criar páginas da Web bem-sucedidas, que utilizem molduras, consulte “Sobre a criação de páginas da Web com base em molduras” na página 219.

Como decidir se as molduras serão utilizadas

A utilização mais comum das molduras é para navegação. Uma página da Web pode usar uma moldura para acomodar o menu de navegação e outra para o conteúdo da página. Como o menu de navegação está em uma moldura, um visitante do site poderá clicar em um item de menu e o conteúdo aparecerá na moldura de conteúdo, mas o menu de navegação não será alterado. Esse procedimento mantém o usuário orientado no site.



Contudo, as molduras podem ser confusas de implementar e, com frequência, são criadas páginas da Web sem molduras, que atingem os mesmos objetivos daquelas que as utilizam. Por exemplo: para colocar a barra de navegação no lado esquerdo da página, divida a página em duas molduras ou inclua a navegação à esquerda em cada página do site. A diferença é que, quando são utilizadas molduras, é necessário criar a navegação apenas uma vez. Se você decidir utilizar molduras no seu site da Web, certifique-se de ter compreendido a relação entre molduras e conjuntos de molduras, porque a vinculação com molduras pode ser confusa.

Sobre a criação de páginas da Web com base em molduras

As molduras são uma ferramenta muito útil para os designers da Web, mas elas precisam ser implementadas corretamente para que funcionem. Execute as etapas abaixo para garantir que a sua página da Web funcione corretamente (não necessariamente em uma determinada ordem):

- Crie as molduras e o conjunto de molduras na página. Consulte “Como criar molduras” na página 219.
- Salve cada um dos arquivos utilizados no site. Lembre-se de que cada moldura e o conjunto de molduras é uma página da Web independente, e cada página deve ser salva. Consulte “Como salvar os arquivos de molduras e de conjuntos de molduras” na página 225.
- Defina as propriedades de cada moldura e do conjunto de molduras. Isso inclui o nome de cada moldura e do conjunto de molduras, a definição de opções fixas e de rolagem, etc. Consulte “Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras” na página 226.
- Verifique se todos os links incluem os respectivos destinos, para que o conteúdo vinculado apareça na área correta. Consulte “Como controlar o conteúdo de molduras com os links” na página 233.

Como criar molduras

Há duas maneiras de criar um conjunto de molduras no Dreamweaver: você pode desenhá-lo ou escolher entre vários conjuntos de molduras predefinidos. A seleção de um conjunto de molduras predefinido configura automaticamente todos os conjuntos de molduras e as molduras necessários à criação do layout, e é a maneira mais fácil de inserir um layout de molduras na página. As molduras podem ser criadas apenas na visualização do projeto da janela do documento.

Como inserir um conjunto de molduras predefinido

Os conjuntos de molduras predefinidos facilitam a seleção do tipo de conjunto de molduras a ser criado.

Os ícones de conjuntos de molduras predefinidos, na categoria Molduras do painel Objetos, são uma representação visual de cada conjunto de molduras aplicado a um documento selecionado.



O conjunto de molduras escolhido circunda o documento atual — no qual o ponto de inserção está situado. A área azul do ícone de conjunto de molduras predefinido representa a página ou moldura escolhida em um documento, enquanto que a área branca representa a(s) nova(s) moldura(s).

Para inserir um conjunto de molduras predefinido:

- 1 Coloque o ponto de inserção no documento.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Na categoria Molduras do painel Objetos, selecione um conjunto de molduras predefinido. Para inserir o conjunto de molduras, clique em um ícone ou arraste-o diretamente para o documento.
 - Para selecionar um conjunto de molduras predefinido, escolha Inserir > Molduras > Esquerda, Direita, Superior, Inferior, Esquerda e superior, Superior esquerda, Esquerda superior ou Dividir.

Como projetar e inserir um conjunto de molduras

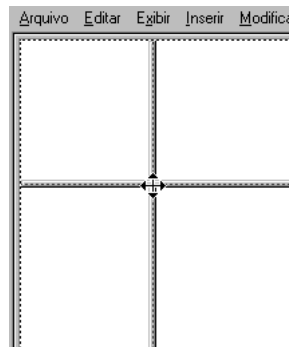
Antes de criar um conjunto de molduras ou trabalhar com molduras, torne visíveis as bordas da moldura na janela do documento.

Para exibir as bordas da moldura em um documento, escolha Exibir > Auxílios visuais > Bordas da moldura.

Quando as bordas da moldura forem mostradas, será adicionado espaço em volta da borda do documento, fornecendo um indicador visual das áreas da moldura no documento.

Para criar um conjunto de molduras, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.
- Arraste uma das bordas da moldura até a janela do documento para dividir o documento vertical ou horizontalmente. Arraste uma borda da moldura a partir de um dos cantos, para dividir o documento em quatro molduras.



- Mantenha pressionada a tecla Alt (no Windows), ou Option (no Macintosh), e arraste para dividir uma moldura interna.

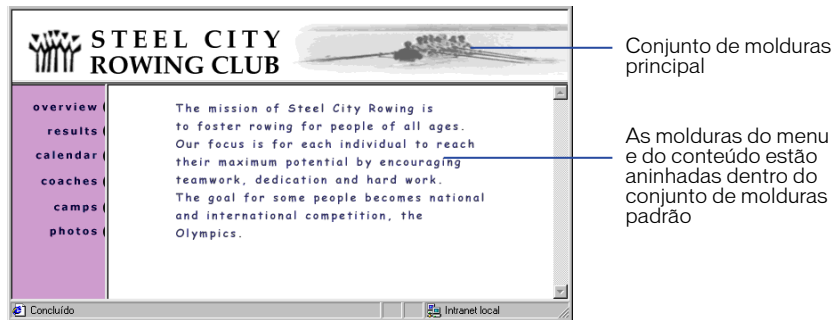
Para excluir uma moldura:

Arraste a borda da moldura para fora da página ou até a borda da moldura-mãe.

Como criar um conjunto aninhado de molduras

Um conjunto de molduras que estiver dentro de outro é denominado um conjunto aninhado de molduras. Cada novo conjunto de molduras criado inclui o seu respectivo documento HTML com um conjunto de molduras e documentos com molduras. A maioria das páginas da Web que utilizam molduras contém, de fato, conjuntos aninhados de molduras, e vários dos conjuntos de molduras predefinidos no Dreamweaver também utilizam o aninhamento.

Por exemplo: um documento com três molduras poderá exibir o logotipo de uma empresa em uma moldura no alto do documento, os controles de navegação em uma moldura no lado esquerdo de um documento e o conteúdo em uma terceira moldura.



Para criar um conjunto aninhado de molduras:

- 1 Coloque o ponto de inserção na moldura onde deverá ser inserido um conjunto aninhado de molduras.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.
 - Na categoria Molduras do painel Objetos, selecione um ícone de conjunto de molduras.
 - Escolha Inserir > Molduras > Esquerda, Direita, Superior, Inferior, Esquerda e superior, Superior esquerda, Esquerda superior ou Dividir.

Como selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras

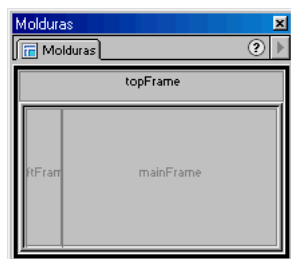
As molduras e os conjuntos de molduras são documentos HTML individuais. Para fazer alterações em uma moldura ou em um conjunto de molduras, inicie selecionando a moldura ou o conjunto de molduras a serem modificados. Você pode selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras na janela do documento, ou utilizar o painel Molduras.

Quando uma moldura ou um conjunto de molduras for selecionado, as linhas de seleção aparecerão no painel Molduras e na janela do documento.

Como utilizar o painel Molduras

O painel Molduras fornece uma representação visual das molduras em um documento. Pode-se clicar em uma moldura ou em um conjunto de molduras, no painel Molduras, para selecioná-los no documento e, em seguida, exibir ou editar as propriedades do item escolhido, no inspetor de propriedades. Consulte “Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras” na página 226.

O painel Molduras mostra a hierarquia da estrutura do conjunto de molduras de um modo que não aparece na janela do documento. Nesse painel, uma borda tridimensional espessa envolve um conjunto de molduras; as molduras são contornadas por uma linha fina cinza e cada uma delas é identificada por um nome.



Para exibir o painel Molduras, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Molduras.
- Pressione as teclas Control e F10 (no Windows), ou Command e F10 (no Macintosh).

Para selecionar uma moldura no painel Molduras:

Clique na moldura, no painel Molduras.

Para selecionar um conjunto de molduras no painel Molduras:

Clique na borda que circunda as molduras, no painel Molduras.

Como selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras na janela do documento

Na janela do documento, quando uma moldura for selecionada, suas bordas serão marcadas com uma linha pontilhada; quando um conjunto de molduras for escolhido, todas as bordas das molduras nesse conjunto serão marcadas com uma linha pontilhada.

Selecione as molduras e os conjuntos de molduras, para alterar suas propriedades. O inspetor de propriedades exibirá as propriedades da moldura ou do conjunto de molduras escolhido. Consulte “Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras” na página 226.

Para selecionar uma moldura na janela do documento:

Pressione a tecla Alt (no Windows), ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), e clique dentro de uma moldura.

Para selecionar um conjunto de molduras na janela do documento:

Clique na borda de uma moldura, na janela do documento.

Para mover a seleção até a próxima moldura, siga um dos procedimentos abaixo:

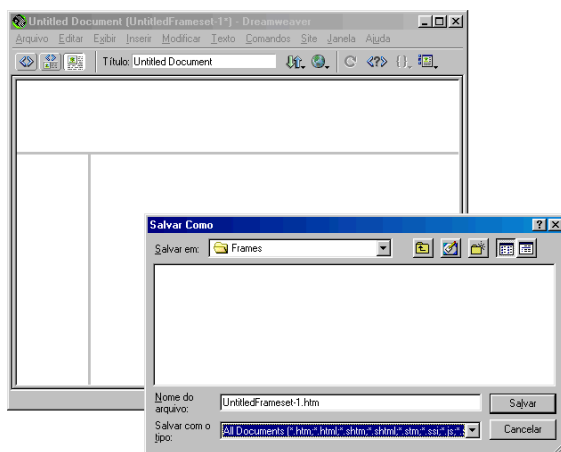
- Para mover a seleção até a próxima moldura, Mantenha pressionada a tecla Alt (no Windows), ou Command (no Macintosh), e pressione a tecla de seta à direita ou à esquerda.
- Para mover a seleção até o conjunto-pai de molduras (que contém as molduras aninhadas), Pressione a tecla Alt (no Windows), ou Command (no Macintosh), e a seta para cima.
- Para mover a seleção até a moldura-filha (a moldura que está aninhada em outra moldura), pressione a tecla Alt (no Windows), ou Command (no Macintosh), e a seta para baixo.

Como salvar os arquivos de molduras e de conjuntos de molduras

Um arquivo de conjunto de molduras e seus arquivos de molduras associados devem ser salvos para que a página possa ser visualizada em um navegador. É possível salvar individualmente uma página com um conjunto de molduras ou com uma moldura, ou salvar todos os arquivos de molduras abertos e a página com o conjunto de molduras.

Quando o Dreamweaver for utilizado para criar documentos com molduras, a cada novo documento será dado um nome de arquivo temporário. Por exemplo: MolduraSemNome_1, para a página com o conjunto de molduras, SemNome_1, SemNome_2, etc., para as páginas com molduras.

Quando uma das opções de salvamento for selecionada, será aberta a caixa de diálogo Salvar o arquivo, já pronta para salvar um documento com o seu nome de arquivo temporário. Como os arquivos não têm título, poderá ser difícil determinar qual arquivo de moldura está sendo salvo. Examine as linhas da seleção da moldura na janela do documento, para identificar o documento que está sendo salvo. A área selecionada identifica a moldura mencionada na caixa de diálogo Salvar o arquivo. O nome do arquivo de moldura ou de conjunto de moldura selecionado também aparecerá na barra de título.



Para salvar um arquivo de conjunto de molduras:

- 1 Selecione o conjunto de molduras, no painel Molduras ou na janela do documento.
- 2 Escolha uma dentre as seguintes opções:
 - Para salvar o arquivo do conjunto de molduras, escolha Arquivo > Salvar o conjunto de molduras.
 - Para salvar um novo arquivo de conjunto de molduras, escolha Arquivo > Salvar o conjunto de molduras como.

Para salvar um documento que estiver dentro de uma moldura:

Clique na moldura para selecioná-la e, em seguida, escolha Arquivo > Salvar a moldura, ou Arquivo > Salvar a moldura como.

Para salvar todos os arquivos em um conjunto de molduras:

Escolha Arquivo > Salvar todas as molduras.

Esse comando salva todos os documentos abertos, inclusive documentos individuais, molduras e conjuntos de molduras.

Nota: Ao salvar os arquivos, utilize as linhas de seleção de molduras, na janela do documento, para ajudá-lo a identificar os documentos com molduras e aqueles com conjuntos de molduras.

Sobre as propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras

As molduras e os conjuntos de molduras têm inspetores de propriedades próprios.

- As propriedades das molduras determinam o nome da moldura, arquivo de origem, margens, rolagem, redimensionamento e bordas de cada moldura em um conjunto.
- As propriedades dos conjuntos de molduras controlam as dimensões das molduras, assim como a cor e largura das bordas entre elas.

Para exibir as propriedades da moldura:

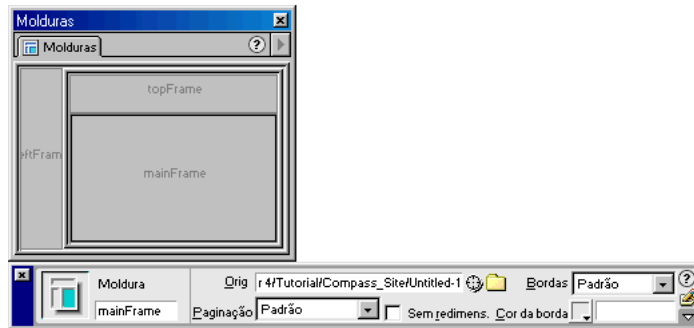
- 1 Escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, caso não esteja aberto.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique na moldura.
 - Clique em uma moldura, no painel Molduras.

Como definir as propriedades das molduras

Utilize o inspetor de propriedades, para denominar uma moldura e definir as bordas e margens. Para examinar todas as propriedades das molduras, clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades. É necessário dar nome às molduras, para que os links da página funcionem corretamente.

Para especificar as propriedades das molduras:

- 1 Selecione uma moldura, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em uma moldura, no painel Molduras.
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique em uma moldura na janela do documento.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



- 3 Para denominar uma moldura, digite um nome no campo Nome da moldura.

Nota: Nesse campo é determinado o nome da moldura, a ser utilizado como referência de destino e script de hyperlinks. O nome de uma moldura deve conter apenas uma palavra. São permitidos os sinais de sublinhado (_), mas não hífen (-), pontos (.) e espaços. Os nomes das molduras devem iniciar com uma letra (ao invés de um número). Não utilize as palavras reservadas do JavaScript (*top* ou *navigator*, por exemplo) como nomes de molduras.

4 Escolha uma dentre as seguintes opções de molduras:

- **Orig.** determina o documento de origem da moldura. Digite um nome de arquivo ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o arquivo. Também é possível abrir um arquivo em uma moldura, posicionando o cursor na mesma e escolhendo Arquivo > Abrir na moldura.
- **Paginação** determina se as barras de rolagem aparecerão quando não houver espaço suficiente para exibir o conteúdo da moldura. A definição padrão da maioria dos navegadores é Autom.
- **Sem redimensionamento** restringe o tamanho da moldura e impede que os usuários arrastem as suas bordas. As molduras podem ser sempre redimensionadas na janela do documento, contudo, se essa opção for selecionada, um usuário não poderá redimensioná-las em seu navegador.
- **Bordas** controlam a borda da moldura. As opções são Sim, Não e Padrão. A escolha da opção Bordas anula as definições de borda configuradas para o conjunto de molduras. Consulte “Como definir as propriedades dos conjuntos de molduras” na página 229. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim. Uma borda pode ser desativada apenas quando todas as molduras a ela adjacentes estiverem definidas como Não, ou Padrão, com o conjunto-pai de molduras definido como Não.
- **Cor da borda** define a cor de todas as bordas adjacentes à moldura. Essa definição anula a cor da borda do conjunto de molduras.

5 Defina as seguintes opções de margem (se as opções não estiverem visíveis, clique na seta de expansão, no canto inferior direito):

Largura da margem define a largura das margens esquerda e direita, em pixels (o espaço entre as bordas da moldura e o seu conteúdo).

Altura da margem define a altura das margens superior e inferior, em pixels (o espaço entre as bordas da moldura e o seu conteúdo).

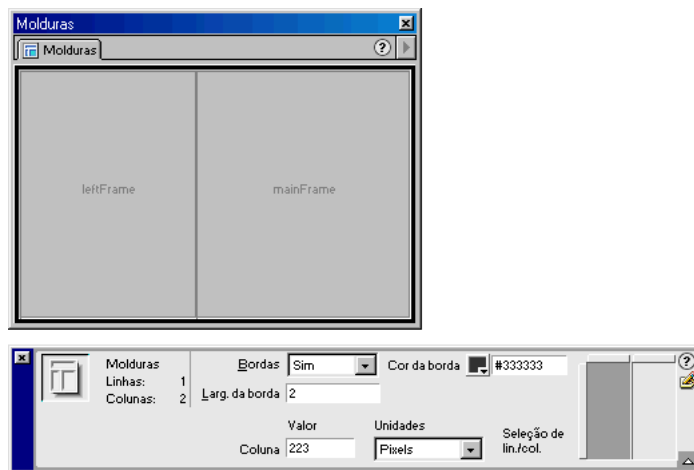
Como definir as propriedades dos conjuntos de molduras

Utilize as propriedades dos conjuntos de molduras para definir as bordas e o tamanho das molduras. A definição da propriedade de uma moldura anulará o parâmetro correspondente em um conjunto de molduras. Por exemplo: a definição das propriedades da borda em uma moldura anulará essas mesmas propriedades definidas no conjunto de molduras.

Os conjuntos de molduras predefinidos são utilizados para aplicar rapidamente um conjunto a um documento. Esses conjuntos compartilham os seguintes valores de propriedades padrão: não haverá bordas, barras de rolagem e redimensionamento de molduras quando forem visualizadas em um navegador. Para alterar os valores padrão, selecione as opções desejadas no inspetor de propriedades.

Para exibir as propriedades dos conjuntos de molduras:

- 1 Escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, caso não esteja aberto.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em uma borda entre duas molduras, na janela do documento.
 - Clique na borda que circunda as molduras, no painel Molduras.
- 3 Para examinar todas as propriedades dos conjuntos de molduras, clique na seta de expansão, no canto inferior direito do inspetor de propriedades.



Para especificar as propriedades dos conjuntos de molduras:

- 1** Selecione um conjunto de molduras.
- 2** No menu pop-up Bordas, selecione se as bordas serão exibidas em volta das molduras quando o documento for exibido em um navegador.
 - Se desejar exibir as bordas, selecione Sim.
 - Se não quiser exibir as bordas, selecione Não.
 - Caso o navegador do usuário deva determinar como as bordas serão mostradas, selecione Padrão.
- 3** No campo Largura da borda, digite um número, para especificar a largura das bordas no conjunto de molduras.
- 4** No campo Cor da borda, utilize o seletor de cores para selecionar uma cor para a borda, ou digite um valor hexadecimal correspondente a uma cor.
- 5** Para selecionar as opções de tamanho de moldura, clique nas guias na caixa Seleção de linha/coluna, para selecionar uma linha, ou nas guias situadas no alto, para selecionar uma coluna. Em seguida, no campo Valor, digite um número para definir o tamanho da linha ou coluna selecionada, e, no menu pop-up Unidades, especifique a unidade de medida para o número no campo Valor.

Como denominar um documento com um conjunto de molduras

Para adicionar um título a uma página com um conjunto de molduras, utilize a opção Propriedades da página.

Para denominar uma página com um conjunto de molduras:

- 1** Selecione um conjunto de molduras, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na borda do conjunto de molduras, no painel Molduras.
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows), ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique em uma moldura na janela do documento. Talvez seja necessário pressionar a tecla Alt (no Windows) ou Command (no Macintosh) mais a tecla de seta para cima, para selecionar o conjunto de molduras.
- 2** Escolha Modificar > Propriedades da página.
- 3** No campo Título, digite um nome para o documento.

Como especificar os tamanhos das molduras

Arraste a borda de uma moldura na janela do documento, a fim de definir os tamanhos aproximados das molduras; em seguida, utilize o inspetor de propriedades para especificar o espaço que o navegador reservará para uma moldura, quando o tamanho da tela não permitir que as molduras sejam exibidas no tamanho em que foram criadas.

Para especificar os tamanhos das molduras:

- 1 Clique na borda de uma moldura, para selecionar o conjunto de molduras.
Escolha Exibir > Auxílios visuais > Bordas da moldura, se as bordas não estiverem visíveis.
- 2 No inspetor de propriedades, clique na seta de expansão, para exibir todas as propriedades.
- 3 Na caixa Seleção de lin./col, clique na linha ou coluna a ser alterada.



- 4 Para especificar como o espaço será alocado quando a janela do navegador for redimensionada, digite um número no campo Valor e escolha uma dentre as seguintes opções de Unidades:
 - Pixels define o tamanho da coluna ou linha selecionada como um valor absoluto. Esta é a melhor opção para as molduras que deverão ter sempre o mesmo tamanho, como uma barra de navegação. Se for definida uma opção de Unidades diferente para as outras molduras, o espaço reservado a elas será definido apenas depois que as molduras especificadas em pixels tiverem assumido o seu tamanho total.
 - Porcentagem especifica que a moldura atual deverá assumir um valor percentual do conjunto de molduras do qual faz parte. Para as molduras especificadas com unidades como porcentagens, o espaço será alocado após o das molduras definidas em pixels, porém antes das molduras definidas como relativas.
 - Relativa especifica que o espaço destinado à moldura deverá ser proporcional ao das outras molduras. O espaço reservado às molduras especificadas com unidades relativas é definido após as molduras definidas em pixels e porcentagens, porém elas ocuparão todo o espaço restante na janela do navegador.

Como definir as bordas de molduras e conjuntos de molduras

É possível especificar a aparência das bordas de molduras e conjuntos de molduras em um documento. Ao definir as opções de bordas de uma moldura, a opção do conjunto de molduras correspondente será ignorada.

Para definir as bordas de molduras:

- 1 Selecione a moldura, clicando e mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows), ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), ou clique na moldura, no painel Molduras.
- 2 Defina as seguintes opções no inspetor de propriedades:
 - Bordas controlam a borda das molduras. As opções são Sim, Não e Padrão. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim. Para desativar uma borda, todas as molduras a ela adjacentes deverão estar definidas como Não (ou Padrão, com o conjunto-pai de molduras definido como Não).
 - Cor da borda define a cor de todas as bordas adjacentes à moldura.

Para definir as bordas do conjunto de molduras:

- 1 Selecione o conjunto de molduras, clicando na borda de uma moldura, na janela do documento, ou na borda que circunda as molduras, no painel Molduras.
- 2 Defina as seguintes opções no inspetor de propriedades:
 - Bordas controlam a borda das molduras no conjunto de molduras. Escolha Sim, para exibir as bordas em cores e três dimensões; Não, para exibir as bordas em cinza e lisas, ou Padrão, para que o navegador determine como serão exibidas as bordas. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim.
 - Cor da borda define a cor de todas as bordas no conjunto de molduras. Essa definição pode ser ignorada para uma única moldura, especificando uma cor de borda para essa moldura.
 - Largura da borda especifica a largura das bordas no conjunto de molduras. Digite 0, para especificar sem borda.

Como alterar a cor do fundo de uma moldura

É possível alterar a cor do fundo de uma moldura, definindo a cor de fundo do documento na moldura.

Para alterar a cor de fundo de um documento em uma moldura:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Posicione o cursor na moldura e escolha Modificar > Propriedades da página.
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou mantenha pressionada a tecla Control (no Macintosh) e clique na moldura e, no menu contextual, escolha Propriedades da página.
- 2 Clique no menu pop-up Fundo, para selecionar uma cor.

Como controlar o conteúdo de molduras com os links

Para utilizar links nas molduras, deve ser definido um destino para o link. O destino é a moldura na qual o conteúdo vinculado será aberto. Por exemplo: se o menu de navegação estiver na moldura à esquerda e o conteúdo vinculado dever aparecer na moldura principal de conteúdo, defina destinos para todos os links do menu de navegação. O destino será o nome da moldura principal de conteúdo. Por exemplo: main_frame. Quando o usuário clicar em um link de navegação, o conteúdo será aberto na moldura principal.

Para selecionar uma moldura na qual o arquivo será aberto, utilize o menu pop-up Destino, no inspetor de propriedades. Um arquivo pode ser definido para que seja aberto em uma nova moldura, substitua as informações na mesma moldura que o link, ou troque-as em outra moldura. O conteúdo vinculado pode anular a moldura (não escolhendo um destino) ou aparecer em uma janela de navegador inteiramente nova.

Para designar uma moldura:

- 1 Selecione um texto ou objeto.
- 2 No campo Link, no inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite o nome do arquivo a ser vinculado.
 - Clique no ícone correspondente à pasta e selecione o arquivo a ser vinculado.
 - Clique e arraste o ícone do indicador de arquivos, para selecionar o arquivo a ser vinculado.

Para especificar uma âncora (local específico) no arquivo a ser vinculado, digite o sinal de número (#) antes do nome da âncora. Consulte “Como estabelecer um link a um local específico de um documento” na página 394.

- 3** No menu pop-up Destino, escolha o local onde o documento vinculado deverá aparecer.
- Se as molduras tiverem sido denominadas no inspetor de propriedades, os nomes das molduras aparecerão nesse menu. Selecione uma moldura com nome, para abrir um documento vinculado na moldura escolhida.
 - `_blank` abre o documento vinculado em uma nova janela de navegador e disponibiliza a janela atual.
 - `_parent` abre o documento vinculado no conjunto-pai de molduras do link.
 - `_self` abre o link na moldura, substituindo o conteúdo da mesma.
 - `_top` abre o link no conjunto de molduras mais externa do documento, substituindo todas as molduras.

Como tratar os navegadores que não podem exibir molduras

O Dreamweaver permite especificar conteúdos a serem exibidos nos navegadores mais antigos, com base em texto e sem suporte às molduras. O Dreamweaver insere o conteúdo especificado no documento com o conjunto de molduras, utilizando uma instrução semelhante à seguinte:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">  
este é o conteúdo noframes.  
</body></noframes>
```

Quando um navegador sem suporte às molduras carregar o arquivo do conjunto de molduras, o navegador exibirá apenas o conteúdo delimitado por tags `noFrames`.

Para definir o conteúdo para navegadores sem suporte a molduras:

- 1** Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Editar o conteúdo NoFrames.

O Dreamweaver limpará a janela do documento e as palavras “Conteúdo NoFrames” aparecerão no alto da área do corpo do documento.

- 2** Para criar o conteúdo NoFrames, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na janela do documento, digite ou insira o conteúdo.
- Escolha Janela > inspetor de código e, entre os tags `noFrames`, digite o conteúdo ou o código HTML para o conteúdo.

- 3** Escolha novamente Modificar > Conjunto de molduras > Editar o conteúdo NoFrames, para retornar à exibição normal do documento com o conjunto de molduras.

Como utilizar os comportamentos com molduras

É possível aplicar vários comportamentos que se valem do modo de operação das molduras. Geralmente, as molduras são utilizadas quando o designer da página da Web deseja controlar a exibição de seu conteúdo. Há vários comportamentos que facilitam a alteração do conteúdo de uma moldura.

- **Definir o texto da moldura** substitui o conteúdo e a formatação de uma moldura pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Utilize esta ação para exibir informações dinamicamente. Consulte “Definir o texto da moldura” na página 497.
- **Ir para a URL** abre uma nova página na janela ou moldura especificada. Esta ação é particularmente útil para alterar o conteúdo de duas ou mais molduras com um clique. Consulte “Ir para a URL” na página 490.
- **Inserir a barra de navegação** é utilizada para direcionar um usuário a páginas específicas em um site da Web. É possível anexar os comportamentos a imagens da barra de navegação e definir qual imagem será exibida, com base nas ações do usuário. Por exemplo: uma imagem de botão pode ser mostrada no estado ativo ou inativo, para permitir que o usuário saiba qual página de um site está sendo exibida. Consulte “Como inserir uma barra de navegação” na página 405.
- **Inserir o menu de salto** permite configurar uma lista de menu pop-up com links que abrem arquivos em uma janela de navegador, quando forem clicados. Uma janela ou moldura específica também pode ser designada, na qual o documento será aberto. Consulte “Como inserir um menu de salto” na página 402.

CAPÍTULO 9

Como gerenciar e inserir propriedades

As propriedades são elementos (arquivos de imagens ou de filmes, por exemplo) utilizados para construir uma página ou um site.

O painel Propriedades ajuda a gerenciar e organizar as propriedades do site mais facilmente do que na janela do site. O painel exibe as propriedades do site, dividindo-as nas seguintes categorias:

- Imagens
- Cores
- URLs
- filmes Flash
- filmes Shockwave
- filmes MPEG e QuickTime
- Scripts
- Modelos
- Itens de biblioteca

Nota: Apenas os arquivos que se enquadram nas categorias acima serão mostrados no painel Propriedades. Outros tipos de arquivos que são às vezes denominados propriedades não serão mostrados no painel.

Se as propriedades de um site ainda não tiverem sido definidas, elas poderão ser obtidas de várias fontes. Por exemplo: as propriedades podem ser criadas em um aplicativo como o Macromedia Fireworks ou Macromedia Flash, recebidas de um colega de trabalho ou cliente, ou copiadas de um CD de clip-art. Para obter mais informações sobre o planejamento e obtenção de propriedades, consulte “Sobre o planejamento e projeto de sites” na página 101.

O painel Propriedades pode ser utilizado de duas maneiras diferentes: como uma lista facilmente acessível das propriedades do site (a lista Site), ou como um modo de organizar as propriedades que são utilizadas com mais frequência (a lista Favoritos). O painel Propriedades coloca automaticamente as propriedades do site na lista Site. A lista Favoritos é iniciada vazia e o usuário incluirá as propriedades que desejar.

A maioria das operações do painel Propriedades são as mesmas das listas Site e Favoritos. Contudo, há algumas tarefas que podem ser executadas apenas na lista Favoritos (consulte “Como utilizar as propriedades favoritas” na página 246).

Os modelos e os itens de biblioteca são tratados com mais detalhe no “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Como utilizar o painel Propriedades

O painel Propriedades fornece duas maneiras de exibir as propriedades: a lista Site, que mostra todas as propriedades (de tipos reconhecidos pelo painel) do site, e a lista Favoritos, que exibe apenas as propriedades escolhidas explicitamente. A maioria dos procedimentos abaixo podem ser executados na lista Site ou Favoritos.

Em ambas as listas, as propriedades estão divididas em categorias; o usuário escolhe qual categoria de propriedades será listada, clicando em um dos botões de categoria, no lado esquerdo do painel. Tanto a lista Site quanto a lista Favoritos estão disponíveis para todas as categorias de propriedades, exceto os modelos e itens de biblioteca.

A lista Site exibe todas as propriedades (nas categorias reconhecidas) existentes como arquivos do site (mesmo que algum documento as utilize ou não), além de todas as cores e URLs utilizadas em quaisquer documentos do site.

É possível trabalhar com as seguintes categorias de propriedades:



Imagens são arquivos de imagens nos formatos GIF, JPEG ou PNG. Para obter informações sobre as imagens, consulte “Como inserir imagens” na página 289.



Cores são as cores utilizadas em documentos e folhas de estilos no site, incluindo as cores do texto, do fundo e dos links.







URLs são as URLs externas dos links aos quais os documentos do site estão vinculados. Essa categoria inclui os seguintes tipos de links: FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, correio eletrônico (mailto) e arquivo local (file://).



Filmes Flash são arquivos em qualquer versão do formato Macromedia Flash. O painel Propriedades exibe apenas os arquivos SWF (Flash compactados) e não os arquivos Flash de origem. Consulte “Sobre o conteúdo Flash” na página 328.

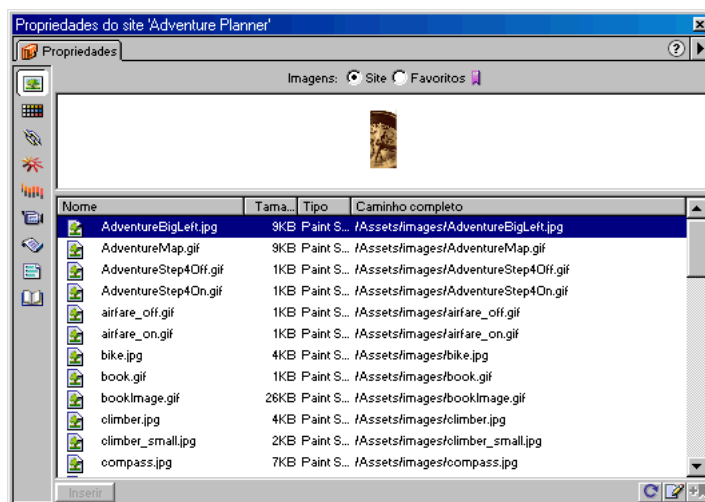


Filmes Shockwave são arquivos em qualquer versão do formato Macromedia Shockwave. Consulte “Sobre os filmes Shockwave” na página 338.

-  **Filmes** são arquivos de filme no formato QuickTime ou MPEG. Consulte “Como inserir mídia” na página 325.
-  **Scripts** são arquivos JavaScript ou VBScript. Observe que os scripts nos arquivos HTML (ao invés dos arquivos JavaScript ou VBScript independentes) não aparecerão no painel Propriedades. Para obter informações sobre o trabalho com JavaScript no Dreamweaver, consulte “Como depurar o código JavaScript” na página 509.
-  **Modelos** fornecem um modo de utilizar o mesmo layout em várias páginas e também de modificá-los em todas as páginas simultaneamente. Consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.
-  **Itens de biblioteca** são elementos utilizados em várias páginas. Quando um item de biblioteca for modificado, todas as páginas que o contêm serão atualizadas. Consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Para abrir o painel Propriedades:

Escolha Janela > Propriedades. Aparecerá o painel Propriedades.



O painel pode demorar alguns segundos até criar a lista Site, porque deverá ler o cache do site para criar a lista.

Nota: Antes de utilizar o painel Propriedades, defina um site e crie um cache de site. Consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108.

Algumas alterações não aparecerão imediatamente no painel Propriedades:

- Quando uma propriedade for adicionada ou removida do site, as alterações não aparecerão no painel Propriedades até que a lista Site seja atualizada, clicando no botão Atualizar a lista Site. Se uma propriedade for adicionada ou removida fora do Dreamweaver — utilizando o Windows Explorer ou o Localizador, por exemplo — é necessário recriar o cache do site para que as alterações apareçam no painel Propriedades.
- Quando for removida a única instância de uma determinada cor ou URL no site, ou quando um novo arquivo salvo contiver uma cor ou uma URL ainda não utilizada anteriormente no site, as alterações não aparecerão no painel Propriedades até que a lista Site seja atualizada.

Para atualizar manualmente a lista Site:

1 Clique em Site, no alto do painel Propriedades, para garantir que a lista Site estará em exibição.



2 Clique no botão Atualizar a lista Site, na parte inferior do painel Propriedades.

O cache do site será criado ou atualizado, conforme necessário, e o painel propriedades será atualizado a fim de mostrar todas as propriedades reconhecidas no site.

Para recriar do zero o cache do site manualmente e atualizar a lista Site:

Pressione Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e clique no botão Atualizar a lista Site, na parte inferior do painel Propriedades.

Para exibir a lista Favoritos:

Clique em Favoritos, no alto do painel Propriedades.

A lista Favoritos estará vazia até que as propriedades sejam incluídas.

Para exibir a lista Site:

Clique em Site, no alto do painel Propriedades.

Nota: Nas categorias Modelos e Biblioteca, as opções Site e Favoritos não estão disponíveis.

Para exibir as propriedades de uma determinada categoria:

Clique no ícone de categoria adequado e clique em Site ou Favoritos. Por exemplo: para exibir todas as imagens no site, clique no ícone de Imagens e, em seguida, clique em Site.

Para visualizar uma propriedade:

Selecione a propriedade no painel Propriedades.

A área de visualização, no alto do painel, mostra uma prévia visual da propriedade.

Quando uma propriedade de filme for selecionada, a área de visualização mostrará um ícone. Para exibir um filme, clique no botão Executar (o triângulo verde), no canto superior direito da área de visualização.

Para alterar o tamanho da área de visualização:

Arraste para cima ou para baixo a barra de divisão (entre a área de visualização e a lista de propriedades).

Para adicionar propriedades à lista Favoritos:

- 1 Selecione uma ou mais propriedades na lista Site.



- 2 Clique no botão Adicionar à pasta Favoritos.

As propriedades são incluídas na lista Favoritos. Para ver a lista Favoritos, clique em Favoritos no alto do painel.

Para conhecer outros métodos de inclusão de propriedades à lista Favoritos, consulte “Como adicionar e remover as propriedades da lista Favoritos” na página 246.

Nota: Não há listas Favoritos para os modelos e itens de biblioteca.

Como adicionar uma propriedade a uma página

A maior parte dos tipos de propriedades podem ser inseridos em um documento arrastando-as para a visualização do projeto da janela do documento, ou utilizando o botão Inserir. É possível inserir cores e URLs ou aplicá-las no texto selecionado, na visualização do projeto. As URLs também podem ser aplicadas a outros elementos, como as imagens, na visualização do projeto. Os modelos são aplicados ao documento inteiro.

Para inserir uma propriedade em um documento:

- 1 Coloque o ponto de inserção na visualização do projeto, onde a propriedade deverá aparecer.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o painel Propriedades, caso ainda não esteja aberto.
- 3 Selecione a categoria da propriedade.

Escolha uma categoria diferente de Modelos. Um modelo pode ser aplicado apenas a um documento inteiro e não pode ser inserido em um documento.

4 Selecione Site ou Favoritos e localize a propriedade desejada.

Não há listas Site ou Favoritos para os itens de biblioteca; ignore essa etapa ao inserir um item de biblioteca.

5 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste a propriedade do painel para a visualização do projeto. Nos scripts, arraste-a até a área de conteúdo do cabeçalho, na janela do documento; se essa área não estiver visível, escolha primeiro Exibir > Conteúdo do cabeçalho.
- Selecione a propriedade no painel e clique em Inserir.

A propriedade será inserida no documento. Se a propriedade for uma cor, ela será aplicada a partir do ponto de inserção, ou seja, a digitação subsequente aparecerá nessa cor.

Para alterar a cor do texto selecionado em um documento:



1 Selecione a categoria Cores, no painel Propriedades.

2 Escolha a cor a ser aplicada.

3 Clique em Aplicar.

Para adicionar um link à seleção atual em um documento:



1 Selecione a categoria URLs, no painel Propriedades e localize a URL a ser aplicada.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste a URL do painel para a seleção na visualização do projeto.
- Selecione a URL e clique no botão Aplicar.

Para aplicar um modelo ao documento ativo:



1 Selecione a categoria Modelo, no painel Propriedades e localize um modelo a ser aplicado.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste o modelo do painel para a visualização do projeto.
- Selecione o modelo e clique no botão Aplicar.

Como alterar a ordem das propriedades

Como padrão, as propriedades em uma determinada categoria são listadas por nomes em ordem alfabética. O nome da propriedade pode ser um nome de arquivo (como no caso das imagens), um número hexadecimal (por exemplo: as cores) ou uma URL. As propriedades também podem ser listadas por qualquer um dos vários outros critérios.

Para listar as propriedades em uma ordem diferente:

Clique em um dos cabeçalhos de colunas.

Por exemplo: para classificar a lista de imagens por tipo (a fim de que todas as imagens GIF, todas as JPEG, etc. estejam agrupadas), clique no cabeçalho de coluna Tipo.

Para alterar a largura de uma coluna:

- 1 Posicione o cursor sobre a linha que separa dois cabeçalhos de colunas.
- 2 Arraste esta linha para alterar a largura da coluna.

Como selecionar e editar as propriedades

O painel propriedades permite selecionar várias propriedades simultaneamente. Esse painel também fornece um modo rápido de iniciar a edição das propriedades.

Para selecionar várias propriedades:

- 1 Selecione uma das propriedades clicando nesse item. Em seguida, escolha as outras propriedades de uma das seguintes maneiras:
 - Pressione a tecla Shift e clique, para selecionar uma série consecutiva de propriedades.
 - Pressione a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh) e clique, para adicionar uma propriedade individual à seleção (seja ela adjacente ou não à seleção existente). Pressione a tecla Control ou Command e clique em uma propriedade escolhida, para cancelar a sua seleção.

Para editar uma propriedade:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes na propriedade.
- Selecione a propriedade e, em seguida, clique em Editar.

No caso de alguns tipos de propriedades (imagens, por exemplo), a edição da propriedade será iniciada em um aplicativo de edição externo. Quanto às cores e URLs, a edição da propriedade permite alterar o valor desta apenas na lista Favoritos. As cores e URLs não podem ser editadas na lista Site. No caso dos modelos e itens de biblioteca, a edição da propriedade permite alterá-la no Dreamweaver.

Se um editor externo não for aberto para uma propriedade que deveria utilizá-lo, escolha Editar > Preferências, selecione a categoria Tipos de arquivos / editores, e certifique-se de que haja um editor externo definido para o tipo de arquivo da propriedade. Consulte “Como iniciar um editor externo” na página 326.

2 Altere a propriedade.

3 Ao concluir a edição da propriedade, siga um dos procedimentos abaixo:

- Se a propriedade estiver na forma de um arquivo (qualquer uma diferente de cor ou URL), salve-a (utilizando qualquer editor empregado para editá-la) e feche a propriedade.
- Se a propriedade for uma URL, clique em OK, ao terminar a edição na caixa de diálogo Editar a URL.

Se a propriedade for uma cor, o seletor de cores do Dreamweaver se fechará automaticamente quando uma cor for escolhida. Para fechar o seletor de cores sem escolher uma cor, pressione a tecla Esc.

Como trabalhar com propriedades e sites

Talvez seja conveniente procurar um arquivo na janela do site que corresponde a uma propriedade no painel Propriedades. Esse procedimento pode ser útil, por exemplo, durante a transferência de uma propriedade para ou de um site remoto.

O painel Propriedades mostra todas as propriedades (dos tipos reconhecidos) no site atual. O site atual é aquele que contém o documento ativo. Para utilizar uma propriedade do site atual em outro site, copie-a no outro site. É possível copiar uma propriedade individual, um conjunto de propriedades ou uma pasta Favoritos inteira, de uma só vez.

Nota: A janela do site pode exibir um site diferente daquele mostrado no painel Propriedades. Isso ocorre porque o painel Propriedade está associado ao documento ativo. Para determinar qual site do painel Propriedades está em exibição, olhe para a barra de título do painel.

Para localizar um arquivo de propriedade na janela do site:

Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no nome da propriedade ou no ícone correspondente no painel Propriedades, e escolha Localizar no site, no menu contextual.

Aparecerá a janela do site, com o arquivo de propriedade selecionado.

Localizar no site não estará disponível para cores e URLs que não correspondam aos arquivos no site.

Observe que Localizar no site procura o arquivo correspondente à propriedade e não um arquivo que a utiliza.

Para copiar as propriedades da lista Site ou Favoritos em outro site:

- 1 Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no ícone ou no nome de uma ou mais propriedades, para copiá-la(s).

Na lista Favoritos, pode ser copiada uma pasta Favoritos, bem como propriedades individuais.

- 2 No menu contextual, escolha Copiar para o site, e escolha o nome do site de destino no submenu. O submenu listará todos os sites que o usuário tiver definido.

As propriedades são copiadas no site especificado, nas localizações correspondentes àquelas no site atual. O Dreamweaver cria novas pastas na hierarquia do site de destino, conforme necessário.

As propriedades também são adicionadas à lista Favoritos do site especificado.

Quando um documento for aberto no site de destino, o painel Propriedades alternará para esse site e mostra a propriedade copiada.

Nota: Se a propriedade copiada for uma cor ou URL, ela aparecerá na lista Favoritos, e não na lista Site, do outro site. Isso ocorre porque não há qualquer arquivo correspondente à cor ou à URL. Por conseguinte, nenhum arquivo poderá ser copiado no outro site.

Como utilizar as propriedades favoritas

A maioria das operações do painel Propriedades são idênticas nas listas Site e Favoritos (consulte “Como utilizar o painel Propriedades” na página 238). Contudo, há várias tarefas que podem ser executadas apenas na lista Favoritos.

Como a lista Site do painel Propriedades mostra todas as propriedades reconhecidas no site, essa lista torna-se muito longa no caso de alguns sites grandes. Se as propriedades utilizadas com frequência forem adicionadas à lista Favoritos, as que tiverem relação entre si poderão ser agrupadas e receber apelidos que lembrem sua função, para que sejam encontradas facilmente no painel Propriedades.

Nota: As propriedades favoritas não são armazenadas como arquivos separados no disco rígido, elas são referências de propriedades existentes na lista Site. O Dreamweaver controla quais propriedades da lista Site serão exibidas na lista Favoritos.

Como adicionar e remover as propriedades da lista Favoritos

Há várias maneiras de adicionar propriedades à lista Favoritos do site.

Para adicionar propriedades à lista Favoritos, siga um dos procedimentos abaixo:



- Selecione uma ou mais propriedades na lista Site, e clique no botão Adicionar à pasta Favoritos.
- Selecione uma ou mais propriedades na lista Site, e escolha Adicionar à pasta Favoritos, no menu contextual.
- Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control (no Macintosh) e clique em um elemento na visualização do projeto da janela do documento, e escolha o comando no menu contextual, para adicionar o elemento à categoria Favoritos apropriada.

Por exemplo: pode ser selecionada uma imagem e escolhida a opção Adicionar à pasta de imagens favoritas, no menu contextual. Observe que o menu contextual correspondente ao texto conterá Adicionar à pasta de cores favoritas ou Adicionar à pasta de URLs favoritas, dependendo de o texto incluir ou não um link anexado. Note também que apenas os elementos que se enquadrarem em uma das categorias no painel Propriedades poderão ser adicionados à lista Favoritos.

- Selecione um ou mais arquivos na janela do site e escolha Adicionar à pasta Favoritos, no menu contextual. Os arquivos que não se enquadrarem em uma categoria no painel Propriedades serão ignorados.

Independentemente do método escolhido, as propriedades serão adicionadas à lista Favoritos e o painel Propriedades exibirá essa lista.

Nota: Não há listas Favoritos para os modelos e itens de biblioteca.

Para remover propriedades da lista Favoritos:

- 1 Selecione uma ou mais propriedades (ou uma pasta Favoritos) na lista Favoritos.



- 2 Clique no botão Remover da pasta Favoritos, na parte inferior do painel Propriedades.

As propriedades serão removidas da lista Favoritos, mas ainda aparecerão na lista Site. Se uma pasta Favoritos for removida, essa pasta e todas as propriedades nela contidas serão excluídas da lista Favoritos.

Como criar um apelido para uma propriedade favorita

As propriedades na lista Favoritos podem ter apelidos. O apelido é mostrado no lugar do nome do arquivo ou do valor da propriedade. Por exemplo: se uma cor for chamada de #999900, deverá ser utilizado um apelido mais descritivo, Cor_de_Fundo_da_Página ou Cor_de_Texto_Importante.

Apenas as propriedades da lista Favoritos podem ter apelidos. Na lista Site, as propriedades são listadas pelos seus nomes de arquivos reais (ou seus valores, no caso das cores e URLs).

Para apelidar uma propriedade favorita:

- 1 Clique na categoria que contém a propriedade escolhida.
- 2 Clique em Favoritos, para exibir a lista Favoritos.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no nome da propriedade ou no ícone correspondente no painel Propriedades, e escolha Editar o apelido, no menu contextual.
 - Clique uma vez no nome da propriedade, faça uma pausa e clique nele novamente. Não clique duas vezes de uma só vez.
- 4 Digite um apelido para a propriedade, em seguida, pressione a tecla Enter (no Windows), ou a tecla Return (no Macintosh).


O apelido aparecerá na coluna Apelido.

Como agrupar as propriedades na pasta Favoritos

Em uma categoria da lista Favoritos, é possível criar e denominar grupos de propriedades, chamados de pastas Favoritos. Por exemplo: se houver um conjunto de imagens que são utilizadas em várias páginas de catálogos em um site de comércio eletrônico, elas poderão ser agrupadas em uma pasta chamada `Imagens_de_Catálogo`.

Nota: A inserção de uma propriedade em uma pasta Favoritos não alterará a localização do arquivo da propriedade no disco rígido.



Para criar uma pasta Favoritos:

- 1 Clique em Favoritos (no alto do painel Propriedades), para exibir a lista Favoritos.
-  2 Clique no botão Nova pasta Favoritos.
- 3 Denomine a pasta.
- 4 Arraste as propriedades para a pasta.

Como criar uma nova cor, URL, modelo ou item de biblioteca

O painel Propriedades pode ser utilizado para criar, cores, URLs, modelos e itens de biblioteca. Observe que novas cores ou URLs podem ser adicionadas à lista Site, que contém apenas as propriedades que já estiverem em uso no site.

Para criar uma nova cor:

-  1 Clique no botão de categoria Cores.
- 2 Clique em Favoritos, para mostrar a lista Favoritos.
-  3 Clique no botão Nova cor.
- 4 Selecione uma cor utilizando o seletor de cores.

Para sair do seletor de cores sem escolher uma cor, pressione a tecla Esc ou clique na barra cinza, no alto do seletor. Para obter mais informações sobre o uso do seletor de cores, consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.

- 5 Se desejar, dê um apelido à cor.

Para criar uma nova URL:



1 Clique no botão de categoria URLs.

2 Clique em Favoritos, para mostrar a lista Favoritos.



3 Clique no botão Nova URL.

4 Digite uma URL e um apelido na caixa de diálogo Adicionar URL, e clique em OK.

Para criar um novo modelo:



1 Clique no botão de categoria Modelos.



2 Clique no botão Novo modelo.

Para obter mais informações sobre a criação de novos modelos, consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

Para criar um novo item de biblioteca, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique no botão de categoria Biblioteca e, em seguida, clique no botão Novo item de biblioteca.
- Selecione um elemento ou texto na visualização do projeto da janela do documento e, em seguida, arraste-o até o painel Propriedades. Independentemente do tipo do elemento que seja arrastado, será criado um novo item de biblioteca que o contém.

Para obter mais informações sobre a criação de novos itens de biblioteca, consulte “Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas” na página 409.

CAPÍTULO 10

Como inserir e formatar texto

A formatação no Dreamweaver é semelhante à de um processador de texto padrão. No inspetor de propriedades, utilize o submenu Texto > Formato do parágrafo ou o menu suspenso Formato, para definir o estilo de formatação padrão (Parágrafo, Pré-formatado, Cabeçalho 1, Cabeçalho 2, etc.) para um bloco de texto. Para alterar a fonte, o tamanho, a cor e o alinhamento do texto selecionado, use o menu Texto ou o inspetor de propriedades. Para aplicar as formatações negrito, itálico, código, sublinhado, etc., use o submenu Texto > Estilo.

É possível também combinar vários tags HTML padrão para formar um único estilo, denominado estilo HTML. Por exemplo: a formatação HTML pode ser aplicada manualmente utilizando uma combinação de tags e atributos, que será salva como um estilo HTML; essa formatação é salva no painel Estilos HTML. Na próxima vez que o usuário desejar formatar texto utilizando essa combinação de tags HTML, bastará selecionar o estilo salvo no painel Estilos HTML. Os estilos HTML contam com suporte de todos os navegadores da Web e economizam tempo em relação à formatação manual de texto.

Outro tipo de estilo, denominado folhas de estilos em cascata (Cascading Style Sheets – CSS), permite formatar as páginas e o texto, com a vantagem da atualização automática. Os estilos CSS podem ser armazenados diretamente no documento ou, para se obter mais capacidade e flexibilidade, em uma folha de estilos externa. Se uma folha de estilos externa for anexada a várias páginas da Web, todas as páginas irão refletir quaisquer alterações feitas na folha de estilos. Para acessar os estilos CSS, utilize o painel Estilos CSS.

A formatação HTML manual e os estilos HTML aplicam a formatação usando os tags HTML padrão (por exemplo: b, font e code) que recebem suporte de todos os navegadores da Web mais populares. Os estilos CSS definem a formatação para o texto inteiro em uma determinada classe ou redefinem a formatação para um tag específico (por exemplo: h1, h2, p ou li). As CSS recebem suporte apenas dos seguintes navegadores da Web: Netscape Navigator 4.0 e Microsoft Internet Explorer 4.0, e de suas versões mais avançadas.

Em uma mesma página, podem ser utilizados os estilos CSS e HTML, bem como a formatação HTML manual. A formatação HTML manual anula a formatação aplicada por um estilo HTML ou CSS; assim, embora seja trabalhosa, poderá ser utilizada como um método conveniente de modificação da formatação aplicada com os estilos HTML ou CSS. Além disso, os estilos CSS da página anulam os estilos CSS externos. Consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Como inserir texto e objetos

O conteúdo das páginas pode ser adicionado através da digitação e colagem de texto, e da inserção de objetos (imagens, tabelas e camadas, por exemplo).

Para adicionar texto a um documento, siga um dos procedimentos abaixo:

- Digite o texto diretamente na janela do documento.
- Copie o texto de outro aplicativo, alterne para o Dreamweaver, posicione o ponto de inserção na visualização do projeto da janela do documento e escolha Editar > Colar. O Dreamweaver não manterá a formatação de texto que foi aplicada no outro programa, mas preservará as quebras de linha.

Para inserir tabelas, dados tabulares, imagens e outros objetos em um documento, proceda da seguinte maneira:

- Utilize os comandos no menu Inserir para incluir os objetos especificados no seu documento, no ponto de inserção.
- Escolha Janela > Objetos, para abrir o painel Objetos. Localize o tipo de objeto desejado e clique ou arraste-o, para inserir o objeto na janela do documento.

Para a maioria dos objetos, aparecerá uma caixa de diálogo, solicitando a escolha de opções ou de um arquivo. Para ignorar essas caixas de diálogo, escolha Editar > Preferências, selecione Geral e, em seguida desmarque a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos.

Nota: Para inserir vários espaços consecutivos, utilize Inserir > Caracteres especiais > Espaço não-separável (teclas Control, Shift e barra de espaço) ou pressione a tecla Enter/Return. Mas, se desejar enfileirar itens em colunas, utilize uma tabela.

Os dados tabulares podem ser importados para um documento através do salvamento inicial desses arquivos (por exemplo: arquivos do Microsoft Excel ou um banco de dados) como arquivos de texto delimitados.

Para importar dados tabulares:

- 1 Escolha Arquivo > Importar > Importar os dados tabulares, ou selecione Inserir > Dados tabulares.
Aparecerá a caixa de diálogo Importar os dados da tabela.
- 2 Procure o arquivo desejado ou digite o seu respectivo nome no campo de texto.
- 3 Selecione o delimitador utilizado quando o arquivo foi salvo como texto delimitado. As opções disponíveis são Tabulação, Vírgula, Ponto-e-vírgula, Dois pontos e Outro.
 - Se for selecionado Outro, aparecerá um campo em branco ao lado da opção. Digite o caractere que foi utilizado como delimitador.
- 4 Utilize as demais opções para formatar ou definir a tabela para a qual os dados serão importados.
- 5 Clique em OK quando terminar.

Como inserir datas

O Dreamweaver fornece um objeto Data conveniente, que insere a data atual em qualquer formato preferido (com ou sem a hora) e dá ao usuário a opção de atualizar a data sempre que o arquivo for salvo.

Nota: Lembre-se de que as datas e horas mostradas na caixa de diálogo Inserir data não representam a data atual nem refletem as datas/horas vistas por um visitante quando ele exibe o seu site. Estes são apenas exemplos da maneira de mostrar essas informações.

Para inserir a data atual em um documento:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde a data deverá ser inserida.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Data.
 - Abra o painel Objetos, escolhendo Janela > Objetos e, em seguida, abra a categoria Comuns e clique no botão Data.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione os formatos para o nome do dia da semana, a data e a hora.
- 4 Para que a hora inserida seja atualizada sempre que o documento for salvo, selecione Atualizar automaticamente ao salvar. Para transformar a data em texto simples, quando for inserida, e nunca atualizá-la automaticamente, desmarque esta opção.
- 5 Clique em OK, para inserir a data.

Sugestão: Se for escolhida a opção Atualizar automaticamente ao salvar, é possível editar o formato da data após ter sido inserida no documento, através do clique no texto formatado e da seleção de Editar o formato da data, no inspetor de propriedades.

Sobre os caracteres especiais

Alguns caracteres especiais são representados em HTML por um nome ou número, referenciado como uma *entidade*. O HTML inclui nomes de entidades para caracteres como símbolo de copyright (©), o "e" comercial (&#38;) e o símbolo de marca registrada (®). Cada entidade contém um nome (por exemplo: —) e um equivalente numérico (por exemplo: —).

Sugestão: O HTML utiliza chaves <> no seu código, mas talvez seja necessário expressar os caracteres especiais correspondentes a maior ou menor do que, sem que o Dreamweaver os interprete como código. Nesse caso, utilize > para maior do que (>) e < para menor do que (<).

Infelizmente, muitos navegadores (especialmente, os mais antigos e aqueles diferentes do Navigator e Internet Explorer) não exibem corretamente muitas das entidades denominadas. A maioria dos navegadores exibe muitas das entidades numéricas mais comuns, porém lembrar de um número de entidade é mais difícil do que lembrar de um nome.

Como inserir caracteres de texto especiais

Vários caracteres especiais podem ser inseridos (na forma de entidades HTML) através da escolha da categoria Caracteres, no menu suspenso do painel Objetos.

Para inserir um caractere especial em um documento:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde o caractere especial deverá ser inserido.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha o nome do caractere no submenu Inserir > Caracteres.
 - Abra o painel Objetos (escolhendo Janela > Objetos), selecione a categoria Caracteres no menu suspenso e escolha o caractere desejado.

Há muitos outros caracteres especiais disponíveis; para selecionar um deles, escolha Inserir > Caracteres > Mais e escolha um caractere. Em seguida, clique em OK.

Como copiar e colar o código-fonte HTML no Dreamweaver

O código-fonte HTML pode ser copiado e colado de outro aplicativo ou da visualização de código. É possível escolher se o código HTML será copiado e colado como texto ou código com tags intactos, dependendo do modo de copiar e colar.

Para copiar o código-fonte HTML e colá-lo na visualização de código:

- 1 Copie o código de outro aplicativo (por exemplo: BBEdit ou HomeSite), da visualização de código ou do inspetor de código no Dreamweaver, e coloque o ponto de inserção na visualização de código.
- 2 Escolha Editar > Colar, e selecione Atualizar a visualização do projeto, na barra de ferramentas.

Por exemplo: copie do BBEdit o código-fonte HTML para uma tabela e cole-o na visualização de código do Dreamweaver, para que ele apareça como uma tabela na visualização de projeto.

Se desejar que o código-fonte HTML apareça como texto, coloque o ponto de inserção diretamente na visualização do projeto e escolha Editar > Colar, para colar o código como texto. Esta opção poderá ser escolhida quando o documento do Dreamweaver contiver instruções sobre a gravação de HTML e o usuário quiser que o código apareça como texto no documento.

Para copiar e colar como um código-fonte HTML:

- 1 Selecione e copie o código de outro aplicativo.
- 2 Coloque o ponto de inserção na visualização do projeto e escolha Editar > Colar como HTML.

Também é possível selecionar um item na visualização do projeto (uma tabela, por exemplo) e escolher Editar > Copiar como HTML. Esse item podem ser colado, em seguida, em outro aplicativo como um código-fonte HTML. Para obter mais informações sobre edição do código-fonte HTML, consulte “Como gravar e editar o código” na página 365.

Como criar listas

À medida que você digita na janela do documento, podem ser criadas listas numeradas (ordenadas), listas com marcadores (não-ordenadas) e listas de definições a partir de um texto existente ou de um novo texto. As listas de definições não utilizam caracteres à esquerda, como marcadores ou números, porém estes são utilizados freqüentemente em glossários ou descrições. As listas também podem ser aninhadas. As listas aninhadas são aquelas que contêm outras listas. Por exemplo: o usuário poderá querer aninhar uma lista ordenada ou com marcadores em uma outra lista numerada ou ordenada.

Para criar uma nova lista:

- 1 Na visualização do projeto, coloque o ponto de inserção na linha onde a lista de novos itens será adicionada.
- 2 Clique nos botões Lista com marcadores ou Lista numerada, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Lista e selecione o tipo de lista desejado: Lista não-ordenada (com marcadores), Lista ordenada (numerada) ou Lista de definições.

Uma lista pode ser inserida na visualização do código, usando o menu Texto, mas o Dreamweaver adicionará apenas o primeiro e o último tags da lista HTML, em seguida, é necessário colocar manualmente os códigos nos itens individuais da lista.

- 3 Comece digitando a lista, pressionando Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh) para iniciar outro item da lista.
- 4 Para concluir a lista, pressione duas vezes Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh).

Para criar uma lista usando texto já existente:

- 1 Escolha uma série de parágrafos para transformá-los em uma lista.
- 2 Clique nos botões Lista com marcadores ou Lista numerada, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Lista e selecione o tipo de lista desejado: Lista não-ordenada, Lista ordenada ou Lista de definições.

Para criar uma lista aninhada:

- 1 Selecione os itens da lista a serem aninhados.
- 2 Clique no botão Recuo, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Recuo. O Dreamweaver recuará o texto e criará uma lista separada com os atributos HTML da lista original.
- 3 Aplique um novo estilo ou tipo de lista ao texto recuado, seguindo o mesmo procedimento utilizado acima.

Como configurar as fontes, estilos, cor e alinhamento

Pode-se aplicar formatação de texto HTML a uma letra ou criar um site inteiro, utilizando os comandos Texto > Formato do parágrafo ou as opções no inspetor de propriedades. Esse tipo de formatação manual substitui ou anula a formatação configurada por um estilo HTML ou CSS.

Para aplicar a formatação de texto HTML, utilize o inspetor de propriedades e os comandos no menu Texto. Por exemplo: Texto > Formato do parágrafo, e Texto > Estilo.

Como definir e alterar as fontes e estilos

Utilize o inspetor de propriedades ou o menu Texto, para definir ou alterar as características da fonte de um texto selecionado.

Para definir ou alterar as características da fonte:

1 Selecione o texto. Se nenhum texto for selecionado, a alteração será aplicada ao texto subsequente ao que for digitado.

2 Escolha dentre as seguintes opções:

- Para alterar a fonte, escolha uma combinação de fontes no inspetor de propriedades ou no submenu Texto > Fonte.

Os navegadores exibem o texto utilizando a primeira fonte da combinação que estiver instalada no sistema do usuário. Se nenhuma das fontes na combinação estiver instalada, o navegador exibirá o texto conforme as especificações de preferências do navegador. Consulte também “Como modificar as combinações de fontes” na página 260. Escolha Padrão, para remover as fontes aplicadas anteriormente; Padrão aplica a fonte padrão ao texto selecionado (a fonte padrão do navegador ou aquela designada para esse tag na folha de estilos CSS).

- Para alterar o estilo de fonte, clique em Negrito ou Itálico, no inspetor de propriedades, ou escolha um estilo de fonte (Negrito, Itálico, Sublinhado, etc.) no submenu Texto > Estilo.
- Para alterar o tamanho da fonte, escolha um tamanho (1 a 7), no inspetor de propriedades ou no submenu Texto > Tamanho.

Os tamanhos de fontes HTML são pontos de tamanho relativo e não específicos. Os usuários definem o tamanho do ponto da fonte padrão para os seus navegadores; esse tamanho de fonte será visto quando for selecionado Padrão ou 3, no inspetor de propriedades ou no submenu Texto > Tamanho. Os tamanhos 1 e 2 aparecerão menores do que o tamanho padrão de fonte; os tamanhos 4 a 7 aparecerão maiores. Além disso, as fontes geralmente parecem maiores no Windows do que no Macintosh, apesar de, no Macintosh, o Internet Explorer 5 utilizar o mesmo tamanho de fonte que no Windows.

- Para aumentar ou diminuir o tamanho do texto selecionado, escolha um tamanho relativo (+1 a +4 ou -1 a -3), no inspetor de propriedades ou no submenu Texto > Alterar o tamanho.

Sugestão: Um modo de garantir a consistência com o tamanho da fonte é utilizar os estilos CSS com o tamanho da sua fonte definido em pixels. Para obter mais informações sobre as CSS, consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Esses números indicam uma diferença relativa do tamanho da fonte básica. O valor padrão da fonte básica é 3. Assim, um valor +4 resulta em um tamanho de fonte 3 + 4, ou 7. 7 é a soma máxima para os seus valores de tamanho da fonte. Se o usuário tentar utilizar valores mais altos, eles serão mostrados como 7. O Dreamweaver não exibe o tag `basefont` (que é inserido na seção `head`), embora o tamanho da fonte deva ser exibido corretamente em um navegador. Para testar esse procedimento, compare textos definidos para 3 e +3.

Como utilizar os parágrafos e cabeçalhos

Utilize o menu pop-up Formato, no inspetor de propriedades, ou o submenu Texto > Formato do parágrafo, para aplicar os tags de cabeçalho e parágrafo padrão. Para redefinir a aparência dos tags de cabeçalho e parágrafo, utilize as folhas de estilos CSS; consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Para aplicar um tag de cabeçalho ou parágrafo:

- 1 Coloque o ponto de inserção no parágrafo ou selecione uma parte do texto no parágrafo.
- 2 No submenu Texto > Formato do parágrafo ou no menu suspenso Formato, no inspetor de propriedades, escolha uma opção:
 - Selecione um formato de parágrafo (por exemplo: Cabeçalho 1, Cabeçalho 2, Texto pré-formatado, etc.). O tag HTML associado ao estilo selecionado (por exemplo: `h1` para Cabeçalho 1, `h2` para Cabeçalho 2, `pre` para Texto pré-formatado, etc.) será aplicado ao parágrafo inteiro.
 - Escolha Nenhum, para remover um formato de parágrafo.

Como alterar a cor do texto

É possível alterar a cor do texto selecionado, para que a nova cor anule a cor do texto definida em Propriedades da página. Se nenhuma cor tiver sido configurada em Propriedades da página, a cor de página padrão será preto.

Para alterar a cor do texto:

- 1 Selecione o texto.
- 2 Escolha dentre as seguintes opções:
 - Escolha uma cor na paleta de cores aceitas pelo navegador, clicando no seletor de cores, no inspetor de propriedades.
 - Escolha Texto > Cor. Aparecerá a caixa de diálogo Seletor de cores do sistema. Selecione uma cor e clique em OK.
 - Digite o nome da cor ou um número hexadecimal diretamente no campo do inspetor de propriedades.
 - Para definir a cor padrão do texto, utilize o comando Modificar > Propriedades da página. Consulte “Como definir as cores padrão do texto” na página 162.

Para retornar o texto à cor padrão:

- 1 No inspetor de propriedades, clique na caixa de cores para abrir a paleta decoreis aceitas pelo navegador .
- 2 Clique no botão Riscado (o botão quadrado branco com uma linha vermelha cortando-o, situado no canto superior direito).

Como alinhar o texto

Alinhe o texto na página usando o inspetor de propriedades ou o submenu Texto > Alinhar. Centralize qualquer elemento na página utilizando o comando Texto > Alinhar > No centro.

Para alinhar o texto:

- 1 Selecione o texto a ser alinhado ou simplesmente insira o indicador no início do texto.
- 2 Clique em uma opção de alinhamento (À esquerda, À direita, No centro), no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Alinhar e selecione um comando de alinhamento.

Para centralizar os elementos:

- 1 Selecione o elemento (imagem, plug-in, tabela ou um outro elemento da página) a ser centralizado.
- 2 Escolha Texto > Alinhar > No centro.

Nota: Blocos inteiros de texto podem ser alinhados e centralizados; não é possível alinhar ou centralizar parte de um cabeçalho ou de um parágrafo.

Para recuar o texto e remover o recuo:

- 1 Selecione o texto desejado.
- 2 Clique no botão Recuo ou Remover o recuo, no inspetor de propriedades, escolha Texto > Recuo ou Remover o recuo, ou selecione Lista > Recuo ou Remover o recuo, no menu contextual.

Esse procedimento aplica ou remove o tag `blockquote` quando o texto selecionado for um parágrafo ou cabeçalho; se o texto for uma lista, será adicionado ou removido um tag `ul` ou `ol` extra.

Como modificar as combinações de fontes

Utilize o comando Editar a lista de fontes para definir as combinações de fontes que aparecem no inspetor de propriedades e no submenu Texto > Fonte.

As combinações de fontes determinam como um navegador exibirá o texto de uma página da Web. O navegador utiliza a primeira fonte na combinação que estiver instalada no sistema do usuário; se nenhuma das fontes na combinação estiver instalada, ele exibirá o texto conforme a especificação das preferências do navegador do usuário.

Para modificar as combinações de fontes:

- 1 Escolha Texto > Fonte > Editar a lista de fontes.
- 2 Selecione a combinação de fontes na lista situada no alto da caixa de diálogo.

As fontes na combinação selecionada estão relacionadas na lista Fontes escolhidas, no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo. À direita, há uma lista com todas as fontes disponíveis, instaladas no seu sistema.

- 3 Escolha dentre as seguintes opções:

- Para adicionar ou remover fontes de uma combinação de fontes, clique no botão << ou >>, entre as listas Fontes escolhidas e Fontes disponíveis.
- Para adicionar ou remover uma combinação de fontes, clique nos botões com sinal de adição (+) e de subtração (–), no alto da caixa de diálogo.
- Para adicionar uma fonte que não esteja instalada no sistema, digite o nome da fonte no campo de texto abaixo da lista Fontes disponíveis e clique no botão << para incluí-la na combinação. A inclusão de uma fonte não instalada no sistema é útil, por exemplo, para designar uma fonte específica do Windows, quando o usuário estiver criando algo em um Macintosh.
- Para mover a combinação de fontes para cima ou para baixo em uma lista, clique nos botões de seta, no alto da caixa de diálogo.

Para adicionar uma nova combinação a uma lista de fontes:

- 1 Escolha Texto > Fonte > Editar a lista de fontes.
- 2 Selecione uma fonte na lista Fontes disponíveis e clique no botão << para mover a fonte para a lista Fontes escolhidas.
- 3 Repita a etapa 2 para cada fonte subsequente na combinação.

Para adicionar uma fonte que não esteja instalada no sistema, digite o nome da fonte no campo de texto abaixo da lista Fontes disponíveis e clique no botão << para incluí-la na combinação de fontes. A inclusão de uma fonte não instalada no sistema é útil, por exemplo, para designar uma fonte específica do Windows, quando o usuário estiver criando algo em um Macintosh.

- 4 Ao terminar a seleção das fontes específicas, selecione uma família de fontes genérica no menu Fontes disponíveis e clique no botão <<, para mover a família genérica para a lista Fontes escolhidas.

As famílias de fontes genéricas incluem cursivas, fantasia, monoespaçadas, sans-serif e serif. Se nenhuma das fontes na lista Fontes escolhidas estiver disponível no sistema do usuário, o texto aparecerá na fonte padrão associada à família de fontes genérica. Por exemplo: a fonte monoespaçada padrão na maioria dos sistemas é Courier.

Como utilizar as réguas horizontais

As réguas horizontais (linhas) são úteis para organizar informações. Em uma página, o texto e os objetos podem ser separados visualmente por meio de uma ou mais réguas.

Para criar uma régua horizontal:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde será inserida uma régua horizontal.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Régua horizontal.
 - Escolha Janela > Objetos, para abrir o painel Objetos e, em seguida, clique no botão Régua horizontal, na categoria Comuns.

Para modificar uma régua horizontal:

- 1 Na janela do documento, selecione uma régua horizontal.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades, e modifique as propriedades conforme desejar.

Como utilizar os estilos HTML para formatar o texto

Um estilo HTML é definido por um ou mais tags HTML (por exemplo: `b`, `i`, `font` e `center`) que aplicam a formatação ao texto. A especificação HTML 4.0 lançada pelo World Wide Web Consortium (W3C), no início de 1998, recomenda a utilização das folhas de estilos CSS em vez dos tags de formatação HTML. Na prática, contudo, os tags de formatação HTML — embora ofereçam um controle mais limitado sobre a aparência do que as folhas de estilos CSS, além da demora para serem carregados — recebem suporte de uma gama mais ampla de navegadores do que as folhas de estilos CSS e, provavelmente, irão se manter como parte das ferramentas dos programadores da Web, enquanto os navegadores 3.0 e menos avançados ainda se constituam em uma parte significativa do tráfego de rede.

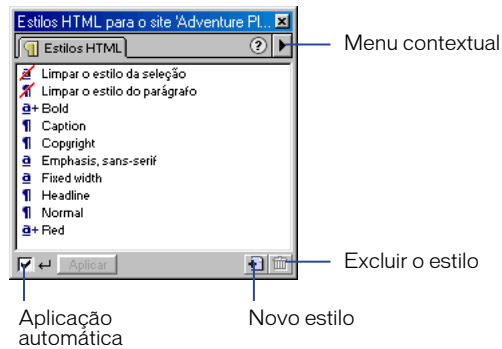
Para obter informações específicas sobre a formatação com os tags HTML, consulte um dos seguintes tópicos:

- “Como definir e alterar as fontes e estilos” na página 257
- “Como alterar a cor do texto” na página 258
- “Como alinhar o texto” na página 259

Os tags HTML que definem a estrutura do documento, muito antes do que a sua aparência — por exemplo: cabeçalhos, parágrafos e listas — ainda são parte integrante da especificação de HTML. De fato, se você estiver planejando utilizar folhas de estilos CSS para definir as características da fonte para a sua página, é importante utilizar os tags de cabeçalho padrão, porque eles ajudam a preservar a estrutura da página nos navegadores que não oferecem suporte às folhas de estilos CSS. Para ver um exemplo de como isto funciona, experimente visualizar a Ajuda do Dreamweaver em um navegador 3.0. Consulte “Como utilizar os parágrafos e cabeçalhos” na página 258.

Como utilizar os estilos HTML

Utilize os estilos HTML para salvar a formatação de texto e parágrafo, a fim de utilizá-la em outros documentos. Quando tiver sido criado um estilo HTML com base em um ou mais tags HTML, é possível reaplicar essa formatação a textos em quaisquer documentos, usando o painel Estilos HTML.



Diferentemente dos estilos CSS, a formatação com o estilo HTML afeta apenas o texto ao qual foi aplicada ou o texto que tiver sido criado com um estilo HTML selecionado. Se a formatação de um estilo HTML criado por você for alterada, o texto originalmente formatado com esse estilo não será atualizado. Para ter a possibilidade de alterar a formatação e, automaticamente, atualizar todas as ocorrências dessa formatação, utilize os estilos CSS; consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Para exibir o guia O'Reilly de referência de HTML, distribuído com o Dreamweaver, clique no botão Referência, na barra de ferramentas, e escolha Referência de HTML O'Reilly, no menu suspenso.

O painel Estilos HTML pode servir para registrar os estilos HTML utilizados em um site, a fim de poderem ser compartilhados com outros usuários, sites locais ou remotos.

Para exibir o painel Estilos HTML, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Estilos HTML.
- Clique no ícone de Estilos HTML, na barra do Iniciador ou no Iniciador.

Para visualizar um estilo HTML existente:

- 1 No painel Estilos HTML, selecione um estilo.

Observe que Limpar o estilo do parágrafo e Limpar o estilo da seleção são utilizados no texto que contém um estilo aplicado, mas que em si não se constitui em um estilo, não podendo assim ser visualizado ou editado.

- 2 No painel Estilos HTML, clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), e escolha Editar, no menu contextual, ou clique duas vezes no estilo HTML e selecione Editar, no menu contextual.

- 3 Na caixa de diálogo Definir o estilo HTML, especifique as definições para o estilo.

As opções Aplicar a determinam se o estilo será aplicado ao texto selecionado (Seleção) ou ao bloco de texto atual (Parágrafo). As opções Ao aplicar determinam se as configurações para o estilo serão adicionadas à formatação original do texto (Adicionar ao estilo existente) ou removidas da formatação existente e substituídas pelas novas configurações (Limpar o estilo existente).

Para aplicar um estilo HTML existente:

No painel Estilos HTML, selecione um estilo.

- Se a caixa de seleção Aplicação automática, na parte inferior do painel, estiver selecionada, clique uma vez no estilo.
- Se a caixa de seleção Aplicação automática não estiver selecionada, clique no estilo e, depois, em Aplicar.

Para limpar a formatação do texto no documento:

- 1 Selecione o texto formatado.

- 2 No painel Estilos HTML, clique em Limpar o estilo do parágrafo ou Limpar o estilo da seleção.

Limpar o estilo do parágrafo remove a formatação do bloco de texto atual no documento. Limpar o estilo da seleção remove a formatação do texto selecionado.

Nota: As opções Limpar o estilo do parágrafo e Limpar o estilo da seleção podem ser utilizadas para remover qualquer formatação (exceto CSS), independentemente de como a formatação original tenha sido aplicada (por exemplo: através do painel Estilos HTML ou do inspetor de propriedades).

Para remover um estilo do painel Estilos HTML:

- 1 No painel Estilos HTML, desmarque a caixa de seleção para desativar a opção Aplicação automática.
- 2 Selecione um estilo HTML.
- 3 Clique no ícone de Excluir o estilo (lixeira), na parte inferior direita do painel.

Para criar um novo estilo HTML com base em um texto existente:

- 1 No documento, selecione ou crie o texto que contém a formatação a ser utilizada como base do novo estilo HTML. O inspetor de propriedades pode ser utilizado para exibir e aplicar a formatação.
- 2 No painel Estilos HTML, clique no ícone de Novo estilo (sinal de adição), no canto inferior direito.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o estilo HTML, nomeie o estilo e ajuste a formatação, se for necessário.
 - Escolha se deseja aplicar o estilo HTML ao texto selecionado ou ao parágrafo inteiro. Note que o estilo de parágrafo será aplicado ao bloco inteiro de texto, no qual estiver o ponto de inserção, independentemente do texto que estiver selecionado.
 - Escolha se o estilo HTML será acrescentado ao estilo já existente (CSS ou HTML) do texto ou parágrafo selecionado, ou para substituir a formatação da seleção ou do parágrafo pelo novo estilo HTML. Lembre-se da hierarquia para aplicar os estilos: os estilos HTML precedem os estilos CSS, que prevalecem sobre os estilos CSS externos. Consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Observe que as opções de formatação no painel Estilos HTML correspondem às do inspetor de propriedades.
- 4 Clique em OK.

Para criar um novo estilo HTML com base em um estilo HTML existente:

- 1 Certifique-se de que não haja texto selecionado na janela do documento.
- 2 No painel Estilos HTML, selecione um estilo e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no triângulo, no canto superior direito do painel, para exibir o menu contextual suspenso.
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh). Em seguida, escolha Duplicar, no menu contextual.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML. Para redefini-lo com as opções padrão, clique em Limpar.
- 3 Conclua as etapas 3 e 4 das instruções, para criar um novo estilo com base em um texto existente.

Para criar um novo estilo HTML a partir do zero:

- 1 No painel Estilos HTML, clique no ícone de Novo estilo; é possível também escolher Texto > Estilos HTML > Novo estilo.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML.

- 2 Conclua as etapas 3 e 4 das instruções para criar um novo estilo com base em um texto existente.

Clique em Limpar, para redefinir a caixa de diálogo com as opções padrão.

- 3 Clique em OK.

Para editar um estilo HTML existente:

- 1 Certifique-se de que não haja texto selecionado na janela do documento.

- 2 No painel Estilos HTML, verifique se a caixa de seleção Aplicação automática está desmarcada.

Se a opção Aplicação automática estiver ativada, o estilo HTML será aplicado quando este for escolhido no painel Estilos HTML.

- 3 No painel Estilos HTML, clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione Control e clique (no Macintosh) no estilo. Em seguida, escolha Editar, no menu contextual.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML. Para redefini-lo com as opções padrão, clique em Limpar.

Quando um estilo HTML é editado, o Dreamweaver não atualiza automaticamente o texto que tenha sido formatado previamente utilizando este estilo. Se desejar atualizar a formatação aplicada com um estilo, utilize uma folha de estilos CSS; consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Para compartilhar os estilos HTML com outros sites ou usuários:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site na visualização dos arquivos do site.

- 2 No painel à direita, abra a pasta raiz do site e, em seguida, abra a pasta Biblioteca.

Há um arquivo chamado styles.xml. Esse arquivo contém todos os estilos HTML do site. Ele pode ser colocado, obtido, devolvido, retirado e copiado como qualquer outro no site. Também é possível criar Design Notes para o arquivo styles.xml. Observe que, para criar ou editar um estilo para um site remoto, é necessário retirar primeiro o arquivo styles.xml.

Para obter mais informações sobre o uso dessas opções, consulte “Como configurar um site remoto” na página 131.

Como utilizar as folhas de estilos CSS

Um estilo é um grupo de atributos de formatação que controla a aparência de uma faixa de texto de um único documento. Um estilo CSS pode ser utilizado para controlar muitos documentos de uma vez e inclui todos os estilos para um documento. A vantagem de utilizar uma folha de estilos CSS, em vez de um estilo HTML, é que, além de estar vinculada a vários documentos, quando um estilo CSS for atualizado ou alterado, a formatação de todos os documentos que utilizam essa folha de estilos será também automaticamente atualizada.

Por exemplo: imagine o gerenciamento de um site da Web muito grande, como o Yahoo ou Macromedia.com. A utilização dos estilos CSS permite fazer alterações rápidas e precisas nas fontes e na formatação do site inteiro, ou em muitas páginas. Além disso, os estilos CSS permitem controlar muitas propriedades que não podem ser administradas quando for utilizado apenas o HTML. Por exemplo: podem-se atribuir marcadores de listas personalizados e especificar diferentes tamanhos de fontes e unidades (pixels, pontos, etc.). A utilização dos estilos CSS e a definição de tamanhos de fontes garante um tratamento mais consistente do layout e da aparência da página em vários navegadores.

Os estilos CSS estão disponíveis há algum tempo, porém muitos designers e criadores de sites da Web relutam em utilizá-los devido ao suporte inconsistente pelos navegadores. Contudo, se entre o seu público houver pessoas que utilizam navegadores que oferecem suporte aos estilos CSS (4.0 e mais avançados), você deveria se dispor a obter as vantagens da capacidade e controle que esses estilos oferecem.

Os estilos CSS são identificados pelo nome ou pelo tag HTML, o que permite alterar o atributo de um estilo e visualizar instantaneamente as modificações no texto inteiro ao qual esse estilo foi aplicado. Os estilos CSS nos documentos HTML podem controlar a maioria dos atributos tradicionais de formatação de texto, como fonte, tamanho e alinhamento. Eles podem especificar também atributos HTML exclusivos, como posicionamento, efeitos especiais e imagens cambiáveis pelo mouse.

As folhas de estilos CSS residem na área head de um documento. Os estilos CSS podem definir os atributos de formatação dos tags HTML, faixas de texto identificadas por um atributo `class` ou texto que atenda ao critério compatível com a especificação de folhas de estilos CSS. O Dreamweaver reconhece os estilos definidos nos documentos existentes, contanto que eles estejam em conformidade com as instruções CSS.

As folhas de estilos CSS funcionam em navegadores 4.0 e mais avançados. O Internet Explorer 3.0 reconhece algumas folhas de estilos CSS, porém os navegadores das versões anteriores as ignoram.

Há três tipos disponíveis de folhas de estilos CSS no Dreamweaver:

- Os estilos CSS personalizados são semelhantes àqueles utilizados em um processador de texto, exceto pela ausência de distinção entre os estilos de caractere e de parágrafo. Os estilos CSS personalizados podem ser aplicados a qualquer faixa ou bloco de texto. Se o estilo CSS for aplicado a um bloco de texto (como um parágrafo inteiro ou lista não-ordenada), será adicionado um atributo `class` ao tag do bloco (por exemplo: `p class="myStyle"` ou `ul class="myStyle"`). Se o estilo CSS for aplicado a uma faixa de texto, os tags `span`, que contêm o atributo `class`, serão inseridos em volta do texto selecionado. Consulte “Como aplicar um estilo (classe) CSS personalizado” na página 273.
- Os estilos de tags HTML redefinem a formatação de um tag específico, como `h1`. Quando for criado ou alterado um estilo CSS para o tag `h1`, todos os textos formatados com o tag `h1` serão imediatamente atualizados.

Nota: Tenha cuidado ao redefinir os tags em uma CSS vinculada, pois isto poderá alterar o layout de muitas páginas. Por exemplo: se o tag `table` for redefinido de modo a ter uma determinada aparência, ele irá alterar o layout de outras páginas que utilizarem tabelas.

- Os estilos do seletor CSS redefinem a formatação de uma determinada combinação de tags (por exemplo: `td h2` será aplicado sempre que um cabeçalho `h2` aparecer em uma célula de tabela) ou de todos os tags que contiverem um atributo `id` (por exemplo: `#myStyle` será aplicado a todos os tags que contiverem o par atributo-valor `ID="myStyle"`).

A formatação HTML manual anula a formatação aplicada com os estilos CSS (ou HTML). Para que os estilos CSS controlem a formatação de um parágrafo, remova toda a formatação HTML manual ou os estilos HTML.

Embora seja possível configurar um número ilimitado de atributos de estilo CSS definidos pela especificação CSS1 no Dreamweaver, nem todos os atributos aparecerão na janela do documento. Os atributos ocultos são marcados com um asterisco (*) na caixa de diálogo Definição de estilo. Observe também que alguns dos atributos de estilo CSS, que podem ser definidos no Dreamweaver, têm uma aparência diferente no Microsoft Internet Explorer 4.0 e no Netscape Navigator 4.0, e alguns não contam atualmente com suporte de nenhum navegador.

Nota: Para exibir o guia O'Reilly de referência de CSS, distribuído com o Dreamweaver, clique no botão Referência, na barra de ferramentas e escolha Referência de HTML O'Reilly, no menu pop-up.

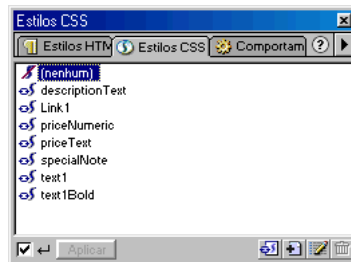
Sobre as propriedades dos estilos CSS

A especificação Cascading Style Sheets (CSS1), que é administrada pelo World Wide Web Consortium, define as propriedades dos estilos CSS (por exemplo: fonte, cor, preenchimento, margem, espaçamento entre as palavras) que controlam a aparência dos elementos na página da Web. O Dreamweaver permite definir qualquer propriedade CSS1.

No Internet Explorer 4.0 e mais avançado, podem ser utilizadas as linguagens de script, como JavaScript ou VBScript, para alterar as propriedades de posicionamento e estilos CSS dos elementos após a carga da página. No Netscape Navigator 4.0 e mais avançado, as propriedades dos estilos CSS não podem ser alteradas depois que a página tiver sido carregada, apenas as propriedades de posicionamento.

Como criar ou vincular uma folha de estilos CSS externa

Uma folha de estilos CSS é um arquivo de texto externo que contém especificações de estilos e formatação. Quando uma folha de estilos CSS externa for editada, todos os documentos a ela vinculados serão atualizados com essas alterações. Os estilos CSS de um documento podem ser exportados para criar uma nova folha de estilos CSS e, em seguida, anexados ou vinculados a uma folha de estilos externa, a fim de aplicar os estilos nela contidos.



A Ajuda do Dreamweaver consiste de páginas HTML que utilizam uma folha de estilos CSS vinculada, chamada help.css. Para examinar a aparência do código para uma definição de folha de estilos, abra o arquivo help.css (na pasta Help/html) em um editor de texto. Abra qualquer um dos arquivos de tópicos (aqueles iniciados por um número) para ver como a folha de estilos CSS está vinculada ao documento através de um tag link, e também como os estilos CSS específicos são aplicados. Você também pode copiar o help.css para a sua pasta raiz local e aplicar os seus estilos a uma página de teste.

Para anexar uma folha de estilos CSS externa:

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS, ou clique no ícone de Estilos CSS, no Iniciador.
- 2 No painel Estilos CSS, clique com o botão direito (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), e escolha Anexar a folha de estilos, no menu pop-up. Também é possível clicar no ícone de Anexar a folha de estilos, na parte inferior do painel Estilos CSS.
- 3 Na caixa de diálogo Seleccionar a folha de estilos, digite o nome do arquivo em um campo URL ou procure o arquivo desejado.
- 4 Selecione um documento ou caminho relativo à raiz do site. Consulte “Sobre as localizações e os caminhos dos documentos” na página 386.
- 5 Clique em Abrir. A folha de estilos será anexada ao documento do Dreamweaver e os seus estilos aparecerão no painel Estilos CSS.

Para vincular ou criar uma folha de estilos CSS externa

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS, ou clique no ícone de Estilos CSS, no Iniciador.
- 2 No painel Estilos CSS, clique com o botão direito (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), e escolha Editar a folha de estilos, no menu suspenso.
- 3 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, clique em Vincular.
- 4 Na caixa de diálogo Vincular a folha de estilos externa, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em Procurar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para procurar uma folha de estilos CSS externa, ou digite o caminho da folha de estilos na caixa Arquivo/URL. A busca é recomendada porque garante que será digitado o caminho correto da folha de estilos.
 - Crie uma nova folha de estilos CSS externa, digitando um novo nome de arquivo (que ainda não exista no local especificado). O nome do arquivo deve conter a extensão .css.
- 5 Selecione a opção Vincular ou Importar, para especificar e criar o tag utilizado para anexar a folha de estilos CSS externa ao documento e, em seguida, clique em OK.

A opção Importar insere no documento atual as informações contidas no arquivo da folha de estilos CSS externa, enquanto Vincular acessa e reserva as informações sem transferi-las. Embora ambas as opções passem todos os estilos da folha de estilos CSS externa para o documento atual, Vincular oferece mais recursos e funciona com mais navegadores.

O nome da folha de estilos CSS externa aparecerá com o identificador (vincular ou importar) na lista de estilos, na caixa de diálogo Editar os estilos. Conclua as etapas abaixo para criar ou editar os estilos definidos na folha de estilos CSS externa.

- 6 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, selecione o nome da folha de estilos externa e clique em Editar.

Aparecerá a caixa de diálogo Editar a folha de estilos para essa folha de estilos.

- 7 Clique em Novo, para definir os estilos na folha de estilos CSS externa.
- 8 Na caixa de diálogo Novo estilo, defina o novo estilo. Consulte “Como criar um estilo CSS no Dreamweaver” na página 272.
- 9 Ao terminar de definir os estilos, clique em Salvar.

Como editar uma folha de estilos CSS externa:

Quando uma folha de estilos CSS que controla o texto no documento for editada, o texto inteiro será reformatado instantaneamente. As edições afetam todos os documentos vinculados à folha de estilos.

Para editar uma folha de estilos CSS externa:

- 1 Abra qualquer documento que esteja vinculado à folha de estilos CSS externa a ser alterada.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Janela > Estilos CSS, ou clique no ícone de Estilos CSS, no Iniciador. No painel Estilos CSS, clique com o botão direito (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), e escolha Editar a folha de estilos, no menu suspenso.
 - Escolha Texto > Estilos CSS > Editar a folha de estilos.
- 3 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, selecione o nome da folha de estilos externa e clique em Editar.

Aparecerá uma segunda caixa de diálogo Editar a folha de estilos, exibindo os estilos na folha externa. Escolha os estilos a serem editados.
- 4 Edite o estilo. Consulte “Como criar um estilo CSS no Dreamweaver” na página 272.
- 5 Ao terminar a edição dos estilos, clique em Salvar.

Como criar um estilo CSS no Dreamweaver

Crie um estilo CSS para automatizar a formatação dos tags HTML ou uma faixa de texto identificada por um atributo `class`.

Para criar um estilo CSS:

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS e, no painel Estilos CSS, clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), e escolha Novo estilo, no menu pop-up. Também é possível clicar no ícone de Novo estilo, na parte inferior do painel Estilos CSS.

- 2 Escolha dentre as seguintes opções de estilos CSS:

Criar estilo personalizado (classe) cria um estilo que pode ser aplicado como um atributo `class` a uma faixa ou bloco de texto.

Redefinir o tag HTML redefine a formatação padrão de um tag HTML especificado. Lembre-se que é possível alterar o layout de muitas páginas quando um tag for redefinido.

Utilizar o seletor CSS define a formatação para uma determinada combinação de tags ou para todos os tags que contêm um atributo 1d específico.

- 3 Digite um nome, tag ou seletor para o novo estilo:

- Os nomes de estilos CSS (classe) personalizados devem iniciar com um ponto. Caso o ponto não seja incluído, o Dreamweaver o digitará. Esses nomes podem conter qualquer combinação de letras e números, mas deve ser colocada uma letra após o ponto. Por exemplo: `.cabecalhocomercial1`.
- Para redefinir um estilo de tag HTML, digite um tag HTML ou escolha algum no menu pop-up .
- Para um seletor CSS, digite qualquer critério válido para um seletor (por exemplo: `td` ou `#myStyle`), ou escolha um seletor no menu pop-up. Os seletores disponíveis no menu são `a:active`, `a:hover`, `a:link` e `a:visited`.

- 4 Selecione o local onde o estilo será definido: Novo arquivo de folha de estilos (externa) ou Apenas este documento.

- 5 Clique em OK. Aparecerá a caixa de diálogo Definição de estilo.

- 6 Escolha as definições de formatação para o novo estilo CSS. Mantenha os atributos em branco, caso não sejam importantes para o estilo.

Os atributos que não aparecem na janela do documento são marcados com um asterisco (*) na caixa de diálogo Definição de estilo. Alguns dos atributos de estilo CSS que podem ser definidos no Dreamweaver têm uma aparência diferente no Microsoft Internet Explorer 4.0 e no Netscape Navigator 4.0, e alguns não contam atualmente com suporte de nenhum navegador.

7 Clique em OK ou Aplicar.

Consulte os tópicos seguintes na Ajuda do Dreamweaver, para obter informações sobre definições específicas:

- painel Definição de estilo do tipo
- painel Definição de estilo do fundo
- painel Definição de estilo de bloco
- painel Definição de estilo de caixa
- painel Definição de estilo de borda
- painel Definição de estilo de lista
- painel Definição de estilo de posicionamento
- painel Definição de estilo de extensões

Quando for criado um estilo (classe) personalizado, ele aparecerá no painel Estilos CSS e no submenu Texto > Estilos CSS. Os estilos de tags HTML e do seletor CSS não aparecem no painel Estilos CSS, porque não podem ser aplicados, mas são representados automaticamente na janela do documento, onde ocorrer o tag ou seletor.

Como aplicar um estilo (classe) CSS personalizado

Os estilos (classes) personalizados são o único tipo de estilo CSS que pode ser aplicado a qualquer texto em um documento, sem levar em consideração os tags que o controlam. O painel Estilos CSS exibe os nomes de todos os estilos disponíveis.

Não confunda os estilos CSS com as opções como Negrito ou Variável do submenu Texto > Estilo; essas opções são atributos de formatação predefinidos, que correspondem a tags HTML específicos.

Quando dois ou mais estilos CSS forem aplicados ao mesmo texto, estes poderão se tornar conflitantes e produzir resultados inesperados. Consulte “Sobre os estilos conflitantes” na página 275.

Para aplicar um estilo CSS personalizado:

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS.
- 2 Selecione o texto ao qual será aplicado um estilo CSS.

Coloque o ponto de inserção em um parágrafo, para aplicar o estilo ao parágrafo inteiro.

Para especificar o tag exato ao qual o estilo CSS deve ser aplicado, escolha o tag com o seletor, na parte inferior esquerda da janela do documento. Também é possível selecionar o tag exato no seletor de tags, clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh), para mostrar um menu contextual, e escolha Set Class, para examinar uma lista de estilos CSS a serem aplicados.

Se for selecionada uma faixa de texto em um único parágrafo, o estilo CSS afetará apenas a faixa selecionada.

- 3 Clique em um nome de estilo no painel Estilos CSS.

Um estilo CSS também pode ser aplicado escolhendo um nome de estilo no submenu Texto > Estilos CSS, ou clicando com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressionando a tecla Control e clicando (no Macintosh) para escolher o nome do estilo no submenu Estilos CSS do menu contextual. O tag da seleção atual aparecerá ao lado do comando Estilo personalizado.

Como exportar os estilos para criar uma folha de estilos CSS

Os estilos de um documento podem ser exportados para criar uma nova folha de estilos CSS. Em seguida, ela pode ser vinculada a outros documentos, para que os estilos sejam aplicados.

Para exportar os estilos CSS de um documento e criar uma folha de estilos CSS:

- 1 Escolha Arquivo > Exportar > Exportar os estilos CSS, ou selecione Texto > Exportar a folha de estilos. Aparecerá a caixa de diálogo Exportar os estilos como um arquivo CSS.
- 2 Digite um nome para o estilo e clique em Salvar. O estilo será salvo como uma folha de estilos CSS.

Sobre os estilos conflitantes

Quando dois ou mais estilos CSS forem aplicados ao mesmo texto, estes poderão se tornar conflitantes e produzir resultados inesperados. Os navegadores aplicam os atributos de estilo segundo as regras abaixo:

- Se dois estilos forem aplicados ao mesmo texto, o navegador exibirá todos os atributos de ambos os estilos, a menos que os atributos específicos sejam conflitantes. Por exemplo: um estilo pode especificar azul para a cor do texto e outro definir vermelho.
- Se os atributos de dois estilos aplicados ao mesmo texto forem conflitantes, o navegador exibirá o atributo do estilo mais próximo (àquele do texto).
- Se houver um conflito direto, os atributos dos estilos CSS (aplicados com o atributo `class`) anularão aqueles dos estilos de tags HTML.

No exemplo seguinte, o estilo definido para `h1` deve especificar a fonte, o tamanho e a cor para todos os parágrafos `h1`, mas o estilo CSS personalizado `.Blue` aplicado a esse parágrafo anula a definição de cor no estilo `h1`. O segundo estilo CSS personalizado `.Red` anula o `.Blue` porque ele está contido no estilo `.Blue`.

```
<h1><span class="Blue">Este parágrafo está controlado pelo estilo  
personalizado .Blue e pelo estilo h1  
de tag HTML.<span class="Red">Exceto pelo fato de esta sentença ser controlada  
pelo estilo .Red.  
</span>
```

```
Agora, estamos de volta ao estilo .Blue.</span></h1>
```

Como utilizar o painel Estilos CSS

Utilize o painel Estilos CSS para aplicar os estilos CSS personalizados à seleção atual. O painel Estilos CSS exibe apenas os estilos CSS (classes) personalizados; os estilos redefinidos de tags HTML e de seletor CSS não aparecem no painel Estilos CSS, porque são aplicados automaticamente a qualquer texto controlado pelo tag ou seletor especificado. (Caso seja conveniente recortar e colar estilos que podem ser reutilizados, mas não atualizados e personalizados, utilize o painel Estilos HTML.)

Escolha Janela > Estilos CSS, para exibir o painel Estilos CSS.

Aplicar exibe o tag da seleção atual. Escolha um tag no menu pop-up para selecionar uma opção diferente.

Novo estilo abre a caixa de diálogo Novo estilo. Crie um novo estilo para um determinado documento ou crie uma nova folha de estilos externa.

Anexar a folha de estilos abre a caixa de diálogo Selecionar o arquivo de folha de estilos. Selecione uma folha de estilos externa para anexar ao documento atual.

Editar a folha de estilos abre a caixa de diálogo Editar a folha de estilos. Edite qualquer um dos estilos no documento atual ou em uma folha de estilos externa.

Consulte também “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Nota: Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no painel Estilos CSS, para abrir um menu contextual que inclui os comandos Editar, Duplicar, Excluir, Aplicar o novo estilo, Editar a folha de estilos e Anexar a folha de estilos.

Como definir as preferências de estilos CSS

As preferências de estilos CSS controlam a maneira pela qual o Dreamweaver grava o código que define os estilos CSS. Esses estilos podem ser gravados de forma abreviada, com a qual algumas pessoas acham mais fácil trabalhar. Algumas versões mais antigas dos navegadores não interpretam corretamente o formato abreviado. A menos que você prefira que o Dreamweaver grave os estilos de forma abreviada, não há razão para alterar qualquer uma das preferências de estilos CSS.

Escolha Editar > Preferências, e clique em Estilos CSS, para exibir as preferências de formato da folha de estilos CSS. Consulte também “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267.

Utilizar o formato abreviado para determina quais atributos de estilo CSS o Dreamweaver gravará em formato abreviado.

Ao editar os estilos CSS, utilize o formato abreviado controla se o Dreamweaver regravará os estilos existentes no formato abreviado. Escolha a opção Se o formato original for abreviado, para fazer com que o Dreamweaver mantenha todos os estilos originais. Escolha De acordo com as definições acima, para que o Dreamweaver reescreva os estilos em formato abreviado, segundo os atributos especificados nas caixas de seleção Utilizar o formato abreviado de.

Como converter os estilos CSS em tags HTML

Se você utilizar os estilos CSS para especificar a formatação do texto (como família, tamanho, cor e decoração das fontes) e, posteriormente, decidir tornar a formatação visível em um navegador 3.0, utilize o comando Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0, para converter o maior número de informações possíveis sobre os estilos para os tags HTML.

Nota: Nem todos os estilos CSS podem ser convertidos em HTML, porque os tags HTML não abrangem ou oferecem suporte a todos os atributos possíveis nas CSS.

Para converter um arquivo que utiliza os estilos CSS em um arquivo compatível com navegador 3.0:

- 1 Escolha Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha Estilos CSS em markup de HTML.

Quando a opção Camadas em tabelas for selecionada, o Dreamweaver substituirá todas as camadas por uma tabela e manterá o posicionamento original.

Os estilos CSS serão substituídos, onde for possível, pelos tags HTML, como `b` e `font`. Qualquer markup CSS que não puder ser convertido em HTML será removido. Consulte “Tabela de conversão de CSS em markup de HTML” na página 278 para obter informações sobre quais estilos serão convertidos e quais serão removidos.

- 3 Clique em OK. O Dreamweaver abrirá o arquivo convertido em uma nova janela sem título.

Nota: Este procedimento de conversão deverá ser efetuado sempre que o arquivo original for alterado, para atualizar o arquivo compatível com os navegadores da versão 3.0. Por esse motivo, recomendamos que isto seja efetuado apenas depois que você estiver inteiramente satisfeito com o arquivo original.

Tabela de conversão de CSS em markup de HTML

Os atributos CSS relacionados na tabela abaixo são convertidos em markup de HTML utilizando o comando Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0. Consulte “Como converter os estilos CSS em tags HTML” na página 277. Os atributos não contidos na tabela serão removidos.

atributo CSS	Convertido em
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE="[1-7]"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL ou OL com TYPE, conforme for adequado
text-align	P ALIGN ou DIV ALIGN, conforme for adequado
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

Como verificar a ortografia

Utilize o comando Verificar a ortografia, no menu Texto, para corrigir a ortografia no documento. Esse comando ignora os tags HTML e valores de atributos.

Como padrão, a verificação ortográfica utiliza o dicionário ortográfico de inglês dos EUA. Para alterar o dicionário, escolha Editar > Preferências > Geral, e selecione um outro dicionário no menu pop-up. Os dicionários dos idiomas adicionais estão disponíveis para download no Centro de suporte do Dreamweaver.

Como verificar a ortografia utilizando a caixa de diálogo Verificar a ortografia

Utilize as seguintes opções da caixa de diálogo Verificar a ortografia para examinar a ortografia no documento: Para exibir a caixa de diálogo, escolha Texto > Verificar a ortografia.

Adicionar ao dicionário pessoal adiciona a palavra não-reconhecida ao seu dicionário pessoal. Para remover as palavras do dicionário pessoal, edite o arquivo Personal.dat em um editor de texto. Esse arquivo está em Dreamweaver 4/Configuration/Dictionaries.

Ignorar ignora a ocorrência de uma palavra não-reconhecida.

Ignorar todas ignora todas as ocorrências de uma palavra não-reconhecida.

Alterar substitui a ocorrência da palavra não-reconhecida pelo texto digitado na caixa Alterar para, ou pela seleção na lista Sugestões.

Alterar todas substitui todas as ocorrências da palavra não-reconhecida.

Como procurar e substituir texto, tags e atributos

É possível realizar uma busca de texto, texto circundado por determinados tags ou tags e atributos HTML no documento atual, em arquivos específicos, em um diretório ou no site inteiro. Observe que serão utilizados comandos diferentes para procurar arquivos e texto (e/ou tags HTML 1) nos arquivos: Localizar no site local e Localizar no site remoto buscam arquivos, enquanto que Editar > Localizar e substituir procuram texto e tags nos arquivos.

Para procurar texto e/ou HTML nos documentos:

1 Escolha dentre as seguintes opções:

- Na visualização do projeto, na janela do documento ou do site, escolha Editar > Localizar e substituir.
- Na visualização de código, clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou clique mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh), e escolha Localizar e substituir no menu contextual.

2 Na caixa de diálogo Localizar e substituir que aparecer, utilize a opção Localizar em, para especificar os arquivos a serem localizados:

- Documento atual restringe a busca ao documento ativo. Esta opção estará disponível apenas quando for escolhida Localizar ou substituir, na janela ativa do documento ou no menu contextual, no inspetor de código.
- A escolha de Todo o site local expande a busca para todos os documentos HTML, arquivos de biblioteca e documentos de texto localizados no site. Após a escolha de Site atual, o nome deste aparecerá à direita do menu pop-up. Se este não for o site no qual deseja efetuar a busca, escolha um outro site no menu pop-up Sites atuais, na janela do site.
- Arquivos selecionados do site restringe a busca aos arquivos e pastas que estiverem selecionados na janela do site. Esta opção está disponível apenas quando Localizar ou substituir tiver sido escolhida na janela do site ativa (isto é, na frente da janela do documento).
- A escolha de Pasta restringe a busca a um grupo específico de arquivos. Após escolher a pasta, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o diretório no qual será efetuada a busca.

3 Utilize a opção Procurar, para especificar o tipo de busca a ser efetuada.

- A escolha de Código-fonte permite procurar determinadas seqüências de texto no código-fonte HTML. Consulte “Sobre as buscas de código-fonte HTML” na página 282.
- A escolha de Texto permite procurar determinadas seqüências de texto na janela do documento. Uma busca de texto ignora qualquer HTML que interrompa a seqüência. Por exemplo: uma busca de **o cão preto** coincidiria com o cão preto e o `<i>cão</i> preto..`
- A escolha de Texto avanç. permite procurar determinadas seqüências de texto dentro ou fora de um ou mais tags. Por exemplo: em um documento que contém o seguinte HTML, a procura de **tenta** fora do tag `i` acarretaria a localização apenas da segunda instância da palavra tenta: João `<i>tenta</i>` entregar o trabalho dentro do prazo, mas nem sempre consegue. Ele sempre tenta cumprir os prazos. Consulte “Como procurar texto contido em tags específicos” na página 284.
- A escolha de Tag específico permite procurar determinados tags, atributos e valores de atributo, como todos os tags `td` com a definição de `valign` para top. Consulte “Como procurar os tags e atributos HTML” na página 282.

Nota: A ativação através das teclas Control e Enter ou Shift e Enter (no Windows), ou Control e Return, Shift e Return ou Command e Return (no Macintosh) adiciona quebras de linha nos campos de busca de texto, permitindo a procura de um caractere de retorno. Verifique se a opção Ignorar os diferentes espaços em branco está desmarcada ao fazer essa busca, quando não forem utilizadas as expressões regulares. Observe que esse procedimento localiza um determinado caractere de retorno, mas não apenas uma quebra de linha; por exemplo: não localizará um tag `
` ou `<p>`. Os caracteres de retorno aparecem como espaços na visualização do projeto e não como quebras de linha.

4 Utilize uma das seguintes opções para expandir ou limitar a busca:

- A opção Coincidir maiúsc./minúsc restringe a busca ao texto que coincidir exatamente com a caixa do texto a ser localizado. Por exemplo: se você tentar localizar **o chapéu marrom**, não encontrará O chapéu marrom.

Nota: A opção Ignorar os diferentes espaços em branco trata qualquer espaço em branco como espaço simples, com o intuito de coincidir com a busca. Por exemplo: com esta opção selecionada, **este texto** coincidiria com **este texto**, porém não com **estetexto**. Esta opção não estará disponível quando Utilizar expressões regulares estiver selecionada; neste caso, será necessário escrever textualmente a expressão normal, a fim de ignorar qualquer espaço em branco Observe que os tags `<p>` e `
` não são considerados espaço em branco.

- A opção Utilizar expressões regulares acarreta a interpretação de certos caracteres e cadeias de caracteres pequenas (como `?`, `*`, `\w` e `\b`) da seqüência de busca como operadores comuns de expressões. Por exemplo: a busca de **o cão \bw*\b** coincidirá com o cão preto e o cão policial. Consulte “Sobre as expressões regulares” na página 286.

Nota: Se você estiver trabalhando na visualização de código, fizer alterações no seu documento e tentar localizar e substituir qualquer item que não seja código-fonte, aparecerá uma caixa de diálogo informando que o Dreamweaver está sincronizando as duas visualizações antes de efetuar a busca. Para obter mais informações sobre a sincronização de visualizações, consulte “Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)” na página 361.

Sobre as buscas de código-fonte HTML

Utilize a opção Código-fonte HTML, na caixa de diálogo Localizar e substituir, para procurar seqüências específicas de texto no código-fonte HTML. Por exemplo: uma busca de **cão preto** no seguinte código coincidiria com duas instâncias (no atributo alt e na primeira frase):

```
<br>
Ontem, vimos vários cães pretos no parque. O cão
<a href="barnabé.html">preto</a> de que mais gostamos se chama Barnabé.
```

A frase **cão preto** também aparece na segunda oração, porém ela não coincide com a busca, pois é interrompida por um link.

Consulte “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280 para obter instruções passo a passo que explicam como iniciar uma busca.

Como procurar os tags e atributos HTML

Utilize a opção Tag específico, na caixa de diálogo Localizar e substituir, para procurar tags, atributos e valores de atributos específicos. Por exemplo: é possível procurar todos os tags `img` sem o atributo `alt`. Consulte “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280 para obter informações sobre os vários tipos de buscas.

Para realizar uma busca de tag:

- 1 Escolha Editar > Localizar e substituir, e especifique em quais arquivos deverá ser feita a busca, conforme a explicação em “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280.
- 2 Escolha Tag específico, no menu pop-up Procurar.
- 3 Escolha um tag específico no menu pop-up ao lado do menu pop-up Procurar, ou selecione [qualquer tag].

Se desejar apenas procurar todas as ocorrências do tag especificado, pressione o botão com o sinal de subtração (-) e passe à etapa 6. Caso contrário, prossiga na etapa 4.

4 Limite a busca, utilizando um dos seguintes modificadores de tags:

- Escolha Com atributo, para selecionar um atributo que deva estar no tag, para que este coincida com o critério de busca. É possível especificar um determinado valor deste atributo ou escolher [qualquer valor].
- Escolha Sem atributo, para selecionar um atributo que não deva estar no tag, para que este coincida com o critério de busca. Por exemplo: escolha esta opção para procurar todos os tags `IMG` sem o atributo `ALT`.
- Escolha Contendo, para especificar um texto ou tag que deve estar contido no tag original para que haja coincidência. Por exemplo: no código `Cabeçalho 1`, o tag `font` está contido no tag `b`.
- Escolha Não contendo, para especificar um texto ou tag que não deve estar contido no tag original, para que haja coincidência.
- Escolha Dentro do tag, para especificar um tag dentro do qual deve estar o tag de destino, para que haja coincidência.
- Escolha Fora do tag, para especificar um tag dentro do qual não deve estar o tag de destino, para que haja coincidência.

5 Clique no botão com o sinal de adição (+) e repita a etapa 4, a fim de restringir mais ainda a busca.

6 Inicie a busca:

- Escolha Localizar o próximo, para realçar a próxima instância do texto da busca no documento.
- Escolha Localizar todos, para gerar uma lista de todas as instâncias do texto da busca no documento.
- Clique em Localizar o próximo para realçar a próxima instância do texto da busca no documento atual ou, caso haja algum, abra o próximo documento que contenha o texto da busca.
- Escolha Localizar todos, para gerar uma lista de todas as instâncias do texto da busca no documento atual ou, se você estiver procurando um diretório ou site, gerar uma lista de documentos que contenham o texto da busca.

Como procurar texto contido em tags específicos

Utilize a opção Texto avanç., na caixa de diálogo Localizar e substituir, para procurar determinadas seqüências de texto que poderão estar ou não em um conjunto de tags de contenção. Por exemplo: é possível procurar a expressão **Sem título** entre os tags <title>, a fim de localizar todas as páginas sem título no site. Consulte “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280 para obter informações sobre os vários tipos de buscas.

Para realizar uma busca de texto avançada:

- 1 Escolha Editar > Localizar e substituir, e especifique em quais arquivos deverá ser feita a busca, conforme a explicação em “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280.
- 2 No menu pop-up Localizar, selecione Texto avanç.
- 3 Digite o texto a ser localizado no campo de texto adjacente ao menu pop-up Procurar.

Por exemplo: digite a expressão **Sem título**.

- 4 Escolha Dentro do tag ou Fora do tag e, em seguida, escolha um tag no menu pop-up adjacente.

Por exemplo: escolha Dentro do tag e, em seguida title.

- 5 Clique no botão com o sinal de adição (+), a fim de restringir mais ainda a busca dos tags com um ou mais atributos específicos.

Uma vez que o tag <title> não possui atributos, não será necessário utilizar esta opção para localizar todas as páginas sem título no site.

- 6 Escolha Localizar o próximo, para abrir o próximo documento que contiver o texto de busca, ou clique em Localizar todos, para gerar uma lista de documentos que contêm esse texto.

Como salvar os padrões de busca

É possível salvar os padrões de busca para uso posterior clicando no botão Salvar a consulta, na caixa de diálogo Localizar e substituir. O salvamento de uma consulta é conveniente se esta for realizada com frequência e se você não quiser reconstruir várias vezes esse padrão de busca. Por exemplo: para retirar tags não-padronizados de documentos criados com um outro editor visual de HTML ou para confirmar se todas as imagens contidas em um arquivo possuem os atributos `height`, `width` e `alt`, antes que o documento seja publicado na Web.

Para salvar um padrão de busca:

- 1 Defina os parâmetros da busca, seguindo as etapas descritas em “Como procurar e substituir texto, tags e atributos” na página 280.

Se estiver realizando uma busca de tag ou texto avançado, consulte “Como procurar os tags e atributos HTML” na página 282 ou “Como procurar texto contido em tags específicos” na página 284, para obter informações sobre a definição de parâmetros adicionais de busca.
- 2 Clique no botão Salvar a consulta (identificado por um ícone em forma de disco).

O local padrão onde as consultas são salvas é a pasta Configuration/Queries, contida na pasta do aplicativo do Dreamweaver.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, digite o nome do arquivo que identificará a consulta e clique em Salvar.

Por exemplo: se o padrão de busca envolver a localização de tags `img` sem o atributo `alt`, a consulta poderá se chamar `img_no_alt.dwr`. As consultas de localização terminam com a extensão `dwq`, enquanto que as consultas de substituição terminam com a extensão `dwr`.

Para chamar um padrão de busca novamente:

- 1 Escolha Editar > Localizar e substituir.
- 2 Clique no botão Carregar a consulta (identificado por um ícone em forma de pasta).

A caixa de diálogo Carregar a consulta será aberta automaticamente na pasta Configuration/Queries. É possível navegar até uma outra pasta, se houver consultas salvas em outras pastas.
- 3 Selecione um arquivo de consulta e clique em Abrir.

Na caixa de diálogo Localizar, apenas as consultas de localização (arquivos `.dwq`) estarão disponíveis. Na caixa de diálogo Substituir, tanto as consultas de localização (arquivos `.dwq`) quanto as de substituição (arquivos `.dwr`) estarão disponíveis.
- 4 Clique em Localizar o próximo, Localizar todos, Substituir ou Substituir todos, para iniciar a busca.

Sobre as expressões regulares

As expressões regulares consistem de padrões que descrevem as combinações de caracteres no texto. Utilize essas expressões em suas buscas, para que o auxiliem a descrever conceitos como “frases iniciadas com ‘O’” e “valores de atributo que contenham um número”. A tabela a seguir lista os caracteres especiais em expressões regulares, bem como seus significados e exemplos de uso.

Para localizar o texto contendo um dos caracteres especiais da tabela, preceda o caractere especial com uma barra invertida. Por exemplo: para localizar o asterisco na frase *algumas condições se aplicam**, o padrão de busca poderia ter a seguinte aparência: `aplicam*`. Se não for colocada uma barra inclinada antes do asterisco, serão localizadas todas as ocorrências de “aplicam” (assim como de “aplic”, “aplica” e “aplicar”), e não apenas aquelas seguidas do sinal de asterisco.

Caractere	Coincidirá com	Exemplo
<code>^</code>	Início da entrada ou linha.	<code>^T</code> coincidirá com “T” em “Terracota”, mas não em “Cabana do Pai Tomás”
<code>\$</code>	Final da entrada ou linha.	<code>o\$</code> coincidirá com “o” em “número”, mas não em “números”
<code>*</code>	O caractere precedente zero ou mais vezes.	<code>um*</code> coincidirá com “um” em “rum”, “umi” em “luminoso” e “u” em “azul”
<code>+</code>	O caractere precedente uma ou mais vezes.	<code>um+</code> coincidirá com “um” em “rum” e “umi” em “luminoso”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “azul”
<code>?</code>	O caractere precedente no máximo uma vez (isto é, indica que o caractere precedente é opcional).	<code>re?ta</code> coincidirá com “rta” em “curta” e “reta” em “preta”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “caneta” ou “brotar”
<code>.</code>	Qualquer caractere, exceto nova linha.	<code>.pr</code> coincidirá com “propriedades” e “programa” na frase “propriedades do programa”
<code>x y</code>	x ou y.	<code>FF0000 0000FF</code> coincide com “FF0000” em <code>bgcolor="#FF0000"</code> e “0000FF” em <code>fontcolor="#0000FF"</code>
<code>{n}</code>	Exatamente 'n' ocorrências do caractere precedente.	<code>r{2}</code> coincidirá com “rr” em “carro” e com os primeiros dois erres em “brrrrr”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “for”
<code>{n,m}</code>	Pelo menos 'n' e, no máximo, 'm' ocorrências do caractere precedente.	<code>F{2,4}</code> coincidirá com “FF” em “#FF0000” e com os primeiros quatro eses em “FFFFFF”

Caractere	Coincidirá com	Exemplo
[abc]	Qualquer um dos caracteres dentro dos colchetes. Especifique uma faixa de caracteres com um hífen ([a-f] equivale a [abcdef], por exemplo).	[e-g] coincidirá com “e” em “tabela”, “f” em “fraude” e “g” em “Aguarde”
[^abc]	Qualquer um dos caracteres que não esteja dentro dos colchetes. Especifique uma faixa de caracteres com um hífen ([^a-f] equivale a [^abcdef], por exemplo)).	[^aeiou] coincidirá inicialmente com “r” em “cravo”, “b” em “biblioteca” e “f” em “OFF!”
\b	Um limite de palavra (como um espaço ou retorno de carro).	\bb coincidirá com “b” em “blasfêmia”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “abrir” ou “liberdade”
\B	Um limite sem palavra.	\Bb coincidirá com “b” em “liberdade”, porém não coincidirá com “blasfêmia”
\d	Qualquer caractere numérico. Equivale a [0-9].	\d coincidirá com “3” em “C3PO” e “2” em “apartamento 2G”
\D	Qualquer caractere não numérico. Equivale a [^0-9].	\D coincidirá com “S” em “900S” e “Q” em “Q45”
\f	Alimentação de formulário.	-
\n	Alimentação de linha.	-
\r	Retorno de carro.	-
\s	Qualquer caractere contendo espaços em branco, inclusive espaços, tabulações, alimentações de formulário ou de linha.	\scoluna coincidirá com “coluna” em “100 colunas”, porém não coincidirá com “colunas”
\S	Qualquer caractere que não contenha espaços em branco.	\Scoluna coincidirá com “coluna” em “colunas:”, porém não coincidirá com “100 colunas”
\t	Uma tabulação.	-
\w	Qualquer caractere alfanumérico, inclusive o sinal de sublinhado. Equivale a [A-Za-z0-9_].	\w* coincidirá com “Alfabeto” em “Alfabeto cirílico” e com “objeto” e “abstrato” em “nenhum objeto abstrato”

Caractere	Coincidirá com	Exemplo
\W	Qualquer caractere que não seja alfanumérico. Equivale a [^A-Za-z0-9_].	\W coincidirá com “&” em “Joca & Mateus” e com “%” em “100%”
Control e Enter ou Shift e Enter (no Windows), ou Control e Return, Shift e Return ou Command e Return (no Macintosh)	Caractere de retorno. Verifique se a opção Ignorar os diferentes espaços em branco está desmarcada ao efetuar essa busca, quando não forem utilizadas as expressões regulares. Observe que esse procedimento coincidirá com um determinado caractere, mas não a noção geral de quebra de página; por exemplo: não coincidirá com um tag ou <p>. Os caracteres de retorno aparecem como espaços na janela do documento e não como quebras de linha.	-

Utilize parênteses para definir grupos nas expressões regulares que serão mencionadas posteriormente; utilize \$1, \$2, \$3, etc. (utilize (\$) no campo Localizar e (\) no campo Substituir para referir-se ao primeiro, segundo, terceiro, etc. grupos de parênteses. Por exemplo: a busca de (\d+)\V(\d+)\V(\d+) e sua substituição por \$2/\$1/\$3 troca o dia e o mês em uma data separada por barras inclinadas (na conversão entre o formato de datas americanas e européias).

CAPÍTULO 11

Como inserir imagens

Em geral, são utilizados três formatos de arquivos gráficos nas páginas da Web: GIF, JPEG e PNG. Atualmente, apenas os formatos GIF e JPEG recebem suporte total da maioria dos navegadores. O Microsoft Internet Explorer 4.0 ou mais avançado, e o Netscape Navigator 4.04 ou mais avançado também oferecem suporte parcial à exibição de imagens PNG. A menos que o um site destine-se a usuários com navegadores que oferecem suporte ao formato PNG, utilize os GIFs ou JPEGs para atingir um público maior.

Os arquivos **GIF (Graphic Interchange Format)** são aqueles que utilizam 256 cores no máximo. Os GIFs são mais apropriados para exibir imagens em tons descontinuos ou aquelas que contêm grandes superfícies de cores sólidas (barras de navegação, botões, ícones, logotipos ou outras imagens com matizes e cores uniformes, por exemplo). Podem ser criados GIFs com fundo transparente; GIFs entrelaçados, que entram em foco lentamente à medida que uma imagem é carregada no navegador; ou GIFs animados, que são vários GIFs salvos como um único arquivo.

O formato de arquivo **JPEG (Joint Photographic Experts Group)** é a opção mais avançada para imagens fotográficas ou de tons contínuos, porque os arquivos JPEG podem conter milhões de cores. Esses arquivos tendem a ser maiores do que os GIFs e PNGs. Como a qualidade do arquivo JPEG é maior, também aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de download. Tente equilibrar a qualidade da imagem e o tamanho do arquivo, compactando o arquivo JPEG.

O formato de arquivo **PNG (Portable Network Group)** é um substituto livre de patentes ao GIF, que inclui suporte para as imagens que tiverem as cores indexadas, escala de cinza e true-color, além de suporte ao canal alfa de transparência. PNG é o formato de arquivo original do Macromedia Fireworks. Os arquivos PNG retêm todas as informações sobre camadas, vetores, cores e efeitos originais (por exemplo: aplicação de sombra) e, a qualquer momento, todos os elementos são editáveis. Os arquivos devem ter a mesma extensão .png, para que possam ser reconhecidos como PNG pelo Macromedia Dreamweaver.

Os GIFs, JPEGs e PNGs podem ser inseridos em documentos do Dreamweaver. Além da inserção de uma imagem na página, é possível também colocá-la em uma tabela, formulário ou camada.

Durante a inclusão das imagens, estas podem ser selecionadas e modificadas diretamente na janela do documento. Por exemplo: o inspetor de propriedades pode ser utilizado para adicionar links a uma imagem, incluir uma borda ao redor de uma imagem, definir o tamanho da imagem, inserir espaço ao redor de uma imagem e definir o alinhamento. Para criar imagens interativas (imagens cambiáveis, barras de navegação ou mapas de imagens, por exemplo), utilize os comportamentos do Dreamweaver.

Para configurar um fluxo de trabalho de produção eficiente, utilize a caixa de diálogo Preferências do Dreamweaver para definir um editor de imagens preferido (o Fireworks, por exemplo). A definição de um editor de imagens permite iniciá-lo e editar uma imagem durante o trabalho no Dreamweaver. Se o Fireworks for escolhido como editor preferido, as edições podem ser feitas nesse programa e, com um clique, a imagem será automaticamente atualizada no arquivo do Dreamweaver. Para obter mais informações sobre como utilizar o Fireworks no Dreamweaver, consulte “Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos” na página 307.

Além da inserção de imagens em uma página, é possível definir uma imagem de fundo; consulte “Como definir uma imagem ou cor de fundo da página” na página 161. Para sobrepor as imagens, insira-as em camadas; consulte “Como utilizar as camadas” na página 439.

Como inserir uma imagem

Quando uma imagem for inserida em um documento do Dreamweaver, o programa irá gerar automaticamente uma referência desse arquivo no código-fonte HTML. Para assegurar que essa referência está correta, o arquivo de imagem deve estar no site. Caso não esteja, o Dreamweaver perguntará se o arquivo deve ser copiado na pasta raiz.

Para inserir uma imagem:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Coloque o ponto de inserção onde a imagem deverá aparecer na janela do documento e, em seguida, escolha **Inserir > Imagem**, ou clique no botão **Inserir imagem**, na categoria **Comuns** do painel **Objetos**.
- Coloque o ponto de inserção onde a imagem deverá aparecer na janela do documento e, em seguida, pressione as teclas **Control, Alt e I** (no Windows), ou **Command, Option e I** (no Macintosh).
- Arraste o botão **Inserir imagem**, do painel **Objetos** até a localização na janela do documento.
- Arraste uma imagem do painel **Propriedades** até a localização na janela do documento; em seguida, vá para a etapa 3.
- Arraste uma imagem da janela do site até a localização na janela do documento; em seguida, vá para a etapa 3.
- Arraste uma imagem da área de trabalho até a localização na janela do documento e, em seguida, vá para a etapa 3.

2 Na caixa de diálogo que aparecer, clique em **Procurar**, para escolher um arquivo, ou digite o caminho do arquivo de imagem.

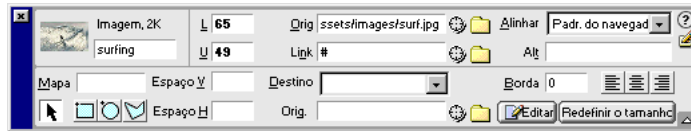
Se você estiver trabalhando em um documento que não foi salvo, o Dreamweaver irá gerar uma referência `file://` para esse arquivo de imagem. Quando o documento for salvo em algum lugar do site, o Dreamweaver converterá a referência em um caminho relativo a documento.

3 Defina as propriedades da imagem no inspetor de propriedades.

Consulte “Como definir as propriedades da imagem” na página 292.

Como definir as propriedades da imagem

Para definir as seguintes propriedades da imagem, selecione uma imagem na janela do documento e, em seguida, escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades. O inspetor exibirá inicialmente as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



Utilize o campo de texto abaixo da imagem em miniatura para definir uma imagem que sirva de referência, quando você estiver utilizando um comportamento do Dreamweaver (por exemplo: permuta de imagens) ou uma linguagem de script, como JavaScript ou VBScript.

L e U reservam espaço para uma imagem em uma página durante o carregamento desta em um navegador. O Dreamweaver preencherá automaticamente esses campos com o tamanho original da imagem. Os valores padrão e não-identificados são pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros) e cm (centímetros), além de suas combinações. Por exemplo: 2pol+5mm; o Dreamweaver converterá os valores em pixels no código-fonte HTML.

Se forem definidos valores para L e U que não correspondem às reais largura e altura da imagem, esta poderá não ser exibida corretamente no navegador. Para restaurar os valores originais, clique nos identificadores dos campos. Esses valores podem ser alterados, a fim de redimensionar essa instância da imagem, mas esse procedimento não reduzirá o tempo de download, porque o navegador efetuará o download de todos os dados da imagem antes de redimensioná-la. Para reduzir esse tempo e assegurar que todas as instâncias de uma imagem apareçam com o mesmo tamanho, utilize um aplicativo de edição de imagens para redimensioná-las.

Orig. especifica o arquivo de origem da imagem. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo de origem, ou digite o caminho. Para obter informações sobre a inserção de caminhos, consulte “Caminhos absolutos” na página 386.

Link especifica um hyperlink para a imagem. Arraste o ícone do indicador de arquivos até um arquivo na janela do site ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um documento no seu site, ou digite a URL.

Alinhar coloca uma imagem e o texto na mesma linha. Consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Alt. especifica um texto alternativo que aparecerá no lugar da imagem para os navegadores somente de texto ou para aqueles definidos para download manual de imagens. Para os usuários com deficiência visual, que utilizam sintetizadores de fala com navegadores somente de texto, o texto é falado em voz alta. Em alguns navegadores, esse texto também aparecerá quando o ponteiro estiver sobre a imagem.

Campo de nome do mapa possibilita a criação de mapas de imagens do cliente. Consulte “Como criar os mapas de imagens” na página 296.

Espaço V e Espaço H adicionam espaço, em pixels, acima, abaixo e em ambos os lados da imagem. Espaço V adiciona espaço nas partes superior e inferior de uma imagem. Espaço H adiciona espaço nos lados direito e esquerdo de uma imagem.

Destino especifica a moldura ou janela na qual a página vinculada deverá ser carregada. Esta opção não estará disponível quando a imagem não estiver vinculada a outro arquivo. Os nomes de todas as molduras no documento atual aparecerão na lista Destino. É possível também escolher entre os seguintes nomes de destino reservados:

- **_blank** carrega o arquivo vinculado em uma janela do navegador nova e sem nome.
- **_parent** carrega o arquivo vinculado em um conjunto-pai de molduras ou na janela da moldura que contém o link. Se a moldura que contém o link não estiver aninhada, o arquivo vinculado será carregado na janela inteira do navegador.
- **_self** carrega o arquivo vinculado na mesma moldura ou janela que o link. Esse destino é o padrão, portanto geralmente não é necessário especificá-lo.
- **_top** carrega o arquivo vinculado na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.

Orig. baixa especifica a imagem que deve ser carregada antes da imagem principal. Muitos designers utilizam uma versão de 2 bits (em preto e branco) da imagem principal, porque é carregada rapidamente, e dá uma idéia aos visitantes do que eles irão ver.

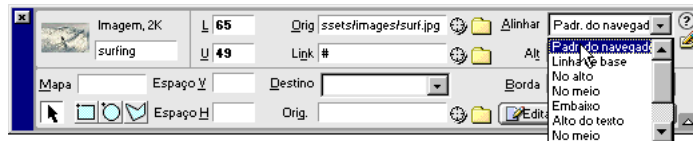
Borda define a largura, em pixels, da borda em volta da imagem. Insira 0 (zero), para que não haja uma borda. A borda pode ser aplicada a imagens que estejam ou não vinculadas. A cor do link é definida na caixa de diálogo Propriedades da página. Se for definida uma borda para uma imagem sem links, a borda terá a mesma cor do texto no parágrafo no qual a imagem será inserida.

Editar inicia o editor de imagens especificado nas preferências de editores externos e abre a imagem selecionada. Quando você salvar a imagem e retornar ao Dreamweaver, este programa atualizará a janela do documento com a imagem editada. Consulte “Como utilizar um editor de imagens externo” na página 301.

Redefinir o tamanho redefine os valores L e U do tamanho original da imagem.

Como alinhar os elementos

Utilize o inspetor de propriedades para definir o alinhamento de uma imagem em relação a outros elementos na mesma linha ou parágrafo. O HTML não fornece um modo de colocar texto ao redor dos limites da imagem, como é possível fazê-lo com alguns aplicativos de processamento de texto. Uma imagem pode ser alinhada a um texto, a outra imagem, a um plug-in ou a outros elementos na mesma linha. Os botões de alinhamento (À esquerda, À direita e No centro) também podem ser utilizados para definir o alinhamento horizontal de uma imagem.



Padr. do navegador especifica genericamente um alinhamento na linha de base. O padrão pode ser diferente, dependendo do navegador do visitante do site.

Linha de base e Embaixo alinham a parte inferior do objeto selecionado com a linha de base do texto (ou de outro elemento).

No alto alinha uma imagem à parte superior do item mais alto (imagem ou texto) na linha.

No meio alinha a metade do objeto selecionado com a linha de base do texto.

Alto do texto alinha o objeto selecionado à parte superior do caractere mais alto na linha do texto.

No meio absoluto alinha no meio absoluto da linha.

O mais abaixo alinha a parte de baixo absoluta (incluindo as hastes descendentes, como na letra *g*) com a base do objeto selecionado.

À esquerda coloca o objeto selecionado na margem esquerda, quebrando automaticamente as linhas do texto em volta dele à direita. Se o texto alinhado à esquerda preceder o objeto na linha, ele geralmente forçará os objetos alinhados à esquerda a passarem para a próxima linha.

À direita coloca o objeto na margem direita, quebrando automaticamente as linhas do texto em volta dele à esquerda. Se o texto alinhado à direita preceder o objeto na linha, ele geralmente forçará os objetos alinhados à direita a passarem para a próxima linha.

Como redimensionar as imagens e os outros elementos

Os elementos, como as imagens, plug-ins, filmes Macromedia Shockwave ou Flash, miniaplicativos e controles ActiveX podem ser visualmente redimensionados na janela do documento do Dreamweaver. O redimensionamento visual ajuda a determinar como um elemento afetará o layout em diferentes dimensões.

O redimensionamento redefine os atributos `width` e `height` de um elemento. Os campos L e U, no inspetor de propriedades, exibem a largura e altura do elemento durante o redimensionamento. O tamanho do arquivo do elemento não é alterado.

Os filmes Macromedia Flash e os outros elementos que se baseiam em vetores são inteiramente redimensionáveis e não perdem a qualidade quando a sua escala for modificada. Os elementos dos mapas de bits, como as imagens GIF, JPEG e PNG, podem tornar-se mal definidos ou distorcidos, caso os atributos `width` e `height` sejam redefinidos. Mantenha a tecla Shift pressionada durante o redimensionamento de um mapa de bits, para manter as mesmas proporções. Contudo, recomendamos que esses elementos sejam redimensionados visualmente no Dreamweaver apenas para determinar o layout. Quando tiver sido especificado o tamanho da imagem, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagens. A edição da imagem também poderá reduzir o seu respectivo tamanho de arquivo e, por consequência, o tempo de download.

Para redimensionar um elemento:

- 1 Selecione o elemento (uma imagem ou filme Shockwave, por exemplo) na janela do documento.

Aparecerão as alças de redimensionamento na parte de baixo, no lado direito do elemento e no canto inferior direito. Se as alças de redimensionamento não aparecerem, clique fora do elemento a ser redimensionado e, em seguida, escolha-o novamente ou clique em ``, no seletor de tags, para selecionar o elemento.

- 2 Redimensione o elemento, seguindo um dos procedimentos abaixo:

- Para ajustar a largura do elemento, arraste a alça de seleção no lado direito.
- Para ajustar a altura do elemento, arraste a alça de seleção da parte de baixo.
- Para ajustar a largura e altura do elemento simultaneamente, arraste a alça de seleção do canto.
- Pressione a tecla Shift e arraste a alça de seleção do canto para preservar as proporções (entre largura e altura) do elemento enquanto ajusta as suas dimensões.

Os elementos podem ser redimensionados visualmente até um mínimo de 8 pixels por 8. Para ajustar a largura e a altura de um elemento a um tamanho menor (por exemplo: 1 pixel por 1), utilize o inspetor de propriedades, a fim de digitar um valor numérico.

Para retornar um elemento redimensionado às suas escalas originais, no inspetor de propriedades, exclua os valores nos campos L e U, ou clique no botão Redimensionar o tamanho.

Como criar os mapas de imagens

Um mapa de imagens é uma imagem que foi dividida em regiões, ou pontos ativos; quando um ponto ativo for clicado, ocorrerá uma ação (um novo arquivo será aberto, por exemplo). Utilize o inspetor de propriedades da imagem para criar e editar graficamente os mapas de imagens do cliente.

Os mapas de imagens do cliente armazenam as informações sobre hyperlinks no documento HTML, mas não em um arquivo de mapa separado, como no caso dos mapas de imagens do servidor. Quando um visitante do site clicar em um ponto ativo na imagem, a URL a ela associada será enviada diretamente ao servidor. Isso torna os mapas de imagens de clientes mais rápidos que os do servidor, porque o servidor não precisará interpretar onde o usuário clicou. Os mapas de imagens de clientes contam com suporte do Netscape Navigator 2.0 e mais avançado, NCSA Mosaic 2.1 e 3.0, e de todas as versões do Microsoft Internet Explorer.

O Dreamweaver não altera as referências de mapas de imagens do servidor nos documentos existentes; é possível utilizar mapas de imagens de cliente e de servidor em um mesmo documento. Contudo, os navegadores que oferecem suporte a ambos os tipos de mapas priorizam os do cliente. Para incluir um mapa de imagens do servidor em um documento, é necessário gravar o código HTML adequado.

Para criar um mapa de imagens do cliente:

- 1 Selecione a imagem.
- 2 Clique na seta de expansão, no canto inferior direito do inspetor de propriedades, para examinar todas as propriedades.
- 3 No campo Nome do mapa, digite um nome exclusivo para o mapa de imagens.

Nota: Caso sejam utilizados vários mapas de imagens no mesmo documento, dê um nome exclusivo a cada mapa.

4 Para definir as áreas do mapa de imagens, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a ferramenta de círculo e arraste o cursor sobre a imagem para criar um ponto ativo circular.
- Selecione a ferramenta de retângulo e arraste o cursor sobre a imagem para criar um ponto ativo retangular.
- Selecione a ferramenta de polígono e defina um ponto ativo com forma irregular, clicando uma vez em cada canto. Clique na ferramenta de seta para fechar o formato.

Quando um ponto ativo for criado, aparecerá um inspetor de propriedades de pontos ativos. Para obter informações sobre o inspetor de propriedades de pontos ativos, consulte “Como definir as propriedades dos pontos ativos” na página 297.

5 No campo Link do inspetor de propriedades de pontos ativos, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo que será aberto quando o ponto ativo for clicado. Uma alternativa é digitar o nome do arquivo.

6 Para definir onde o arquivo vinculado será aberto, digite o nome da janela, no campo Destino. É possível também escolher um nome de moldura no menu pop-up Destino.

7 No campo Alt., digite o texto alternativo que aparecerá nos navegadores somente de texto.

Alguns navegadores exibem esse texto como uma dica de ferramenta, quando o usuário parar o mouse sobre o ponto ativo.

8 Repita as etapas 4 a 7, para definir outros pontos ativos no mapa de imagens.

9 No final do mapeamento da imagem, clique em uma área em branco no documento para alterar o inspetor de propriedades.

Como definir as propriedades dos pontos ativos

As propriedades listadas abaixo aparecerão no inspetor de propriedades quando um ponto ativo for selecionado.

Mapa especifica o nome do mapa de imagens. Crie um nome exclusivo para cada mapa de imagens de um documento.

Link especifica o arquivo ou URL a ser exibido quando o usuário clicar no ponto ativo. Se o link for estabelecido a um arquivo no mesmo site, digite um caminho que seja relativo ao documento. Os nomes de arquivos iniciados por *file://* não são relativos.

Destino especifica a moldura ou janela na qual a página vinculada deverá ser carregada. A opção Destino não estará disponível enquanto o ponto ativo selecionado não contiver um link.

Os nomes de todas as molduras no documento atual aparecerão na lista. Se a moldura especificada não existir quando o documento for aberto em um navegador, a página vinculada será carregada em uma nova janela que tem o nome que você especificou. É possível também escolher entre os seguintes nomes de destino reservados:

- `_blank` carrega o arquivo vinculado em uma janela do navegador nova e sem nome.
- `_parent` carrega o arquivo vinculado em um conjunto-pai de molduras ou na janela da moldura que contém o link. Se a moldura que contém o link não estiver aninhada, o arquivo vinculado será carregado na janela inteira do navegador.
- `_self` carrega o arquivo vinculado na mesma moldura ou janela que o link. Esse destino é o padrão, portanto geralmente não é necessário especificá-lo.
- `_top` carrega o arquivo vinculado na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.

Alt. especifica um texto alternativo que aparece no lugar da imagem para os navegadores somente de texto ou para aqueles definidos para download manual de imagens.

Como modificar um mapa de imagens

Os pontos ativos criados em um mapa de imagens podem ser facilmente editados. É possível mover uma área de ponto ativo, redimensionar pontos ativos e movê-los para frente ou para trás em uma camada.

É possível copiar uma imagem com pontos ativos de um documento para outro, ou copiar um ou mais pontos ativos de uma imagem e colá-los em outra; os pontos ativos associados a uma imagem também serão copiados no novo documento.

Para selecionar vários pontos ativos em um mapa de imagens:

- 1 Utilize a ferramenta de indicador de ponto ativo para selecionar um ponto ativo.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Pressione a tecla Shift e clique nos outros pontos ativos a serem selecionados
 - Pressione as teclas Control e A (no Windows), ou Command e A (no Macintosh), para selecionar todos os pontos ativos.

Para mover um ponto ativo:

- 1 Utilize a ferramenta de indicador de ponto ativo, para selecionar o ponto ativo a ser movido.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Arraste o ponto ativo para uma nova área.
 - Utilize a tecla Shift e as teclas de seta para mover o ponto ativo 10 pixels na direção selecionada.
 - Utilize as teclas de seta para mover um ponto ativo um pixel na direção selecionada.

Para redimensionar um ponto ativo:

- 1 Utilize a ferramenta de indicador de ponto ativo para selecionar o ponto ativo a ser redimensionado.
- 2 Arraste uma alça do seletor de pontos ativos para alterar o tamanho ou a forma do ponto ativo.

Como criar uma imagem cambiável

Uma imagem cambiável é aquela que se altera quando o cursor for movido sobre a mesma. Esse tipo de imagem consiste, de fato, em duas imagens: a imagem primária (exibida quando a página for carregada pela primeira vez) e a imagem cambiável (que aparecerá quando o cursor for deslizado sobre a imagem primária). Ambas as imagens deverão ter o mesmo tamanho; caso contrário, o Dreamweaver redimensionará automaticamente a segunda imagem para que coincida com as propriedades da primeira.

As imagens cambiáveis são automaticamente definidas para responder ao evento MouseOver. Para obter informações sobre a definição de uma imagem que responda a um evento diferente (um clique do mouse, por exemplo) ou sobre a edição de uma imagem cambiável para que exiba uma imagem diferente, consulte “Permutar a imagem” na página 503.

A barra de navegação é uma forma mais complexa de imagem cambiável. Para criar uma barra de navegação, utilize o comando Inserir > Imagens interativas > Barra de navegação; consulte “Como inserir uma barra de navegação” na página 405.

Para criar uma imagem cambiável:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção no local onde deverá aparecer a imagem cambiável.
- 2 Insira a imagem cambiável, utilizando um dos seguintes métodos:
 - Na categoria Comuns do painel Objetos, clique no ícone de Inserir imagem cambiável.
 - Na categoria Comuns do painel Objetos, arraste o ícone de Inserir imagem cambiável para o local desejado na janela do documento.
 - Escolha Inserir > Imagens interativas > Imagem cambiável.
Aparecerá a caixa de diálogo Inserir imagem cambiável.
- 3 No campo Nome da imagem, digite um nome para a imagem cambiável.
- 4 No campo Imagem original, clique em Procurar e selecione a imagem ou digite o caminho da imagem a ser exibida quando a página for carregada.
- 5 No campo Imagem cambiável, clique em Procurar e selecione a imagem ou digite o caminho da imagem a ser exibida quando o cursor for deslizado sobre a imagem original.
- 6 Para que as imagens sejam pré-carregadas no cache do navegador a fim de que sejam carregadas mais rapidamente, selecione a opção Pré-carregar a imagem cambiável.
- 7 No campo Quando tiver clicado, vá para a URL, clique em Procurar e selecione o arquivo, ou digite o caminho do arquivo a ser aberto quando um usuário clicar na imagem cambiável.

Nota: Se não for definido um link para a imagem, o Dreamweaver inserirá um link nulo (#) no código-fonte HTML ao qual o comportamento de imagem cambiável estiver anexado. Se o link nulo for removido, a imagem cambiável não funcionará.

- 8 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Inserir imagem cambiável.

Para testar uma imagem cambiável:

- 1 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador, ou pressione a tecla F12.
- 2 No navegador, passe o cursor sobre a imagem original.
A exibição alternará para a imagem cambiável.

Como utilizar um editor de imagens externo

O Dreamweaver facilita a criação de páginas HTML e o trabalho em um editor de imagens para editar as suas ilustrações. No Dreamweaver, é possível abrir uma imagem selecionada em um editor de imagens externo; ao retornar para o Dreamweaver, após salvar o arquivo de imagem, as alterações feitas nesse arquivo estarão visíveis na janela do documento.

O Macromedia Fireworks pode ser utilizado como um editor de imagens externo. O Fireworks 3 e Fireworks 4 utilizam as Design Notes para controlar onde o arquivo PNG original será armazenado no disco rígido local.

O Fireworks 2 não utiliza as Design Notes, mas perguntará ao usuário onde será colocado o arquivo PNG original. O Fireworks 1 procura automaticamente, na pasta que contém o arquivo selecionado, um arquivo PNG com o mesmo nome. Por exemplo: se for selecionada uma imagem cujo arquivo de origem seja `images/myPhoto.gif` e a pasta de imagens também contiver um arquivo chamado `myPhoto.png`, o Fireworks abrirá o arquivo PNG.

Para obter mais informações sobre como utilizar o Fireworks em conjunto com o Dreamweaver, consulte “Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos” na página 307.

Caso qualquer outro aplicativo tenha sido escolhido como editor de imagens externo e iniciado a partir do Dreamweaver, o aplicativo abrirá a imagem selecionada (`images/myPhoto.gif`, por exemplo). Utilize o editor de imagens para modificar a imagem, salve as alterações e, em seguida, exiba a imagem modificada e atualizada no Dreamweaver.

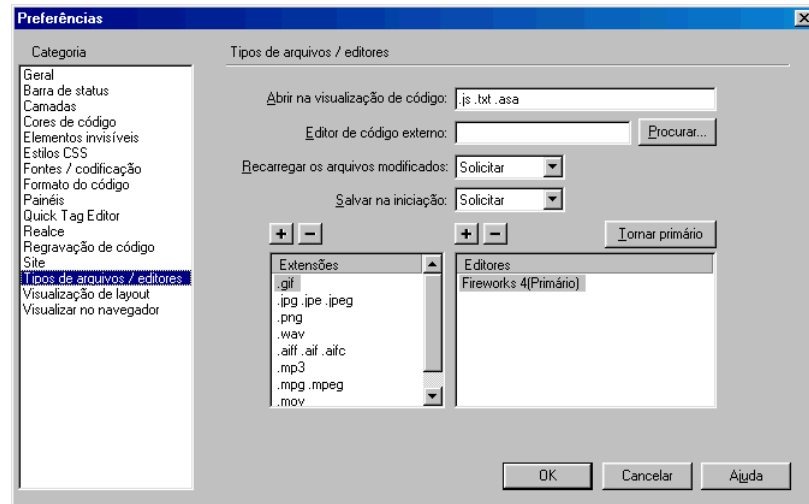
Se preferir, abra manualmente o arquivo original a partir do qual o GIF foi produzido (por exemplo: `mylogo.png` deve ser o arquivo original do Fireworks), faça as alterações e salve a imagem modificada. O Dreamweaver ainda atualizará a imagem na janela do documento no retorno ao programa.

Caso a imagem não apareça quando você voltar à janela do Dreamweaver, selecione a imagem e, em seguida, clique no botão Atualizar, no inspetor de propriedades.

Como definir as preferências do editor de imagens externo

A caixa de diálogo Preferências do Dreamweaver pode ser utilizada para especificar qual editor de imagens será iniciado para editar imagens com extensões de arquivo específicas. Por exemplo: o Dreamweaver pode ser informado a iniciar o Fireworks, quando o usuário quiser editar um arquivo GIF, e a iniciar um editor de imagens diferente, para a edição de um arquivo JPEG.

Pode ser definido mais de um editor de imagens externo para uma extensão de arquivo; em seguida, quando você estiver pronto para editar a imagem, poderá utilizar o menu contextual para escolher qual editor será iniciado.



Para definir um editor de imagens externo para um tipo específico de arquivo:

- 1 Abra a caixa de diálogo Tipos de arquivos / editores, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Editar > Preferências e selecione Tipos de arquivos / editores.
 - Escolha Editar > Editar com editor externo e selecione Tipos de arquivos / editores.
- 2 Na lista de extensões, selecione o tipo de arquivo para o qual será definido o editor externo.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+), acima da lista de editores.
- 4 Na caixa de diálogo Selecionar o editor externo, procure o aplicativo a ser iniciado como editor para esse tipo de arquivo.

- 5 Na caixa de diálogo Preferências, clique em Tornar primário, se esse editor for o principal para esse tipo de arquivo.
- 6 Para configurar um editor adicional para esse tipo de arquivo, repita as etapas 3 e 4.

O Dreamweaver utiliza automaticamente este editor primário quando esse tipo de imagem for escolhido para edição. Os outros editores da lista podem ser escolhidos no menu contextual para a imagem na janela do documento.

Para adicionar um novo tipo de arquivo à lista de extensões:

- 1 Abra a caixa de diálogo Tipos de arquivos / editores, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Editar > Preferências e selecione Tipos de arquivos / editores.
 - Escolha Editar > Editar com editor externo e selecione Tipos de arquivos / editores.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+), acima da lista de extensões.
- 3 Digite a extensão do tipo de imagem a ser editada (JPEG, por exemplo).
- 4 Para definir um editor externo, clique no botão com o sinal de adição (+), acima da lista de editores.
- 5 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha o aplicativo a ser utilizado para editar esse tipo de imagem.
- 6 Clique em Tornar primário, se desejar que este editor seja o primário para o tipo de imagem.

Para alterar uma preferência de editor existente:

- 1 Nas preferências de editores externos, clique na extensão de arquivo cujo editor será alterado.
- 2 Utilize os botões com o sinal de adição (+) ou de subtração (–), acima da lista de editores, para adicionar ou remover um editor.

Para obter mais informações sobre as outras opções nas preferências de editores externos, consulte “Como iniciar um editor externo” na página 326.

Como iniciar um editor de imagens externo

Escolha Editar > Preferências > Tipos de arquivos / editores para definir um editor de imagens externo para os tipos de imagens especificados. Após a seleção do editor, ele poderá ser iniciado para editar imagens durante o trabalho no documento do Dreamweaver.

Para iniciar o editor de imagens externo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes nas imagens a serem editadas.
- Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) na imagem a ser editada e, em seguida, escolha Editar com, no menu contextual, para selecionar um editor previamente definido, ou escolha Procurar e escolha um editor.
- Selecione a imagem a ser editada e clique em Editar a imagem, no inspetor de propriedades.
- Clique duas vezes no arquivo de imagem, na janela do site, para iniciar o editor de imagens primário. Se não for especificado um editor de imagens, o Dreamweaver iniciará o editor padrão para o tipo de arquivo.

Nota: Quando uma imagem for aberta na janela do site, os recursos de integração do Fireworks descritos acima não estarão em vigor e o Fireworks não abrirá o arquivo PNG original. Para poder utilizar os recursos de integração do Fireworks, abra as imagens a partir da janela do documento.

Como aplicar comportamentos a imagens

É possível aplicar qualquer comportamento disponível a uma imagem ou ponto ativo de imagem. Quando um comportamento for aplicado a um ponto ativo, o Dreamweaver inserirá o código-fonte HTML ao tag area. Três comportamentos se aplicam especificamente às imagens: Pré-carregar as imagens, Permutar a imagem e Restaurar a imagem permutada.

Pré-carregar as imagens carrega as imagens que não aparecem na página imediatamente (como aquelas que serão permutadas com as linhas de tempo, comportamentos, camadas ou JavaScript) no cache do navegador. Este processo evita as demoras causadas pelo download quando as imagens tiverem que ser exibidas. Consulte “Pré-carregar as imagens” na página 495.

Permutar a imagem troca uma imagem por outra, alterando o atributo SRC do tag img. Utilize esta ação para criar botões cambiáveis e outros efeitos em imagens (inclusive a permuta simultânea de mais de uma imagem). Consulte “Permutar a imagem” na página 503.

Restaurar a imagem permutada restaura o último conjunto de imagens permutadas aos seus arquivos de origem anteriores. Esta ação será adicionada automaticamente, sempre que você anexar a ação Permutar a imagem a um objeto, como padrão; não será necessário selecioná-la manualmente. Consulte “Restaurar a imagem permutada” na página 504.

Os comportamentos também podem ser utilizados para criar sistemas de navegação mais sofisticados, como uma barra de navegação ou um menu de salto. Consulte “Como criar as barras de navegação” na página 404 e “Como criar menus de salto” na página 401.

CAPÍTULO 12

Utilização do Dreamweaver e do Fireworks juntos

Recursos exclusivos de integração tornam fácil trabalhar em arquivos no Macromedia Dreamweaver 4 e no Macromedia Fireworks 4 de maneira permutável. O Dreamweaver e o Fireworks reconhecem e compartilham muitas das edições de arquivos, incluindo alterações e links, mapas de imagens, fatias de tabelas e mais. Juntas, as duas aplicações fornecem um fluxo de trabalho aerodinâmico para edição, otimização e colocação de arquivos gráficos da Web em páginas HTML.

Se você quiser modificar imagens e tabelas do Fireworks em um documento do Dreamweaver, você pode iniciar o Fireworks para fazer edições e, em seguida, retornar ao documento atualizado no Dreamweaver. Se você quiser fazer edições rápidas de otimização para imagens e animações colocadas no Fireworks, você pode iniciar a caixa de diálogo otimização do Fireworks e informar as configurações atualizadas. Em ambos os casos, as atualizações são feitas aos arquivos colocados no Dreamweaver, assim como aos arquivos de origem do Fireworks, se os arquivos fonte tiverem sido iniciados.

Obtenção de arquivos do Fireworks no Dreamweaver

Você pode colocar imagens e código HTML do Fireworks no Dreamweaver de várias maneiras diferentes. No Dreamweaver, você pode usar os recursos de inserção para colocar arquivos do Fireworks em documentos. A partir do Fireworks, você pode exportar os arquivos diretamente para a pasta de um site do Dreamweaver, ou você pode copiar e colar código HTML em um documento Dreamweaver.

Colocação de imagens do Fireworks no Dreamweaver

Você pode colocar imagens GIF, JPEG, ou PNG geradas pelo Fireworks diretamente em um documento Dreamweaver.

Para inserir uma imagem Fireworks em um documento Dreamweaver:

- 1 Posicione o ponto de inserção onde deseja que a imagem apareça na janela do documento Dreamweaver.
- 2 Siga uma das seguintes opções:
 - Selecione Inserir > Imagem.
 - Clique no botão Inserir imagem na categoria Comum do painel Objetos.
- 3 Navegue para o arquivo Fireworks desejado e clique em Abrir.
Se o arquivo do Fireworks não estiver no site atual do Dreamweaver, uma mensagem é exibida, perguntando se deseja copiar o arquivo para a pasta raiz.

Inserção de código HTML do Fireworks no Dreamweaver

O Dreamweaver permite inserir código HTML gerado pelo Fireworks, completo com imagens associadas, fatias e JavaScript, em um documento. Este recurso de inserção torna fácil adicionar tabelas ou mapas de imagens criados no Fireworks em um documento Dreamweaver.

Para inserir HTML do Fireworks em um documento Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, salve o documento em um site definido.
- 2 Posicione o ponto de inserção no documento onde deseja que o código HTML inserido comece.
- 3 Siga uma das seguintes opções:
 - Selecione Inserir > Imagens interativas > HTML do Fireworks.
 - Clique no botão HTML do Fireworks na categoria Comum do painel Objetos.
- 4 Na caixa de diálogo que é exibida, clique em Procurar para selecionar o arquivo HTML do Fireworks desejado.
- 5 Selecione a opção Excluir arquivo após a inserção para mover o arquivo HTML para a Lixeira (Windows) ou Lixeira (Macintosh) quando a operação tiver terminado.
Use esta opção se não precisar mais do arquivo HTML do Fireworks após inseri-lo. Esta opção não afeta o arquivo PNG de origem associado ao arquivo HTML.
Nota: Se o arquivo HTML estiver em uma unidade de rede, ele é permanentemente excluído, ao invés de movido para a Lixeira.
- 6 Clique em OK para inserir o código HTML, junto com suas imagens, fatias e JavaScript associados, no documento Dreamweaver.

Como copiar e colar HTML do Fireworks no Dreamweaver

Uma maneira rápida de colocar imagens e tabelas geradas pelo Fireworks no Dreamweaver envolve copiar e colar o código HTML do Fireworks diretamente no documento Dreamweaver.

Para copiar e colar o HTML do Fireworks no Dreamweaver:

- 1 No Fireworks, selecione Editar > Copiar código HTML.
- 2 Siga a orientação do assistente durante a configuração da exportação do seu código HTML e das imagens. Quando perguntado, especifique a pasta do site do Dreamweaver como destino para as imagens exportadas.

O assistente exporta as imagens para o destino especificado e copia o código HTML para a Área de transferência.
- 3 No Dreamweaver, posicione o ponto de inserção no documento onde deseja colar o código HTML e selecione Editar > Colar.

Todo o código HTML e JavaScript associado aos arquivos Fireworks exportados é copiado para o documento Dreamweaver e todos os links para imagens são atualizados.

Para exportar e colar HTML do Fireworks no Dreamweaver:

- 1 No Fireworks, selecione Arquivo > Exportar.
- 2 Na caixa de diálogo Exportar, especifique a pasta do site do Dreamweaver como destino para as imagens exportadas.
- 3 Selecione HTML e imagens no menu pop-up Salvar como tipo.
- 4 Selecione Copiar para área de transferência a partir do menu pop-up e clique em Salvar.
- 5 No Dreamweaver, posicione o ponto de inserção no documento onde deseja colar o código HTML e selecione Editar > Colar.

Todo o código HTML e JavaScript associado aos arquivos Fireworks exportados é copiado para o documento Dreamweaver e todos os links para imagens são atualizados.

Exportação de arquivos do Fireworks para o Dreamweaver

O comando Arquivo > Exportar no Fireworks permite exportar e salvar imagens otimizadas e arquivos HTML para um local dentro da pasta do site Dreamweaver desejado. Você pode então abrir os arquivos para edição no Dreamweaver.

Alternativamente, você pode exportar o arquivo Fireworks como camadas Folha de Estilos em Cascata (CSS) ou itens de biblioteca do Dreamweaver. Os itens de biblioteca do Dreamweaver simplificam o processo de edição e atualização de um componente freqüentemente usado no site da Web como, por exemplo, uma série de links no rodapé ou uma barra de navegação. Um item de biblioteca é uma parte de um arquivo HTML localizado em uma pasta de nome Biblioteca na raiz do seu site. Você pode arrastar cópias de um item de biblioteca para qualquer página no seu site da Web.

Para exportar imagens e HTML do Fireworks para o Dreamweaver:

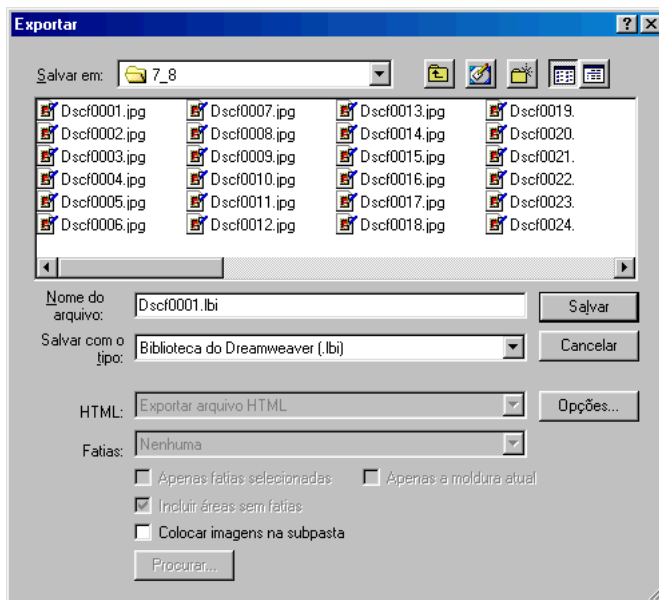
- 1 No Fireworks, selecione Arquivo > Exportar.
- 2 Selecione HTML e imagens no menu pop-up Salvar como tipo.
- 3 Selecione Exportar arquivo HTML no menu pop-up HTML.
- 4 Especifique uma pasta de destino dentro da pasta do site do Dreamweaver.
- 5 Clique em Salvar para exportar os arquivos.

Para exportar arquivos Fireworks como camadas CSS:

- 1 No Fireworks, selecione Arquivo > Exportar.
- 2 Selecione Camadas CSS (.htm) no menu pop-up Salvar como tipo.
- 3 Especifique uma pasta de destino dentro da pasta do site do Dreamweaver.
- 4 Clique em Salvar para exportar os arquivos.

Para exportar um arquivo do Fireworks como um item de biblioteca do Dreamweaver:

- 1 No Fireworks, selecione Arquivo > Exportar.
- 2 Selecione Biblioteca Dreamweaver (.lbi) no menu pop-up Salvar como tipo.



- 3 Nomeie o arquivo e especifique uma pasta de destino chamada Biblioteca na raiz do site do Dreamweaver.

Se necessário, o Fireworks solicitará a criação desta pasta.

- 4 Clique em Salvar para exportar o arquivo.

Execução do Fireworks a partir do Dreamweaver

Você pode iniciar o Fireworks diretamente a partir de um documento Dreamweaver selecionando uma imagem Fireworks, fatia de tabela ou tabela posicionada para edição ou otimização. Para que estes recursos de iniciar-e-editar funcionem corretamente, você deve designar o Fireworks como o editor de imagem externo primário no Dreamweaver.

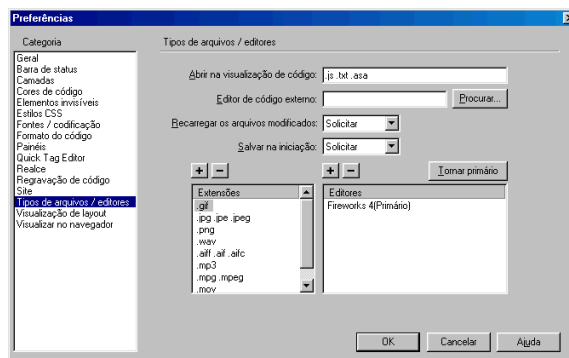
Designação do Fireworks como editor externo de imagens primário do Dreamweaver

O Dreamweaver 4 fornece preferências para iniciar automaticamente aplicações específicas para editar tipos específicos de arquivo. Para utilizar os recursos iniciar-e-editar do Fireworks, certifique-se de que o Fireworks 4 está definido como editor primário para arquivos GIF, JPEG e PNG no Dreamweaver.

Embora você possa usar versões anteriores do Fireworks como editores externos de imagens, estas versões oferecem capacidade limitada de iniciar-e-editar. O Fireworks 3 não suporta completamente a execução e edição de tabelas posicionadas e fatias em tabelas, enquanto o Fireworks 2 não suporta a execução e edição de arquivos PNG de origem para imagens colocadas.

Para definir o Fireworks 4 como o editor externo de imagens primário no Dreamweaver 4:

- 1 No Dreamweaver, selecione **Editar > Preferências** e selecione **Tipos de arquivos/editores**.
- 2 Na lista **Extensões**, selecione uma extensão de arquivo da Web (.gif, .jpg, ou .png).
- 3 Na lista **editores**, selecione **Fireworks 4** e clique em **Tornar primário**.



- 4 Repita os passos 2 e 3 para definir o Fireworks 4 como o editor primário para outras extensões de arquivos da Web.

Sobre Notas de Design e arquivos fonte

Sempre que você exporta um arquivo do Fireworks a partir de uma origem PNG salva para o site do Dreamweaver, o Fireworks escreve uma Nota de Design que contém informação sobre o arquivo. Por exemplo, quando você exporta uma tabela do Fireworks, o Fireworks escreve uma Nota de Design para cada arquivo de fatia exportado e para o arquivo HTML que reúne as fatias da tabela. Estas Notas de Design contêm referências para o arquivo PNG de origem que gerou os arquivos exportados.

Quando você inicia e edita uma imagem do Fireworks a partir do Dreamweaver, o Dreamweaver usa a Nota de Design para localizar um arquivo PNG de origem para aquele arquivo. Para obter melhores resultados, sempre salve o arquivo PNG de origem do Fireworks e os arquivos exportados em um site do Dreamweaver. Isto garante que qualquer usuário que compartilhe o site poderá localizar o PNG de origem ao iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver.

Especificação de preferências iniciar-e-editar para os arquivos fonte do Fireworks

As preferências de iniciar-e-editar do Fireworks permitem especificar como manipular arquivos PNG de origem ao iniciar arquivos Fireworks a partir de outra aplicação, como o Macromedia Director ou o Dreamweaver.

O Dreamweaver reconhece as preferências iniciar-e-editar do Fireworks apenas em certos casos em que você inicia e otimiza uma imagem do Fireworks.

Especificamente, você deve iniciar e otimizar uma imagem que não seja parte de uma tabela do Fireworks e que não contenha um caminho correto Nota Design para um arquivo PNG de origem. Em todos os outros casos, inclusive todas os casos de iniciar-e-editar de imagens do Fireworks, o Dreamweaver automaticamente executa o arquivo PNG de origem, pedindo-lhe para localizar o arquivo de origem se este não puder ser encontrado.

Para especificar preferências iniciar-e-editar para o Fireworks:

- 1 No Fireworks, selecione Editar > Preferências e clique na guia Iniciar e editar (Windows) ou selecione Executar e editar a partir do menu pop-up (Macintosh).
- 2 Especifique as opções de preferência a serem usadas ao editar ou otimizar imagens do Fireworks colocadas em uma aplicação externa:

Usar sempre o PNG de origem executa automaticamente o arquivo PNG do Fireworks que está definido na Nota de Design como a origem para a imagem colocada. As atualizações são feitas tanto para o PNG de origem quanto para sua imagem correspondente.

Nunca usar o PNG de origem executa automaticamente a imagem colocada do Fireworks, independente da existência de um arquivo PNG de origem. As atualizações são feitas apenas na imagem colocada.

Perguntar quando iniciar permite especificar toda vez se deseja ou não iniciar o arquivo PNG de origem. Quando você edita ou otimiza uma imagem colocada, o Fireworks exibe uma mensagem perguntando se deseja tomar uma decisão iniciar-e-editar. Você também pode especificar preferências globais de iniciar-e-editar a partir desta mensagem.

Edição de arquivos do Fireworks colocados no Dreamweaver

A integração iniciar-e-editar permite usar o Fireworks para editar imagens e tabelas geradas pelo Fireworks colocadas em um documento Dreamweaver. O Dreamweaver inicia automaticamente o Fireworks, permitindo fazer as edições desejadas na imagem. As atualizações feitas no Fireworks são automaticamente aplicadas à imagem colocada no Dreamweaver.

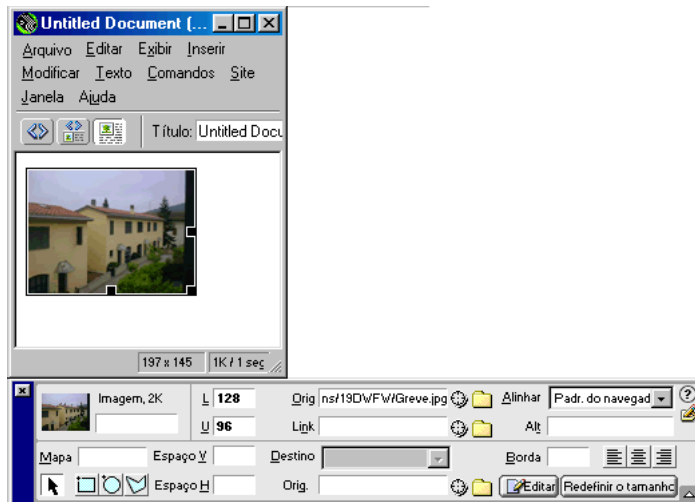
O Fireworks reconhece e preserva muitas edições feitas ao documento no Dreamweaver, incluindo links alterados, mapas de imagens editados e texto editado em fatias de texto. O Inspetor de propriedades no Dreamweaver ajuda a identificar imagens, fatias de tabelas e tabelas geradas pelo Fireworks em um documento.

Edição de imagens do Fireworks

Você pode iniciar o Fireworks para editar imagens individuais colocadas em um documento Dreamweaver.

Para iniciar e editar uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, selecione Janela > Propriedades para abrir o Inspetor de propriedades se necessário.
- 2 Siga uma das seguintes opções:
 - Selecione a imagem desejada. O Inspetor de propriedades identifica a seleção como uma imagem do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem conhecido para a imagem.) Em seguida clique em Editar no Inspetor de propriedades.



- Mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clique duas vezes na imagem que deseja editar.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com Control (Macintosh) na imagem desejada e selecione Editar com Fireworks 4 no menu de contexto.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto.

- 3 Se perguntado, especifique se deseja iniciar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada.

- 4 No Fireworks, edite a imagem. A janela do documento indica que você está modificando uma imagem a partir do Dreamweaver.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à imagem no Fireworks.

- 5 Quando tiver terminado de fazer as edições, clique em Concluído na janela do documento.

Clicar em Concluído exporta a imagem utilizando as configurações atuais de otimização para o arquivo PNG de origem, atualiza o GIF ou JPEG usado pelo Dreamweaver e salva o arquivo de origem PNG se tiver sido selecionado um arquivo de origem.

Nota: Quando você abre uma imagem a partir da janela do site Dreamweaver, os recursos de integração do Fireworks descritos acima não estão ativos; o Fireworks não abre o arquivo PNG original. Para usar os recursos de integração com o Fireworks, abra as imagens a partir da janela do documento Dreamweaver.

Edição de tabelas do Fireworks

Quando você inicia e edita uma fatia de imagem que é parte de uma tabela colocada do Fireworks, o Dreamweaver automaticamente inicia o arquivo PNG de origem para toda a tabela.

Para iniciar e editar uma tabela do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, selecione Janela > Propriedades para abrir o Inspetor de propriedades se necessário.
- 2 Siga uma das seguintes opções:
 - Clique dentro da tabela e clique na tag TABLE na barra de status para selecionar toda a tabela. O Inspetor de propriedades identifica a seleção como uma tabela do Fireworks e exibe o nome do arquivo PNG de origem conhecido para a tabela.) Em seguida clique em Editar no Inspetor de propriedades.
 - Clique no canto superior esquerdo da tabela para selecioná-la e, em seguida, clique em Editar no Inspetor de propriedades.
 - Selecione a fatia de tabela desejada e clique em editar no Inspetor de propriedades.
 - Mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) e clique duas vezes na imagem que deseja editar.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com Control (Macintosh) na tabela desejada e selecione Editar com Fireworks 4 no menu de contexto.

O Dreamweaver inicia o Fireworks, se este ainda não estiver aberto. O arquivo de origem PNG para toda a tabela aparece na janela do documento.

- 3 No Fireworks, edite a imagem da tabela.

O Dreamweaver reconhece e preserva todas as edições aplicadas à imagem no Fireworks.

- 4 Quando tiver terminado de fazer as edições, clique em Concluído na janela do documento.

Clicar em Concluído exporta o HTML e os arquivos de fatia da imagem para a tabela utilizando as configurações atuais de otimização, atualiza a tabela colocada no Dreamweaver e salva o arquivo de origem PNG. O Fireworks exporta e substitui apenas o HTML e os arquivos de fatia de imagem necessários para atualizar a tabela no Dreamweaver.

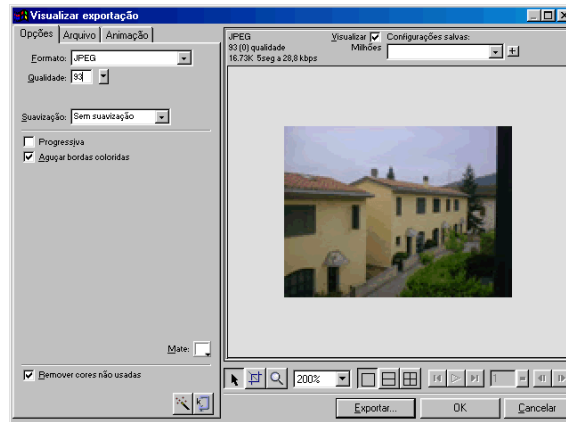
Otimização de imagens e animações do Fireworks colocadas no Dreamweaver

Você pode iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver para fazer alterações rápidas de exportação, como fazer novo exemplo ou alterar o tipo do arquivo, para imagens e animações colocadas do Fireworks. O Fireworks permite fazer alterações nas configurações de otimização, nas configurações de animação e no tamanho e área da imagem exportada.

Para alterar as configurações de otimização para uma imagem do Fireworks colocada no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, selecione a imagem desejada e selecione Comandos > Otimizar a imagem no Fireworks.
- 2 Se perguntado, especifique se deseja iniciar um arquivo de origem do Fireworks para a imagem colocada.

3 No Fireworks, faça as edições desejadas na caixa de diálogo otimização:



- Para editar as configurações de otimização, clique na guia Opções. Para obter mais informações, consulte *Utilização Fireworks*.
- Para editar o tamanho e área da imagem exportada, clique na guia Arquivo. Para obter mais informações, consulte “Redimensionamento de arquivos colocados do Fireworks” na página 319.
- Para editar configurações de animação para a imagem, clique na guia Animação. Para obter mais informações, consulte “Edição de animações colocadas no Fireworks” na página 320.

4 Quando terminar de editar a imagem, clique em Atualizar.

Clicar em Atualizar exporta a imagem utilizando as novas configurações de otimização, atualiza o GIF ou JPEG colocado no Dreamweaver e salva o arquivo PNG de origem se tiver sido selecionado um arquivo de origem.

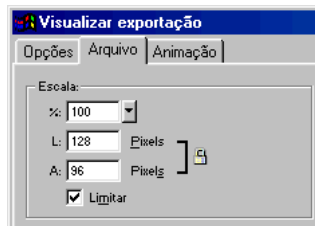
Se você alterou o formato da imagem, o verificador de links do Dreamweaver solicita a atualização das referências para a imagem. Por exemplo, se você alterou o formato de uma imagem chamada `minha_imagem` de GIF para JPEG, clicar em OK neste aviso altera todas as referências para `minha_imagem.gif` no seu site para `minha_imagem.jpg`.

Redimensionamento de arquivos colocados do Fireworks

Ao iniciar e otimizar uma imagem do Fireworks a partir do Dreamweaver, você pode redimensionar a imagem e selecionar uma área específica da imagem a ser exportada.

Para especificar as dimensões da imagem exportada:

- 1 No Fireworks, na caixa de diálogo otimização, clique na guia Arquivo.
- 2 Para alterar a escala de uma imagem quando ela é exportada, especifique uma porcentagem de escala ou digite a largura e a altura desejadas em pixels. Selecione Limitar para colocar em escala a largura e a altura proporcionalmente.



- 3 Para exportar uma área selecionada da imagem, selecione a opção Área de exportação e especifique a área de exportação:
- Arraste a borda pontilhada que aparece em volta da visualização até que ela circunde a área de exportação desejada. (Arraste dentro da visualização para mover áreas ocultas na exibição.)



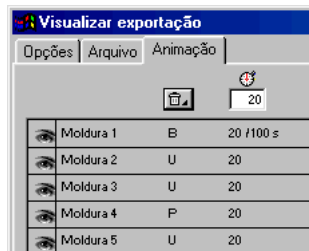
- Digite as coordenadas de pixel para os limites da área de exportação.

Edição de animações colocadas no Fireworks

Se estiver iniciando e otimizando uma animação colocada do Fireworks, você também pode editar as configurações da animação. As opções de animação na caixa de diálogo otimização são similares às aquelas disponíveis no painel Molduras do Fireworks.

Para editar uma imagem animada:

- 1 No Fireworks, na caixa de diálogo otimização, clique na guia Animação.
- 2 Use as seguintes técnicas para visualizar molduras de animação a qualquer momento:
 - Para exibir uma única moldura, selecione a moldura desejada na lista do lado esquerdo da caixa de diálogo, ou use os controles de moldura na área inferior direita da caixa de diálogo.
 - Para exibir a animação, clique no controle Reproduzir/Parar na área inferior direita da caixa de diálogo.
- 3 Faça as edições na animação:
 - Para especificar o método de eliminação da moldura, selecione a moldura desejada na lista e escolha uma opção no menu pop-up (indicado pelo ícone de lixeira).
 - Para definir a exibição, selecione a moldura desejada na lista e digite o tempo de retardo em centésimos de segundo.



- Para configurar a animação para reproduzir repetidamente, clique no botão Ciclos e selecione o número desejado de repetições a partir do menu pop-up.
- Selecione a opção Cortar automático para cortar cada moldura como uma área retangular, de modo que apenas a área de imagem que difere entre as molduras seja exportada. Selecionar esta opção reduz o tamanho do arquivo.
- Selecione a opção Diferença automática para exportar apenas os pixels que se alteram entre molduras. Selecionar esta opção reduz o tamanho do arquivo.

Atualização do HTML do Fireworks colocado no Dreamweaver

O comando Arquivo > Atualizar HTML no Fireworks fornece uma alternativa para a técnica iniciar-e-editar para a atualização de arquivos do Fireworks colocados no Dreamweaver. Com Atualizar HTML, você pode editar uma imagem PNG de origem no Fireworks e, em seguida, automaticamente atualizar todo o código HTML exportado e os arquivos de imagem colocados em um documento do Dreamweaver. Este comando permite atualizar arquivos do Dreamweaver mesmo quando o Dreamweaver não está sendo executado.

Para atualizar o HTML do Fireworks no Dreamweaver:

- 1 No Fireworks, selecione Arquivo > Atualizar HTML.
- 2 Navegue para o arquivo Dreamweaver que contém o HTML que deseja atualizar e clique em Abrir.
- 3 Navegue até a pasta de destino onde deseja colocar os arquivos de imagens atualizados e clique em Selecionar.

O Fireworks atualiza o código HTML e JavaScript no documento Dreamweaver. O Fireworks também exporta as imagens associadas com o HTML e coloca as imagens na pasta de destino especificada.

Se o Fireworks não conseguir encontrar o HTML correspondente para atualizar, você terá a opção de inserir o novo HTML no documento Dreamweaver. O Fireworks coloca a seção JavaScript do novo código no início do documento e coloca a tabela HTML ou link para a imagem no final.

Criação de álbuns de fotografias na Web

O comando Criar álbum de fotografias na Web no Dreamweaver permite gerar automaticamente um site da Web que exibe um álbum de imagens de uma dada pasta. Este comando usa JavaScript para chamar o Fireworks, que cria uma miniatura e uma imagem de tamanho maior para cada uma das imagens da pasta. O Dreamweaver então cria uma página da Web que contém todas as miniaturas e links para as imagens maiores. Para usar Criar álbum de fotografias na Web, você deve ter tanto o Dreamweaver quanto o Fireworks instalados no seu sistema.

Antes de começar, coloque todas as imagens para seu álbum de fotografias em uma única pasta. (A pasta não precisa estar em um site.) Além disso, certifique-se de que os nomes de arquivo de imagem terminem em extensões reconhecidas pelo comando Criar álbum de fotografias na Web (.gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif, ou .tiff). As imagens com extensão de arquivo não reconhecidas não são incluídas no álbum de fotografias.

Para criar um álbum de fotografias na Web:

- 1 No Dreamweaver, selecione Comandos > Criar álbum de fotografias na Web.
- 2 No campo de texto Título do álbum de fotografias, digite um título. O título será exibido em um retângulo cinza no topo da página que contém as miniaturas.

Se desejado, você pode digitar até duas linhas de texto adicional para aparecer diretamente abaixo do título, nos campos de texto Informações do sub-cabeçalho e Outras informações.

- 3 Selecione a pasta que contém as imagens de origem clicando no botão Procurar próximo ao campo de texto Pasta das imagens de origem. Em seguida selecione (ou crie) uma pasta de destino na qual colocar as imagens e arquivos HTML exportados clicando no botão Procurar próximo ao campo de texto Pasta de destino.

A pasta de destino não deve já conter um álbum de fotografias; se contiver, e se alguma das imagens novas tiver o mesmo nome da imagem usada anteriormente, você pode sobrescrever os arquivos de imagem e miniaturas existentes.

- 4 Especifique as opções de exibição para as imagens miniatura:
 - Selecione um tamanho para as imagens miniatura a partir do menu pop-up Tamanho da miniatura. As imagens são postas em escala proporcionalmente para criar miniaturas que caibam em um quadrado que tenha as dimensões indicadas de pixels.
 - Para exibir o nome do arquivo de cada imagem original abaixo da miniatura correspondente, selecione Mostrar os nomes dos arquivos.
 - Digite o número de colunas para a tabela que exibe as miniaturas.
- 5 Selecione um formato para as imagens miniatura a partir do menu pop-up Formato da miniatura:

GIF WebSnap 128 cria miniaturas GIF que usam uma paleta adaptativa da Web de até 128 cores.

GIF WebSnap 256 cria miniaturas GIF que usam uma paleta adaptativa da Web de até 256 cores.

JPEG - Melhor qualidade cria miniaturas JPEG com qualidade relativamente maior e tamanhos de arquivo maiores.

JPEG - Arquivo menor cria miniaturas JPEG com qualidade relativamente menor e tamanhos de arquivo menores.

- 6 Selecione um formato para imagens de tamanho maior a partir do menu pop-up Formato da fotografia. Uma imagem de tamanho maior do formato especificado é criada para cada uma das imagens originais. Você pode especificar um formato para as imagens de tamanho maior diferente do formato especificado para as miniaturas.

Nota: O comando Criar álbum de fotografias na Web não permite usar os arquivos de imagem originais como as imagens de tamanho maior, porque os formatos originais de imagem diferentes de GIF e JPEG podem não ser exibidos adequadamente em todos os navegadores. Note que se as imagens originais forem arquivos JPEG, as imagens de tamanho maior geradas podem ter tamanho de arquivo maior ou menor qualidade que os arquivos originais.

- 7 Selecione uma Porcentagem de escala para as imagens de tamanho maior.

Definir Escala como 100% cria imagens de tamanho maior do mesmo tamanho que as originais. Note que a porcentagem de escala é aplicada a todas as imagens; se as imagens originais não forem todas do mesmo tamanho, colocá-las em escala pela mesma porcentagem pode não produzir os resultados desejados.

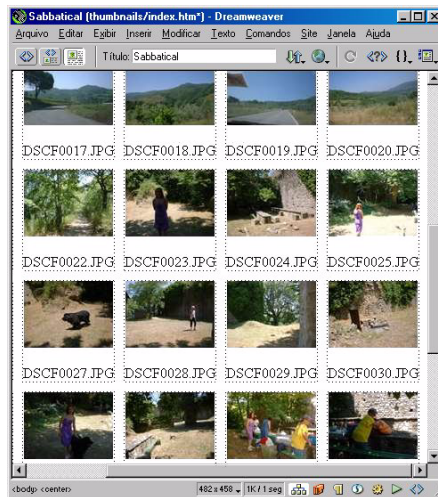
- 8 Selecione criar página de navegação para cada fotografia para criar uma página da Web individual para cada imagem de origem, contendo links de navegação rotulados como Voltar, Início e Próximo.

Se você selecionar esta opção, as miniaturas são vinculadas às páginas de navegação. Se você não selecionar esta opção, as miniaturas são vinculadas diretamente às imagens de tamanho maior.

- 9 Clique em OK para criar os arquivos HTML e de imagem para o álbum de fotografias da Web.

O Fireworks inicia (se já não estiver sendo executado) e cria as miniaturas e as imagens de tamanho maior. Isso pode levar vários minutos se você tiver incluído um número grande de arquivos e imagem. Quando o processamento estiver completo, o Dreamweaver fica novamente ativo e cria a página que contém as miniaturas.

- 10 Quando for exibido um diálogo que diz “Álbum criado”, clique em OK. Você pode ter que esperar alguns segundos para que a página de álbum de fotografias apareça. As miniaturas são exibidas em ordem alfabética por nome de arquivo.



Nota: Clicar no botão Cancelar na caixa de diálogo do Dreamweaver após o processamento ter começado não interrompe o processo de criação do álbum de fotografias; meramente faz com que o Dreamweaver não exiba a página principal do álbum de fotografias.

CAPÍTULO 13

Como inserir mídia

O Macromedia Dreamweaver permite adicionar som ou filmes aos sites da Web de maneira rápida e fácil. É possível incorporar ou editar os arquivos e objetos multimídia, como, por exemplo, miniaplicativos Java, filmes Quicktime, Flash e Shockwave, além de arquivos de áudio MP3. Também é possível anexar Design Notes a estes objetos. Agora é possível inserir objetos de botão e texto Flash dentro do próprio Dreamweaver.

Como inserir objetos de mídia

É possível inserir um miniaplicativo Java, um filme QuickTime ou Shockwave, filme ou objeto Flash, controle ActiveX ou outros objetos de áudio ou vídeo em uma página.

Para inserir um objeto de mídia em uma página, siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o ponto de inserção no local onde deseja inserir o objeto e, em seguida, clique no botão apropriado, no painel Objetos.

Os objetos Shockwave, ActiveX e Flash têm botões definidos. Utilize o botão plugin do Netscape Navigator, para inserir filmes e arquivos de áudio QuickTime. Para obter mais informações, consulte “Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator” na página 341.

- Arraste o botão apropriado, do painel Objetos até o local onde deseja que o objeto apareça na janela do documento.
- Coloque o ponto de inserção na janela do documento no local onde deseja inserir o objeto e, em seguida, escolha o objeto apropriado nos submenus Inserir > Mídia, ou Inserir > Imagens interativas.

Na maioria dos casos, aparecerá uma caixa de diálogo, que permite escolher um arquivo de origem e especificar certos parâmetros do objeto de mídia.

Sugestão: Para evitar que certas caixas de diálogo apareçam, escolha Editar > Preferências > Geral e cancele a seleção da opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos. Para anular qualquer preferência definida para exibir caixas de diálogo, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou Option (no Macintosh), enquanto estiver inserindo o objeto. Por exemplo: para inserir um alocador de espaço para um filme Shockwave sem especificar o arquivo, mantenha pressionada a tecla Control ou Option e clique no botão Shockwave.

Cada botão deste painel insere o código-fonte HTML necessário ao aparecimento do objeto ou alocador de espaço na página. Para especificar o arquivo de origem, definir as dimensões, outros parâmetros e atributos, utilize o inspetor de propriedades correspondente a cada objeto.

Como iniciar um editor externo

É possível clicar duas vezes na maioria dos arquivos na janela do site para editá-los diretamente. Se o arquivo for um arquivo HTML, ele será aberto no Dreamweaver. Se ele for de outro tipo, como um arquivo de imagem, ele será aberto em um editor externo apropriado, como o Macromedia Fireworks.

Cada tipo de arquivo com que o Dreamweaver não lida diretamente pode ser associado a um ou mais editores externos do seu sistema. O editor que for iniciado quando você clicar duas vezes no arquivo na janela do site é denominado editor primário. É possível definir qual editor será associado a que tipo de arquivo nas preferências dos tipos de arquivos / editores.

Se houver mais de um editor associado ao tipo de arquivo, será possível iniciar um editor secundário para um determinado arquivo: clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou, mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh), clique no nome do arquivo na janela do site e escolha um editor no submenu Abrir com, do menu contextual.

Na maioria das vezes, o editor primário é o mesmo aplicativo que seria iniciado se você clicasse no ícone correspondente ao arquivo na área de trabalho. Para especificar explicitamente os editores externos que deverão ser iniciados para um determinado tipo de arquivo, escolha Editar > Preferências e, na lista de categorias, selecione Tipos de arquivos / editores. As extensões dos nomes de arquivos, como .gif, .wav e .mpg, encontram-se listadas à esquerda, abaixo de Extensões. Os editores associados à extensão selecionada encontram-se listados à direita, abaixo de Editores.

Também é possível procurar um editor externo para editar o arquivo. Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou, mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh), clique no arquivo na visualização do projeto da janela do documento e escolha Editar com > Procurar, ou selecione o arquivo e escolha > Editar > Editar com editor externo.

Para adicionar um tipo de arquivo à lista de extensões nas preferências dos tipos de arquivos / editores:

- 1 Clique no botão de adição (+), situado acima da lista de extensões.
- 2 Digite a extensão do tipo de arquivo (incluindo o ponto no início da extensão), ou diversas extensões relacionadas, separadas por espaços.

Por exemplo: é possível digitar **.png .jpg**.

Para adicionar um editor a um determinado tipo de arquivo:

- 1 Selecione a extensão do tipo de arquivo na lista de extensões.
- 2 Clique no botão de adição (+), situado acima da lista de editores.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha o aplicativo a ser adicionado à lista de editores.

Por exemplo, escolha o ícone do aplicativo Excel, para adicioná-lo à sua lista de editores.

Para remover um tipo de arquivo da lista:

- 1 Selecione o tipo de arquivo na lista de extensões.

Nota: Não é possível desfazer a ação depois de remover um tipo de arquivo, portanto certifique-se que deseja removê-lo.

- 2 Clique no botão de subtração (–), situado acima da lista de extensões.

Para tornar um editor o editor primário de um tipo de arquivo:

- 1 Selecione o tipo de arquivo.
- 2 Selecione o editor (ou adicione-o, se já não estiver na lista).
- 3 Clique no botão Tornar primário.

Para dissociar um editor de um tipo de arquivo:

- 1 Selecione o tipo de arquivo na lista de extensões.
- 2 Selecione o editor na lista de editores.
- 3 Clique no botão de subtração (–), situado acima da lista de editores.

Como utilizar as Design Notes com objetos de mídia

Do mesmo modo que faria com outros objetos no Dreamweaver, você poderá adicionar Design Notes a um objeto de mídia.

Para adicionar Design Notes a um objeto de mídia:

- 1 Clique com o botão direito do mouse no objeto (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no objeto (no Macintosh) na janela do documento.

Nota: É necessário definir o site antes de adicionar Design Notes a qualquer objeto. Consulte “Sobre as Design Notes” na página 142.

- 2 No menu contextual, escolha Design Notes.

- 3 Digite as informações que deseja na Design Note.

Também é possível adicionar uma Design Note a um objeto de mídia na janela do site, ao selecionar o arquivo, exibir o menu contextual e selecionar as Design Notes neste menu.

Para obter mais detalhes, consulte “Sobre as Design Notes” na página 142.

Sobre o conteúdo Flash

A tecnologia do Macromedia Flash constitui a solução mais eficiente para a produção de gráficos e animações com base em vetores. O Flash Player está disponível tanto como um plug-in do Netscape Navigator quanto um controle ActiveX para o Internet Explorer no PC, tendo sido incluído nas versões mais recentes do Netscape Navigator, Microsoft Windows e America Online. Antes de utilizar os comandos Flash disponíveis no Dreamweaver, revise os três tipos diferentes de arquivos Flash.

O arquivo Flash (.fla) é um arquivo-fonte para qualquer projeto e é criado no programa de mesmo nome. Este tipo de arquivo pode ser aberto apenas no Flash, não no Dreamweaver ou em navegadores. É possível abrir o arquivo Flash no Flash e, subsequentemente, exportá-lo como um arquivo SWF ou SWT para ser utilizado nos navegadores. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar os objetos botão Flash” na página 329 e “Como criar novos modelos de botão” na página 335.

O arquivo de filmeFlash (.swf) é uma versão comprimida do arquivo Flash (.fla), otimizado para visualização na Web. Este arquivo pode ser executado em navegadores e visualizado no Dreamweaver, mas não pode ser editado no Flash. Este é o tipo de arquivo criado quando se utiliza o objetos de botão e texto Flash. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar os objetos botão Flash” na página 329 e “Como utilizar os objetos de texto Flash” na página 332.

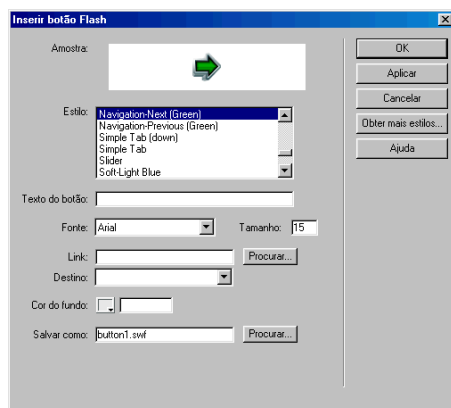
Os arquivos do modelo Flash Generator (.swf) possibilitam a modificação e substituição de informações num arquivo de filme Flash. Estes arquivos são utilizados no objeto de botão Flash, permitindo a modificação do modelo com os seus próprios textos ou links, a fim de criar um SWF personalizado para inserir no seu documento. No Dreamweaver, estes arquivos de modelo podem ser encontrados nas pastas Dreamweaver/Configuration/Flash Objects/Flash Buttons e Flash Text.

Se você utilizar Flash para projetar os seus próprios arquivos de modelos Generator (consulte “Como criar novos modelos de botão” na página 335), estes modelos poderão ser distribuídos aos membros da sua equipe de design da Web. Os membros, por sua vez, poderão salvar estes arquivos na pasta Configuration/Flash Objects/Flash Buttons e acessá-los utilizando o objeto de botão Flash.

Como utilizar os objetos botão Flash

O objeto de botão Flash permite personalizar e inserir um conjunto de botões Flash predefinidos.

Nota: É necessário salvar os documentos antes de inserir um objeto de botão ou texto Flash.



Para inserir um objeto de botão Flash:

- 1 Na visualização do projeto da janela do documento, selecione Inserir botão Flash, no painel Objetos, ou selecione Inserir > Imagens interativas > Botão Flash. Também é possível arrastar o ícone do botão Flash até a janela do documento.

Aparecerá a caixa de diálogo Inserir botão Flash.

- 2 Na lista de estilos, selecione o estilo de botão que deseja.

Será mostrado um exemplo de botão no campo Amostra. É possível clicar nesta amostra, para verificar como funcionará no navegador. Entretanto, o campo Amostra será atualizado automaticamente, mostrando as alterações de texto ou fonte que tiverem sido efetuadas. Estas alterações aparecerão na visualização do projeto.

- 3 No campo Texto do botão (opcional), digite o texto que deverá aparecer.

Por exemplo, digite **Pressione-me!** Este campo aceitará alterações apenas se o botão selecionado possuir um parâmetro {Button Text} definido. Isto será mostrado no campo Amostra. O texto que digitar substituirá o parâmetro {Button Text} quando você visualizar o arquivo.

- 4 No campo Fonte, especifique o tamanho e tipo de fonte que deseja, no menu pop-up.

Só é necessário selecionar fontes e tamanhos se os parâmetros de texto do botão estiverem definidos. Se a fonte padrão de um botão não estiver disponível no sistema, selecione uma outra fonte no menu pop-up. Lembre-se de que a fonte selecionada não será vista no campo Amostra, mas é possível clicar em Aplicar, para inserir o botão na página, para examinar a aparência do texto.

- 5 No campo Link (opcional), digite um link relativo a documento ou absoluto para o botão.

Os links relativos a site não são aceitos porque os navegadores não os reconhecem nos filmes Flash. Se utilizar um link relativo a documento, assegure-se de salvar o arquivo SWF no mesmo diretório que o arquivo HTML. A interpretação de links relativos a documento varia nos navegadores e, para se assegurar de que os links funcionarão corretamente, salve o arquivo no mesmo diretório.

- 6 No campo Destino (opcional), especifique uma moldura ou janela de destino onde colocar o link do botão Flash.

- 7 No campo Cor de fundo (opcional), defina a cor de fundo para o filme Flash. Utilize o seletor de cores ou digite um valor hexadecimal da Web (como, por exemplo, #FFFFFF).

- 8 No campo Salvar como, digite o nome do novo arquivo SWF.

É possível utilizar o nome de arquivo padrão (por exemplo: botão1.swf) ou digitar um novo nome. Se o arquivo contiver um link relativo a documento, será necessário salvar o arquivo no mesmo diretório que o documento HTML atual, para manter os links relativos a documento

- 9 Clique em Obter mais estilos, para ir para o site de intercâmbio da Macromedia e efetuar o download de mais estilos de botões.

Para obter mais informações, consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

- 10 Clique em Aplicar, ou OK, para inserir o botão Flash na janela do documento.

Sugestão: Selecione Aplicar, para examinar as alterações na visualização do projeto enquanto mantém a caixa de diálogo aberta. É possível continuar alterando o botão.

Para modificar um objeto de botão Flash:

- 1 Enquanto estiver na visualização do projeto, selecione um objeto de botão Flash.
- 2 O inspetor de propriedades exibirá as propriedades do botão Flash. É possível fazer alterações no inspetor de propriedades. Estas alterações modificarão apenas os atributos HTML, como largura, altura e cor de fundo.
- 3 Para alterar o conteúdo, exiba a caixa de diálogo Inserir botão Flash, utilizando um dos seguintes métodos:
 - Clique duas vezes no objeto de botão Flash.
 - No inspetor de propriedades, clique em Editar.
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Editar.
- 4 Na caixa de diálogo Inserir botão Flash, efetue as edições desejadas nos campos descritos no procedimento anterior.

Na visualização do projeto, é possível redimensionar o objeto facilmente utilizando as alças de redimensionamento. Para redimensionar o objeto ao seu tamanho original, selecione Redefinir o tamanho, no inspetor de propriedades. Consulte “Como redimensionar as imagens e os outros elementos” na página 295.

Para visualizar a execução do objeto de botão Flash na janela do documento:

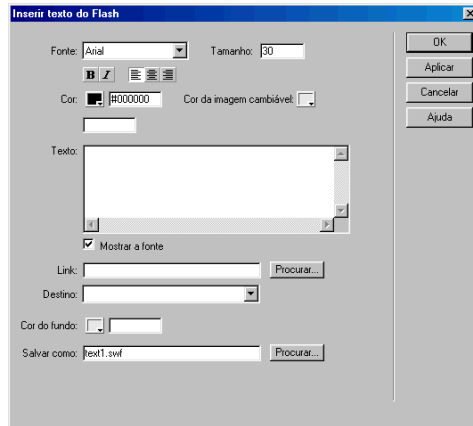
- 1 Na visualização do projeto, selecione um objeto de botão Flash.
- 2 No inspetor de propriedades, clique no botão verde Executar.
- 3 Para finalizar a visualização, clique no botão vermelho Parar.

Nota: Não é possível editar o objeto de botão Flash enquanto o estiver executando.

É conveniente visualizar o documento no navegador, para examinar a aparência exata do botão Flash.

Como utilizar os objetos de texto Flash

O objeto de texto Flash permite criar e inserir um filme Flash que contém somente texto. Isto permite criar um pequeno filme gráfico com base em vetores com as fontes de designer e o texto de sua escolha.



Para inserir um objeto de texto Flash:

- 1 Na visualização do projeto da janela do documento, selecione Inserir texto Flash, no painel Objetos, ou selecione Inserir > Imagens interativas > Texto Flash.
Aparecerá a caixa de diálogo Inserir texto Flash.
- 2 No menu pop-up Fontes, selecione uma fonte.
Este menu contém uma lista de todas as fontes TrueType contidas no sistema.
- 3 Digite um tamanho de fonte no campo Tamanho. Os tamanhos são pontos com tamanhos especificados.
- 4 Especifique os atributos de estilo (negrito ou itálico) e alinhamento do texto, clicando nos botão de estilo apropriados.
- 5 No campo Cor, defina a cor do texto, utilizando o seletor de cores ou digitando o valor hexadecimal da Web (#FFFFFF, por exemplo).
- 6 No campo Cor da imagem cambiável, defina a cor que aparecerá quando o ponteiro for passado sobre o objeto de texto Flash. Utilize o seletor de cores ou digite um valor hexadecimal da Web (#FFFFFF, por exemplo).
- 7 Digite o texto desejado no campo Texto.

Para examinar o estilo da fonte que está sendo exibido no campo Texto, selecione Mostrar a fonte.

- 8 Se desejar associar um link ao objeto de texto Flash, digite um link absoluto ou relativo a documento no campo Link.

Os links relativos a site não são aceitos porque os navegadores não os reconhecem nos filmes Flash. Se utilizar um link relativo a documento, assegure-se de salvar o arquivo SWF no mesmo diretório que o arquivo HTML. A interpretação de links relativos a documento varia nos navegadores e, para se assegurar de que os links funcionarão corretamente, salve o arquivo no mesmo diretório.

- 9 Se tiver digitado um link, especifique uma moldura ou janela de destino onde colocar o link no campo Destino.
- 10 No campo Cor de fundo, escolha uma cor de fundo para o texto. Utilize o seletor de cores ou digite um valor hexadecimal da Web (FFFFFF, por exemplo).
- 11 No campo Salvar como, digite um nome para o arquivo.

É possível utilizar o nome de arquivo padrão (por exemplo: texto1.swf) ou digitar um novo nome. Se o arquivo contiver um link relativo a documento, será necessário salvar o arquivo no mesmo diretório que o documento HTML atual, para manter os links relativos a documento

- 12 Clique em Aplicar, ou OK, para inserir o texto Flash na janela do documento.

Se clicar em Aplicar, a caixa de diálogo permanecerá aberta e será possível visualizar o texto no documento.

Para modificar ou executar o objeto de texto Flash, utilize o mesmo procedimento adotado para o botão Flash. Consulte “Como utilizar os objetos botão Flash” na página 329.

Como definir as propriedades dos objetos Flash

Inicialmente, o inspetor de propriedades dos objetos Flash exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar outras propriedades.

O inspetor de propriedades também contém um botão Executar, que permite a visualização dos objetos Flash na janela do documento. Ao clicar no botão verde Executar, você verá a aparência do objeto como num navegador.

Nome especifica o nome que identificará o botão para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e **U** especificam a largura e altura do objeto, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem da largura ou altura do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Arquivo especifica o caminho até o arquivo do objeto Flash. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo, ou digite um caminho.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Bg especifica a cor de fundo do objeto.

Editar acessa a caixa de diálogo do objeto Flash.

Redefinir o tamanho retorna o botão selecionado ao tamanho original do filme.

Executar / Parar permitem visualizar o objeto Flash na janela do documento. Clique no botão verde Executar, para examinar o objeto no modo Executar. Clique no botão vermelho Parar, para finalizar o filme e poder editar o objeto.

ID define o parâmetro opcional ID do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais freqüentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Espaço V e **Espaço H** especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do botão.

Qualidade define o parâmetro `quality` dos tags `object` e `embed` que definem o botão. Um filme terá uma aparência melhor com uma configuração elevada, mas necessitará de um processador rápido para fazer uma apresentação correta na tela. Baixa enfatiza a velocidade e desenfatura a aparência, enquanto Alta favorece a aparência em detrimento da velocidade. Baixa automática enfatiza a velocidade de início, mas melhora a aparência se possível. Alta automática enfatiza ambas as qualidades inicialmente, mas sacrifica a aparência em função da velocidade, se necessário.

Escala define o parâmetro `scale` dos tags `object` e `embed` que definem o objeto de botão ou texto. Este parâmetro define como o filme será exibido dentro da área definida para o ele pelos valores `width` e `height`. As opções são Padrão (mostrar todas), Sem bordas e Ajuste exato. A opção Mostrar todas torna visível o filme inteiro na área especificada, mantendo as mesmas proporções do filme e evitando a sua distorção. As bordas poderão aparecer nos dois lados do filme. A opção Sem bordas é semelhante a Mostrar todas, exceto que partes do filme podem estar cortadas. Com a opção Ajuste exato, o filme inteiro preencherá a área especificada, mas não serão mantidas as proporções do filme, podendo ocorrer algumas distorções.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo, na qual podem ser digitados outros parâmetros. Consulte “Como utilizar os parâmetros” na página 348.

Como criar novos modelos de botão

Utilize o Flash em conjunto com os modelos gratuitos de autoria do Generator para criar novos modelos de botão, que incluem objetos de texto do Generator. Também é possível fazer o download de novos modelos de botão no site de intercâmbio da Macromedia para o Dreamweaver na Web e colocá-los na pasta do botão Flash. Para obter mais informações sobre como criar novos modelos de botão, leia o artigo sobre este assunto, no site da Macromedia: http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/insert_media.html. Para obter mais informações sobre como utilizar as extensões, consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

Como inserir filmes Flash

Quando você inserir um filme Flash em um documento, o Dreamweaver utilizará os tags `object` (definido pelo Internet Explorer para os controles ActiveX) e `embed` (definido pelo Netscape Navigator), a fim de obter os melhores resultados em todos os tipos de navegadores. Quando você fizer alterações ao filme no inspetor de propriedades, o Dreamweaver mapeará as entradas dos parâmetros apropriados aos tags `object` e `embed`.

Nota: Se inserir um filme utilizando o objeto de filme Flash, será inserido um parâmetro `codebase`, que instrui o Internet Explorer para o Windows a fazer o download automático do controle ActiveX necessário (Flash 4 e mais recente). Você poderá alterar o atributo, se não desejar que isto aconteça.

Para inserir e visualizar um filme Flash:

- 1 Na visualização do projeto, na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o filme.
- 2 Insira o filme de uma das seguintes maneiras:
 - Clique no ícone de Inserir Flash, no painel Objetos.
 - Escolha Inserir > Mídia > Flash.
 - Arraste o ícone de Inserir Flash, do painel Objetos até o ponto de inserção no documento.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de filme Flash (.swf). Aparecerá um alocador de espaço Flash na janela do documento (diferentemente dos objetos de botão e texto Flash).
- 4 Para visualizar o filme Flash na janela de documento, clique no botão verde Executar, no inspetor de propriedades. Clique em Parar, para terminar a visualização. Também é possível visualizar o filme Flash em um navegador, pressionando a tecla F12.

Sugestão: Para visualizar todo conteúdo Flash numa página, pressione simultaneamente as teclas Control, Alt, Shift e P (no Windows), ou Shift, Option, Command e P (no Macintosh). Todos os objetos e filmes Flash estão definidos para Executar.

Como definir as propriedades dos filmes Flash

Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um filme Flash.

Inicialmente, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o filme para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do filme, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Arquivo especifica o caminho até o arquivo do filme Flash. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo, ou digite um caminho.

Alinhar determina como o filme será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Fundo especifica uma cor de fundo para a área do filme. Esta cor também aparecerá enquanto o filme não estiver sendo executado (durante a carga e após a sua execução).

ID define o parâmetro opcional ID do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais frequentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do filme.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados parâmetros adicionais a serem passados ao filme. Consulte “Como utilizar os parâmetros” na página 348. O filme deve ser projetado para poder admitir estes parâmetros adicionais.

Qualidade define o parâmetro `quality` dos tags `object` e `embed` que executam o filme. As configurações se relacionam ao nível anti-alias utilizado durante a execução do filme. A aparência do filme será melhor com uma configuração elevada, mas necessitará de um processador mais rápido para ser apresentado corretamente na tela. Baixa enfatiza a velocidade e desenfatura a aparência, enquanto Alta favorece a aparência em detrimento da velocidade. Baixa automática enfatiza a velocidade de início, mas melhora a aparência se possível. Alta automática enfatiza ambas as qualidades inicialmente, mas sacrifica a aparência em função da velocidade, se necessário.

Escala define o parâmetro `scale` dos tags `object` e `embed` que executam o filme. Para obter mais informações, consulte “Como definir as propriedades dos objetos Flash” na página 333.

Execução automática executa o filme automaticamente quando a página for carregada.

Loop repete o filme indefinidamente.

Redefinir o tamanho retorna o filme selecionado ao seu tamanho original.

Como inserir objetos Generator

O Macromedia Generator possibilita uma maneira de lidar com o conteúdo dinâmico na Web. Os arquivos do Generator podem ser criados com o Flash 4 ou 5, utilizando os modelos gratuitos de autoria do Generator; os arquivos passam a ser veiculados por um servidor da Web que executa o software de servidor do Generator. É possível inserir um objeto Generator em um documento do Dreamweaver.

Para inserir um objeto Generator:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o objeto.
- 2 Clique no botão Generator, no painel Objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione o arquivo de modelo do Generator (.swt).
- 4 Se desejar, clique no botão de adição (+), para adicionar um par de parâmetros *name=value*. Em seguida, digite o nome do parâmetro no campo Nome e o valor do parâmetro no campo Valor. Repita esta etapa para cada parâmetro.
- 5 Para remover um parâmetro, selecione-o na lista Parâmetros e clique no botão de subtração (-).
- 6 Quando terminar de digitar os parâmetros, clique em OK, para inserir o objeto Generator.

Para editar os parâmetros depois que o objeto Generator tiver sido inserido, utilize o inspetor de código ou a visualização de código, na janela do documento.

Os pares *name=value* são utilizados pelo servidor do Generator, em conjunção com outras fontes de dados, para criar dinamicamente o filme ou arquivo de imagem Flash.

Sobre os filmes Shockwave

Shockwave, o padrão da Macromedia para multimídia interativa na Web, é um formato compactado que permite o download rápido dos arquivos de mídia criados no Macromedia Director, para que sejam executados pela maior parte dos navegadores mais comuns.

Como inserir filmes Shockwave

O software que executa os filmes Shockwave está disponível como um plug-in do Netscape Navigator e um controle ActiveX. Quando você inserir um filme Shockwave, o Dreamweaver utilizará os tags `object` (para o controle ActiveX) e `embed` (para o plug-in), a fim de obter os melhores resultados em todos os navegadores. Quando você fizer alterações ao filme no inspetor de propriedades, o Dreamweaver mapeará as entradas dos parâmetros apropriados aos tags `object` e `embed`.

Para inserir um filme Shockwave:

- 1 Na visualização do projeto da janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o filme Shockwave.
- 2 Clique no botão Shockwave, no painel Objetos, ou selecione Inserir > Mídia > Shockwave, ou arraste o botão Shockwave para o documento.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de filme.
- 4 No inspetor de propriedades, digite a largura e altura do filme, nas caixas L e U.

Como definir as propriedades Shockwave

Para garantir os melhores resultados, tanto no Internet Explorer da Microsoft como no Netscape Navigator, o Dreamweaver insere os filmes Shockwave utilizando os tags `object` e `embed`. (`object` é o tag definido pela Microsoft para os controles ActiveX, enquanto que `embed` é o tag definido pela Netscape Navigator para os plug-ins). Para exibir as propriedades no inspetor de propriedades, selecione um filme Shockwave.

Inicialmente, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o filme para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e **U** especificam a largura e altura do filme, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem da largura ou altura do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Arquivo especifica o caminho até o arquivo do filme Shockwave. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo, ou digite um caminho.

Alinhar determina como o filme será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Fundo especifica uma cor de fundo para a área do filme. Esta cor também aparecerá enquanto o filme não estiver sendo executado (durante a carga e após a sua execução).

Executar permite que visualize o filme na visualização do projeto da janela do documento. Clique no botão Parar, para interromper o filme e retornar ao alocador de espaço Shockwave.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados outros parâmetros a serem passados ao filme Shockwave. Consulte “Como utilizar os parâmetros” na página 348. O filme Shockwave deve ter sido projetado para poder admitir estes parâmetros.

ID define o parâmetro opcional ID do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais frequentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Espaço V e **Espaço H** especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do filme.

Como adicionar som a uma página

Há vários tipos diferentes de arquivos e formatos de som, assim como diferentes maneiras de adicionar som às páginas da Web. Dentre os fatores a serem considerados antes de decidir qual formato e método serão utilizados para adicionar o som, estão o objetivo, o seu público, o tamanho do arquivo, a qualidade do som e as diferenças entre os navegadores.

Nota: Os arquivos sonoros são tratados de forma diferente e inconsistente pelos diversos navegadores. Pode-se desejar salvar arquivos sonoros como SWFs, para melhorar a sua consistência.

Sobre os formatos de arquivos de áudio

A seguinte lista descreve os formatos de arquivos de áudio mais comuns, juntamente com algumas das vantagens e desvantagens de cada um para os projetos da Web.

O formato **.midi** ou **.mid (interface digital de instrumento musical)** destina-se à música instrumental. Os arquivos MIDI contam com suporte de vários navegadores e não necessitam de plug-ins. Apesar de sua qualidade de som ser muito boa, esta também pode depender da placa de som do visitante. Um arquivo MIDI pequeno pode oferecer um clipe de som longo. Os arquivos MIDI não podem ser gravados e devem ser sintetizados num computador com hardware e software especiais.

Os arquivos no formato **.wav (extensão Waveform)** possuem uma qualidade de som boa, contam com suporte de vários navegadores e não necessitam de plug-ins. É possível gravar os seus próprios arquivos WAV a partir de um CD, fita, microfone etc. No entanto, o grande tamanho dos arquivos limita seriamente o comprimento dos clipes de som que podem ser utilizados nas páginas da Web.

O formato **.aif (formato de arquivo de intercâmbio de áudio - AIFF)**, assim como o formato WAV, possui uma qualidade de som boa, pode ser executado pela maioria dos navegadores, e não necessita de plug-ins. É possível gravar arquivos AIFF a partir de um CD, fita, microfone etc. No entanto, o grande tamanho dos arquivos limita seriamente o comprimento dos clipes de som que podem ser utilizados nas páginas da Web.

O formato **.mp3 (áudio do Motion Picture Experts Group ou Camada-3 de áudio MPEG)** é um formato compactado que torna os arquivos de som consideravelmente menores. A qualidade de som é muito boa. Se um arquivo MP3 tiver sido gravado e compactado corretamente, a sua qualidade pode competir com a de um CD. Novas tecnologias permitem transferir o arquivo gradualmente, para que o visitante não precise esperar pelo download do arquivo inteiro até poder ouvi-lo. No entanto, o tamanho do arquivo é maior do que um arquivo Real Audio. Por isso, é possível que o download de uma música inteira em uma conexão de linha telefônica comum ainda demore um pouco. Para executar os arquivos MP3, os visitantes devem fazer o download e instalar um aplicativo auxiliar ou plug-in, como QuickTime, Windows Media Player ou RealPlayer.

O grau de compactação do formato **.ra, .ram, .rpm, ou Real Audio** é muito alto e os tamanhos de arquivos são menores do que os arquivos no formato MP3. É possível efetuar o download de arquivos de música completos num período de tempo razoável. Como os arquivos podem ser transferidos gradualmente de um servidor da Web normal, os visitantes podem começar a ouvir o som antes que o download do arquivo tenha sido concluído. A qualidade de som é inferior à dos arquivos MP3, mas novos aparelhos de reprodução e codificadores melhoraram a sua qualidade consideravelmente. Para poder executar estes arquivos, os visitantes deverão efetuar o download e instalar o aplicativo auxiliar ou plug-in RealPlayer.

Como vincular a um arquivo de áudio

A vinculação a um arquivo de áudio é uma maneira simples e efetiva de adicionar som às páginas da Web. Este método de incorporar arquivos de som permite aos visitantes escolher se desejam ouvir o arquivo e coloca o arquivo à disposição de um público maior. Alguns navegadores não contam com o suporte a arquivos de som incorporados.

Para criar um link a um arquivo de áudio:

- 1 Selecione o texto ou a imagem que deseja utilizar como link ao arquivo de áudio.
- 2 No inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo de áudio, ou digite o caminho e o nome do arquivo no campo Link.

Como incorporar áudio

A incorporação de áudio encaixa o aparelho de reprodução de som diretamente na página, mas o som só será executado se os visitantes do seu site contarem com o plug-in apropriado ao arquivo escolhido. Incorpore os arquivos, se desejar utilizar o som como música de fundo ou se desejar mais controle sobre a própria apresentação de som. Por exemplo: é possível ajustar o volume, a aparência do aparelho de reprodução na página e os pontos de início e fim do arquivo de som.

Para incorporar um arquivo de áudio

- 1 Na visualização do projeto, coloque o ponto de inserção onde deseja incorporar o arquivo.
- 2 Clique no botão Plug-in, no painel Objetos, ou selecione Inserir > Mídia > Plug-in.

Para obter mais informações sobre o objeto de plug-in, consulte “Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator” na página 341.

- 3 No inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo de áudio, ou digite o caminho e o nome do arquivo no campo Link.
- 4 Digite a largura e a altura, inserindo os valores nos campos apropriados ou redimensionando o alocador de espaço de plug-in, na janela do documento.

Estes valores determinam o tamanho com o qual os controles de áudio serão exibidos no navegador. Por exemplo: tente uma largura de 144 pixels e uma altura de 60 pixels, para examinar como o aparelho de reprodução de áudio aparecerá no Netscape Navigator e no Internet Explorer.

Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator

Os plug-ins aprimoram o funcionamento do Netscape Navigator, possibilitando maneiras de exibir o conteúdo de mídia em diversos formatos. Os plug-ins são os meios através dos quais os arquivos de conteúdo são executados e exibidos nos sites da Web. Por exemplo: dentre os plug-ins mais frequentes estão o RealPlayer e QuickTime, enquanto alguns arquivos de conteúdo incluem os filmes MP3s e QuickTime.

Depois de criar o conteúdo de um plug-in do Navigator, é possível utilizar o Dreamweaver para inseri-lo em um documento HTML. O Dreamweaver utiliza o tag `embed` para marcar a referência ao arquivo de conteúdo.

Para inserir o conteúdo de plug-ins do Navigator:

- 1 Na visualização do projeto, na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o conteúdo.
- 2 Clique no botão Plug-in, no painel Objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de conteúdo para o plug-in do Navigator.

Como definir as propriedades dos plug-ins do Netscape Navigator

Após ter inserido o conteúdo de um plug-in do Netscape Navigator, utilize o inspetor de propriedades para definir os parâmetros do conteúdo. Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um objeto de plug-in do Netscape Navigator.

Inicialmente, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o plug-in para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura, em pixels, alocadas ao objeto na página. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (picas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem da largura e altura do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Orig especifica o arquivo de origem dos dados. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo, ou digite um nome de arquivo.

URL do Plg especifica a URL do atributo `pluginspage`. Digite a URL completa do site onde os usuários poderão efetuar o download do plug-in. Se o usuário que estiver visualizando a página não contar com o plug-in, o navegador tentará efetuar o seu download a partir desta URL.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do plug-in.

Borda especifica a largura da borda ao redor do plug-in.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual poderão ser digitados parâmetros adicionais, a serem passados ao plug-in do Netscape Navigator. Consulte “Como utilizar os parâmetros” na página 348. Muitos plug-ins respondem a parâmetros especiais. O plug-in Flash, por exemplo, inclui parâmetros relacionados a `bgcolor`, `align` e `scale`.

Também é possível visualizar os atributos designados ao plug-in selecionado, clicando no botão **Atributo**. É possível editar, adicionar e excluir os atributos (como a largura e a altura) nesta caixa de diálogo.

Como executar os plug-ins na janela do documento

É possível visualizar filmes e animações que dependem dos plug-ins do Navigator (elementos que utilizam o tag `embed`) diretamente na janela do documento. Não é possível visualizar na janela do documento os filmes ou animações que dependem dos controles ActiveX. É possível executar todos os elementos de plug-in simultaneamente, a fim de examinar a aparência que a página terá para o usuário, ou executar cada elemento individualmente, para garantir que o elemento de mídia correto tenha sido incorporado.

Para executar os filmes, assegure-se de que os plug-ins necessários tenham sido instalados no computador. Quando o Dreamweaver for inicializado, ele procurará automaticamente todos os plug-ins instalados, inicialmente na pasta `Configuration/Plugins` e, em seguida, nas pastas de plug-ins de todos os navegadores que estiverem instalados.

Para executar o conteúdo de plug-ins na janela do documento:

- 1 Insira um ou mais elementos de mídia, escolhendo **Inserir > Mídia > Shockwave**, **Inserir > Imagens interativas > Flash**, ou **Inserir > Mídia > Plug-in**.
- 2 Execute o conteúdo do plug-in:
 - Selecione um dos elementos de mídia que tiver inserido e escolha **Exibir > Plug-ins > Executar**, ou clique no botão **Executar**, no inspetor de propriedades.
 - Escolha **Exibir > Plug-ins > Executar todos**, para executar todos os elementos de mídia na página selecionada que dependerem de plug-ins.

Nota: A opção **Executar todos** se aplica ao documento atual e não a outros documento num conjunto de molduras, por exemplo.

Para interromper a execução do conteúdo de plug-ins:

Selecione um elemento de mídia e escolha **Exibir > Plug-ins > Parar**, ou clique no botão **Parar**, no inspetor de propriedades.

Também é possível selecionar **Exibir > Plug-ins > Parar todos**, para interromper a execução de todos os conteúdos de plug-in.

Resolução de problemas relacionados aos plug-ins do Navigator

Se, após ter seguido estas etapas para executar o conteúdo do plug-in na janela do documento, alguns elementos do conteúdo do plug-in não forem executados, tente um dos seguintes procedimentos:

- Certifique-se de que o plug-in associado esteja instalado no computador e que o conteúdo do mesmo seja compatível com a versão do plug-in que você possui.
- Abra o arquivo Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt em um editor de texto e procure o plug-in com problemas na lista. Este arquivo mantém um registro dos plug-ins que causam problemas no Dreamweaver e, por isso, não contam com suporte. Se houver problemas com qualquer outro plug-in, adicione-o a este arquivo.
- Certifique-se de contar com memória suficiente (e, no Macintosh, que haja memória suficiente alocada ao Dreamweaver). Alguns plug-ins exigem entre 2 MB e 5 MB a mais de memória, para que sejam executados.

Como inserir um controle ActiveX

Os controles ActiveX (anteriormente conhecidos como controles OLE) são componentes reutilizáveis semelhantes a mini-aplicativos que podem funcionar como plug-ins dos navegadores. Eles são executados no Internet Explorer com o Windows, porém não são executados no Macintosh ou no Netscape Navigator. No Dreamweaver, o objeto ActiveX permite fornecer atributos e parâmetros para um controle ActiveX no navegador do visitante.

O Dreamweaver utiliza o tag object para marcar o local na página onde o controle ActiveX aparecerá e para fornecer parâmetros ao controle ActiveX.

Para inserir o conteúdo de controles ActiveX:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o conteúdo e siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique no botão ActiveX, no painel Objetos.
- Escolha Inserir > Mídia > ActiveX.
- Arraste e solte o ícone ActiveX.

Um ícone marca o local onde o controle ActiveX aparecerá na página no Internet Explorer.

Como configurar as propriedades dos controles ActiveX

Após ter inserido um objeto ActiveX, utilize o inspetor de propriedades para definir os atributos do tag object e parâmetros do controle ActiveX. Clique em Parâmetros, no inspetor de propriedades, para digitar os nomes e valores relativos às propriedades que não aparecem no inspetor de propriedades. Não há um formato padrão universalmente aceito para os parâmetros dos controles ActiveX; para estabelecer os parâmetros a serem empregados, consulte a documentação relativa ao controle ActiveX a ser utilizado.

Inicialmente, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o objeto ActiveX para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do objeto, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem da largura e altura do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Class ID identifica o controle ActiveX ao navegador. Digite um valor ou escolha um valor no menu pop-up. Quando a página tiver sido carregada, o navegador utilizará a Class ID para localizar o controle ActiveX necessário ao objeto ActiveX associado à página. Se o navegador não conseguir localizar o controle ActiveX especificado, ele tentará efetuar o seu download a partir do local especificado em Base.

Incorporar faz com que o Dreamweaver adicione um tag embed dentro do tag object do controle ActiveX. Se o controle ActiveX possuir um equivalente ao plug-in do Netscape Navigator, o tag embed ativará este plug-in. O Dreamweaver atribuirá os valores digitados como propriedades ActiveX aos equivalentes do plug-in do Netscape Navigator.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual poderão ser digitados parâmetros adicionais, a serem passados ao objeto ActiveX. Consulte “Como utilizar os parâmetros” na página 348. Muitos controles ActiveX respondem a parâmetros especiais.

Orig define o arquivo de origem dos dados a ser utilizado para um plug-in do Netscape Navigator, se a opção Incorporar estiver ativa. Se você não digitar um valor, o Dreamweaver tentará determinar o valor a partir das propriedades do ActiveX que já tiverem sido digitadas.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do objeto.

Base especifica a URL que contém o controle ActiveX. O Internet Explorer efetuará o download do controle ActiveX deste local, se ainda não tiver sido instalado no sistema do usuário. Se você não especificar um parâmetro Base e o visitante ainda não dispuser do controle ActiveX necessário, o navegador não poderá exibir o objeto ActiveX.

Imagem alt especifica uma imagem a ser exibida, se o navegador não oferecer suporte ao tag object. Esta opção estará disponível apenas quando a opção Incorporar não estiver selecionada.

ID define o parâmetro opcional ID do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais frequentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Dados especifica um arquivo de dados a ser carregado pelo controle ActiveX. Muitos controles ActiveX, como o Shockwave e o RealPlayer, não utilizam este parâmetro.

Bordas especifica a largura da borda ao redor do objeto.

Como inserir um miniaplicativo Java

Java é uma linguagem de programação que permite o desenvolvimento de aplicativos pequenos (*miniaplicativos*) que podem ser incorporados às páginas da Web.

Depois de criar o miniaplicativo Java, é possível inseri-lo em um documento HTML através do Dreamweaver. O Dreamweaver utiliza o tag applet para marcar a referência ao arquivo do miniaplicativo.

Para inserir um miniaplicativo Java:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o miniaplicativo.
- 2 Clique no botão Miniaplicativo, no painel Objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo que contenha o miniaplicativo Java.

Como configurar as propriedades dos miniaplicativos Java

Após ter inserido um miniaplicativo Java, utilize o inspetor de propriedades para definir os parâmetros. Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um miniaplicativo Java.

Inicialmente, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o miniaplicativo para a criação de scripts. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e **U** especificam a largura e altura do miniaplicativo, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem da largura ou altura do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Código especifica o arquivo contendo o código Java do miniaplicativo. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo, ou digite um nome de arquivo.

Base identifica a pasta que contém o miniaplicativo selecionado. Quando você escolher um miniaplicativo, este campo será preenchido automaticamente.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Para obter uma descrição de cada opção, consulte “Como alinhar os elementos” na página 294.

Alt especifica um conteúdo alternativo (geralmente uma imagem) que será exibido se o navegador do usuário não oferecer suporte aos miniaplicativos Java ou estiver com o Java desativado. Se você digitar texto, o Dreamweaver o interpretará através da utilização do atributo `alt` do tag `applet`. Se você escolher uma imagem, o Dreamweaver inserirá um tag `img` entre os tags `applet` de abertura e finalização.

Nota: Para especificar um conteúdo alternativo que possa ser exibido tanto no Netscape Navigator (com o Java desativado) como no Lynx (um navegador com base em texto), selecione uma imagem e adicione manualmente um atributo `alt` ao tag `img` no inspetor de código.

Espaço V e **Espaço H** especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do miniaplicativo.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados parâmetros adicionais a serem passados ao miniaplicativo. Muitos miniaplicativos respondem a parâmetros especiais.

Como utilizar os parâmetros

Utilize a caixa de diálogo Parâmetros para digitar valores relacionados aos parâmetros especiais definidos para os filmes Shockwave e Flash, controles ActiveX, plug-ins do Netscape Navigator e miniaplicativos Java. Os parâmetros são utilizados com os tags `object`, `embed` e `applet`. Os parâmetros definem atributos específicos para o tipo de objeto a ser inserido. Por exemplo: um objeto de filme Flash pode possuir um parâmetro de qualidade `<param name="quality" value="best">` para o tag do objeto. A caixa de diálogo Parâmetro está disponível no inspetor de propriedades. Consulte a documentação do objeto que estiver utilizando, para obter informações sobre os parâmetros que ele requer.

Nota: Não há um padrão universalmente aceito para identificar os arquivos de dados dos controles ActiveX. Consulte a documentação relativa ao controle ActiveX a ser utilizado, para estabelecer os parâmetros a serem empregados.

Para abrir a caixa de diálogo Parâmetros:

- 1 Selecione um objeto que possa admitir parâmetros (como um filme Shockwave, um controle ActiveX, um plug-in do Navigator ou um miniaplicativo Java) na janela do documento.
- 2 Abra a caixa de diálogo utilizando um dos seguintes métodos:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no objeto (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Parâmetros.
 - Abra o inspetor de propriedades, se ainda não tiver sido aberto, e clique no botão Parâmetros, localizado na parte inferior do inspetor de propriedades. Certifique-se de que o inspetor de propriedades esteja aberto.

Para digitar um valor de um parâmetro na caixa de diálogo Parâmetros:

- 1 Clique no botão com o sinal de adição (+).
- 2 Na coluna Parâmetro, digite o nome do parâmetro.
- 3 Na coluna Valor, digite o valor do parâmetro.

Para remover os parâmetros:

Selecione um parâmetro e pressione o botão com o sinal de subtração (-).

Para reordenar os parâmetros:

Selecione um parâmetro e utilize os botões de seta acima e abaixo.

Como utilizar os comportamentos para controlar os elementos de mídia

É possível adicionar comportamentos à página, a fim de iniciar e interromper diversos objetos de mídia.

Controlar o Shockwave ou Flash permite executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro de um filme Shockwave ou Flash. Consulte “Controlar o Shockwave ou Flash” na página 485.

Executar o som permite executar um som. Por exemplo: é possível executar um efeito sonoro sempre que o usuário passar o ponteiro do mouse sobre um link. Consulte “Executar o som” na página 494.

Verificar o plug-in permite verificar se os visitantes ao seu site já possuem o plug-in necessário instalado, em seguida os direciona para outras URLs, dependendo de eles contarem com o plug-in correto. Isto se aplica somente aos plug-ins do Netscape, pois o comportamento Verificar o plug-in não verifica os controles ActiveX. Consulte “Verificar o plug-in” na página 483.

CAPÍTULO 14

Como editar o HTML no Dreamweaver

Embora o Macromedia Dreamweaver permita criar e editar visualmente as páginas da Web, sem a necessidade de o usuário preocupar-se com o código-fonte HTML, às vezes é necessário acessar o HTML subjacente da página. A possibilidade de editar o HTML pode lhe proporcionar mais controle ao modificar e solucionar problemas na página da Web.

Por exemplo: suponha que você selecionou um texto no seu documento e aplicou uma nova fonte, mas esta apareceu apenas na metade da frase. Ao examinar o código HTML na visualização de código do Dreamweaver (ou no inspetor de código), você descobre que o tag de finalização `` está no meio da frase; basta mover `` para o final da frase e o problema será corrigido.

Uma boa maneira de aprender como funciona o HTML é utilizar os recursos de edição visual, juntamente com a visualização de código (ou inspetor de código) do Dreamweaver. É possível comparar o código HTML à exibição visual para examinar como correspondem.

O Dreamweaver fornece acesso ao código HTML através da visualização de código, do inspetor de código e do Quick Tag Editor. Para obter ajuda na compreensão e gravação do código HTML, utilize o painel Referência do Dreamweaver.

O Dreamweaver também permite abrir os arquivos HTML gravados em outro local, sem a preocupação com o comprometimento do código. O Dreamweaver utiliza o Roundtrip HTML para garantir que o conteúdo e a estrutura do HTML não seja alterada durante a alternância entre o Dreamweaver e um editor de HTML externo. Além disso, o Dreamweaver pode ser utilizado para limpar os arquivos HTML que contêm código ilegível ou confuso.

Como compreender os tags HTML básicos

Pode ser útil ter uma compreensão básica do HTML ao utilizar o Dreamweaver. O código HTML e o projeto visual podem ser vistos simultaneamente com facilidade; isso dá ao usuário a oportunidade de entender como funciona o código HTML. A compreensão e a possibilidade de modificar o código podem ajudá-lo a solucionar problemas em suas páginas da Web. Se você for iniciante em HTML, as explicações abaixo fornecem uma visão geral resumida. Caso você já conheça o HTML, passe para a próxima seção.

O HTML é uma linguagem de markup de texto. Isto significa que os documentos HTML contêm texto simples com tags de “markup” específicos, que informam ao navegador da Web como exibir o texto.

Por exemplo: o tag `i` controla o texto em itálico. A colocação de `<i>` no HTML informa ao navegador que o texto subsequente deve estar em itálico. A colocação de `</i>` no HTML informa ao navegador que o texto subsequente deve ser revertido para o texto padrão. O tag com uma barra inclinada para a direita (`/`) é chamado de tag de finalização.

Os navegadores da Web interpretam esses tags no documento HTML e exibem o texto com a formatação adequada. Alguns tags contêm atributos que podem acompanhá-los. O alinhamento de uma imagem pode ser especificado dentro do tag da imagem. Por exemplo: ``. `align` é um atributo do tag da imagem.

Estrutura de um documento

Cada documento HTML (página da Web) deve conter determinados tags padrão — `head` e `body`. A seção `head` contém o título da página da Web (e os scripts) e na seção `body` está o texto que aparecerá na página, conforme será exibida no navegador.

Abaixo, é mostrada a estrutura de um documento de amostra:

```
<html>
<head>
<title>Title goes here</title>
</head>
<body>
<center>
<p>
<font size=+2>Welcome to my page</font>
</p>
<p>
The p is a paragraph tag, which tells the browser that this is all one
paragraph.
</p>
</center>
</body>
</html>
```


Os tags necessários para cada documento HTML são `html`, `head` e `body`.



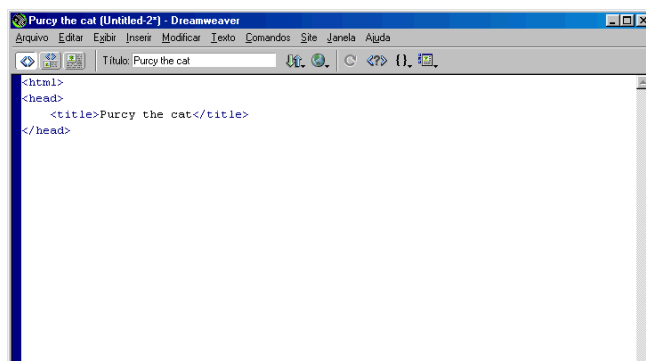
Tags do cabeçalho

A seção `head` (envolta por tags `head`) contém apenas o título da página (envolto pelos tags `title`) e os scripts de programação. Por exemplo: código JavaScript que implementa um câmbio de imagens usando o mouse na página.

O texto colocado entre `<title>` e `</title>` aparecerá no alto da barra de título da janela do navegador. Mas não será mostrado na página.

Por exemplo: o HTML seguinte resulta na página mostrada abaixo:

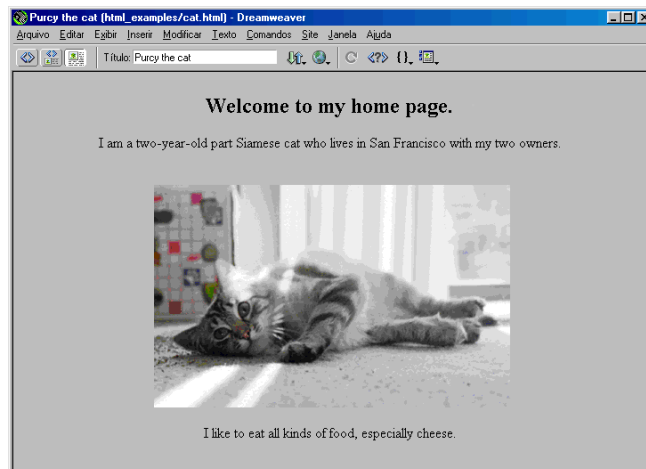
```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
```



Tags de corpo do texto

O corpo do texto do documento acomoda o conteúdo da página. Todo o texto, imagens, tabelas e qualquer outro conteúdo devem ser colocados entre <body> e </body>.

```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
<body>
<center>
  <h2>
    Welcome to my home page.
  </h2>
  <p>
    I am a two-year-old part Siamese cat who lives in
    San Francisco with my two owners.
  </p>
  <br>
  
  <br>
  <p>
    I like to eat all kinds of food, especially cheese.
  </p>
</center>
</body>
</html>
```



Todos os tags na seção body do exemplo podem ser utilizados para formatar o conteúdo.

Os **tags de cabeçalho** — ou seja, h1 a h6 — marcam o texto como cabeçalho. Normalmente, os cabeçalhos são exibidos na página da Web com texto maior ou mais escuro do que o corpo do texto comum; h1 é o tamanho maior e h6 o menor. É necessário colocar sempre o tag de abertura antes do conteúdo, seguido de um tag de finalização, no final do conteúdo, como no exemplo abaixo:

```
<h1>Este é um cabeçalho 1</h1>
```

Tags de parágrafo (p) separam o texto em parágrafos. Como os navegadores da Web quebram automaticamente as linhas e ignoram os retornos de carro, os tags p devem ser utilizados para evitar que os navegadores exibam o texto inteiro sem nenhuma separação. O tag p adiciona espaço em branco extra entre as linhas. É necessário colocar sempre o tag de abertura antes do conteúdo do parágrafo, seguido do tag de finalização no final do conteúdo, como neste exemplo:

```
<p>
I am a two-year-old Siamese cat who lives in San Francisco with my two owners.
</p>

<p>
I like to eat all kinds of food, especially cheese.
</p>
```

Tags de quebra de linha (br) forçam as quebras de linha na página, em vez de adicionar espaço em branco extra, como o tag de parágrafo. Como o tag br insere uma única quebra de linha, não é necessário incluir um tag de finalização.

```
<br>

<br>
<p>
I like to eat all kinds of food, especially cheese.
</p>
```

Tags de quebra de linha

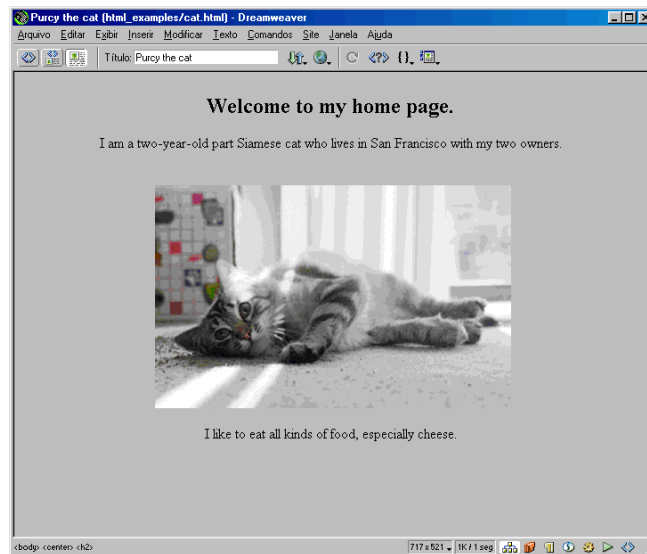


Tags de imagem inserem imagens na página. Um tag de imagem segue o formato ``; o nome do arquivo de imagem deve ser colocado entre aspas. Os tags de imagem também contam com atributos que podem acompanhá-los. Por exemplo: `width`, `height`, `border`, `align` e `valign`. Os atributos `width` e `height` especificam o tamanho da imagem a ser interpretado pelo navegador; a largura da borda pode ser definida como 0 ou um número maior (como padrão, as imagem contém uma borda quando são utilizadas como links). Os atributos `align` e `valign` definem o alinhamento da imagem: `align` (para alinhamento horizontal) pode ser definido como `left`, `right` ou `center`, e `valign` (alinhamento vertical) como `top`, `bottom` ou `middle`.

O exemplo a seguir mostra um tag de imagem completo:

```

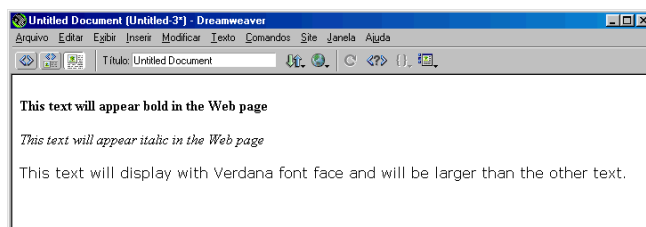
```



Tags de formatação de texto

O código-fonte HTML pode ser utilizado para formatar o texto em uma página da Web. É possível especificar negrito ou itálico para o texto, e exibi-lo com uma determinada fonte. Por exemplo:

```
<b>This text will appear bold in the Web page</b>.  
<i>This text will appear italic in the Web page</i>.  
<font face="verdana" size="2">This text will display with the  
Verdana font face and will be larger than the other text.</font>
```



Como inserir os comentários

Um comentário é um texto descritivo, inserido no código HTML para explicá-lo ou fornecer outras informações. O comentário aparecerá apenas na visualização de código (ou no inspetor de código) e não será exibido na página da Web, no navegador.

Para inserir um comentário:

- 1 Coloque o ponto de inserção onde deve ser adicionado o comentário, na visualização de código (ou no inspetor de código) ou na visualização do projeto. Consulte "Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)" na página 361.
- 2 Clique no botão Comentário, na categoria Invisíveis do painel Objetos, ou escolha Inserir > Tags invisíveis > Comentário.

A criação de um comentário gera o código HTML seguinte:

```
<!-- Comment text-->
```

Para exibir os marcadores de comentários na visualização do projeto, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis. Certifique-se de que os comentários estejam selecionados nas preferências de elementos invisíveis, caso contrário, o marcador não aparecerá. Para obter mais informações, consulte "Como definir as preferências de elementos invisíveis" na página 164.

Para adicionar um comentário existente, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione o marcador Comentários, na visualização do projeto e digite o texto no inspetor de propriedades.
- Localize o comentário no código (consulte o exemplo anterior) e adicione o texto diretamente nesta posição.

Como utilizar o painel Referência do Dreamweaver

O painel Referência é uma ferramenta de referência rápida para os tags HTML, objetos JavaScript, estilos CSS e seus atributos. Esse painel contém informações relativas a tags, objetos ou estilos específicos, utilizados na visualização de código (ou no inspetor de código).

Para abrir o painel Referência:

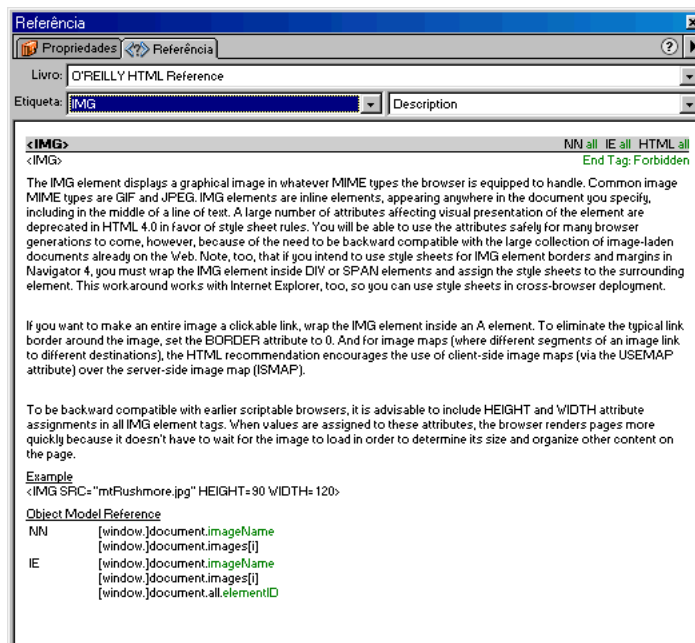
- 1 Selecione o tag, objeto ou estilo na visualização de código ou do projeto, sobre o qual devem ser obtidas informações.



- 2 Clique no botão Referência, na barra de ferramentas (Exibir > Barra de ferramentas) ou escolha Janela > Referência.

O painel Referência é aberto e exibe as informações sobre o tag, objeto ou estilo selecionado. Para ajustar o tamanho do texto no painel Referência, selecione Fonte grande, Fonte média ou Fonte pequena, no menu de opções (a seta pequena na parte superior direita do painel).

O menu pop-up Livro exibe o nome do livro que originou o material de referência: O'Reilly HTML Reference, JavaScript Reference ou CSS Reference. Para exibir os tags, objetos ou estilos de outro livro, escolha uma opção no menu Livro.



O menu pop-up Tag, Objeto ou Estilo (dependendo do livro selecionado) exibe o tag, objeto ou estilo escolhido na visualização de código (ou no inspetor de código). Para exibir outras informações sobre outro tag, objeto ou estilo, selecione uma nova opção no menu.

Ao lado do menu pop-up Tag, Objeto ou Estilo, há um outro menu que contém uma lista de atributos para o tag escolhido. A escolha padrão é Descrição, que exibe uma descrição do tag selecionado. Pode ser escolhido também um atributo no menu para que sejam exibidas mais informações sobre essa opção. Os atributos são utilizados para formatar o conteúdo no tag. O atributo align pode ser utilizado para especificar o alinhamento de uma imagem no tag de imagem. Por exemplo: .

Sobre o Roundtrip HTML

O Roundtrip HTML é uma ferramenta exclusiva do Dreamweaver, que permite mover os documentos entre o Dreamweaver e um editor de HTML com base em texto, com pouco ou nenhum impacto sobre o conteúdo e a estrutura do código-fonte HTML original do documento. O Dreamweaver mantém e interpreta alguns HTMLs que são tecnicamente inválidos (por exemplo: os tags `font` em volta de vários tags `p`), se esse código receber suporte dos navegadores. Contudo, o código-fonte HTML que tiver sido gerado pelo Dreamweaver durante a edição gráfica é sempre tecnicamente válido.

Abaixo, estão os recursos principais do Roundtrip HTML:

- Como padrão, o Dreamweaver regravará os títulos sobrepostos, fechará os tags que estão indevidamente abertos e removerá os tags de finalização adicionais, quando você retornar ao Dreamweaver de um editor de HTML externo ou abrir um documento HTML já existente. Para que o Dreamweaver não grave qualquer HTML, escolha Editar > Preferências, em seguida, selecione Regravação de código, para desativar esse comando. Consulte “Preferências de regravação de código” na página 377. Se a regravação de código for desativada, qualquer HTML que o Dreamweaver iria regregar, será exibido como inválido.
- Quando a opção Realçar o HTML incorreto estiver ativada, o Dreamweaver realçará o HTML incorreto (que o programa não oferece suporte) em amarelo. Quando um tag inválido for selecionado, o Dreamweaver informará como corrigir o erro no inspetor de propriedades. Como padrão, a opção Realçar o HTML incorreto está ativada na visualização de código (ou no inspetor de código). Para desativá-la, escolha Realçar o HTML incorreto no menu Opções, na janela da visualização de código (ou no inspetor de código). O realce de erros está sempre ativado na visualização do projeto.

Nota: A opção Ativar/desativar o realce de HTML incorreto estará disponível apenas na visualização de código (ou no inspetor de código). A visualização do projeto exibe sempre o realce de erros.

- O Dreamweaver não altera os tags não-reconhecidos — incluindo XML — porque não dispõe de um critério para avaliá-los como corretos ou incorretos. Se um tag não-reconhecível se sobrepuser a um outro válido, o Dreamweaver poderá marcá-lo como incorreto, mas não regravará o código. O tag personalizado, abaixo, seria marcado como incorreto, por exemplo:
`<MyNewTag>text</MyNewTag>`.
- O Dreamweaver não altera os tags ColdFusion Markup Language (CFML) ou Active Server Pages (ASP) da Microsoft, e exibe ícones para identificar os blocos de código CFML ou ASP na janela do documento, quando for possível. Consulte “Como editar os arquivos ColdFusion e Active Server no Dreamweaver” na página 383.

- O Dreamweaver permite iniciar um editor de HTML com base em texto para editar o documento. O Dreamweaver está integrado ao HomeSite (no Windows) e BBEdit (no Macintosh). Consulte “Como utilizar os editores de HTML externos” na página 381.

Como utilizar a visualização de código (ou o inspetor de código)

O código-fonte HTML do documento pode ser exibido de várias maneiras: apenas a visualização de código na janela do documento, a janela do documento pode ser dividida de modo a exibir a visualização de código e a visualização do projeto, ou pode ser aberto o inspetor de código. A visualização de código e o inspetor de código funcionam exatamente da mesma maneira, a única diferença é que o inspetor de código está em uma janela separada. A divisão da janela do documento para exibir o código facilita a visualização do projeto, durante a implementação de alterações no código HTML.

À medida que for adicionado ou alterado o conteúdo na visualização do projeto, o Dreamweaver exibe imediatamente as modificações na visualização de código ou no inspetor de código. Essa característica torna a visualização de código ou o inspetor de código uma ferramenta útil para aprender o HTML, caso você ainda não o conheça, ou para ajudá-lo a lembrar da sintaxe ou dos valores corretos para tags ou atributos específicos. Os tags e scripts HTML são codificados por cores e podem ser ajustados nas definições de preferências.

As alterações ou inclusões feitas no código aparecem na visualização do projeto somente depois da sincronização das visualizações de código e do projeto.

Para sincronizar as visualizações de código e do projeto:

Clique na visualização do projeto após trabalhar em um editor de código, ou clique no botão Atualizar a visualização do projeto, na barra de ferramentas. Escolha Exibir > Barra de ferramentas, para exibir essa barra.

O Dreamweaver nunca regrava o HTML digitado diretamente em um editor de código. Se for digitado um código inválido e a opção Realçar o HTML incorreto estiver ativada, o Dreamweaver realçará o código inválido no editor de código. Como padrão, o realce de erros está ativado nos editores de código. O realce de erros sempre aparece na visualização do projeto, mesmo quando Realçar o HTML incorreto estiver desativado na visualização de código.

Como abrir a visualização de código (ou o inspetor de código)

O código-fonte HTML pode ser exibido de várias maneiras: através da exibição do código e do projeto na janela do documento, da exibição apenas do código e da abertura do inspetor de código.

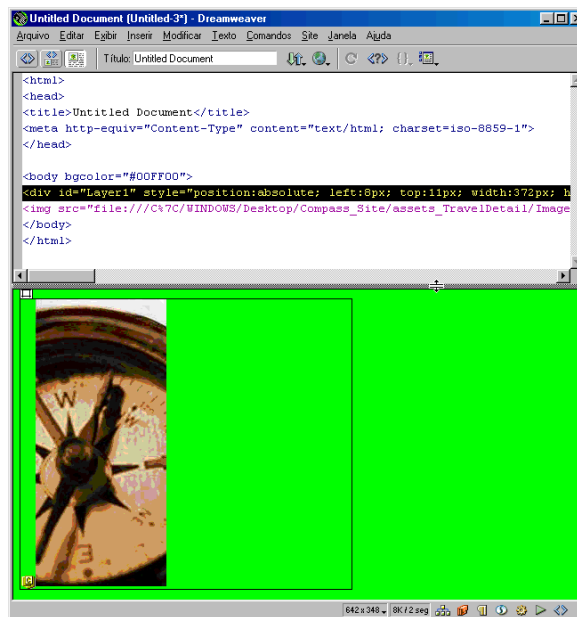
Para exibir as visualizações de código e do projeto:

Escolha Exibir > Código e projeto, ou clique no botão Mostrar as visualizações de código e do projeto, na barra de ferramentas.



O código HTML aparece no painel superior e a visualização do projeto no painel inferior.

O tamanho dos painéis pode ser ajustado arrastando a barra de divisão.



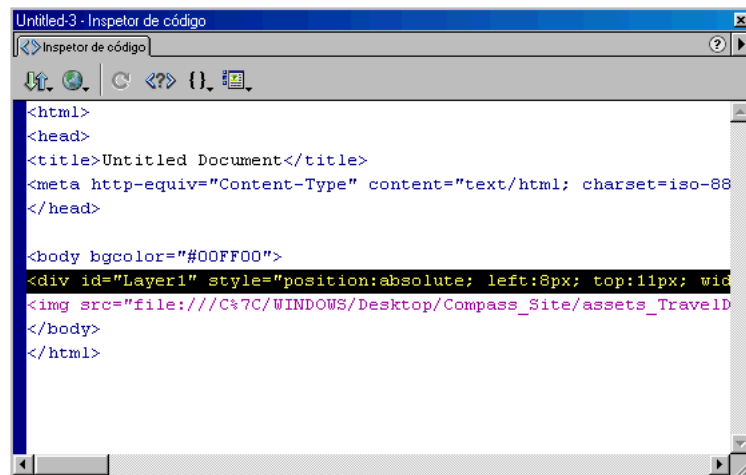
Para ajustar a divisão das visualizações de código e do projeto, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para exibir a visualização do projeto na parte superior, escolha Exibir > Visualização do projeto no alto. Uma alternativa é selecionar visualização do projeto no alto, no menu pop-up Opções da barra de ferramentas.
- Para exibir apenas o código HTML na janela do documento, escolha Exibir > Código, ou clique no botão Mostrar a visualização de código, na barra de ferramentas .
- Para exibir apenas o projeto visual, escolha Exibir > Projeto, ou clique no botão Mostrar a visualização do projeto, na barra de ferramentas.

Se você preferir trabalhar com o código HTML em uma janela separada, utilize o inspetor de código para exibi-lo.

Para abrir o inspetor de código, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Inspetor de código.
- Clique no ícone de inspetor de código, na barra do Iniciador (no canto inferior direito da janela do documento).
- Pressione a tecla F10.



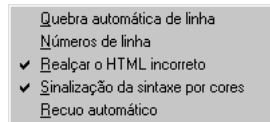
Para alternar entre a janela do documento e o inspetor de código:

Pressione as teclas Control e de tabulação (no Windows), ou Option e de tabulação (no Macintosh).

Como definir as opções da visualização de código (ou do inspetor de código)

No menu Opções dos editores de código, podem ser definidos a quebra automática de linhas, o recuo do código, a sinalização da sintaxe por cores e muito mais.

Para acessar o menu Opções, a visualização de código (ou o inspetor de código) deve estar ativa. Clique na visualização de código (ou no inspetor de código) para ativá-la.



Para definir as opções da visualização de código (ou do inspetor de código):

1 Acesse as opções seguindo um dos procedimentos abaixo:

- Clique no menu pop-up Opções, na barra de ferramentas. Escolha Exibir > Barra de ferramentas, para exibir essa barra.
- Escolha Exibir > Opções da visualização de código.

O menu Opções também está disponível no alto do inspetor de código.

2 Defina as opções desejadas:

- Quebra automática de linha, segmenta o texto de modo que esteja visível sem a necessidade de rolagem horizontal. Essa definição não insere quebras de linha, mas facilita a exibição do código.
- Números de linhas adiciona números às linhas lateralmente.
- Realçar o HTML incorreto ativa o realce de erros. Quando Realçar o HTML incorreto está ativado, o Dreamweaver realça o HTML inválido (isto é, que o programa não oferece suporte) em amarelo. Quando um tag inválido for selecionado, o Dreamweaver informará como corrigir o erro no inspetor de propriedades.
- Sinalização da sintaxe por cores marca as diferentes partes do código com cores, de modo que os vários elementos possam ser identificados rapidamente. Para alterar as cores, consulte “Preferências de cores de código” na página 374.
- Recuo automático recua automaticamente o código. Para alterar o espaçamento do recuo ou os tags que produzem recuo automático, consulte “Preferências de formato de código” na página 375.

Como gravar e editar o código

Durante a gravação e edição do código na visualização de código (ou no inspetor de código), linhas específicas do código podem ser recuadas ou verificados os tags para garantir que estão ajustados. O recuo de uma linha ou seção específica do código ajuda a separá-lo do restante, facilitando a sua localização. A verificação dos tags para ver se estão ajustados ajuda a garantir que todos contêm tags de abertura e finalização. Esse procedimento é especialmente útil quando diversos níveis de alinhamento forem utilizados no código — por exemplo: quando várias tabelas forem aninhadas em outras tabelas.

Para recuar o código selecionado:

- 1 Escolha uma ou mais linhas de código a serem recuadas.

Para que o recuo funcione, a linha inteira deve estar selecionada.

- 2 Escolha Editar > Recuar o código.

O código será recuado. Escolha Editar > Remover o recuo do código para retornar o código recuado à posição inicial.

Para verificar o ajuste dos tags:

- 1 Coloque o ponto de inserção no código aninhado a ser verificado.

- 2 Escolha Editar > Selecionar o tag-pai.

Os tags correspondentes de abertura e finalização serão realçados no código. A nova escolha de Editar > Selecionar o tag-pai realçará os tags correspondentes que envolvem a seleção anterior.

Como inserir os scripts

Os scripts podem ser gravados ou inseridos na visualização de código (ou no inspetor de código), ou JavaScript e VBScript serem digitados na visualização do projeto sem precisar utilizar a visualização de código. Os arquivos de script podem ser abertos na visualização de código do Dreamweaver. O Dreamweaver não altera nem regrava o arquivo. Para obter mais informações, consulte “Como abrir e editar os arquivos não-HTML no Dreamweaver” na página 368.

Para exibir os marcadores de script na janela do documento, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis. Consulte também “Como definir as preferências de elementos invisíveis” na página 164.

Para inserir um script na visualização de código ou do projeto:

- 1 Coloque o ponto de inserção onde o script deve ser colocado.
- 2 Clique no botão Script, no painel Objetos, ou escolha Inserir > Tags invisíveis > Script.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha a linguagem de script no menu pop-up Linguagem.

Se você utilizar o JavaScript e não tiver certeza de sua versão, escolha JavaScript em vez de JavaScript1.1 ou JavaScript1.2.
- 4 Digite o código do script na caixa de texto Conteúdo.

Para vincular a um arquivo de script externo:

- 1 Siga as etapas 1 a 3 acima.
- 2 Clique em OK, deixando em branco a caixa de texto Conteúdo.
- 3 Selecione o marcador de script na visualização do projeto, na janela do documento.

Escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis para exibir o marcador. Verifique se os scripts estão selecionados nas preferências de elementos invisíveis, caso contrário, o marcador de script não aparecerá. Para obter mais informações, consulte “Como definir as preferências de elementos invisíveis” na página 164.
- 4 No inspetor de propriedades, clique no ícone de pasta para procurar e selecionar o arquivo de script externo, ou digite o nome do arquivo na caixa Orig.

Como editar um script

Um script pode ser editado em um editor de código ou na visualização do projeto.

Para editar o script na visualização de código:

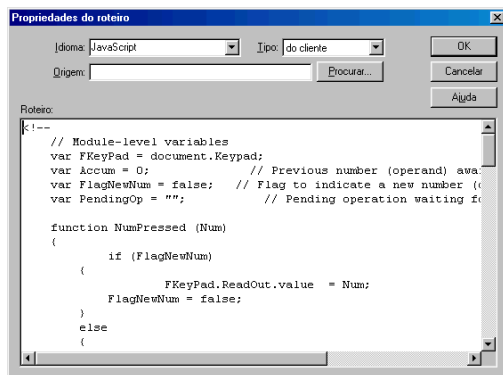
Localize o script na visualização de código e edite-o diretamente. A seleção do marcador de script na visualização do projeto realçará o script na visualização de código.

Para editar o script na visualização do projeto:

- 1 Selecione o marcador de script.
- 2 No inspetor de propriedades, clique no botão Editar.

Se tiver sido estabelecido um link com um arquivo de script externo, o arquivo será aberto automaticamente na visualização de código, onde podem ser feitas as edições. Caso contrário, a caixa de diálogo Propriedades do script será aberta e o script poderá ser editado na caixa de texto Script.

Nota: Se não houver nenhum código entre os tags script, a caixa de diálogo Propriedades do script será aberta, mesmo que haja também um link para um arquivo de script externo.



As propriedades seguintes aparecem na caixa de diálogo Propriedades do script (e no inspetor de propriedades) quando um marcador de script for selecionado:

- Linguagem específica JavaScript ou VBScript como a linguagem do script.
- Tipo especifica o tipo de script, de cliente ou de servidor.
- Origem especifica um arquivo de script vinculado externamente. Clique no ícone de pasta para escolher o arquivo ou digite o caminho.
- Script especifica onde o script será editado/gravado.

Para verificar se as chaves estão ajustadas:

- 1 Coloque o ponto de inserção no código aninhado a ser verificado.
- 2 Escolha Editar > Ajustar as chaves.

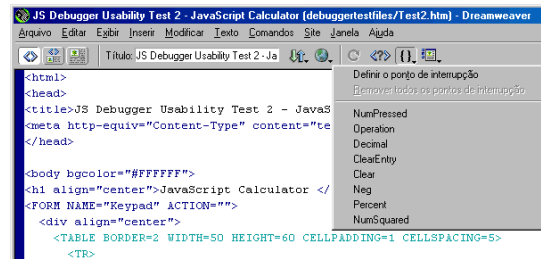
Os tags correspondentes de abertura e finalização serão realçados no código. A nova escolha de Editar > Ajustar as chaves realçará os tags correspondentes que envolvem a seleção anterior.

Como exibir as funções de script

Todas as funções de script JavaScript ou VB Script no código podem ser exibidas no menu pop-up Navegação do código, na barra de ferramentas (Exibir > Barra de ferramentas).

Para exibir as funções de script:

Clique no botão Navegação do código, na barra de ferramentas.



Se o código contiver funções JavaScript ou VB Script, elas aparecerão no menu. Para ver a lista de funções em ordem alfabética, mantenha pressionado Control (no Windows), ou Option (no Macintosh) e clique no botão Navegação do código.

Para ir até uma função no código:

Selecione uma função no menu pop-up Navegação do código. A função será realçada na visualização de código (ou no inspetor de código).

Como abrir e editar os arquivos não-HTML no Dreamweaver

Quando é aberto um arquivo não-HTML (.js, por exemplo) no Dreamweaver, o programa não o altera. Esses arquivos são abertos na visualização de código (ou no inspetor de código), com a visualização do projeto desativada. O arquivo pode ser editado e salvo como um arquivo HTML ou não-HTML.

O Dreamweaver pode ser definido para abrir automaticamente os arquivos não-HTML com determinadas extensões, como padrão. Por exemplo: as preferências podem ser definidas de modo a que os arquivos .js sejam abertos automaticamente na visualização de código (ou no inspetor de código).

Para definir as preferências padrão para os arquivos não-HTML:

- 1 Escolha Editar > Preferências, em seguida, selecione Tipos de arquivos/editores.
- 2 No campo Abrir da visualização de código, digite as extensões de nome de arquivo que serão abertas automaticamente nessa visualização. Coloque um espaço entre cada tipo de arquivo.

As extensões de arquivo padrão listadas são .js, .txt e .asa. Podem ser incluídas quantas o usuário quiser.

Como editar um tag HTML na visualização do projeto

Utilize o Quick Tag Editor para verificar e editar rapidamente a origem de HTML de um único tag na visualização do projeto, sem ter de alternar para a visualização de código e voltar. A maneira mais fácil de abrir o Quick Tag Editor é pressionando as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh).

O Quick Tag Editor dispõe de três modos:

- Inserir o HTML, utilizado para incluir o novo código HTML
- Editar o tag, utilizado para editar um tag existente
- Colocar o tag ao redor, utilizado para envolver com um novo tag a seleção

Na visualização do projeto, a seleção determinará o modo de abertura do Quick Tag Editor. Nos três modos, a operação básica do Quick Tag Editor é a mesma: abra o editor, digite ou edite os tags e atributos e, em seguida, feche-o.

Se for utilizado qualquer HTML inválido no Quick Tag Editor, o Dreamweaver tentará corrigi-lo, inserindo aspas de finalização e sinais de maior, onde for necessário.

Para executar uma edição de HTML mais extensa, utilize a visualização de código (ou o inspetor de código).

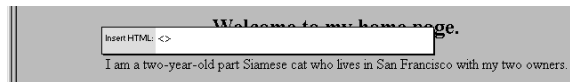
Para abrir o Quick Tag Editor no modo Inserir o HTML:

- 1 Clique na visualização do projeto, para colocar o ponto de inserção onde o código deverá ser incluído.
- 2 Pressione as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh), ou clique no botão Quick Tag Editor, no inspetor de propriedades.

O Quick Tag Editor é aberto.

- 3 Digite o tag HTML e, em seguida, pressione Enter.

O tag é inserido no código. Pressione a tecla Esc, para sair sem fazer alterações.



Para abrir o Quick Tag Editor no modo Editar o tag:

- 1 Selecione o texto ou objeto que está sendo editado na visualização do projeto.

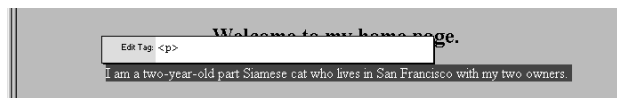
O tag a ser editado também pode ser selecionado no seletor de tags, na parte inferior da janela do documento.

- 2 Pressione as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh), ou clique no botão Quick Tag Editor, no inspetor de propriedades.

O Quick Tag Editor é aberto.

- 3 Digite atributos novos ou edite os já existentes, ou edite o nome do tag e, em seguida, pressione Enter.

O tag editado é inserido no código. Pressione a tecla Esc, para sair sem fazer alterações.



Para abrir o Quick Tag Editor no modo Colocar o tag ao redor:

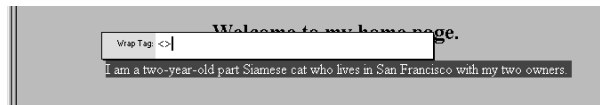
- 1 Selecione um texto ou objeto não formatado.

Se for selecionado um texto ou objeto que inclua um tag HTML de abertura ou finalização, o Quick Tag Editor será aberto no modo Editar o tag.

- 2 Pressione as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh), ou clique no botão Quick Tag Editor, no inspetor de propriedades.
O Quick Tag Editor é aberto.

- 3 Digite um único tag de abertura <font="verdana">, por exemplo, e pressione a tecla Enter.

O tag é inserido no início da seleção e o tag de finalização correspondente é colocado no final. Pressione a tecla Esc, para sair sem fazer alterações.



Para aplicar imediatamente as alterações:

Após a edição de um tag, pressione a tecla de tabulação ou as teclas Shift e de tabulação. As alterações são aplicadas imediatamente, ao invés de quando o usuário sai do Quick Tag Editor.

Para evitar esse comportamento, desmarque a opção Aplicar as alterações durante a edição nas preferências do Quick Tag Editor. Consulte “Como definir as preferências do Quick Tag Editor” na página 373.

Nota: Quando a seleção da opção Aplicar as alterações ao editar é cancelada, várias alterações aplicadas de uma só vez aparecem como uma única etapa no painel Histórico e são desfeitas com apenas uma operação Refazer.

Para alternar entre os modos do Quick Tag Editor:

Com o Quick Tag Editor ativo, pressione as teclas Control+T (no Windows), ou Command+T (no Macintosh).

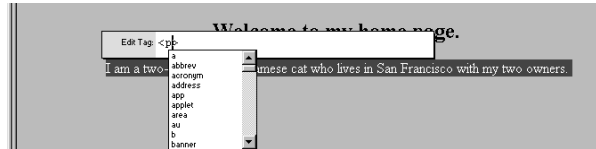
O Quick Tag Editor altera os modos Inserir o HTML, Editar o tag e Colocar o tag ao redor, sempre que o atalho de teclado for utilizado.

Para mover o Quick Tag Editor na tela:

Arraste a alça do editor (onde aparece o nome do modo).

Como utilizar o menu de sugestões

No Quick Tag Editor, é possível acessar um menu de sugestões de atributos que lista todos os atributos válidos do tag que está sendo editado ou inserido. Se o Dreamweaver não reconhecer o tag que estiver sendo editado, o menu de sugestões conterá todos os atributos que o Dreamweaver reconhece para qualquer tag. O menu de sugestões não aparecerá, caso a opção Ativar a sugestão de tags estiver desmarcada nas preferências do Quick Tag Editor.



Para ver uma lista dos atributos válidos para um tag que está sendo editado:

Faça uma pausa de alguns segundos durante a edição de um nome de atributo. Aparecerá um menu de sugestões, que lista todos os atributos válidos para o tag que está sendo editado. Controle o menu de sugestões das seguintes maneiras:

- Quando a digitação de um nome de atributo é iniciada, o menu de sugestões é roldado e realça o primeiro nome de atributo que comece com as letras digitadas.
- Para mover o realce para cima ou para baixo no menu, utilize as teclas de seta para cima e para baixo, ou a barra de rolagem.
- Para escolher o nome do atributo realçado, pressione a tecla Enter (no Windows), ou a tecla Return (no Macintosh). Uma alternativa é clicar duas vezes em um nome de atributo no menu.
- Para fechar a lista de sugestões sem escolher qualquer entrada, pressione Esc, ou continue a digitação.

Quando ocorrer uma pausa durante a digitação ou edição de um nome de tag, aparecerá um menu suspenso de sugestões semelhante, com uma lista de nomes de tags, em vez de nomes de atributos.

Os tags e atributos que aparecem no menu de sugestões têm origem no arquivo TagAttributeList.txt, que está na pasta Dreamweaver/Configuration. Se você for um usuário experiente no Dreamweaver e quiser adicionar ou remover tags do menu de sugestões, é possível editar esse arquivo. Consulte “Como abrir e editar os arquivos não-HTML no Dreamweaver” na página 368.

Para editar os valores de atributos existentes no modo Editar o tag:

Pressione a tecla de tabulação para mover-se para frente, de um item para outro, até que o atributo (ou tag) a ser editado apareça selecionado. Pressione as teclas Shift e de tabulação, para voltar ao nome do atributo, valor do atributo ou nome do tag anterior.

Para adicionar um novo atributo ao tag:

- 1 Utilize a tecla de tabulação, as teclas de seta e a barra de espaço para mover o ponto de inserção até a posição na qual o atributo será inserido.
- 2 Digite um nome de atributo válido para o tag.

Se ocorrer uma pausa na digitação, aparecerá o menu de sugestões.

Como remover um tag

O tag de um documento pode ser removido, mantendo o seu conteúdo (se houver) na mesma posição.

Para remover um tag:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Selecione o tag, no seletor de tags, no canto inferior esquerdo da janela do documento.
 - Selecione algo na janela do documento, ou clique, para colocar o ponto de inserção na janela.
- 2 Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione Control e clique (no Macintosh) na visualização do projeto, e escolha Remover o tag, no menu contextual.

Como definir as preferências do Quick Tag Editor

As preferências do Quick Tag Editor permitem controlar se as edições feitas utilizando esse editor são atualizadas automaticamente na janela do documento. Os controles para o menu de sugestões também podem ser ajustados. Para exibir essas preferências, escolha Editar > Preferências e selecione Quick Tag Editor.

Aplicar as alterações durante a edição controla se as alterações do Quick Tag Editor serão atualizadas automaticamente no documento, enquanto você percorre os atributos, no modo Editar o tag. Se esta opção for desativada, será necessário pressionar a tecla Enter, para aplicar as alterações no documento. Esta opção é ignorada nos modos Inserir o HTML e Colocar o tag ao redor; nesses modos, a tecla Enter deve sempre ser pressionada, para aplicar as alterações no documento.

Ativar a sugestão de tags controla se o menu de sugestões será exibido durante a digitação no Quick Tag Editor. O limite de tempo também pode ser ajustado antes da exibição do menu para o tag ou atributo.

Como definir as preferências de formatação de código

As seguintes preferências de formatação de código-fonte HTML podem ser definidas no Dreamweaver:

- As preferências de cores de código controlam como os tags HTML (e o texto entre eles) e os scripts serão codificados utilizando cores na visualização de código ou no inspetor de código. Consulte “Preferências de cores de código” na página 374.
- As preferências de formato de código determinam as opções comuns de formatação de código, como tamanho e recuo da linha. Consulte “Preferências de formato de código” na página 375. Essas preferências fornecem uma interface de usuário para alterar o arquivo SourceFormat.txt.
- As preferências de regravação de código determinam quais alterações, se houver, o Dreamweaver fará no código quando um documento HTML ou de script for aberto. Consulte “Preferências de regravação de código” na página 377.
- As preferências de fontes/codificação permitem especificar a fonte com a qual o código aparecerá na visualização de código (ou no inspetor de código). Consulte “Como definir as preferências de fontes/codificação” na página 93.

Finalmente, o arquivo SourceFormat.txt (na pasta Dreamweaver/Configuration) fornece especificações precisas para a formatação de código. A edição desse arquivo em um editor de texto lhe possibilita o mais alto grau de controle sobre a maneira pela qual o Dreamweaver grava o código; é possível alterar determinadas opções específicas a tags nesse arquivo, que não poderiam ser modificadas utilizando as preferências de formato de código. Contudo, não edite esse arquivo a menos que você seja um usuário ou programador avançado do Dreamweaver, porque poderia produzir erros no programa. Consulte “Como alterar a formatação HTML padrão” na página 569.

Preferências de cores de código

Utilize as preferências de cores de código para controlar as cores de fundo, texto, tag e das palavras-chave reservadas na visualização de código (ou no inspetor de código). Para trabalhar com essas preferências, escolha Editar > Preferências e selecione Cores de código.

Fundo especifica a cor de fundo da visualização de código (ou do inspetor de código). Essa cor aparecerá apenas quando o usuário clicar ou digitar na visualização de código ou no inspetor de código.

Texto especifica a cor do texto que aparece entre os tags. Por exemplo: no código `algum texto`, a palavra “texto” aparece na cor especificada para o texto, mas não os tags. Para anular a cor do texto de um tag específico, selecione a opção Incluir o conteúdo.

Comentários especifica a cor para os tags de comentários (<!-- -->) e seus conteúdos.

Padrão do tag especifica a cor para todos os tags exceto os de comentários. Para anular essa cor, defina a opção Específico ao tag.

Palavras-chave reservadas especifica a cor de todas as palavras-chave reservadas. Para anular essa cor, defina a opção Específico ao tag.

Outras palavras-chave especifica a cor de todas as outras palavras-chave. Para anular essa cor, defina a opção Específico ao tag.

Seqüências de caracteres especifica a cor de todas as seqüências no código. Para anular essa cor, defina a opção Específico ao tag.

Específico ao tag permite anular as outras definições de cores, especificando cores para tags específicos.

Para definir uma cor de um tag específico:

1 Selecione um tag, na caixa Específico ao tag.

Pressione a tecla Shift e clique para selecionar tags adjacentes. Para selecionar tags não-adjacentes, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh) e, em seguida, clique.

2 Clique no botão de opção ao lado da amostra de cor, na parte inferior do painel, e utilize um dos seguintes métodos para escolher um novo valor de cor:

- Clique na amostra de cor e selecione outra cor na paleta de cores aceitas pelo navegador ou no seletor de cores do sistema.
- No campo de texto ao lado da amostra, digite um valor hexadecimal.

3 Para colorir o texto entre os tags de abertura e de finalização, selecione Aplicar a cor ao conteúdo do tag.

Preferências de formato de código

Utilize as seguintes preferências de formato de código para controlar a formatação de código, como recuo, tamanho da linha, e caixa alta ou baixa para os nomes de tags e atributos. Para obter informações sobre os controles de formatação de código adicionais, consulte “Como alterar a formatação HTML padrão” na página 569.

Observe que todas as preferências, exceto Anular a caixa de, afetam apenas os novos documentos e inclusões feitas nos documentos existentes. Ou seja, quando um documento HTML que tiver sido criado anteriormente for aberto, estas opções de formatação não serão aplicadas a ele; para reformatar os documentos HTML existentes, utilize o comando Aplicar a formatação de origem. Consulte “Como formatar o código-fonte HTML nos documentos existentes” na página 379.

Recuo ativa o recuo de todos os tags marcados com indent no arquivo SourceFormat.txt. Consulte “Como alterar a formatação HTML padrão” na página 569.

Utilizar especifica se os recuos serão feitos com espaços ou tabulações.

Linhas e colunas da tabela recua automaticamente os tags tr e td para facilitar a leitura do código da tabela. A opção Recuo deve estar selecionada para que funcione.

Molduras e conjuntos de molduras recua automaticamente os tags frame e frameset aninhado para facilitar a leitura dos arquivos de conjunto de molduras. A opção Recuo deve estar selecionada para que esta opção funcione.

Tamanho do recuo determina o tamanho dos recuos. O tamanho é medido em espaços se a opção Utilizar estiver definida para espaços ou tabulações, respectivamente.

Tamanho da tabulação determina o tamanho das tabulações (medido em caracteres de espaços).

Quebra automática de linha adiciona uma quebra de linha incondicional quando uma linha atinge a largura de coluna especificada. Observe que o Dreamweaver inserirá quebras de linhas incondicionais apenas nos locais onde estas não alterarão a aparência do documento nos navegadores, por isso algumas linhas podem ser mantidas mais longas que a especificação na opção Quebra automática de linha. De modo contrário, a caixa de seleção Quebra automática de linha, na visualização de código (ou no inspetor de código), adiciona uma quebra condicional às linhas que ultrapassarem a largura da janela.

Quebras de linha especifica o tipo de servidor remoto (Windows, Macintosh ou UNIX) que serve de host para o site remoto. A escolha do tipo adequado dos caracteres de quebra de linha assegura que o código-fonte HTML aparecerá corretamente quando exibido no servidor remoto. Observe que, para o FTP, essa definição aplica-se apenas ao modo de transferência binária; o modo de transferência ASCII do Dreamweaver ignora esse parâmetro. Quando é efetuado o download dos arquivos no modo ASCII, o Dreamweaver define as quebras de linha com base no sistema operacional do computador; se for efetuado upload dos arquivos no modo ASCII, todas as quebras de linha serão definidas para CR LF. Essa definição também é útil quando se está trabalhando com um editor de texto externo que reconhece apenas determinados tipos de quebras de linha. Por exemplo: utilize CR LF (no Windows), se o Bloco de Notas for o editor externo e, no Macintosh, utilize CR, no caso do SimpleText.

Caixa dos tags e Caixa dos atributos controlam a caixa alta ou baixa dos nomes de tags e atributos. Estas opções são aplicadas a tags e atributos inseridos ou editados na janela do documento, mas não aos inseridos diretamente na visualização de código (ou no inspetor de código), ou àqueles inseridos em um documento quando este for aberto (a menos que uma ou ambas as opções em Ignorar a caixa de estejam selecionadas).

Ignorar a caixa de: Tags e Atributos especifica se as opções de caixa definidas serão implementadas sempre, inclusive quando for aberto um documento HTML existente. Quando uma destas opções for selecionada, todos os tags ou atributos nos documentos abertos serão imediatamente convertidos para a caixa especificada, bem como todos os tags ou atributos abertos daqui em diante (até que seja cancelada novamente esta opção). Os tags ou atributos digitados na visualização de código (ou no inspetor de código) e no Quick Tag Editor também serão convertidos para a caixa especificada, da mesma forma que os tags e atributos inseridos utilizando o painel Objetos. Por exemplo: se desejar que os nomes de tags sejam convertidos sempre em letras minúsculas, especifique minúsculas, em Caixa do tag e, em seguida, selecione a opção Ignorar a caixa de: Tags. Em seguida, quando for aberto um documento que contenha nomes de tags em maiúsculas, o Dreamweaver os converterá em minúsculas.

Centralização especifica se os elementos devem ser centralizados utilizando `div align="center"` ou `center`. Ambos fazem parte da especificação HTML 4.0 Transitional, mas `center` conta com suporte de um número maior de navegadores.

Preferências de regravação de código

As preferências de regravação de HTML determinam as ações do Dreamweaver quando abre os documentos HTML ou de script. Essas preferências não têm efeito quando o HTML ou os scripts são editados na visualização de código ou no inspetor de código. Se estas opções forem desativadas, o Dreamweaver exibirá itens de markup inválidos na janela do documento para o HTML que seria regravado. Se um documento HTML for importado do Microsoft Word, poderá ser utilizado o comando Limpar o HTML do Word, para remover os códigos HTML desnecessários. Para obter mais informações, consulte “Como limpar o HTML do Microsoft Word” na página 379.

Ajustar os tags abertos e aninhados incorretamente regrava os tags sobrepostos. Por exemplo: `<i>text</i>` será regravado como `<i>text</i>`. Esta opção também inserirá aspas e colchetes de finalização, se estiverem faltando.

Remover os tags adicionais de finalização exclui os tags de finalização sem os correspondentes de abertura.

Advertir quando resolver ou remover tag exibe um resumo dos HTMLs tecnicamente inválidos que o Dreamweaver tentou corrigir. O resumo contém o local do problema (sob a forma de números de linha e coluna), para que seja localizada a correção e assegurada a sua interpretação adequada.

Nunca regravar o HTML: Em Arquivos com extensões permite fazer com que o Dreamweaver não grave o HTML nos arquivos com a extensão de nome de arquivo especificada. Esta opção é particularmente útil para os tipos de arquivos que contêm tags de outros fabricantes (como os tags ASP). Para obter mais informações, consulte “Como impedir a regravação de tags de outros fabricantes” na página 582.

As duas opções de **Caracteres especiais** permitem controlar a codificação do Dreamweaver de certos caracteres em determinados contextos. Em geral, é melhor manter essas opções selecionadas, a menos que os arquivos contenham tags específicos de outros fabricantes, que utilizam esses caracteres. Para obter mais informações sobre estas opções, consulte “Como impedir a regravação de tags de outros fabricantes” na página 582.

Como limpar o código-fonte HTML

Utilize o comando Limpar o HTML, para remover os tags vazios, combinar os tags font aninhados e aprimorar o código HTML confuso ou ilegível.

Para limpar o código-fonte HTML:

- 1 Abra um documento existente e escolha Comandos > Limpar o HTML.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha dentre as seguintes opções:
 - Remover os tags vazios remove os tags sem conteúdo entre eles. Por exemplo: `` e `` são considerados tags vazios, mas não o tag `` em `algum texto`.
 - Remover os tags aninhados redundantes remove todas as ocorrências redundantes de um tag. Por exemplo: no código `Isto é exatamente ` o que gostaria de dizer, os tags `b` em volta da palavra “exatamente” são redundantes e seriam removidos.
 - Remover os comentários de HTML não pertencentes ao Dreamweaver remove todos os comentários que não tiverem sido inseridos pelo Dreamweaver. Por exemplo: `<!--begin body text-->` seria removido, mas não `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (porque é um comentário do Dreamweaver que marca o início de uma região editável em um modelo).
 - Remover os comentários de HTML pertencentes ao Dreamweaver remove todos os comentários inseridos pelo Dreamweaver. Por exemplo: `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` seria removido, mas não `<!--begin body text-->` (porque não é um comentário do Dreamweaver). A remoção dos comentários do Dreamweaver converte em documentos HTML comuns os documentos com base em modelos, e os itens de biblioteca em código HTML normal (isto é, eles não poderão mais ser atualizados quando o modelo original ou o item de biblioteca for alterado)..
 - Remover tag(s) específico(s) remove os tags especificados no campo de texto adjacente. Utilize esta opção para remover os tags personalizados, inseridos por outros editores visuais, e outros tags, que você não deseja que apareçam no seu site (por exemplo: `blink`). Separe vários tags com vírgulas (por exemplo: `font, blink`).

- Combinar os tags aninhados sempre que possível consolida dois ou mais tags font, quando eles controlarem a mesma faixa de texto. Por exemplo: grande e vermelho seria alterado para grande e vermelho.
- Mostrar o registro quando concluir exibe uma caixa de alerta com os detalhes sobre as alterações feitas no documento logo que a limpeza terminar.

3 Clique em OK.

Dependendo do tamanho do documento e do número de opções selecionadas, a limpeza poderá demorar alguns segundos.

Como formatar o código-fonte HTML nos documentos existentes

As opções de formatação da origem de HTML especificadas nas preferências de formato HTML e no arquivo SourceFormat.txt serão aplicadas apenas aos novos documentos criados com o Dreamweaver subsequentemente. Para aplicar as opções de formatação nos documentos HTML existentes, utilize o comando Aplicar a formatação de origem..

Para aplicar as opções de formatação da origem de HTML a um documento já existente:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir, para abrir um arquivo HTML existente na janela do documento.
- 2 Escolha Comandos > Aplicar a formatação de origem.

Como limpar o HTML do Microsoft Word

Os documentos salvos como arquivos HTML no Microsoft Word podem ser abertos no Dreamweaver e, em seguida, é possível utilizar o comando Limpar o HTML do Word, para remover o código HTML não correspondente, gerado pelo Word. O código que o Dreamweaver remove é basicamente utilizado pelo Word para formatar e exibir os documentos no Word, não sendo necessário à exibição do arquivo HTML. Guarde uma cópia de segurança do arquivo original do Word (.doc), porque talvez não seja possível reabrir o documento HTML no Word após a aplicação do recurso Limpar o HTML do Word. O comando Limpar o HTML do Word está disponível para os documentos salvos como arquivos HTML no Word 97 ou mais avançado.

Para limpar o HTML do Word:

- 1 No Microsoft Word, salve o documento como um arquivo HTML.
- 2 Abra o documento HTML no Dreamweaver utilizando um dos seguintes métodos:
 - Escolha Arquivo > Importar > Importar o HTML do Word, e selecione um arquivo a ser aberto.

O Dreamweaver abrirá o arquivo e, em seguida, a caixa de diálogo Limpar o HTML do Word, automaticamente.
 - Escolha Arquivo > Abrir, e selecione um arquivo a ser aberto.

É gerado automaticamente um arquivo de registro de correções de HTML, se a opção Advertir ao ajustar ou remover os tags estiver selecionada nas preferências de regravação de HTML. Isso não faz parte do recurso Limpar o HTML do Word. Clique em Continuar, para sair da caixa de diálogo. No Dreamweaver, escolha Comandos > Limpar o HTML do Word.
- 3 Qualquer um dos métodos produzirá uma pequena demora enquanto o Dreamweaver tenta determinar a versão do Word utilizada para salvar o arquivo. Se o Dreamweaver não puder detectá-la, selecione a versão correta utilizando o menu pop-up.
- 4 Escolha quais opções o recurso Limpar o HTML do Word deve utilizar. A guia Básica exibe as seguintes opções:
 - Remover todo o markup específico ao Word remove todo o HTML específico ao Word, inclusive o XML dos tags `html`, os dados meta personalizados do Word e os tags de links no cabeçalho do documento, o markup XML do Word, os tags condicionais e seus conteúdos, além dos parágrafos vazios e margens dos estilos. Cada uma dessas opções pode ser escolhida individualmente usando a guia Detalhes.
 - Limpar as CSS remove todas as CSS específicas do Word, incluindo os estilos CSS de entrada linear quando for possível (nos casos em que o estilo-pai tiver as mesmas propriedades do estilo), os atributos de estilo iniciados por “mso”, as declarações de estilo diferentes de CSS, os atributos de estilo CSS das tabelas e todas as definições de estilo não utilizadas do cabeçalho. Esta opção pode ser ainda mais personalizada usando a guia Detalhes.
 - Limpar os tags `` remove os tags HTML, convertendo o corpo do texto padrão para o tamanho 2 HTML.
 - Ajustar os tags aninhados incorretamente remove os tags do markup font inseridos pelo Word, fora dos tags de parágrafo e cabeçalho (nível de bloco).
 - Definir a cor do fundo insere um valor hexadecimal, para definir a cor do fundo do documento. Se não for definida uma cor de fundo, o documento HTML do Word terá um fundo cinza. O valor hexadecimal padrão definido pelo Dreamweaver é branco.

- Aplicar a formatação de origem aplica no documento as opções de formatação da origem especificadas nas preferências de formato HTML e no SourceFormat.txt..
- Mostrar o registro quando concluir exibe uma caixa de alerta com os detalhes sobre as alterações feitas no documento logo que a limpeza terminar.

5 Clique em OK.

Dependendo do tamanho do documento e do número de opções selecionadas, a limpeza poderá demorar alguns segundos. As preferências escolhidas serão automaticamente salvas como definições padrão de Limpar o HTML do Word.

Como utilizar os editores de HTML externos

Talvez seja conveniente utilizar um editor de texto para colocar manualmente os códigos em grandes quantidades de HTML, JavaScript ou VBScript. Qualquer editor de texto externo pode ser utilizado com o Dreamweaver, incluindo o Bloco de Notas (incorporado ao Windows 95 e NT) ou o SimpleText (incorporado ao Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs e TextPad. Consulte “Como utilizar um editor de texto externo com o Dreamweaver” na página 381 e “Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)” na página 382.

Como utilizar um editor de texto externo com o Dreamweaver

É possível iniciar o editor de texto externo principal a partir do Dreamweaver, para editar o HTML de origem no documento e, em seguida, voltar ao Dreamweaver a fim de continuar a edição graficamente. O Dreamweaver detecta as alterações que foram salvas no documento externamente e lhe avisa para recarregá-lo ao retornar.

Se o BBEdit for utilizado no Macintosh, siga as etapas em “Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)” na página 382, em vez das expostas abaixo.

Para configurar os editores externos para os tipos de arquivos diferentes de texto e HTML, consulte “Como iniciar um editor externo” na página 326.

Para escolher um editor de HTML externo:

- 1 Escolha Editar > Preferências, em seguida, selecione Tipos de arquivos/editores.
- 2 Apenas no Macintosh: cancele a seleção da opção Ativar a integração com o BBEdit, para poder utilizar um outro editor de HTML. Para utilizar o BBEdit, mantenha selecionada a opção Ativar a integração com o BBEdit e ignore as etapas restantes.
- 3 Clique no botão Procurar, ao lado da caixa Editor de código externo, para escolher um editor de texto.

- 4 Na opção Recarregar os arquivos modificados, especifique o que o Dreamweaver deverá fazer ao detectar alterações externas em um documento aberto no Dreamweaver.
- 5 Na opção Salvar na iniciação, especifique se o Dreamweaver deve sempre salvar o documento antes de iniciar o editor, nunca salvar o documento ou lhe perguntar se salvará ou não o documento quando o editor de texto externo for iniciado.

Para iniciar o editor de HTML externo:

Escolha Editar > Editar com (nome do editor).

Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)

Quando a integração com o BBEdit estiver ativada, uma vez que um documento estiver aberto no BBEdit e no Dreamweaver, a alternância de um aplicativo para outro atualizará automaticamente o documento com as alterações mais recentes. Além disso, ambos os programas controlam a seleção; por exemplo: é possível fazer uma seleção no Dreamweaver e, em seguida, alternar para o BBEdit, onde o mesmo elemento estará selecionado.

A integração com o BBEdit pode ser desativada, se for mais conveniente trabalhar com uma versão mais antiga do BBEdit ou com um outro editor de texto HTML. As seleções não serão controladas se a integração com o BBEdit estiver desativada.

Para utilizar o BBEdit com o Dreamweaver:

- 1 Escolha Editar > Editar com o BBEdit.
- 2 Edite o documento no BBEdit.
- 3 Clique no botão Dreamweaver, na paleta de ferramentas de HTML, no BBEdit, para retornar ao Dreamweaver.

Para desativar a integração com o BBEdit:

- 1 Escolha Editar > Preferências e selecione Tipos/editores de arquivos.
- 2 Cancele a seleção de Ativar a integração com o BBEdit e clique em OK.

Como editar os arquivos ColdFusion e Active Server no Dreamweaver

O Dreamweaver exibe ícones que identificam os blocos de código Cold Fusion Markup Language (CFML) ou Active Server Page (ASP) na visualização do projeto, sempre que possível.

Nota: Como padrão, o Dreamweaver nunca regrava o HTML encontrado nos arquivos ColdFusion e ASP.

Para editar um bloco de código ASP na visualização do projeto:

- 1 Clique no marcador amarelo de ASP, para selecioná-lo.
- 2 No inspetor de propriedades, clique no botão Editar.
- 3 Edite o código ASP na caixa de diálogo que parecer e, em seguida, clique em OK.

Para editar um bloco de código CFML na visualização do projeto:

- 1 Clique no marcador de CFML, para selecioná-lo.
- 2 No inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no botão Atributos, para editar os atributos existentes do tag e seus valores, ou para adicionar novos.
 - Clique no botão Conteúdo, para editar o conteúdo que aparecer entre os tags CFML de abertura e finalização. Se o tag selecionado estiver vazio (ou seja, não houver um tag de finalização), o botão Conteúdo estará desativado.

Caso não haja marcadores ou texto realçado onde existe código ASP ou CFML, primeiro certifique-se de que a opção Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis esteja ativada. Se esta opção estiver selecionada e, mesmo assim, os ícones não aparecerem, o Dreamweaver não poderá exibir o código como CFML ou ASP. Isto pode acontecer, por exemplo, quando tags condicionais forem inseridos em tags HTML, como no código ASP seguinte:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

Para editar código CFML ou ASP nos editores de código, siga um dos procedimentos abaixo:

Localize o código na visualização de código ou no inspetor de código, e edite-o diretamente.

Para localizar o código CFML ou ASP:

Posicione o ponto de inserção próximo ao local do código CFML ou ASP na visualização do projeto. O código CFML ou ASP será realçado na visualização de código ou no inspetor de código, e poderá ser editado diretamente.

Para obter informações sobre o processamento de códigos CFML ou ASP, e exibir os resultados na janela do documento, consulte “Como personalizar a interpretação dos tags de outros fabricantes” na página 576.

CAPÍTULO 15

Links e navegação

Após especificar um site local para armazenar os documentos do site da Web e criar as páginas HTML, talvez seja conveniente estabelecer conexões entre os seus e outros documentos ou tipos de arquivos. Para obter mais informações sobre a configuração de um site local, consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108.

O Macromedia Dreamweaver oferece diversos modos de criar links de hipertexto para documentos, imagens, arquivos de multimídia ou programas dos quais se pode efetuar o download. Podem ser estabelecidos links com qualquer texto ou imagem em qualquer parte de um documento, inclusive texto ou imagens localizados em um cabeçalho, lista, tabela, camada ou moldura. Para obter detalhes sobre a criação de links, consulte “Como criar os links” na página 390.

Para exibir uma representação visual de como os arquivos são vinculados, utilize o mapa do site. Nesse mapa, é possível adicionar novos documento ao site, criar e remover links ao documento e verificar os links aos arquivos dependentes. Consulte “Como utilizar o mapa do site” na página 124.

Há várias maneiras diferentes de criar e gerenciar os links. Alguns designers da Web preferem criar links a páginas ou arquivos inexistentes, à medida que trabalham, enquanto outros acham mais conveniente criar primeiro todos os arquivos e páginas e, em seguida, adicionar os links. Outra maneira de gerenciar os links é criar páginas alocadoras de espaço, que representam o arquivo final e permitem adicionar links rapidamente e verificá-los, antes que as páginas tenham sido realmente concluídas. Consulte “Como verificar links numa página ou site” na página 546.

Sobre as localizações e os caminhos dos documentos

Ao criar links, é essencial compreender o caminho de arquivo entre o documento do qual parte o link e o que está sendo vinculado.

Cada página da Web tem um endereço único chamado Universal Resource Locator (URL). (Para obter informações detalhadas sobre as URLs, consulte a página do World Wide Web Consortium sobre atribuição de nomes e endereços). Contudo, quando é criado um link local (entre dois documentos no mesmo site), normalmente, a URL inteira do documento que está sendo vinculado não é especificada; em vez disso, é indicado um caminho relativo ao documento atual ou à pasta raiz do site. Abaixo, estão os três tipos de caminhos de link:

- Caminhos absolutos (por exemplo: <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html>).
- Caminhos relativos a documento (por exemplo: [dreamweaver/contents.html](#)).
- Caminhos relativos à raiz (por exemplo: [/support/dreamweaver/contents.html](#)).

Com o Dreamweaver, é possível selecionar facilmente o tipo de caminho de documento a ser criado para os links. Consulte “Como vincular documentos utilizando o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos” na página 391.

Nota: É melhor utilizar o tipo de link preferido ou mais confortável, relativo ao documento ou ao site. A busca de links, ao contrário da digitação de caminhos, garante que o caminho inserido estará sempre correto.

Caminhos absolutos

Caminhos absolutos fornecem a URL completa do documento vinculado, inclusive o protocolo a ser utilizado (normalmente [http://](#) para as páginas da Web). Por exemplo:

<http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html> é um caminho absoluto. Deve ser utilizado um caminho absoluto para estabelecer um link a um documento em outro servidor. Os links de caminho absoluto também podem ser utilizados para os links locais (a documentos no mesmo site), mas essa abordagem não é recomendada; se o site for deslocado para outro domínio, todos os seus links de caminho absoluto irão se partir. Além disso, a utilização de caminhos relativos para os links locais possibilita maior flexibilidade quando for necessário mover os arquivos no site.

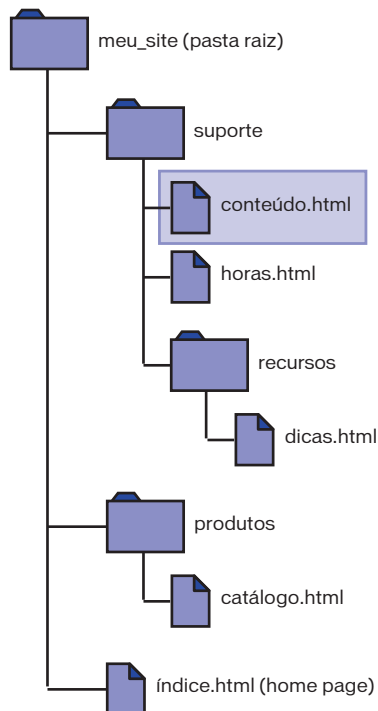
Nota: Ao inserir imagens (mas não links): se for utilizado um caminho absoluto a uma imagem que resida em um servidor remoto e que não esteja disponível no disco rígido local, não será possível exibi-la na janela do documento. Em vez disso, o documento deve ser visualizado em um navegador. Se for possível, utilize os caminhos relativos a documento ou à raiz para as imagens. Para obter mais informações, consulte “Como inserir uma imagem” na página 291.

Caminhos relativos a documento

Caminhos relativos a documentos são os mais apropriados para os links locais na maioria dos sites da Web. Eles são particularmente úteis quando o documento atual e o vinculado estão na mesma pasta, e possivelmente permanecerão juntos. O caminho relativo a documento também é utilizado para estabelecer um link a um documento em outra pasta, especificando o caminho através da hierarquia de pastas, do documento atual ao vinculado. Na especificação desse caminho, não consta a parte da URL absoluta, que é a mesma para ambos os documentos. É fornecido apenas o segmento do caminho que é diferente.

- Para estabelecer um link a outro arquivo na mesma pasta que o documento atual, basta indicar o nome do arquivo.
- Para vincular a um arquivo em uma subpasta da pasta do documento atual, forneça o nome da subpasta, coloque uma barra inclinada para a direita e, em seguida, o nome do arquivo.
- Para vincular a um arquivo em uma pasta-mãe daquela onde está o documento atual, preceda o nome do arquivo por ../ (onde “..” significa “um nível acima na hierarquia de pastas”).

Por exemplo: suponha que o site tenha esta estrutura:



Para estabelecer um link de contents.html a outros arquivos:

- Para estabelecer um link de contents.html a hours.html (ambos os arquivos estão na mesma pasta), o nome do arquivo é o caminho relativo: hours.html.
- Para vincular a tips.html (na subpasta chamada resources), utilize o caminho relativo resources/tips.html.

Cada barra inclinada (/) representa mover um nível abaixo na hierarquia de pastas.

- Para vincular a index.html (na pasta-mãe, um nível acima de contents.html), utilize o caminho relativo ../index.html.

Cada ../ representa mover um nível acima na hierarquia de pastas.

- Para vincular a catalog.html (em uma subpasta da pasta-mãe), utilize o caminho relativo ../products/catalog.html.

A ../ move um nível acima em direção à pasta-mãe; products/ move um nível para baixo na subpasta products.

Nota: Salve sempre um novo arquivo antes de criar um caminho relativo a documento, já que esse caminho não será válido sem um ponto de partida definido. Se você criar um caminho relativo a documento antes de salvar o arquivo, o Dreamweaver utilizará temporariamente um caminho absoluto iniciado por file://, até que o arquivo seja salvo e, em seguida, o programa converterá o caminho file:// em um caminho relativo.

Quando um grupo de arquivos for movido em conjunto — por exemplo: quando uma pasta for transferida inteira, de maneira que os arquivos dentro dela mantenham os mesmos caminhos relativos entre si — os links relativos a documento não precisarão ser atualizados entre esses arquivos. Contudo, quando um arquivo individual que contém links relativos a documento ou que está vinculado por esse mesmo tipo de ligação for movido, torna-se absolutamente necessário atualizar esses links. Se os arquivos forem movidos ou renomeados utilizando a janela do site, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os links relevantes.

Caminhos relativos à raiz

Caminhos relativos à raiz fornecem o caminho da pasta raiz do site a um documento. Pode ser conveniente utilizar esses tipos de caminhos ao trabalhar em um site grande da Web, que use vários servidores, ou um servidor que hospede diversos sites diferentes. Contudo, se você não estiver familiarizado com esse tipo de caminho, pode ser melhor continuar usando os caminhos relativos a documento.

Um caminho relativo à raiz inicia com uma barra inclinada para a direita, que representa a pasta raiz do site. Por exemplo: /support/tips.html é um caminho relativo à raiz para um arquivo (tips.html) na subpasta support, dentro da pasta raiz do site.

Um caminho relativo à raiz é, normalmente, o melhor modo de especificar links em um site da Web, no qual os arquivos HTML precisam ser movidos com frequência de uma pasta para outra. Quando um documento que contém links relativos à raiz for movido, não é necessário alterá-los; por exemplo: quando os arquivos HTML utilizam links relativos à raiz para os arquivos dependentes (como as imagens), se um arquivo HTML for movido, os seus links dos arquivos dependentes ainda serão válidos. Contudo, quando os links dos documentos forem relativos à raiz e estes forem movidos ou renomeados, é absolutamente necessário atualizar esses links, mesmo que os caminhos dos documentos relativos entre si não tenham sido alterados. Por exemplo: se uma pasta for movida, todos os links relativos à raiz para os arquivos nessa pasta devem ser atualizados. Se os arquivos forem movidos ou renomeados utilizando a janela do site, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os links relevantes.

- Para utilizar os caminhos relativos à raiz, defina primeiro um site local no Dreamweaver escolhendo uma pasta raiz local que seja equivalente à raiz do documento em um servidor. Consulte “Como utilizar o Dreamweaver para definir um novo site” na página 108.

O Dreamweaver utiliza essa pasta para determinar os caminhos relativos à raiz para os arquivos.

Nota: Os links relativos à raiz são interpretados pelos servidores, e não pelos navegadores, por isso, se for aberta uma página que utiliza links relativos à raiz no seu navegador (sem usar Visualizar no navegador, no Dreamweaver), os links não funcionarão. Quando o recurso Visualizar no navegador for utilizado para visualizar um documento que contém links relativos à raiz, o Dreamweaver converterá temporariamente esses links (apenas no arquivo visualizado) para usar os caminhos file:// absolutos. Contudo, é possível visualizar apenas uma página de cada vez, que utilize os links relativos à raiz – se um link for seguido a partir da página visualizada, os links relativos à raiz da nova página não serão convertidos e o navegador não poderá segui-los. A exibição de páginas em conjuntos de molduras que utilizam links relativos à raiz causa problemas semelhantes.

Para visualizar um conjunto de páginas que utilizam links relativos à raiz, siga um dos procedimentos abaixo:

- Coloque os arquivos em um servidor remoto e exiba-os nesse local.
- (Apenas no Windows) Escolha Editar > Preferências, e nas Preferências de visualização no navegador, selecione Visualizar utilizando o servidor local. Para usar essa opção, é necessário que um servidor da Web esteja em execução no seu computador local.

Como criar os links

O tag HTML para criar um link de hipertexto é chamado de tag de âncora ou de tag a. O Dreamweaver cria um par de tags de âncora para objetos, texto ou imagens criados para serem vinculados. Podem ser criados links para outros documentos e arquivos, e para locais específicos em um único documento usando o tag a href.

Por exemplo: se for selecionado na janela do documento o texto Home Page e, em seguida, for criado um link a um arquivo denominado home.htm, o código-fonte HTML para o link deve ter a aparência abaixo:

```
<a href="home.htm">Home Page</a>
```

Se um link for criado para um local específico de um documento, é necessário criar primeiro uma âncora com nome. Por exemplo: a name="Mai nMenu". Em seguida, crie um link dentro da página que se refira à âncora com nome. Por exemplo: a href="#Mai nMenu".

Antes de criar os links, certifique-se de ter compreendido como funcionam os caminhos relativos a documento, relativos à raiz e absolutos. Consulte “Sobre as localizações e os caminhos dos documentos” na página 386.

Podem ser criados diversos tipos de links em um documento.

- Um link a outro documento ou arquivo, como um arquivo de imagem, filme, PDF ou som.
- Um link de âncora com nome, que salta para uma localização específica em um documento.
- Um link de correio eletrônico, que cria uma nova mensagem com o endereço do destinatário já preenchido.
- Os links nulos e de script, que permitem anexar comportamentos a um objeto ou criar um link que execute código JavaScript.

Com o Dreamweaver, há diversas maneiras de criar facilmente links locais (entre os documentos de um mesmo site):

- Utilize a janela do mapa do site para exibir, criar, alterar ou excluir links.
- Na janela do documento, utilize Modificar > Criar link, para selecionar um arquivo a ser vinculado.
- Utilize o inspetor de propriedades para estabelecer o link a um arquivo, utilizando o ícone da pasta, para procurar e selecionar um arquivo através do ícone do indicador de arquivos, para selecionar um arquivo ou digitar o seu caminho.

Nota: A digitação de URLs ou caminhos a um arquivo pode produzir links e caminhos incorretos que não funcionam. Para garantir um caminho correto, utilize o ícone correspondente à pasta para procurar o link.

- No menu contextual, escolha Criar link e, em seguida, selecione um arquivo a ser vinculado.

Para criar um link externo (a um documento em outro site), digite um caminho absoluto (com o protocolo adequado) no inspetor de propriedades. Ao criar links externos, verifique se foi digitado o caminho completo (incluindo http://).

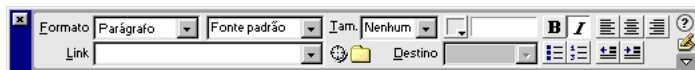
Como vincular documentos utilizando o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos

Utilize o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos para criar links de uma imagem, objeto ou texto para outro documento ou arquivo.

Para obter mais informações, consulte “Como criar e modificar os links no mapa do site” na página 399.

Para criar links entre documentos usando o ícone correspondente à pasta ou a caixa de texto do link:

- 1 Selecione o texto ou uma imagem na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 Abra o inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e siga um dos procedimentos abaixo:



- Clique no ícone correspondente à pasta, à direita do campo Link, para procurar e selecionar um arquivo.

O caminho para o documento vinculado aparecerá no campo URL. Utilize o menu pop-up Relativo a, na caixa de diálogo Selecionar o arquivo HTML, para escolher se o caminho será relativo a documento ou à raiz e, em seguida, clique em Selecionar.

Nota: Quando o tipo de caminho for alterado no campo Relativo a, o Dreamweaver definirá a seleção como o tipo de caminho padrão para os links posteriores até que ela seja modificada.

- No campo Link, digite o caminho e o nome do arquivo do documento.

Para criar um link a um documento no site, digite um caminho relativo a documento ou à raiz. Para criar um link a um documento fora do site, digite um caminho absoluto que inclua o protocolo (por exemplo: http://). Esse procedimento pode ser utilizado para digitar um link a um arquivo que ainda não foi criado.

3 Selecione a localização na qual o documento será aberto.

Para que o documento vinculado apareça em um local diferente da janela ou moldura atual, selecione uma opção no menu pop-up Destino, no inspetor de propriedades.

Sugestão: Se todos os links da página forem definidos para o mesmo destino, é possível especificá-lo uma vez, escolhendo Inserir > Tag do cabeçalho > Base e selecionando as informações do destino.

Para obter informações sobre a maneira de designar molduras, consulte “Como controlar o conteúdo de molduras com os links” na página 233.

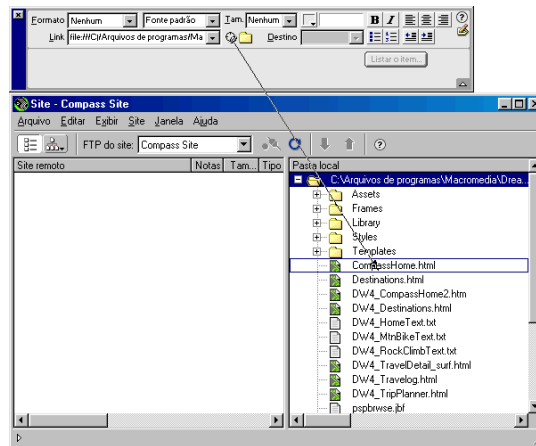
Para estabelecer um link a um documento usando o ícone do indicador de arquivos:

- 1 Selecione o texto ou uma imagem na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 Arraste o ícone do indicador de arquivos, à direita do campo Link, no inspetor de propriedades, e indique um outro documento aberto, uma âncora visível em um documento aberto ou um documento na janela do site.

O campo Link será atualizado para mostrar o link.

Nota: O documento aberto na janela do documento ou do site, que está sendo indicado, será movido para o primeiro plano da tela, durante a seleção.

3 Solte o botão do mouse.



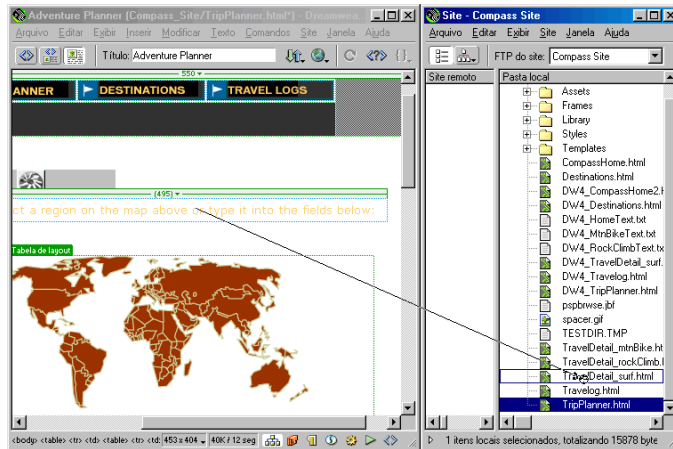
Como arrastar o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.

Para criar um link a partir de uma seleção em um documento aberto:

- 1 Selecione o texto na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 Mantenha a tecla Shift pressionada e arraste a partir da seleção.

O ícone do indicador de arquivos aparecerá à medida que o cursor for arrastado.

- 3 Indique um outro documento aberto, uma âncora visível de um documento aberto ou um documento na janela do site.
- 4 Solte o botão do mouse.



Pressione a tecla Shift e arraste o ícone do indicador de arquivos, do texto na janela do documento até um arquivo na janela do site.

Para criar um link usando o mapa do site e o ícone do indicador de arquivos:

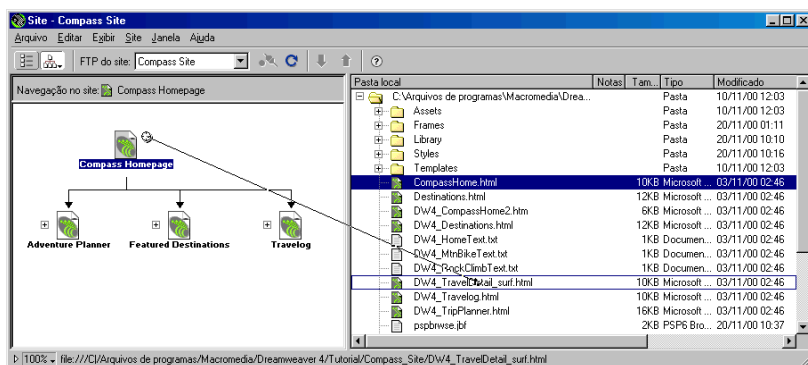
- 1 Na janela do site, exiba as visualizações de arquivos do site e de mapa do site mantendo pressionado o ícone de mapa do site e escolhendo Mapa e arquivos.
- 2 Selecione um arquivo HTML no mapa do site.

O ícone do indicador de arquivos aparecerá ao lado do arquivo.

- 3 Arraste o ícone indicador de arquivos e aponte-o para outro arquivo no mapa do site ou para um arquivo local na visualização dos arquivos do site.

4 Solte o botão do mouse.

Um link de hipertexto com o nome do arquivo vinculado será colocado na parte inferior do arquivo HTML selecionado. Esse método funciona bem quando um site está sendo construído e se deseja criar links no site inteiro rapidamente.



Para obter informações sobre a exibição de um mapa de site, consulte “Como utilizar o mapa do site” na página 124.

Como estabelecer um link a um local específico de um documento

O inspetor de propriedades pode ser utilizado para estabelecer um link a uma determinada seção de um documento, criando primeiro as âncoras com nomes. Essas âncoras permitem definir marcadores em um documento e são colocadas, freqüentemente, em um tópico específico ou no alto do documento. Podem ser criados links para essas âncoras com nome, que levam rapidamente o visitante até a posição especificada.

A criação de um link a uma âncora com nome é um processo em duas etapas. Primeiro, crie uma âncora com nome e, em seguida, crie um link a essa âncora.

Para criar uma âncora com nome:

- 1 Na visualização do projeto, na janela do documento, posicione o ponto de inserção no local onde deseja inserir a âncora com nome.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Tags invisíveis > Âncora com nome.
 - Pressione as teclas Control, Alt e A (no Windows), ou Command, Option e A (no Macintosh).
 - Na categoria Invisíveis do painel Objetos, clique no botão Âncora com nome.

- 3 No campo Nome da âncora da caixa de diálogo Inserir âncora com nome, digite o nome da âncora.

Se não aparecer um marcador da âncora no local do ponto de inserção, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis.

Nota: Os nomes de âncoras não podem conter espaços nem devem ser colocados dentro de uma camada.

Para estabelecer um link a uma âncora com nome:

- 1 Na visualização do projeto, na janela do documento, selecione um texto ou uma imagem da qual será criado um link.
- 2 No campo Link, no inspetor de propriedades, digite um sinal de número (#) e o nome da âncora. Por exemplo:
 - Para estabelecer um link a uma âncora com o nome "alto" no arquivo atual, digite **#alto**.
 - Para estabelecer um link a uma âncora com o nome "alto" em um documento diferente, na mesma pasta, digite **nomedoarquivo.html#alto**.

Nota: Os nomes de âncoras são sensíveis a maiúsculas e minúsculas.

Para estabelecer um link a uma âncora utilizando o método de indicação de arquivos:

- 1 Abra o documento que contém a âncora com nome escolhida.
- 2 Escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis, para tornar a âncora visível.
- 3 Na visualização do projeto, na janela do documento, selecione um texto ou uma imagem da qual será criado um link. Se este for outro documento aberto, alterne para ele.
- 4 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no ícone do indicador de arquivos, à direita do campo Link, no inspetor de propriedades, e arraste-o até a âncora que será vinculada: uma âncora no mesmo documento ou em outro documento aberto.
 - Pressione a tecla Shift e arraste o cursor na janela do documento, a partir do texto ou imagem selecionada até a âncora que será vinculada: uma âncora no mesmo documento ou em outro documento aberto.

Como criar um link de correio eletrônico

Um link de correio eletrônico abrirá uma nova janela de mensagem (utilizando o programa de correio eletrônico associado ao navegador do usuário) sempre que for clicado. Na janela de mensagem eletrônica, o campo Para será atualizado automaticamente com o endereço especificado no link de correio eletrônico.

Para criar um link de correio eletrônico utilizando o comando Inserir link de correio eletrônico:

- 1 Na visualização do projeto, na janela do documento, posicione o ponto de inserção onde deverá aparecer o link de correio eletrônico ou selecione o texto a ser mostrado neste lugar. Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Link de correio eletrônico.
 - Na categoria Comuns do painel Objetos, selecione Inserir link de correio eletrônico.
- 2 No campo Texto, na caixa de diálogo Inserir link de correio eletrônico, digite ou edite o texto que aparecerá no documento como um link de correio eletrônico.
- 3 No campo Correio eletrônico, digite o endereço eletrônico do destinatário.
- 4 Clique em OK.

Para criar um link de correio eletrônico utilizando o inspetor de propriedades:

- 1 Selecione o texto ou uma imagem na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 No campo Link, no inspetor de propriedades, digite **mailto:** seguido de um endereço de correio eletrônico.

Não digite espaços entre os dois pontos e o endereço eletrônico. Por exemplo: digite **mailto:jdoe@macromedia2.com**.

Como criar links nulos e de script

Os tipos mais comuns de links ocorrem entre documentos e âncoras com nome (descritos em “Como vincular documentos utilizando o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos” na página 391 e “Como estabelecer um link a um local específico de um documento” na página 394, respectivamente), mas há também outros tipos de links.

Um link nulo é aquele não designado. Utilize esse tipo de link para anexar comportamentos a objetos ou texto em uma página. Após a criação de um link nulo, a ele poderá ser anexado a um comportamento para permutar uma imagem ou exibir uma camada, quando o cursor for movido sobre o link. Para obter informações sobre a anexação de comportamentos a objetos, consulte “Como anexar um comportamento” na página 473.

Links de scripts executam o código JavaScript ou chamam uma função JavaScript, sendo úteis para fornecer informações adicionais ao usuário sobre um item, sem sair da página atual da Web. Os links de scripts também podem ser utilizados para cálculos, validações de formulários e outras tarefas de processamento, quando um usuário clicar em um determinado item.

Para criar um link nulo:

- 1 Selecione o texto, uma imagem ou um objeto na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 No inspetor de propriedades, digite um sinal de número (#) no campo Link.

Para criar um link de script:

- 1 Selecione o texto, uma imagem ou um objeto na visualização do projeto, na janela do documento.
- 2 No campo Link, no inspetor de propriedades, digite **javascript:** seguido de código JavaScript ou de uma chamada a função.

Por exemplo: a digitação de **javascript:alert('Este link conduz ao índice')** no campo Link produz um link que, quando clicado, exibe uma caixa de alerta JavaScript com a mensagem `Este link conduz ao índice`.

Nota: Como o código JavaScript aparece entre aspas duplas no HTML (assim como o valor do atributo `href`), é necessário utilizar aspas simples no código do script ou preceder as aspas duplas por barras invertidas (por exemplo: `\ "Este link conduz ao índice"`).

Como gerenciar os links

O Dreamweaver pode atualizar os links de e para um documento, sempre que este for movido ou renomeado em um site local. Esse recurso funciona melhor quando o site inteiro (ou toda uma seção autônoma deste) estiver armazenado na unidade local. Nenhuma alteração será feita nos arquivos que estiverem no site remoto, até que os arquivos locais sejam colocados ou devolvidos ao servidor remoto.

Para ativar o gerenciamento de links no Dreamweaver:

- 1 Escolha **Editar > Preferências** e, em seguida, selecione a categoria **Geral**.
- 2 Selecione **Sempre**, ou **Solicitar**, no menu pop-up **Atualizar os links** ao mover os arquivos, e clique em **OK**.

Se for escolhida a opção **Sempre**, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os links para e de um documento selecionado sempre que este for movido ou renomeado. (Para obter instruções específicas sobre o que fazer quando um arquivo for excluído, consulte “Como alterar um link no site inteiro” na página 400). Quando for escolhida a opção **Solicitar**, o Dreamweaver exibirá primeiramente uma caixa de diálogo que contém uma lista de todos os arquivos afetados pela alteração. Clique em **Atualizar**, para atualizar os links nestes arquivos, ou em **Não atualizar**, para deixá-los inalterados.

Para tornar mais rápido o processo de atualização, o Dreamweaver pode criar um arquivo de cache, no qual ele armazenará informações sobre todos os links do site local. Esse arquivo de cache será criado quando a opção **Cache** estiver selecionada na caixa de diálogo **Definição do site**, e será atualizado imperceptivelmente durante a utilização do Dreamweaver para adicionar, alterar ou excluir links a arquivos no site local.

Para criar um arquivo de cache do site:

- 1 Escolha **Site > Definir os sites**.
- 2 Selecione o site na caixa de diálogo **Definir os sites** e, em seguida, clique em **Editar**. Na categoria **Informações locais**, marque a caixa de seleção **Ativar o cache**.

Na primeira vez em que os links a arquivos forem alterados ou excluídos no site local, após ter iniciado o Dreamweaver, este aplicativo lhe solicitará a carga do cache. Se você clicar em **Sim**, o cache será carregado e todos os links ao arquivo alterado serão automaticamente atualizados. Se escolher **Não**, as alterações poderão ser observadas no cache, porém este não será carregado e os links não serão atualizados.

É possível que o cache demore alguns minutos para ser carregado nos sites maiores; a maior parte deste período é gasta na comparação entre os horários dos arquivos no site local e aqueles registrados no cache, a fim de verificar se este está desatualizado. Se nenhum arquivo tiver sido alterado fora do Dreamweaver, não haverá problemas em clicar em Parar, quando o botão aparecer.

Para criar novamente o cache do site:

Na janela do site, escolha Recriar o cache do site.

Como criar e modificar os links no mapa do site

É possível modificar a estrutura do site no respectivo mapa adicionando, alterando e removendo links. O mapa do site será atualizado automaticamente, exibindo as alterações feitas no site.

Para adicionar um link, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste uma página do Windows Explorer ou do Localizador do Macintosh, e solte-a em uma página do mapa do site.
- Selecione uma página HTML e escolha Site > Link a um arquivo existente (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Link a um arquivo existente (no Macintosh), ou escolha Link a um arquivo existente, no menu contextual.
- Selecione uma página HTML no mapa do site. Aparecerá o ícone do indicador de arquivos. Arraste o ícone até o objeto a ser vinculado: um arquivo na visualização dos arquivos do site, um documento do Dreamweaver aberto ou uma âncora com nome em um documento aberto na área de trabalho. Consulte “Como vincular documentos utilizando o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos” na página 391.

Para alterar um link:

- 1 No mapa do site, selecione a página cujo link está sendo alterado e escolha Site > Alterar o link (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Alterar o link (no Macintosh).
- 2 Procure o arquivo ou digite uma URL.

Para remover um link, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a página no mapa do site e escolha Site > Remover o link (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Remover o link (no Macintosh).
- Selecione a página no mapa do site e escolha Remover o link, no menu contextual. A remoção de um link não exclui o arquivo, mas remove o link da origem de HTML na página que está indicando o link.

Para abrir a origem de um link:

- 1 Selecione um arquivo no mapa do site.
- 2 Escolha Site > Abrir a origem do link (no Windows), ou Site > Visualização do mapa do site > Abrir a origem do link (no Macintosh).

O inspetor de propriedades e o arquivo de origem que contém o link serão abertos. O link será realçado.

Como alterar um link no site inteiro

Além de o Dreamweaver atualizar os links de modo automático sempre que um arquivo for movido ou renomeado, também é possível alterar manualmente todos os links (inclusive os de correio eletrônico, FTP, nulos e de scripts) para que estes indiquem outras localizações. Esta opção pode ser utilizada a qualquer momento (por exemplo: as palavras “os filmes deste mês” podem ser vinculadas a /movies/julho.html no site inteiro e, em primeiro de agosto, esses links devem ser alterados para indicar /movies/agosto.html), mas é particularmente útil quando for necessário excluir um arquivo vinculado a outros arquivos.

Para alterar um link no site inteiro:

- 1 Selecione um arquivo no painel Pasta local, na janela de site.
- 2 Escolha Site > Alterar o link no site inteiro.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, clique no ícone de pasta para procurar e selecionar um arquivo. É possível também digitar o caminho e o nome do arquivo no campo Em links a.
- 4 Clique em OK.

O Dreamweaver atualizará os documentos que se vincularem ao arquivo selecionado, de maneira que indiquem o novo arquivo, utilizando o formato de caminho existente no documento (por exemplo: se o caminho antigo for relativo a documento, o novo caminho também será do mesmo tipo). O tipo de link, relativo a documento ou à raiz, não é importante. O link será atualizado automaticamente.

Após a alteração de um link no site inteiro, o arquivo selecionado se tornará órfão (ou seja, nenhum arquivo na unidade local o indicará). A exclusão do mesmo não causará problemas, pois não romperá quaisquer links existentes no site local.

Nota: Como todas as alterações estão ocorrendo localmente, será necessário excluir manualmente o arquivo órfão correspondente no site remoto e colocar ou devolver quaisquer arquivos nos quais tiverem ocorrido alterações nos links para que os visitantes do seu site possam visualizá-las.

Para alterar os links de correio eletrônico, FTP, nulos ou de scripts no site inteiro:

- 1** Escolha Site > Alterar o link no site inteiro.
- 2** Na caixa de diálogo Alterar o link no site inteiro, digite as seguintes informações:
 - No campo Alterar todos os links a, digite o texto completo do link que está sendo alterado.
 - No campo Em links a, digite o texto completo do link de substituição.
- 3** Clique em OK.

Por exemplo: para atualizar todos os links de correio eletrônico que levam ao seu endereço antigo, digite **mailto:juser@isp.com** na caixa Alterar todos os links a, e digite **mailto:juser-interface@isp.com** na caixa Em links a.

Como criar menus de salto

Um menu de salto é um menu pop-up em um documento, visível aos usuários do site, que lista as opções que estabelecem links a documentos e arquivos. Podem ser criados links a documentos no seu site da Web, a documentos em outros sites da Web, links de correio eletrônico, links a imagens ou a qualquer tipo de arquivo que possa ser aberto em um navegador.

Há três componentes básicos que um menu de salto pode conter:

- Um aviso de seleção no menu, como uma descrição da categoria para os itens do menu, ou instruções. Por exemplo: “Escolha uma opção”. (Opcional)
- Uma lista de itens de menu vinculados: um usuário escolhe uma opção e um documento ou arquivo vinculado é aberto. (Necessário)
- Um botão Ir. (Opcional)

Como inserir um menu de salto

Para inserir um menu de salto no documento, utilize o objeto formulário Menu de salto.

Para criar um menu de salto:

- 1 Escolha Inserir > Objeto formulário > Menu de salto.
Aparecerá a caixa de diálogo Menu de salto.
 - 2 Para criar um aviso de seleção, digite o texto do aviso no campo Texto da caixa de diálogo. Em Opções, marque a caixa de seleção Seleccionar o primeiro item após a alteração da URL e, em seguida, clique no botão com o sinal de adição (+) para incluir um item de menu.
 - 3 No campo Texto, da caixa de diálogo Inserir o menu de salto, digite o texto que aparecerá na lista do menu.
 - 4 No campo Após selecionar, vá para a URL, selecione o arquivo a ser aberto e siga o procedimento abaixo:
 - Clique em Procurar e, em seguida, selecione o arquivo a ser aberto.
 - Digite o caminho do arquivo a ser aberto.
 - 5 No menu pop-up Abrir as URLs em, selecione uma localização onde o arquivo será aberto:
 - Selecione Janela principal, para abrir o arquivo na mesma janela.
 - Selecione uma moldura onde será aberto o arquivo.
- Nota:** Se a moldura a ser designada não aparecer no menu pop-up Abrir as URLs em, feche a caixa de diálogo Inserir o menu de salto, e digite o nome da moldura. Para obter mais informações sobre a maneira de designar uma moldura, consulte “Como definir as propriedades das molduras” na página 227.
- 6 Para adicionar um botão Ir em vez de um aviso de seleção no menu: Em Opções, selecione a opção Inserir o botão Ir após o menu.
 - 7 Para incluir itens de menu adicionais, clique no botão com o sinal de adição (+) e repita as etapas 3 a 6 desse procedimento.
 - 8 Clique em OK.

Como editar os itens do menu de salto

Para alterar os itens do menu de salto, utilize o inspetor de propriedades ou o painel Comportamentos. É possível alterar a ordem da lista ou o arquivo ao qual um item está vinculado, ou adicionar, excluir ou renomear um item.

Para alterar a localização na qual um arquivo vinculado é aberto, ou adicionar ou alterar um aviso de seleção no menu, deve ser utilizado o painel Comportamentos; consulte “Menu de salto” na página 491.

Para editar um item do menu de salto com o inspetor de propriedades:

- 1 No inspetor de propriedades, escolha Janela > Propriedades.
- 2 Na visualização do projeto da janela do documento, clique no objeto menu de salto para selecioná-lo.
Aparecerá o ícone de menu de lista, no inspetor de propriedades.
- 3 No inspetor de propriedades, clique no botão Valores da lista.
- 4 Altere os itens do menu e, em seguida, clique em OK.

Como solucionar problemas nos menus de salto

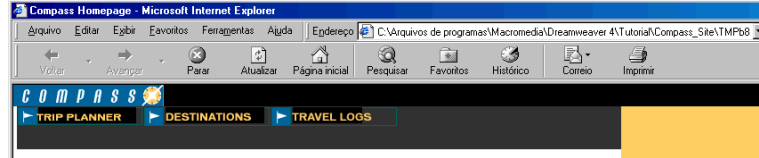
Quando os usuários escolhem um item de menu de salto, não é possível selecioná-lo novamente, caso eles retornem a essa página ou se o campo Abrir a URL em especificar uma moldura. Há duas maneiras de contornar esse problema:

- Utilize um aviso de seleção no menu, como uma categoria ou instrução do usuário, por exemplo: “Escolha uma opção”. O aviso de seleção no menu é escolhido novamente após cada seleção no menu.
- Utilize um botão Ir, que permite ao usuário visitar de novo o link que estiver selecionado.

Nota: Selecione apenas uma destas opções por menu de salto, porque elas se aplicam a todo um menu de salto.

Como criar as barras de navegação

Uma barra de navegação é composta por uma ou um conjunto de imagens, que exibe as alterações com base nas ações de um usuário. As barras de navegação são, com frequência, um modo fácil de se mover entre as páginas e arquivos de um site.



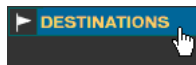
Antes de utilizar o comando Inserir a barra de navegação, crie um conjunto de imagens para exibir os estados de cada elemento de navegação. Pode ser mais fácil imaginar um elemento da barra de navegação como um botão porque, quando clicado, ele conduzirá o usuário a outra página.

Um elemento da barra de navegação pode apresentar quatro estados:

- **Ativa:** a imagem que aparece quando o usuário ainda não clicou ou interagiu com o elemento. Por exemplo: o elemento nesse estado parece que não foi clicado.



- **Sobreposta:** a imagem que aparecerá quando o cursor for movido sobre uma imagem ativa. A aparência do elemento é alterada (por exemplo: poderá ficar mais clara) para informar aos usuários que eles não podem interagir com o elemento.



- **Inativa:** a imagem que aparece após o clique no elemento. Por exemplo: quando um usuário clica em um elemento, uma nova página é carregada e a barra de navegação ainda estará em exibição, mas o elemento clicado estará escurecido para mostrar que foi selecionado.
- **Imagem sobreposta enquanto inativa:** a imagem que aparecerá quando o cursor for deslizado sobre a imagem inativa, após o clique do usuário. Por exemplo: o elemento deverá aparecer esmaecido ou cinza. Esse estado pode ser utilizado como uma informação visual aos usuários de que esse elemento não pode ser clicado novamente enquanto estiverem nesta parte do site.

Não é necessário incluir imagens de barra de navegação para os quatro estados; por exemplo: talvez sejam escolhidos apenas os estados Ativa e Inativa.

Você pode criar uma barra de navegação, copiá-la em outras páginas no seu site, utilizá-la com molduras e editar os comportamentos da página, para mostrar os diferentes estados à medida que as páginas são acessadas.

Como inserir uma barra de navegação

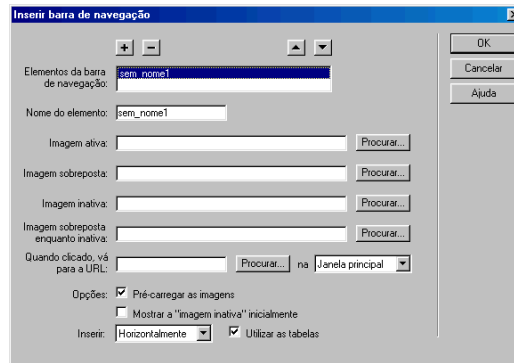
Quando uma barra de navegação é inserida, os nomes dos elementos da barra recebem nomes e são escolhidas imagens que os representem.

Para criar uma barra de navegação:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Imagens interativas > Barra de navegação.
- Na categoria Comuns do painel Objetos, selecione Inserir a barra de navegação.

Aparecerá a caixa de diálogo Inserir a barra de navegação.



2 No campo Nome do elemento, digite o nome do elemento da barra de navegação — por exemplo: **Home**.

Cada elemento corresponde a um botão com um conjunto de até quatro imagens de estados. Os nomes dos elementos aparecerão na lista Elementos da barra de navegação. Utilize os botões de seta para organizar os elementos na barra de navegação.

3 Selecione as opções de estado da imagem para esse elemento (você deve escolher uma Imagem ativa; os outros estados da imagem são opcionais):

- No campo Imagem ativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem inicial.
- No campo Imagem sobreposta, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser mostrada quando o usuário mover o cursor sobre o elemento, quando a imagem ativa estiver em exibição.
- No campo Imagem inativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser exibida depois que o usuário clicar no elemento.
- No campo Imagem sobreposta enquanto inativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser exibida quando o usuário mover o cursor sobre a imagem inativa.
- No campo Quando clicado, vá para a URL, selecione uma localização na qual o arquivo vinculado será aberto e siga um dos procedimentos abaixo:
- Selecione Janela principal, para abrir o arquivo na mesma janela.
- Selecione uma moldura na qual o arquivo será aberto.

Nota: Se a moldura a ser designada não aparecer no menu pop-up, saia da caixa de diálogo Inserir a barra de navegação e digite o nome da moldura. Para obter informações sobre a maneira de denominar uma moldura, consulte “Como definir as propriedades das molduras” na página 227.

4 Selecione as opções de carga da imagem:

- Pré-carregar as imagens efetua o download das imagens quando a página é carregada. Se esta opção não estiver selecionada, pode haver uma demora quando o usuário mover o cursor do mouse sobre a imagem cambiável.
- Selecione Mostrar a “imagem inativa” inicialmente, para exibir o elemento escolhido em seu estado inativo, quando a página for exibida. Por exemplo: quando a home page for carregada, o elemento “Home” na barra de navegação deverá estar no estado inativo.

Quando esta opção for selecionada, aparecerá um asterisco após o elemento na lista Elementos da barra de navegação.

5 Em Inserir, selecione uma destas opções:

- Para escolher se os elementos da barra de navegação serão inseridos vertical ou horizontalmente no documento, utilize o menu pop-up Inserir.
- Para inserir os elementos da barra de navegação como uma tabela, marque a caixa de seleção Utilizar as tabelas.

6 Clique no botão com o sinal de adição (+) para adicionar outro elemento à barra de navegação e, em seguida, repita as etapas 2 a 5 até terminar de definir todos os elementos.

7 Clique em OK.

Como modificar uma barra de navegação

Quando uma barra de navegação for criada para um documento, as suas imagens poderão ser adicionadas ou removidas, através do comando Modificar a barra de navegação. Esse comando serve para alterar uma imagem ou um conjunto de imagens, mudar o arquivo que será aberto quando um botão for clicado, selecionar uma janela ou moldura diferente na qual abrir um arquivo, e reordenar a posição das imagens.

Para modificar uma barra de navegação:

- 1 Escolha Modificar > Barra de navegação.
- 2 Na lista Elementos da barra de navegação, selecione o elemento a ser editado.
- 3 Edite-o e, em seguida, clique em OK.

Como anexar comportamentos aos links

Um comportamento pode ser anexado a qualquer link em um documento. Considere a possibilidade de utilizar os seguintes comportamentos ao inserir elementos vinculados em seus documentos. Para obter mais informações, consulte “Como anexar um comportamento” na página 473.

Definir a mensagem de status mostra uma mensagem na barra de status, na parte inferior esquerda da janela do navegador. Por exemplo: é possível utilizar esta ação para descrever o destino de um link na barra de status, em vez de mostrar a URL a ele associada. Consulte “Definir a mensagem de status” na página 499.

Abrir a janela do navegador é utilizado para abrir uma URL em uma nova janela. É possível especificar as propriedades da nova janela, inclusive o seu tamanho, nome e atributos (se ela será redimensionável, possuirá uma barra de menus e assim por diante). Consulte “Abrir a janela do navegador” na página 492.

Menu de salto é utilizado para editar um menu de salto. É possível alterar a lista de menus, especificar um arquivo vinculado diferente ou modificar o local do navegador no qual os documentos vinculados serão abertos. Consulte “Menu de salto” na página 491.

Definir a imagem da barra de navegação permite alterar o comportamento da barra de navegação. Utilize esse comportamento para personalizar a maneira como as imagens serão exibidas na barra de navegação. Por exemplo: quando o ponteiro estiver sobre uma parte da barra de navegação, a exibição das outras imagens na barra ou no documento será alterada. Consulte “Definir a imagem da barra de navegação” na página 496.

CAPÍTULO 16

Como reutilizar o conteúdo com os modelos e bibliotecas

.....

O painel Propriedades (consulte “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237) fornece acesso a todas as propriedades do site. O Dreamweaver oferece duas categorias vinculadas especiais de propriedades: modelos e bibliotecas. Uma página que utiliza uma propriedade vinculada será atualizada automaticamente quando a propriedade vinculada for alterada.

Os modelos e bibliotecas do Dreamweaver podem auxiliá-lo a criar páginas da Web com um desenho consistente. A utilização de modelos e bibliotecas também facilita a manutenção do site da Web, já que é possível redesenhá-lo e alterar centenas de páginas em segundos.

Um modelo é um documento que pode ser utilizado para criar diversas páginas com o mesmo layout. Quando um modelo é criado, é possível indicar quais elementos de uma página deverão permanecer inalterados (não-editáveis ou bloqueados), em documentos baseados neste modelo, e quais poderão ser alterados.

Por exemplo: caso você esteja publicando uma revista on-line, o nome e a aparência geral do layout provavelmente não serão alterados de uma edição para outra, ou até mesmo de uma matéria para outra, mas o título e o conteúdo da matéria serão diferentes. Um designer poderá criar o layout da página de matéria de uma revista, com texto do alocador de espaço, onde o título da matéria e seu conteúdo estarão (e com aquelas regiões marcadas para a edição); o designer poderá, então, salvar este layout como um modelo. A pessoa responsável pela nova edição da revista criará uma nova página com base no modelo e substituirá o texto do alocador de espaço pelo título e texto real da nova matéria.

Um modelo pode ser modificado mesmo depois da criação de documentos que tiverem se baseado nele. Ao modificar um modelo, as regiões bloqueadas (não editáveis) dos documentos que se basearem no modelo serão atualizadas para corresponder às alterações ao modelo.

Nota: Se abrir um arquivo de modelo, você pode editar qualquer elemento deste arquivo, independente de estar marcado como editável ou bloqueado. Se abrir um documento que se baseia num arquivo de modelo, apenas as regiões que estiverem marcadas como editáveis poderão ser editadas. Portanto, os termos *editável* e *bloqueado* se referem ao fato de a região ser editável nos documentos com base em modelo, e não no arquivo do modelo.

Os modelos são os melhores instrumentos nas situações em que você deseja impor um layout idêntico a um grupo de páginas. Nestes casos, projete inicialmente o layout final completo do conjunto de páginas e, em seguida, adicione o conteúdo às páginas. Se você deseja apenas que as páginas tenham os mesmos cabeçalhos e rodapés, com layouts variáveis, utilize os itens de biblioteca para armazenar os cabeçalhos e rodapés. Os itens de biblioteca são elementos de página armazenados que podem ser reutilizados em diversas páginas; da mesma maneira que os modelos, é possível atualizar todas as páginas que utilizarem um item de biblioteca, sempre que deseja alterar o conteúdo do item. Para obter mais informações, consulte “Como criar, gerenciar e editar os itens de biblioteca” na página 429. É importante observar que nas páginas criadas com modelos, não é possível converter as tabelas em camadas ou vice-versa.

Nota: A utilização de um modelo pode limitar as alterações posteriores ao projeto e ao layout. Se, posteriormente, você pretender efetuar grandes alterações de layout às páginas, utilize os itens de biblioteca, ao invés de modelos.

Os modelos são particularmente úteis num ambiente de colaboração, nos quais o designer controla os layouts de página e outras pessoas, que não contam com autorização para alterar o layout, adicionam conteúdo às páginas.

O Dreamweaver também oferece outros tipos de conteúdo reutilizável: as *server-side includes* (inclusões do servidor) e os itens de biblioteca. Você poderá utilizar estes elementos para o conteúdo que se repetir em todas as páginas do site (os cabeçalhos e rodapés, por exemplo) ou que aparecer apenas em algumas páginas, mas que deve ser atualizado freqüentemente (como as manchetes de notícias ou descontos nas vendas). Estas abordagens são apropriadas para tipos diversos de sites:

- As *server-side includes* (inclusões do servidor) podem ser utilizadas apenas nos sites que forem exibidos a partir de um servidor, e não nos sites que forem exibidos num sistema local sem um servidor. Elas podem ser vistas apenas nos servidores que estiverem configurados para processá-las. Pergunte ao seu webmaster ou ao administrador da rede se o servidor da Web oferece suporte às *server-side includes*. Consulte “Como utilizar as *server-side includes*” na página 436.
- Os itens de biblioteca podem ser utilizados nos sites que forem exibidos localmente, assim como nos sites residentes em um servidor. Nos sites que forem exibidos localmente, sem um servidor, é necessário utilizar os itens de biblioteca, ao invés das *server-side includes*. Consulte “Como criar, gerenciar e editar os itens de biblioteca” na página 429.

Como criar os modelos

Um modelo pode ser criado a partir de um documento HTML já existente e, em seguida, ser modificado para que atenda às suas exigências, ou ser criado a partir do zero, com base em um documento HTML em branco.

O Dreamweaver salva os modelos com a extensão .dwt em uma pasta chamada Templates, na pasta raiz local do site. Se a pasta Templates ainda não existir, o Dreamweaver a criará quando você salvar um novo modelo.

Nota: Não retire os modelos da pasta Templates e não coloque arquivos diferentes de modelos nesta pasta. Também não mova pasta Templates para fora da pasta raiz local. Ao fazer isto, você estará provocando erros nos caminhos dos modelos.

Se desejar armazenar informações adicionais sobre um modelo como, por exemplo, o autor do modelo, a data da última alteração ou o motivo de certas decisões de layout, você poderá criar um arquivo Design Notes para o modelo. Os documentos que se basearem no modelo não herdarão as Design Notes do mesmo. Para obter mais informações, consulte “Sobre as Design Notes” na página 142.

A maioria das operações relacionadas aos modelos estarão disponíveis somente quando a visualização do projeto estiver ativa. Se um comando relacionado a modelo estiver esmaecido quando a visualização de código estiver ativa, clique na visualização do projeto.

Para salvar um documento já existente como um modelo:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir, e selecione um documento.
- 2 Quando o documento for aberto, escolha Arquivo > Salvar como modelo.

Nota: Se o documento se basear em um modelo, você deverá desanexá-lo deste modelo, para poder salvá-lo como um modelo.

- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um site no menu pop-up e digite o nome do modelo, na caixa Salvar como.
- 4 Clique em Salvar.

O arquivo de modelo será salvo na pasta Templates do site, com a extensão .dwt.

Para criar um novo modelo vazio:

- 1 Escolha Janela > Modelos.
O painel Propriedades aparecerá com a categoria Modelos selecionada.



- 2 Na parte inferior do painel Propriedades clique no botão Novo modelo.
Um novo modelo vazio e sem título será adicionado à lista de modelos no painel.
- 3 Com o modelo selecionado, digite um nome para ele.

Para editar o arquivo de modelo no qual um documento se baseia:

Escolha Modificar > Modelos > Abrir o modelo anexado.

Para editar um arquivo de modelo:

1 Escolha Janela > Modelos.

O painel Propriedades aparecerá, aberto na categoria Modelos. O painel inferior do painel Propriedades contém uma lista dos modelos disponíveis para o seu site. O painel superior exibe uma visualização do modelo selecionado.

2 No painel Propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique duas vezes no nome do modelo.
- Na parte inferior do painel Propriedades, clique no botão Editar o modelo.



3 Edite o modelo na janela do documento. Crie regiões editáveis no modelo como desejar (consulte “Como definir as regiões editáveis de um modelo” na página 415).

4 Salve o modelo editado, através da escolha de Arquivo > Salvar.

Nota: Se ainda não tiver definido qualquer região editável, você será advertido neste ponto sobre o fato. Você poderá salvar o modelo de qualquer maneira e poderá modificar o arquivo do modelo, até mesmo se ele não contiver regiões editáveis, mas não será possível modificar os documentos baseados no modelo, até ter criado uma região editável no modelo.

Para renomear um modelo no painel Propriedades:

1 Clique no nome do modelo uma vez, para selecioná-lo.

2 Após uma pequena pausa, clique novamente.

3 Quando o nome se tornar editável, digite um novo nome.

Nota: Este método funciona da mesma forma que a renomeação de um arquivo no Windows Explorer (no Windows) ou no Localizador (no Macintosh). Assim como no Windows Explorer e no Localizador, assegure-se de fazer uma pequena pausa entre os cliques. Não clique duas vezes no nome; desta forma o modelo será aberto para edição.

4 Clique em outro lugar ou pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh).

5 O Dreamweaver perguntará se você deseja atualizar os documentos que se baseiam neste modelo.

- Para atualizar todos os documentos no site que se baseiam neste modelo, clique em Atualizar.
- Para evitar a atualização de todos os documentos que se baseiam neste modelo, clique em Não atualizar. Um documento que você optar por não atualizar continuará a se basear no modelo (não desanexado); para atualizar tal documento posteriormente, abra o modelo e escolha Modificar > Modelos > Atualizar.

Para excluir um arquivo de modelo:

- 1 Selecione o modelo no painel Propriedades.
- 2 Clique no botão Excluir e confirme que deseja excluir o modelo. Tenha cuidado, pois após excluir um arquivo de modelo, não será possível recuperá-lo.

O arquivo de modelo será excluído do site. Os documentos que se baseavam neste modelo não serão desanexados do modelo. Eles conservarão a estrutura e as regiões editáveis que o arquivo de modelo possuía antes de ser excluído. Para transformar tal documento em um arquivo HTML normal sem regiões editáveis ou bloqueadas, utilize Modificar > Modelos > Desanexar do modelo. Para obter mais informações, consulte “Como desanexar um documento de um modelo” na página 424.

Como definir as propriedades da página do modelo

Os documentos criados a partir de um modelo herdarão as propriedades da página do mesmo, com exceção do título da página. Se um documento se basear num modelo, é possível alterar o seu título, porém quaisquer alterações feitas às suas outras propriedades da página serão ignoradas. Se aplicar um modelo a um documento e, em seguida, necessitar modificar as propriedades da página do documento, você deverá modificar as propriedades da página do modelo e atualizar as páginas que o utilizarem. O que significa que as propriedades da página de todos os documentos que se basearem naquele modelo serão modificadas.

Para modificar as propriedades da página do modelo:

- 1 Abra o arquivo do modelo e escolha Modificar > Propriedades da página.
- 2 Especifique as opções desejadas para a página e clique em OK.
- 3 Atualize as páginas que se basearem no modelo, se houver alguma. Para obter mais informações, consulte “Como atualizar as páginas com base em um modelo” na página 424.

Para obter mais informações sobre as propriedades da página, consulte “Como definir as propriedades do documento” na página 160.

Sobre links em modelos

Para criar um link em um arquivo de modelo, utilize o ícone de pasta ou o ícone do indicador de arquivos, no inspetor de propriedades. Não digite o nome do arquivo a ser vinculado. Se digitar o nome, o link não funcionará como esperado. As seguintes informações explicam porque este problema ocorre e oferecem um exemplo de situação na qual isso pode ocorrer.

Quando você criar um arquivo de modelo abrindo uma página existente e salvando a página como um modelo, o Dreamweaver garantirá que todos os links na página continuarão a indicar os mesmos arquivos que indicavam anteriormente. Como os modelos são salvos em uma pasta Templates especial, isto significa que o caminho exibido de um link relativo ao documento se alterará quando você salvar a página como um modelo. Não se preocupe com esta alteração. Quando criar um documento com base em modelo e, em seguida, salvá-lo, todos os links relativos ao documento serão atualizados para continuar a indicar os arquivos corretos, como era de se esperar.

Ao adicionar um link relativo a documento em um arquivo de modelo, mesmo se digitar o caminho na caixa de texto do link, no inspetor de propriedades, é fácil digitar um caminho incorreto por engano. O caminho correto é o caminho da pasta Templates ao documento que você estiver vinculando, e não o caminho da pasta do documento.

Para evitar este problema, utilize o ícone de pasta ou o ícone do indicador de arquivos para selecionar os arquivos aos quais deseja vincular. Para obter mais informações sobre como vincular usando o ícone do indicador de arquivos, consulte “Como vincular documentos utilizando o inspetor de propriedades e o ícone do indicador de arquivos” na página 391.

O seguinte exemplo demonstra o problema. Suponha que você possui um site no qual algumas páginas de catálogo (denominadas aparelhos.html, apetrechos.html e adicionais.html) se baseiam em um arquivo de modelo denominado Páginas_de_catálogo.dwt. A estrutura da pasta do site terá a seguinte aparência:

Pasta local	Notas	Tam...	Tipo	Modificado	Retirado por
C:\Arquivos de programas\Macromedia\Drea...			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
Catalog			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
contact.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gadgets.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gewgaws.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
home.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
products.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
stuff.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
thingamajigs.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
Templates			Folder	9/28/00 12:39 PM	-
Catalog_Page.dwt		1KB	D\WT File	9/28/00 12:43 PM	-

Suponha que você deseje que cada página se baseie em um modelo, para conter um link que indique um arquivo `home.html`. Abra o modelo `Páginas_de_catálogo`, para adicionar o link e selecione a imagem que gostaria de anexar ao link. Mas, se digitar **home.html** na caixa de texto do link no inspetor de propriedades, você se deparará com o problema do link relativo a documento: ao salvar o modelo editado, os documentos que se baseiam no modelo irão indicar o local incorreto porque o link no arquivo de modelo será interpretado como relativo à pasta `Templates`, em vez de ser relativo à pasta `Catalog`. Isso significa que o link `home.html` no arquivo de modelo indicará a `home.html` na pasta `Templates`, ao invés de `../Catalog/home.html`. Ao atualizar os documentos com base no modelo, o Dreamweaver modificará os links relativos ao documento nos documentos. Nos documentos da pasta `Catalog`, um link no arquivo de modelo que indicar `../Catalog/home.html` será convertido em `home.html`, mas um link no arquivo de modelo que indicar `home.html` será convertido em `../Templates/home.html`.

Se você selecionar o arquivo `home.html`, utilizando o ícone de pasta ou o ícone do indicador de arquivos em vez de digitar manualmente o nome do arquivo, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os documentos com base no modelo, para utilizar os caminhos relativos corretos para `home.html`.

Nota: Em alguns casos (como, por exemplo, caminhos de arquivos em manipuladores de eventos nos modelos) você não poderá utilizar o ícone de pasta ou o ícone do indicador de arquivos. Assegure-se de digitar manualmente o caminho correto.

Como definir as regiões editáveis de um modelo

Em um modelo, as regiões editáveis são partes da página que podem ser alteradas nos arquivos com base no modelo. Por exemplo: o texto de um artigo em um boletim aparecerá em uma região editável, para que todo o artigo pudesse conter um texto diferente. As regiões bloqueadas (não editáveis) integram o layout de página e permanecem constantes em todas as páginas.

Quando o modelo for criado, todas as suas regiões serão bloqueadas. Para torná-lo útil, é necessário tornar algumas regiões editáveis, desbloqueando-as.

Enquanto o arquivo de modelo estiver sendo editado, é possível fazer alterações tanto às regiões editáveis quanto às bloqueadas. Em um documento com base no modelo, no entanto, as modificações poderão ser feitas apenas nas regiões editáveis do documento; as regiões bloqueadas não poderão ser alteradas.

Nota: Ao nomear uma região, não é possível utilizar os seguintes caracteres: aspas simples ou duplas (' e "), sinais de maior e menor (< >) e "e" comerciais (&).

Para definir o conteúdo de um modelo já existente como uma região editável:

- 1** No arquivo do modelo, selecione o texto ou conteúdo que deseja tornar uma região editável.
- 2** Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Modificar > Modelos > Nova região editável.
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique no texto selecionado (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Nova região editável.
- 3** Na caixa de diálogo Nova região editável, digite um nome exclusivo para a região. Em um determinado modelo, não é possível utilizar o mesmo nome para mais de uma região editável.

A região editável é delimitada por um contorno retangular realçado no modelo, utilizando o conjunto de cores de realce em Preferências. Uma guia no canto superior esquerdo da região exibirá o nome da mesma.

É possível marcar como editável uma tabela inteira ou uma célula de tabela; no entanto, não é possível marcar várias células de tabela como uma única região editável. Observe que o Dreamweaver não distinguirá entre marcar uma célula de tabela como editável e marcar o conteúdo da célula como editável.

As camadas e o seu conteúdo são elementos separados; quando uma camada for transformada em editável, a sua posição, assim como o seu conteúdo, poderão ser alterados; enquanto que a transformação do conteúdo em editável permitirá alterar somente o conteúdo da camada, e não a sua posição. Para selecionar o conteúdo da camada, clique na mesma e escolha Editar > Selecionar tudo. Para selecionar a camada, certifique-se que os elementos invisíveis estejam sendo exibidos e, em seguida, clique no ícone que representa a localização da camada. Para obter mais informações sobre as camadas, consulte “Como utilizar as camadas” na página 439.

Nota: Se o conteúdo da camada tiver sido transformado em editável e, posteriormente, você desejar tornar editável a posição do mesmo, remova a região editável ao redor do conteúdo antes de marcar a camada como editável. Consulte “Como bloquear uma região editável” na página 421.

Para inserir uma região editável vazia em um modelo:

- 1** No modelo, coloque o ponto de inserção onde deseja incluir uma região editável.
- 2** Escolha Modificar > Modelos > Nova região editável.

- 3 Na caixa de diálogo Nova região editável, digite o nome da região.

O nome da região, entre chaves ({}), será inserido no modelo como um alocador de espaço, delimitado por um contorno retangular realçado com a cor de realce apropriada.

Quando o modelo for aplicado a um documento, as chaves e o nome da região poderão ser selecionados e substituídos por texto, imagens ou qualquer outro conteúdo.

Como definir as preferências de modelo

É possível utilizar as preferências de realce do Dreamweaver para personalizar as cores de realce dos contornos em volta das regiões editáveis e bloqueadas de um modelo. A cor da região editável aparecerá no modelo, bem como nos documentos que se basearem no mesmo. A cor da região bloqueada aparecerá somente nos documentos que se basearem no modelo.

Para alterar as cores de realce do modelo:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione a categoria Realce.
- 2 Clique na caixa de cor Regiões editáveis e selecione a cor de realce, utilizando o seletor de cores, ou digite o valor hexadecimal correspondente à cor de realce na caixa de texto. Faça o mesmo para as regiões bloqueadas. Para obter informações sobre como utilizar o seletor de cores, consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.
- 3 Clique na opção Mostrar, para ativar ou desativar a exibição dessas cores na janela do documento.
- 4 Clique em OK.

Para exibir as cores de realce na janela do documento:

Escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis.

As cores de realce aparecerão na janela do documento apenas quando a opção Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis estiver ativa e as opções apropriadas estiverem ativas nas preferências de realce.

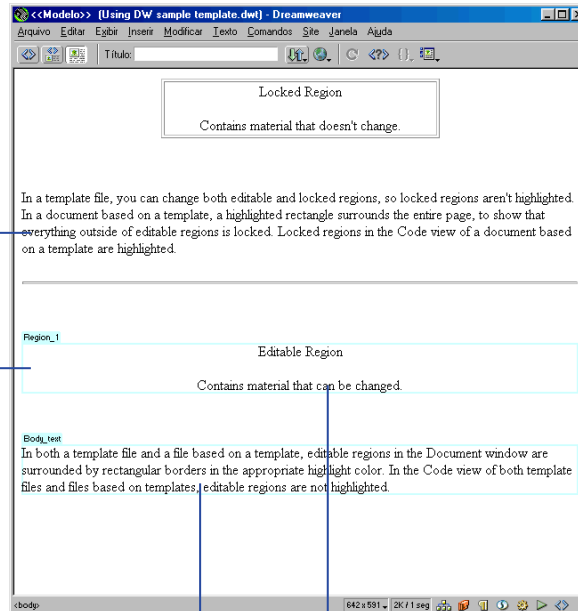
Nota: Se os elementos invisíveis forem exibidos mas as cores de realce não, escolha Editar > Preferências e certifique-se de que a opção Mostrar, ao lado da cor de realce apropriada tenha sido selecionada. Assegure-se, também, de que a cor escolhida esteja visível em relação a cor de fundo da página. Caso seja daltônico, talvez tenha que alterar a cor de realce, do padrão para uma cor mais viva.

Como exibir as regiões editáveis e bloqueadas

Em arquivos de modelos e documentos com base nos modelos, as regiões editáveis aparecerão na visualização do projeto da janela do documento entre contornos retangulares, na cor de realce apropriada. Uma pequena guia aparecerá no canto superior esquerdo de cada região editável, exibindo o nome da mesma.

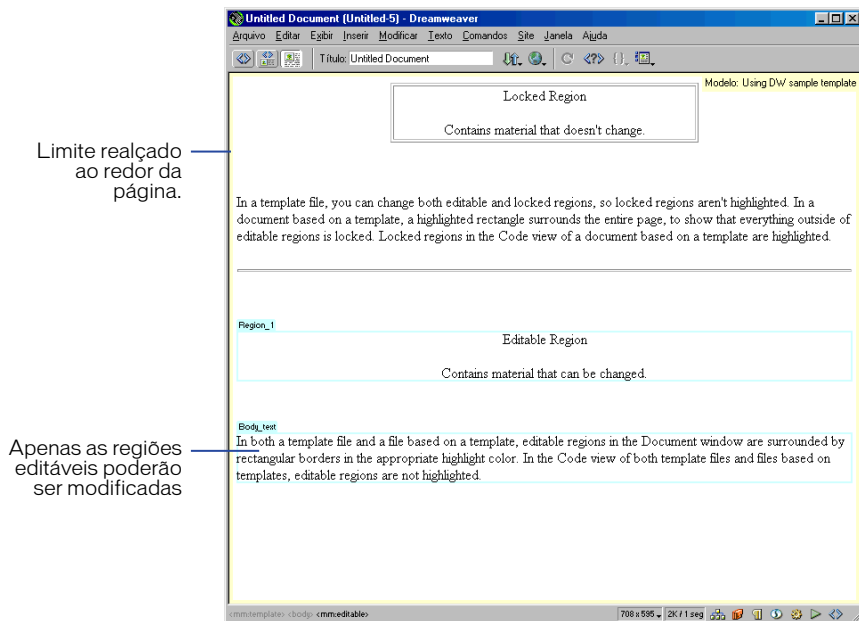
Nos arquivos de modelos, apenas as regiões editáveis estarão marcadas com contornos realçados. O conteúdo das regiões editáveis e bloqueadas pode ser alterado.

Tanto as regiões bloqueadas quanto as editáveis podem ser modificadas.



As regiões editáveis estão entre contornos realçados.

Nos documentos com base em modelos, além dos contornos de regiões editáveis, a página inteira estará circundada por um contorno de cor diferente, com uma guia no canto superior direito, mostrando o nome do modelo no qual o documento se baseia. Este retângulo realçado está presente para lembrar que o documento se baseia em um modelo e que nada poderá ser modificado fora das regiões editáveis.



Nota: Se tentar editar uma região bloqueada em um documento com base em modelo quando o realce estiver desativado, o ponteiro do mouse se modificará, indicando que não é possível clicar na região.

Como visualizar o código-fonte HTML de regiões editáveis e bloqueadas

O conteúdo editável é marcado no HTML pelos comentários do Dreamweaver `#BeginEditable` e `#EndEditable`. Tudo entre estes comentários é editável. O código-fonte HTML de uma região editável, denominado `Edit_Region` terá a seguinte aparência:

```
<!-- #BeginEditable "Edit_Region" -->
    {Edit_Region}
<!-- #EndEditable -->
```

O HTML de uma tabela editável denominada Editable_Table terá a seguinte aparência:

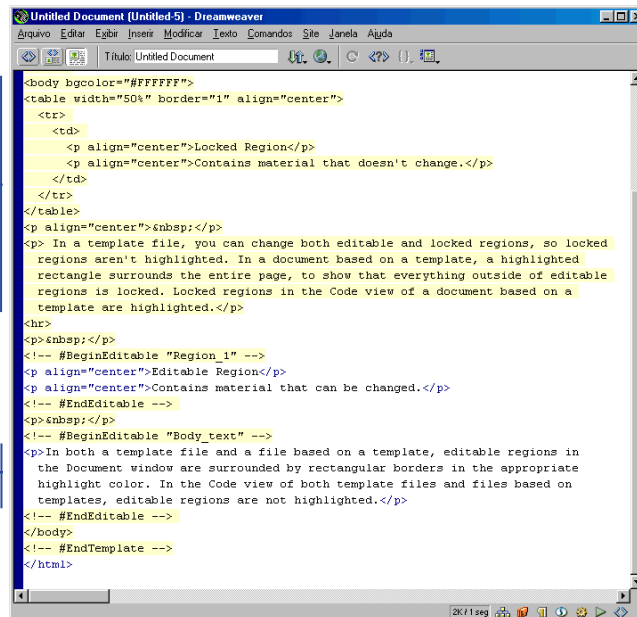
```
<!-- #BeginEditable "Editable_Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

Nos arquivos de modelo, as regiões editáveis não são realçadas na visualização de código da janela do documento (ou no inspetor de código). É possível fazer alterações no código-fonte HTML correspondente tanto às regiões editáveis quanto às bloqueadas.

Nos documentos com base em modelos, se a sinalização da sintaxe por cores estiver ativa, as regiões bloqueadas estarão realçadas nos editores de código. Para obter mais informações sobre a sinalização da sintaxe por cores, consulte “Como definir as opções da visualização de código (ou do inspetor de código)” na página 364. Apenas o código-fonte HTML correspondente às regiões editáveis (não-realçadas) poderá ser alterado.

O HTML das
regiões bloqueadas
estará realçado.

Apenas o HTML
correspondente às
regiões editáveis
poderá ser
modificado.



Nota: O Dreamweaver não impede que se digite em regiões bloqueadas no inspetor de código ou na visualização de código da janela do documento. No entanto, o Dreamweaver descarta todas as alterações feitas nas regiões bloqueadas. Portanto, seja cuidadoso, digitando somente em regiões editáveis.

Como bloquear uma região editável

Caso tenha marcado uma região do arquivo de modelo como editável e, subsequentemente, desejar bloqueá-la (torná-la não-editável) novamente, utilize o comando **Remover a região editável**.

Nota: Não é possível bloquear uma região em um arquivo com baseado em modelo. Só é possível bloquear uma região em um arquivo de modelo.

Para bloquear uma região (torná-la não-editável) em um arquivo de modelo:

- 1 Escolha **Modificar > Modelos > Remover a região editável**.
- 2 Selecione o nome da região na lista e clique em **OK**.

A região será bloqueada. Ela deixará de ter um nome, já que somente as regiões editáveis possuem nome.

Como utilizar os estilos, linhas de tempo, comportamentos e tags do cabeçalho nos modelos

Nos documentos com base em modelos, os estilos CSS, as linhas de tempo, os comportamentos e os tags da seção head (cabeçalho) não contam com o suporte.

Todos estes elementos inserem informações na seção head de um documento. Como a seção head de um documento que se basear em modelo estará bloqueada (com exceção do título do documento), o Dreamweaver não poderá inserir uma folha de estilos ou código JavaScript em tal documento. Para utilizar estes itens num documento com base em modelo, é necessário adicioná-los ao arquivo de modelo no qual o documento se baseia. Para permitir que uma folha de estilos de um arquivo de modelo seja editável, sem ter que atualizar as páginas a cada vez que alterar a folha de estilos, utilize uma folha de estilos externa.

Se não for possível adicionar estes elementos ao arquivo de modelo, é possível desanexar o documento do modelo, o que tornará editável a seção head. No entanto, após desanexar o documento do modelo, o documento deixará de ser atualizado quando o modelo for alterado. Consulte “Como desanexar um documento de um modelo” na página 424.

Para obter mais informações sobre estes elementos, consulte “Como utilizar as folhas de estilos CSS” na página 267, “Como animar as camadas” na página 458 e “Como utilizar os comportamentos” na página 469.

Como criar documentos a partir de modelos

Os modelos podem ser utilizados como ponto de partida para novos documentos ou para serem aplicados a documentos existentes.

Ao criar um novo documento a partir de um modelo, você poderá escolher se o documento deverá permanecer anexado ao modelo. Como padrão, quando um modelo for alterado, o documento que se basear nele será atualizado, refletindo as alterações no modelo. Mas, se você cancelar a seleção da opção Atualizar a página quando o modelo for alterado, na caixa de diálogo Novo a partir de modelo, o novo documento será criado como papel de carta: uma cópia do modelo, que é um arquivo HTML independente, sem regiões bloqueadas ou editáveis. Neste caso, a atualização do modelo não alterará o documento. Em outras palavras, o cancelamento da seleção desta opção equivale a criar um novo documento a partir de um modelo e, depois desanexar o documento do modelo.

Nota: A opção de não atualizar o documento quando o modelo for alterado é oferecida para os usuários que desejarem utilizar os modelos como arquivos de papel de carta, um ponto de partida para criar documentos completamente independentes. Se desejar utilizar o comportamento de modelo padrão do Dreamweaver, no qual os documentos com base em modelo são atualizados quando o modelo é alterado, mantenha a opção selecionada.

Para criar um novo documento com base em modelo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo. Na caixa de diálogo que aparecer, escolha um modelo. Se não desejar que o novo documento seja atualizado quando o modelo for alterado, cancele a seleção Atualizar a página quando o modelo for alterado. Em seguida, clique em Selecionar.
- Escolha Arquivo > Novo, para criar um novo documento e, em seguida, aplique nele um modelo, selecionando um modelo na categoria Modelos do painel Propriedades e clique no botão Aplicar. De forma alternativa, é possível arrastar um modelo do painel Propriedades para o documento.

Para aplicar um novo modelo a um documento já existente do Dreamweaver:

Abra o documento. Siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique na visualização do projeto, na janela do documento e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Aplicar o modelo à página. Escolha um modelo na lista e clique em Selecionar.
- Selecione o modelo na categoria Modelos do painel Propriedades e clique no botão Aplicar.
- Arraste o modelo da categoria Modelos, no painel Propriedades, para a visualização do projeto da janela do documento.

Nota: Dizer que um modelo foi aplicado a um documento equivale a dizer que um documento se baseia em um modelo. Estas frases podem ser intercambiadas.

Quando você aplicar um modelo a um documento existente que ainda não se baseia em um modelo, o Dreamweaver transformará o documento em uma cópia do arquivo de modelo, colocando o material da seção existente **body** (corpo) do documento em uma única região editável de sua escolha.

Nota: Os comportamentos e outros scripts no documento existente que estiverem associados ao conteúdo do **body**, permanecem na seção **head** do documento, após a aplicação do modelo. Outros itens da seção **head** do documento existente, como os tags **meta**, serão descartados quando o modelo for aplicado.

Quando você aplicar um novo modelo a um documento existente, que se baseia em um outro modelo, o Dreamweaver transformará o documento em uma cópia do novo modelo, colocando o material das regiões editáveis do documento existente nas regiões editáveis correspondentes do novo modelo, sempre que possível. O Dreamweaver efetua esta operação comparando os nomes das regiões editáveis no documento com os nomes das regiões editáveis no novo modelo. Para cada nome de região que coincidir, o Dreamweaver colocará o conteúdo existente de tal região na nova região com o mesmo nome.

Por exemplo: suponha que você deseje experimentar uma nova aparência para o site, mas ainda não esteja pronto para alterar todas as páginas. É possível criar um novo modelo com layout e desenho novos, dando às regiões editáveis no novo modelo os mesmos nomes que as do modelo antigo. A seguir, quando aplicar o novo modelo a uma das páginas, o material das regiões editáveis da página será colocado nas regiões editáveis correspondentes do novo layout.

Se houver regiões editáveis no modelo antigo que não correspondem às regiões no novo modelo, a caixa de diálogo Escolher a região editável para o conteúdo órfão indagará qual será a nova região editável de destino do conteúdo órfão. Escolha um nome de região editável. Todo o conteúdo das regiões editáveis sem correspondência será anexado à região escolhida. Todo o conteúdo órfão do documento existente deverá ser inserido em uma única região editável. Se selecionar o item Nenhum, em vez do nome da região, o conteúdo das regiões sem correspondência no documento existente será descartado.

Se você acreditar que as regiões editáveis do documento correspondem às regiões editáveis do novo modelo que estiver aplicando mas, mesmo assim, a caixa de diálogo do conteúdo órfão aparecer, clique em Cancelar, e o novo modelo não será aplicado ao documento. Em seguida, é possível examinar as regiões editáveis do documento e as regiões editáveis do modelo, para descobrir quais regiões do documento não aparecem no novo modelo. É possível, então, adicionar novas regiões com aqueles nomes ao novo arquivo de modelo.

Todas as novas regiões editáveis que se encontrarem no novo modelo, mas não no modelo antigo, serão adicionadas ao documento. As novas regiões contêm o texto do alocador de espaço padrão existente no novo arquivo de modelo.

Após aplicar um modelo a um documento, se os resultados não alcançarem as suas expectativas, você poderá utilizar a opção Editar >Desfazer a aplicação do modelo, para reverter ao estado do documento antes da aplicação do modelo.

Como localizar as regiões editáveis do documento

Todas as regiões editáveis no corpo de um modelo são mostradas em uma lista, na parte inferior do submenu Modificar > Modelos. Utilize essa lista para selecionar e editar as regiões.

Para localizar uma região editável e selecioná-la no documento:

Escolha Modificar > Modelos, e selecione o nome da região na lista, na parte inferior do submenu.

A região será selecionada no documento. É possível digitar texto novo na região ou clicar nela, para editar o conteúdo.

Como desanexar um documento de um modelo

Para alterar as regiões editáveis e bloqueadas de uma página que utiliza um modelo, é necessário desanexar primeiramente a página do modelo. Quando a página estiver desanexada, ela se transformará em um documento normal, sem regiões editáveis ou bloqueadas, e perderá a conexão a qualquer arquivo de modelo. Observe que, com isso, a página não será mais atualizada com o modelo.

Para desanexar um documento de um modelo:

- 1 Abra o documento a ser desanexado.
- 2 Escolha Modificar > Modelos > Desanexar do modelo.

A página será desanexada do modelo e todas as regiões se tornarão editáveis.

Como atualizar as páginas com base em um modelo

Quando for feita uma alteração a um modelo, o Dreamweaver solicitará a atualização das páginas que o utilizarem. Podem ser utilizados também os comandos de atualização, para atualizar manualmente a página atual ou o site inteiro. A utilização dos comandos de atualização funciona da mesma maneira que a reaplicação do modelo.

Para obter informações sobre a edição de modelos, consulte “Como criar os modelos” na página 411 e “Como definir as regiões editáveis de um modelo” na página 415.

Para abrir e modificar o modelo utilizado para criar o documento atual:

- 1 Escolha Modificar > Modelos > Abrir o modelo anexado.
- 2 Modifique o conteúdo do modelo como desejar. Para modificar as propriedades da página do modelo, escolha Modificar > Propriedades da página. Os documentos que se basearem em modelos herdarão as propriedades da página dos mesmos, com exceção do título da página.

Para atualizar o documento atual, para que utilize a versão mais recente de um modelo:

Escolha Modificar > Modelos > Atualizar a página atual.

Para atualizar o site inteiro ou todos os documentos que utilizarem um modelo específico:

- 1 Escolha Modificar > Modelos > Atualizar as páginas.
Aparecerá a caixa de diálogo Atualizar as páginas.
- 2 No menu pop-up Procurar em, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Site inteiro e, em seguida, escolha o nome do site no menu pop-up adjacente. Esse procedimento atualizará todas as páginas no site escolhido em relação ao modelo.
 - Escolha Arquivos que utilizam e, em seguida, escolha o nome do modelo no menu pop-up adjacente. Este procedimento atualizará todas as páginas no site atual às quais tiver sido aplicado o modelo selecionado.
- 3 Verifique se a opção Modelos está selecionada na opção Atualizar. Para atualizar os itens de biblioteca simultaneamente, assegure-se de que a opção Itens de biblioteca esteja selecionada. Consulte “Como criar, gerenciar e editar os itens de biblioteca” na página 429, para obter mais informações.
- 4 Clique em Iniciar.
O Dreamweaver atualizará os arquivos conforme indicado. Caso você tenha selecionado a opção Mostrar o registro, o Dreamweaver fornecerá informações sobre os arquivos que tentar atualizar, incluindo informações sobre o êxito em sua atualização.

Como exportar e importar o conteúdo XML

É possível pensar que um documento com base em modelo contenha um conjunto de dados representados por pares nome/valor. Cada par consiste em um nome de região editável e no respectivo conteúdo da região. Por exemplo: suponha que um modelo contenha três regiões editáveis: número_do_item, preço_do_item e cor_do_item. É possível descrever por completo um documento com base no modelo, fornecendo o nome do modelo e os três pares nome/valor correspondentes às regiões editáveis.

O Dreamweaver permite exportar os pares nome/valor para um arquivo XML, para que seja possível trabalhar com os dados do documento fora do Dreamweaver (num editor XML, por exemplo, ou num editor de texto, ou até mesmo num aplicativo de banco de dados). Por outro lado, é possível importar os dados de um documento XML que estiver estruturado adequadamente para um documento com base em um modelo do Dreamweaver.

Para exportar as regiões editáveis do documento como XML:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir, e abra um documento com base em modelo (que contenha regiões editáveis).
- 2 Escolha Arquivo > Exportar > Exportar as regiões editáveis como XML.
- 3 Na caixa de diálogo XML, escolha uma notação de tag e clique em OK.
Consulte “Como utilizar as notações de tags XML” na página 428, para obter mais detalhes.
- 4 Na caixa de diálogo que aparecer, digite o nome do arquivo XML e clique em Salvar.

O Dreamweaver gerará um arquivo XML contendo o material das regiões editáveis do documento. O arquivo XML inclui o nome do modelo no qual o documento se baseia, assim como o nome e o conteúdo de cada região editável.

Nota: O material nas regiões bloqueadas não será exportado para o arquivo XML.

Para importar um conteúdo XML:

- 1 Escolha Arquivo > Importar > Importar XML para o modelo.
- 2 Selecione o arquivo XML e clique em Abrir.

O Dreamweaver criará um novo documento a partir do modelo especificado no arquivo XML. A seguir, ele preencherá o conteúdo de cada região editável do documento utilizando os dados do arquivo XML. O documento resultante será aberto na janela do documento. Se o modelo especificado não for localizado, o Dreamweaver solicitará a escolha de outro modelo a ser utilizado.

Observe que se o arquivo XML não estiver definido exatamente como o Dreamweaver espera, talvez não seja possível importar os dados. Uma solução para este problema é exportar um arquivo XML fictício do Dreamweaver, para que exista um arquivo XML com a estrutura correta. Em seguida, copie os dados do arquivo original XML para o arquivo XML exportado. O resultado é um arquivo XML com a estrutura correta que contém os dados apropriados, todos prontos para serem importados.

Sobre o XML

XML significa Extensible Markup Language, uma linguagem de markup para documentos estruturados. Ele se assemelha a uma generalização de HTML, que permite criar os seus próprios tags. XML deriva-se de SGML, a linguagem padrão de markup generalizado; assim como SGML, XML é uma linguagem para definir conjuntos de tags e as relações entre os mesmos.

Os tags XML se assemelham aos tags HTML: eles consistem de um nome e de atributos opcionais, delimitados por sinais de maior e menor. Assim como em HTML, são utilizados um tag de abertura e outro de finalização (nos quais o nome do tag é precedido por uma barra inclinada) para marcar o conteúdo entre os tags. Uma diferença entre as sintaxes é que, em XML, um tag vazio (que utiliza um tag único, como , ao invés de um tag de abertura e um de finalização, contendo texto ou outro material) deverá terminar com uma barra inclinada logo antes do sinal de maior. Por exemplo: um tag em XML poderá ter a seguinte aparência:

```

```

Realmente, a sintaxe do XML é mais rigorosa e estrita do que a do HTML. Os arquivos que não estiverem em conformidade rigorosa com a sintaxe do XML serão rejeitados pelos analisadores XML.

O XML oferece uma maneira de marcar seqüências de caracteres literais, que podem incluir tags que dispensam a análise. um elemento denominado seção CDATA, que inclui uma seqüência de caracteres literal entre colchetes. Qualquer elemento contido pelos colchetes não será analisado pelo analisador XML. O XML exportado pelo Dreamweaver faz uso extensivo das seções CDATA.

Uma introdução completa ao XML não faz parte do escopo deste manual. Para obter mais informações sobre o XML, consulte “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

Como utilizar as notações de tags XML

O Dreamweaver permite exportar conteúdos XML utilizando uma das duas notações de tags: tags de nomes das regiões editáveis ou tags XML padrão do Dreamweaver. Escolha a notação que mais se adapte à maneira como o conteúdo XML será incorporado ao site da Web.

A maneira mais fácil de examinar as diferenças entre as duas notações de tags, se você compreender a sintaxe XML, é confrontar os exemplos. O seguinte código XML foi exportado de um documento que se baseou em um modelo denominado `newstemplate`. O documento contém uma região editável definida, conhecida como `News_Story` e uma região editável padrão (`doctype`), que contém o tag `title`).

- Os tags dos nomes de regiões editáveis utilizam os nomes das regiões editáveis do seu documento como tags XML. O conteúdo de cada região editável está incluído como uma seção `CDATA`. Neste exemplo, o tag `doctype` identifica o título do documento, enquanto o tag `News_Story` refere-se à região editável.

```
<?xml version="1.0"?>
<newstemplate template="/Templates/newstemplate.dwt">
  <doctype>
    <![CDATA[<título>Matéria título de hoje</título>]]>
  </doctype>
  <News_Story>
    <![CDATA[<p>Aqui é onde a matéria deve ser incluída.</p>]]>
  </News_Story>
</newstemplate>
```

- Os tags XML padrão do Dreamweaver utilizam um tag denominado `item`. O tag `item` possui um atributo `name`, que dá o nome à região editável. O tag contém uma seção `CDATA` que, por sua vez, contém o conteúdo da região editável. Neste exemplo, o tag `item` com `name="doctype"` identifica o título do documento e o tag `item` com `name="News_Story"` refere-se à região editável.

```
<?xml version="1.0"?>
<templateItems template="/Templates/newstemplate.dwt">
  <item name="doctype">
    <![CDATA[<título>Manchete de hoje</título>]]>
  </item>
  <item name="News_Story">
    <![CDATA[<p>A matéria deverá ser incluída aqui.</p>]]>
  </item>
</templateItems>
```

Como criar, gerenciar e editar os itens de biblioteca

As bibliotecas constituem uma maneira de armazenar elementos de páginas como, por exemplo, imagens, texto e outros objetos, a serem reutilizados ou atualizados com frequência no site da Web. Estes elementos são denominados itens de biblioteca.

Quando um item de biblioteca for colocado em um documento, o Dreamweaver inserirá uma cópia do código-fonte HTML correspondente ao item no documento e adicionará um comentário HTML com uma referência ao item externo original. A referência ao item externo da biblioteca possibilita a atualização simultânea do conteúdo de um site inteiro, por meio da alteração do item de biblioteca e, em seguida, da utilização dos comandos de atualização no submenu Modificar > Biblioteca.

O Dreamweaver armazena os itens de biblioteca na pasta Library, contida na pasta raiz local de cada site. Todos os sites possuem a sua própria biblioteca. Para copiar um item de biblioteca de um site para outro, utilize o comando Copiar para o site, no painel Propriedades. Consulte “Como gerenciar e inserir propriedades” na página 237, para obter mais informações. Observe que se um item de biblioteca contiver links, estes últimos poderão não funcionar no novo site. Observe também que as imagens de um item de biblioteca não serão copiadas para o novo site.

Segue um exemplo de utilização de um item de biblioteca: suponha que esteja criando um site grande para uma firma. A firma possui um slogan que deseja que apareça em todas as páginas do site, mas o departamento de marketing ainda está se decidindo quanto aos detalhes do conteúdo do slogan. Se criar um item de biblioteca para conter o slogan e utilizá-lo em todas as páginas, quando o departamento de marketing fornecer o slogan final, você poderá alterar o item de biblioteca e automaticamente atualizar todas as páginas que o utilizarem.

Como criar um item de biblioteca

É possível criar um item de biblioteca a partir de qualquer elemento na seção body de um documento, incluindo texto, tabelas, formulários, applets de Java, plugins, elementos ActiveX, barras de navegação e imagens.

No caso de itens vinculados, como as imagens, a biblioteca armazenará somente uma referência ao item. O arquivo original deverá permanecer no local especificado para que o item de biblioteca funcione corretamente. Mesmo assim, ainda poderá ser útil armazenar uma imagem em um item de biblioteca; por exemplo: você poderia armazenar um tag `img` completo em um item de biblioteca, que permitiria alterar facilmente o texto `alt` da imagem, ou até o seu atributo `src`, pelo site inteiro. No entanto, não utilize esta técnica para alterar os atributos de `width` e `height` de uma imagem, a não ser que utilize também um editor de imagens para alterar o tamanho real da imagem.

Os itens de biblioteca também podem conter comportamentos, porém há requisitos especiais para a edição dos comportamentos nesses itens; consulte “Como editar um comportamento em um item de biblioteca” na página 434. Os itens de biblioteca não podem conter linhas de tempo ou folhas de estilos, porque o código correspondente a esses elementos integra a seção head (cabeçalho).

Nota: Em geral, seja cuidadoso quanto à mistura de itens de biblioteca e modelos na mesma página. Os resultados podem se tornar confusos.

Para criar um item de biblioteca:

- 1 Selecione uma parte de um documento, para salvá-la como um item de biblioteca.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Janela > Biblioteca, e arraste a seleção para a categoria Biblioteca, no painel Propriedades.
 - Na parte inferior do painel Propriedades (na categoria Biblioteca), clique no botão Novo item de biblioteca.
 - Escolha Modificar > Biblioteca > Adicionar objeto à biblioteca.
- 3 Digite um nome para o novo item de biblioteca.

Cada item de biblioteca será salvo como um arquivo separado (com extensão .lbi) na pasta Library da pasta raiz local do site.

Como definir as preferências de biblioteca

A cor de realce dos itens de biblioteca pode ser personalizada, mostrada ou ocultada, de acordo com a definição nas preferências de realce.

Para alterar a cor de realce de itens de biblioteca:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione a categoria Realce.
- 2 Clique na caixa de cor dos itens de biblioteca e selecione a cor de realce utilizando o seletor de cores ou digite o valor hexadecimal correspondente à cor de realce na caixa de texto. Para obter informações sobre como utilizar o seletor de cores, consulte “Como trabalhar com as cores” na página 91.
- 3 Selecione Mostrar, para alternar a exibição da cor de realce da biblioteca.
- 4 Clique na opção Mostrar, para ativar ou desativar a exibição da cor de realce dos itens de biblioteca na janela do documento.
- 5 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Preferências.

Para exibir as cores de realce na janela do documento:

Escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis.

As cores de realce aparecerão na janela do documento, apenas quando a opção Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis estiver ativa e as opções apropriadas estiverem ativas nas preferências de realce.

Como inserir um item de biblioteca em um documento

Quando um item de biblioteca for adicionado a uma página, o conteúdo atual será inserido no documento juntamente com uma referência ao item de biblioteca.

Para inserir um item de biblioteca em um documento:

- 1 Coloque o ponto de inserção na janela do documento.
- 2 Escolha Janela > Biblioteca.

O painel Propriedades aparecerá, exibindo a categoria Biblioteca.

- 3 Arraste um item de biblioteca do painel Propriedades até a janela do documento, ou selecione um item e clique no botão Inserir.

Para inserir o conteúdo de um item de biblioteca sem criar uma referência deste no documento, pressione a tecla Control (no Windows) ou Option (no Macintosh) enquanto arrasta um item para fora da categoria Biblioteca, no painel Propriedades. Se inserir um item desta forma, você poderá editá-lo no documento, mas o documento não será atualizado quando atualizar as páginas que utilizam o item de biblioteca.

Como alterar um item de biblioteca

Ao alterar um item de biblioteca, você poderá optar por atualizar todos os documentos que o utilizam. Se preferir não atualizar, os documentos permanecerão associados ao item de biblioteca. É possível atualizá-los mais tarde, escolhendo Modificar > Biblioteca > Atualizar as páginas.

Outros tipos de alterações aos itens de biblioteca incluem a sua renomeação, para romper a sua conexão com os documentos e modelos, a sua exclusão da biblioteca do site e a recriação de um item de biblioteca perdido.

Nota: Os painéis de estilos CSS, de linhas de tempo e de comportamentos não estarão disponíveis durante a edição de um item de biblioteca porque esses itens podem conter apenas os elementos `body`. O código das linhas de tempo e das folhas de estilos CSS integra a seção `head`, enquanto que o painel Comportamentos não estará disponível porque ele insere código nas seções `head` e `body`. Para obter instruções sobre a edição de comportamentos, consulte “Como editar um comportamento em um item de biblioteca” na página 434. A caixa de diálogo Propriedades de página também não estará disponível, porque um item de biblioteca não pode incluir um tag `body` ou seus atributos.

Para editar um item de biblioteca:

- 1 Escolha Janela > Biblioteca.

Aparecerá a categoria Biblioteca, no painel Propriedades.

- 2 Selecione um item de biblioteca.

Aparecerá uma visualização do item de biblioteca no alto do painel Propriedades. Não é possível editar qualquer elemento na visualização.

- 3 Na parte inferior do painel Propriedades, clique no botão Editar. De maneira alternativa, clique duas vezes no item de biblioteca.

O Dreamweaver abrirá uma nova janela para a edição do item de biblioteca. Esta janela é semelhante a uma janela de documento, mas a sua visualização do projeto possui um fundo cinza, indicando a edição do item de biblioteca, ao invés do documento.

- 4 Edite o item de biblioteca e, em seguida, salve as alterações.

- 5 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha se deseja atualizar os documentos no site local que utilizam o item de biblioteca editado:

- Escolha Atualizar, para atualizar todos os documentos no site local com o item de biblioteca editado.
- Escolha Não atualizar, para evitar que os documentos sejam alterados até que você utilize Modificar > Biblioteca > Atualizar a página atual, ou Atualizar as páginas.

Para atualizar o documento atual, para que utilize a versão mais recente de todos os itens de biblioteca:

Escolha Modificar > Biblioteca > Atualizar a página atual.

Para atualizar o site inteiro ou todos os documentos que utilizarem um item de biblioteca específico:

- 1 Escolha Modificar > Biblioteca > Atualizar as páginas.

Aparecerá a caixa de diálogo Atualizar as páginas.

- 2 No menu pop-up Procurar em, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Site inteiro e, em seguida, escolha o nome do site no menu pop-up adjacente. Este procedimento atualizará todas as páginas no site selecionado, para que utilizem a versão atual de todos os itens de biblioteca.
- Escolha Arquivos que utilizam e, em seguida, escolha um item de biblioteca no menu pop-up adjacente. Este procedimento atualizará todas as páginas no site atual que utilizarem o item de biblioteca selecionado.

3 Verifique se a opção Itens de biblioteca está selecionada na opção Atualizar. Para atualizar os modelos simultaneamente, assegure-se de que a opção Modelos esteja selecionada. Consulte “Como atualizar as páginas com base em um modelo” na página 424, para obter mais informações.

4 Clique em Iniciar.

O Dreamweaver atualizará os arquivos conforme indicado. Caso você tenha selecionado a opção Mostrar o registro, o Dreamweaver fornecerá informações sobre os arquivos que tentar atualizar, incluindo informações sobre o êxito em sua atualização.

Para renomear um item de biblioteca no painel Propriedades:

1 Clique no nome do item de biblioteca uma vez, para selecioná-lo.

2 Após uma pequena pausa, clique novamente.

3 Quando o nome se tornar editável, digite um novo nome.

Nota: Este método funciona da mesma forma que a renomeação de um arquivo no Windows Explorer (no Windows) ou no Localizador (no Macintosh). Assim como no Windows Explorer e no Localizador, assegure-se de fazer uma pequena pausa entre os cliques. Não clique duas vezes no nome; desta forma, o item de biblioteca será aberto para edição.

4 Clique em outro local ou pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh).

5 O Dreamweaver indagará se você deseja atualizar os documentos que utilizam este item.

- Para atualizar todos os documentos no site que utilizarem este item, clique em Atualizar.
- Para evitar a atualização de qualquer documento que utilizar este item, clique em Não atualizar.

Para excluir um item de uma biblioteca:

1 Selecione o item na categoria Biblioteca, no painel Propriedades.

2 Clique no botão Excluir e confirme que deseja excluir o item.

Tenha cuidado, pois após excluir um item de biblioteca, não será possível utilizar o comando Refazer para recuperá-lo. No entanto, talvez você possa criá-lo, como descrito no próximo procedimento.

A exclusão de um item remove-o da biblioteca, mas não altera o conteúdo de qualquer um dos documentos que utilizam o item.

Para recriar um item de biblioteca ausente ou excluído:

- 1 Selecione uma instância do item em um documento.
- 2 Clique no botão Recriar, no inspetor de propriedades.

Como tornar editáveis os itens de biblioteca de um documento

Se tiver adicionado um item de biblioteca ao documento e desejar editá-lo especificamente em uma página, será necessário romper o link entre o item do documento e a biblioteca. Quando a ocorrência do item de biblioteca tornar-se editável, essa instância não poderá ser atualizada quando o item de biblioteca tiver sido modificado.

Para tornar editável um item de biblioteca:

- 1 Selecione um item de biblioteca no documento atual.
- 2 Clique em Desanexar do original, no inspetor de propriedades.

A ocorrência selecionada do item de biblioteca perderá a cor de realce (se esta estiver visível) e não poderá mais ser atualizada quando o item de biblioteca original for alterado.

Como editar um comportamento em um item de biblioteca

Quando for criado um item de biblioteca que contém um elemento com um anexo de comportamento, o Dreamweaver copiará o elemento e o seu manipulador de evento — o atributo que especifica o evento que disparará a ação (como `onClick`, `onLoad` ou `onMouseOver`) e que ação deverá ser chamada quando ocorrer o evento — para o arquivo do item de biblioteca. O programa não copiará para o item de biblioteca as funções JavaScript associadas. Em vez disso, quando você inserir o item de biblioteca no documento, o Dreamweaver inserirá automaticamente as funções JavaScript apropriadas na seção `head` do documento (se elas ainda não estiverem lá).

Nota: Se codificar manualmente o JavaScript (se criá-lo sem utilizar os comportamentos do Dreamweaver), você poderá integrá-lo a um item de biblioteca, se utilizar o comportamento Chamar o JavaScript para executar o código. Se você não utilizar um comportamento do Dreamweaver para executar o código, este não será mantido como parte do item de biblioteca.

As funções JavaScript não serão armazenadas com o item de biblioteca porque são elementos da seção head do documento, enquanto os itens de biblioteca poderão conter apenas elementos do body. Por isso, o painel Comportamentos não estará disponível durante a edição de um item de biblioteca, pois apenas parte do código do comportamento (o manipulador de evento) será incluído no item de biblioteca. É preciso inicialmente inserir o item de biblioteca em um documento, para poder editar o comportamento na biblioteca e, em seguida, tornar editável o item no documento. Depois de fazer as alterações desejadas, é possível recriar o item de biblioteca, substituindo o item na biblioteca pelo item editado do documento.

Para obter mais informações sobre os comportamentos, consulte “Como utilizar os comportamentos” na página 469.

Para editar um comportamento em um item de biblioteca:

- 1 Abra um documento que contenha o item de biblioteca.
Anote o nome do item, bem como os tags que ele contém. Essas informações serão necessárias nas etapas 8 e 9.
- 2 Selecione o item de biblioteca e clique em Desanexar do original, no inspetor de propriedades.
- 3 Selecione o elemento que contém o comportamento anexado.
- 4 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o painel Comportamentos. No painel Comportamentos, clique duas vezes na ação que deseja alterar.
- 5 Na caixa de diálogo que aparecer, faça as alterações necessárias e clique em OK.
- 6 Escolha Janela > Biblioteca, para abrir a categoria Biblioteca, no painel Propriedades.
- 7 Assegure-se de ter gravado o nome exato do item de biblioteca original. Em seguida, selecione o item de biblioteca original e exclua-o, clicando no botão Excluir, no painel Propriedades.
- 8 Na janela do documento, selecione todos elementos que compõem o item de biblioteca.
Selecione com cuidado exatamente os mesmos elementos contidos no item de biblioteca original.
- 9 No painel Propriedades, clique no botão Novo item de biblioteca e denomine o novo item com o mesmo nome do que foi excluído na etapa 7.
Certifique-se de utilizar exatamente a mesma grafia e caixa alta ou baixa.
- 10 Para atualizar o item de biblioteca nos outros documentos do site, escolha Modificar > Biblioteca > Atualizar as páginas.
- 11 Na caixa de diálogo Atualizar as páginas, no menu pop-up Procurar em, selecione Arquivos que utilizam.

- 12 Escolha o nome do item de biblioteca recém-criado no menu pop-up adjacente.
- 13 Na opção Atualizar, certifique-se de que os itens de biblioteca tenham sido selecionados e, em seguida, clique em Iniciar.
- 14 Quando tiver concluído as atualizações, clique em Fechar, para sair da caixa de diálogo Atualizar as páginas.

Como definir as propriedades dos itens de biblioteca

Utilize as propriedades dos itens de biblioteca para especificar o arquivo de origem de um item, torná-lo editável, ou recriar um item de biblioteca original após a edição de uma ocorrência dele no documento. Selecione um item de biblioteca no documento, para abrir o inspetor de propriedades.

Orig. exibe o nome e a localização do arquivo de origem do item de biblioteca. Não é possível editar estas informações.

Abrir abre o arquivo de origem do item de biblioteca para edição. Isto equivale a selecionar o item no painel Propriedades e clicar no botão Editar.

Desanexar do original rompe o link entre o item de biblioteca selecionado e o seu arquivo de origem. Quando um item for desanexado, ele poderá ser editado em um documento, mas ele não é mais um item de biblioteca e não poderá ser atualizado quando o item de biblioteca original for alterado.

Recriar substitui o item de biblioteca original pela seleção atual. Utilize esta opção para recriar itens de biblioteca, se o item de biblioteca original estiver faltando ou tiver sido excluído acidentalmente.

Como utilizar as server-side includes

As server-side includes (inclusões do servidor) são instruções destinadas ao servidor para que ele inclua o arquivo especificado no documento atual, antes de enviar o documento ao usuário que o requisitou. Elas se assemelham aos itens de biblioteca veiculados pelo servidor.

Ao abrir um documento que se encontra no servidor, o servidor processa as instruções das includes e cria um novo documento em que as instruções são substituídas pelo conteúdo do arquivo incluído. O servidor, então, envia este novo documento ao seu navegador. Ao abrir um documento local em um navegador, no entanto, não há qualquer servidor para processar as instruções das includes no documento. Por conseguinte, o navegador abrirá o documento sem processar tais instruções e o arquivo, que deveria ser incluído, não aparecerá no navegador. Sem utilizar o Dreamweaver, poderá ser difícil visualizar os arquivos locais e conferir a aparência que eles terão para os visitantes depois que forem colocados no servidor.

Com o Dreamweaver, no entanto, é possível visualizar os documentos exatamente como eles aparecerão depois de sua colocação no servidor, tanto na visualização do projeto quanto na visualização no navegador. Para poder exibir os arquivos incluídos, o Dreamweaver utiliza um conversor que reflete a maneira que o servidor utilizaria para processar as instruções contidas nas includes.

A colocação de uma server-side include em um documento inserirá uma referência a um arquivo externo. O conteúdo do arquivo especificado não será inserido no documento. O Dreamweaver exibirá o conteúdo do arquivo externo na janela do documento, facilitando assim a criação das páginas, porém o arquivo incluído não poderá ser editado diretamente em um documento. Para poder editar o conteúdo de uma server-side include, você deverá editar diretamente o arquivo a ser incluído. Todas as alterações feitas no arquivo externo serão automaticamente transpostas para os documentos que o incluem.

Há dois tipos de server-side includes: Virtual e Arquivo. Escolha qual delas deseja utilizar, dependendo do tipo de servidor da Web que estiver utilizando:

- Se o servidor for um servidor Apache Web, escolha Virtual. Esta é a opção padrão no Dreamweaver. No Apache, a opção Virtual funciona em todos os casos, enquanto Arquivo funciona em apenas alguns casos.
- Se o seu servidor for um servidor Microsoft IIS, escolha Arquivo. Virtual funciona com o IIS somente em circunstâncias específicas. Infelizmente, o IIS não permite que se inclua um arquivo numa pasta acima da pasta atual na hierarquia de pastas, a não ser que algum software especial tenha sido instalado no servidor. Se necessitar incluir um arquivo de uma pasta acima na hierarquia de pastas de um servidor IIS, pergunte ao administrador do sistema se o software necessário está instalado.
- Para outros tipos de servidores, ou caso você desconheça o tipo de servidor que estiver utilizando, pergunte ao administrador do sistema qual opção deverá ser utilizada.

Alguns servidores são configurados para examinar todos os arquivos, verificando a ocorrência de server-side includes. Outros servidores são configurados para examinar somente os arquivos com uma extensão específica como, por exemplo, .shtml, .shtm ou .inc. Se uma server-side include não estiver funcionando, pergunte ao administrador do sistema se é necessário utilizar uma extensão especial no nome do arquivo que utiliza a include. Por exemplo: se o arquivo se chama canoa.html, talvez não seja possível renomeá-lo como canoa.shtml. Se desejar que os seus arquivos permaneçam com as extensões .html ou .htm, peça ao administrador do sistema para configurar o servidor para examinar todos os arquivos (não apenas os arquivos com uma certa extensão) quanto à ocorrência de server-side includes. Entretanto, a análise de um arquivo quanto à ocorrência de server-side includes consome mais tempo. Portanto, as páginas que o servidor analisar serão veiculadas um pouco mais lentamente do que as outras páginas. Em função disso, alguns administradores de sistema não proporcionarão a opção de análise de todos os arquivos.

Para inserir uma server-side include:

- 1 Escolha Inserir > Server-side include, ou clique no botão SSI, na categoria Comuns, do painel Objetos.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, procure e selecione um arquivo.

Para alterar o arquivo que será incluído:

- 1 Selecione a server-side include na janela do documento.
- 2 Abra o inspetor de propriedades.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no ícone correspondente à pasta, procure e selecione um novo arquivo para incluir.
 - Na caixa de texto, digite o caminho e o nome do novo arquivo para incluir.

Como editar o conteúdo de uma server-side include

Assim como os itens de biblioteca, as server-side includes são selecionadas como uma unidade na janela do documento. Diferentemente dos itens de biblioteca, o código-fonte HTML das server-side includes contido no arquivo incluído não aparecerá no inspetor de código ou na visualização de código da janela do documento. Em vez disso, será mostrada a instrução do servidor, cuja aparência se assemelha à do exemplo abaixo:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Para poder editar o conteúdo associado a este arquivo incluído, abra o arquivo.

Nota: As server-side includes não podem conter tags `head` ou `body`.

Para editar uma server-side include:

- 1 Selecione a server-side include na janela do documento ou no inspetor de código e, em seguida, clique em Editar, no inspetor de propriedades.

O arquivo incluído será aberto na janela do documento.

- 2 Edite o arquivo e salve-o.

As alterações serão transpostas imediatamente para o documento atual e em qualquer documento subsequente que for aberto e incluir esse arquivo.

CAPÍTULO 17

Como utilizar as camadas

.....

Uma camada é um recipiente das páginas da Web que contém elementos de página em HTML. Ao utilizar camadas na página, você obtém mais controle e flexibilidade, tornando a página dinâmica. As camadas foram criadas para serem utilizadas no desenho da Web, proporcionando aos designers o mesmo tipo de controle e flexibilidade que eles possuem no design de impressão tradicional.

É possível empilhar uma camada em cima da outra, ocultar algumas enquanto exibe outras, ou mover uma camada pela tela com uma linha de tempo. Por exemplo: é possível empilhar uma camada contendo texto sobre uma camada que apresente uma imagem de fundo. É possível provocar o aparecimento de imagens na página para, subseqüentemente, desvanecerem. Tudo isso pode ser feito utilizando as camadas no Dreamweaver, sem ter que codificar nada em JavaScript ou HTML.

Uma desvantagem de se utilizar as camadas nas páginas da Web é que elas não são completamente visíveis nos navegadores da Web mais antigos. Somente o Internet Explorer 4.0 e o Netscape 4.0, além dos navegadores acima, exibem as camadas, mas nem sempre de forma consistente. Para que todos possam visualizar a sua página da Web, utilize as camadas juntamente com as tabelas. É possível projetar o layout da página utilizando camadas e, depois, converter as camadas em tabelas. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar as tabelas e camadas para o layout” na página 455.

Nota: É recomendável utilizar a visualização de layout para visualizar o layout de página (consulte “Como projetar o layout de página” na página 177). A visualização de layout é uma maneira fácil de implementar a página de layout com tabelas como estrutura subjacente.

Sobre as camadas e o código HTML

Quando você inserir camadas nas páginas da Web, o Dreamweaver inserirá o tag HTML a elas correspondente no código. É possível definir quatro tags diferentes para as camadas: `div`, `span`, `layer` e `ilayer`. `div` e `span` são os tags mais comuns e são recomendados, para que a maior parte dos usuários possa visualizar as camadas. Tanto o Microsoft Internet Explorer 4.0 como o Netscape Navigator 4.0 oferecem suporte às camadas criadas com os tags `div` e `span`. Somente as versões 4.0 do Navigator oferecem suporte às camadas criadas com os tags `layer` e `ilayer` (a Netscape não oferece mais suporte nas últimas versões de navegadores). As versões mais antigas dos dois navegadores exibirão o conteúdo de uma camada, porém não exibirão o posicionamento.

Como padrão, o Dreamweaver cria camadas com o tag `div` e insere o código da camada na posição do ponto de inserção ou no alto da página, logo após o tag `body`. Se for criada uma camada aninhada, o Dreamweaver inserirá o código dentro do tag que define a camada-mãe. Para alterar o tag padrão, consulte “Preferências de camada” na página 444.

A seguir uma amostra de código HTML para uma camada simples (com a aparência que teria no Dreamweaver):

```
<div id="Layer1" style="position: absolute; visibility: inherit; width: 200px; height: 115px; z-index: 1">  
  
</div>
```

A seguir uma amostra de código HTML para uma camada aninhada (com a aparência que teria no Dreamweaver):

```
<div id="Parent" style="position: absolute; left: 56px; top: 54px; width: 124px; height: 158px; z-index: 1;">  
Conteúdo da camada-mãe.  
  
<div id="Nested" style="position: absolute; left: 97px; top: 114px; width: 54px; height: 69px; z-index: 1;">  
Conteúdo da camada aninhada.  
</div>  
</div>
```

É possível definir as propriedades para posicionar as camadas na página. Estas propriedades incluem À esquerda e No alto (coordenadas x e y , respectivamente), Índice z (também denominado ordem de empilhamento) e Visibilidade. Para obter mais informações, consulte “Como definir as propriedades de camada” na página 449.

Como criar camadas na página

O Dreamweaver permite criar camadas na página com facilidade e precisão. É possível desenhar uma camada na página, inserir uma camada através do menu ou arrastá-la para a página. Crie tantas camadas quanto forem necessárias para conter todos os elementos da página.

Também é possível criar uma camada dentro de outra camada (aninhamento), colocar camadas em cima de outras (empilhamento) ou ocultar certas camadas enquanto outras são exibidas. Utilize o painel Camadas para gerenciar as camadas e efetuar estas ações com facilidade. Para obter mais informações, consulte “Sobre o painel Camadas” na página 442.

Todas as camadas que criar na sua página possuirão certas características padrão, como tag, visibilidade, altura, largura e assim por diante. Para alterar as definições padrão, escolha Editar > Preferências, e selecione Camadas. Para obter mais informações sobre estas características, consulte “Preferências de camada” na página 444.

Se não desejar que as camadas se sobreponham umas às outras à medida que criá-las na página, ative a opção Evitar sobreposições, no painel Camadas, ou escolha Modificar > Organizar > Evitar sobreposições de camadas. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas” na página 456.

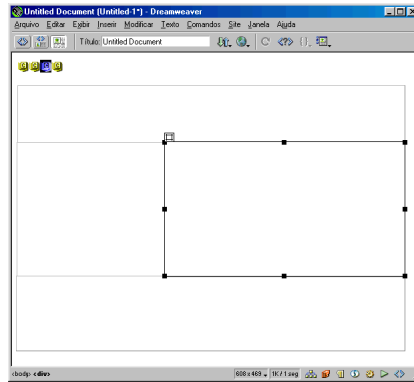
Para criar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para desenhar uma camada, clique no botão Desenhar camada, no painel Objetos e, em seguida, arraste a camada para a janela do documento.
- Para inserir uma camada, posicione o ponto de inserção na janela do documento, onde deseja posicionar a camada e, em seguida, escolha Inserir > Camada.
- Para arrastar e soltar uma camada, arraste o botão Desenhar camada, do painel Objetos até a janela do documento.

Para desenhar mais de uma camada ao mesmo tempo, clique no botão Desenhar camada, no painel Objetos, e mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou Command (no Macintosh), enquanto desenha todas as camadas. Você poderá continuar a desenhar novas camadas, contanto que não solte a tecla Control.

Se a opção Elementos invisíveis estiver ativada, aparecerá um marcador de camada na janela do documento a cada vez que for desenhada uma camada na página. Se os marcadores de camadas não estiverem visíveis e desejar vê-los, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis. Para obter mais informações, consulte “Como definir as preferências de elementos invisíveis” na página 164.

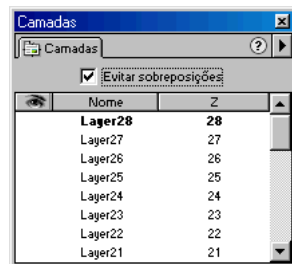
Nota: Se a opção Elementos invisíveis estiver ativa, os elementos na página poderão parecer deslocados. Os elementos invisíveis podem ser exibidos apenas na janela do documento. Portanto, quando a página for visualizada em um navegador, os outros elementos aparecerão em suas posições corretas.



Sobre o painel Camadas

O painel Camadas constitui um meio de gerenciar as camadas dos documentos. Escolha

Janela > Camadas, ou pressione a tecla F11, para abrir o painel Camadas. As camadas são exibidas como uma lista empilhada de nomes; a primeira camada criada está na parte inferior da lista, enquanto que a camada criada mais recentemente está no alto da lista. As camadas aninhadas são exibidas como nomes conectados às camadas-mãe. Clique na seta de expansão, para mostrar ou ocultar as camadas aninhadas.

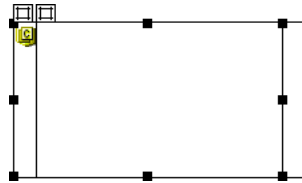


Utilize o painel Camadas para evitar sobreposições, alterar a visibilidade das camadas, aninhar ou empilhar camadas e selecionar uma ou mais camadas.

Como aninhar as camadas

As camadas aninhadas foram criadas dentro de uma outra camada. Utilize o painel Camadas ou as técnicas de inserção, arrastar e soltar ou de desenho para criar camadas aninhadas.

O aninhamento é utilizado regularmente para agrupar as camadas. Uma camada aninhada se move com a sua camada-mãe e pode ser definida para herdar a visibilidade da mãe.



Se deseja forçar o aninhamento automático das camadas, defina as preferências das camadas enquanto as desenha na página. Escolha Editar > Preferências, selecione Camadas e clique na caixa de seleção Aninhamento. Todas as camadas que forem desenhadas dentro de outras camadas serão automaticamente aninhadas. Para obter mais informações, consulte “Preferências de camada” na página 444.

Nota: Utilize o ajuste de redimensionamento da Netscape quando estiver utilizando camadas aninhadas na página (Comandos > Adicionar/Remover o ajuste de redimensionamento da Netscape). De outra forma, as camadas perderão a sua posição na versão 4.0 da Netscape.

Para criar uma camada aninhada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para inserir uma camada aninhada, posicione o ponto de inserção dentro de uma camada existente e escolha Inserir > Camada.
- Para arrastar e soltar uma camada aninhada, arraste o botão Desenhar camada, no painel Objetos e, em seguida, solte-o dentro de uma camada existente.
- Para desenhar uma camada aninhada, clique no botão Desenhar camada, no painel Objetos e, em seguida, arraste a camada para dentro de uma outra camada. Se Aninhamento estiver desativado nas preferências de camada, mantenha pressionada a tecla Alt (no Windows), ou Option (no Macintosh), para desenhar uma camada dentro de outra já existente.

Para criar uma camada aninhada utilizando o painel Camadas:

- 1 Escolha Janela > Camadas, ou pressione a tecla F11, para abrir o painel Camadas.
- 2 Selecione uma camada no painel Camadas e, em seguida, mantenha pressionada a tecla Control (no Windows), ou Command (no Macintosh) e arraste a camada até a camada de destino no painel Camadas.
- 3 Solte o botão do mouse quando aparecer uma caixa ao redor do nome da camada de destino.

Preferências de camada

Utilize as preferências de camada para ajustar as definições padrão das novas camadas criadas. Escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Camadas, para alterar as preferências de camada.

Tag define o tag HTML padrão a ser utilizado na criação de camadas. As opções são DIV (padrão), span, Layer ou iLayer. div ou span são recomendadas para assegurar que as camadas funcionarão em todos os navegadores das versões 4.0 e mais recentes. Layer e iLayer funcionam apenas nos navegadores Netscape 4.x.

Visibilidade determina se as camadas serão visíveis como padrão.

Largura e altura definem a largura e altura padrão das camadas criadas pelo comando Inserir > Camada.

Cor de fundo determina a cor de fundo padrão. Selecione a cor no seletor de cores.

Imagem de fundo especifica uma imagem de fundo padrão. Clique em Procurar, para localizar o arquivo no computador, ou digite o caminho até o arquivo de imagem na caixa de texto.

Aninhamento torna aninhada uma camada desenhada dentro dos limites de outra já existente. Mantenha pressionada a tecla Alt (no Windows), ou Option (no Macintosh), para alterar essa definição temporariamente enquanto desenha a camada.

Compatibilidade do Netscape 4 insere JavaScript no conteúdo head de um documento e corrige um problema conhecido nos navegadores Netscape 4.x, que acarreta a perda das coordenadas de posicionamento das camadas quando um usuário redimensionar a janela do navegador. JavaScript força a página a ser recarregada a cada vez que a janela do navegador for redimensionada, atribuindo a posição correta às camadas. O JavaScript também pode ser adicionado ou removido, através da escolha de Comandos > Adicionar/remover o ajuste de redimensionamento da Netscape.

Como manipular as camadas

As camadas podem ser selecionadas, redimensionadas ou ativadas durante o trabalho no layout da página. É necessário selecionar uma camada, para poder movê-la, redimensioná-la ou alinhá-la. O redimensionamento das camadas permite alterar as dimensões de uma única camada ou tornar iguais as alturas e larguras de duas ou mais camadas. A ativação das camadas permite apenas a inserção do seu conteúdo.

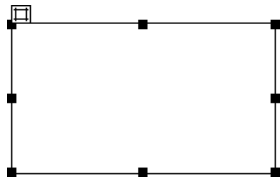
Para evitar que as camadas se sobreponham quando forem movidas ou redimensionadas, utilize a opção Evitar sobreposições. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas” na página 456.

Como selecionar as camadas

Selecione uma ou mais camadas, para tornar iguais as suas larguras e alturas, reposicioná-las, alinhá-las, etc. Para obter uma lista completa de opções, consulte “Como definir as propriedades de camada” na página 449.

Para selecionar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique no nome da camada, no painel Camadas.
- Clique na alça de seleção da camada. Se a alça não estiver visível, clique em qualquer ponto dentro da camada para torná-la visível.



- Clique na borda de uma camada.
- Se nenhuma camada estiver ativa ou selecionada, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica dentro de uma camada.
- Se houver múltiplas camadas selecionadas, clique dentro de uma delas enquanto mantém pressionadas as teclas Control e Shift (no Windows), ou as teclas Command e Shift (no Macintosh). Esta opção irá cancelar a seleção de todas as camadas e selecionará apenas aquela que foi escolhida.
- Clique no marcador da camada, na janela do documento, que representa o local da camada no código HTML. Se o marcador da camada não estiver visível, escolha Exibir > Auxílios Visuais > Elementos invisíveis.

Para selecionar camadas múltiplas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione a tecla Shift enquanto clica nos nomes de duas ou mais camadas, no painel Camadas.
- Pressione a tecla Shift e clique dentro ou na borda de duas ou mais camadas.

Quando houver camadas múltiplas selecionadas, as alças da última camada escolhida estarão realçadas em preto. As alças das outras camadas estarão realçadas em branco.

Como redimensionar as camadas

É possível redimensionar uma única ou várias camadas simultaneamente, a fim de tornar iguais as suas larguras e alturas.

Se a opção Evitar sobreposições estiver ativada, não será possível redimensionar uma camada para que esta se sobreponha a outra camada. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas” na página 456.

Para redimensionar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para redimensionar arrastando o cursor, selecione a camada e arraste qualquer uma das alças de redimensionamento.
- Para redimensionar um pixel por vez, selecione a camada e pressione a tecla Control e uma das teclas de seta (no Windows), ou a tecla Option e uma das teclas de seta (no Macintosh).
- Para redimensionar de acordo com o incremento de encaixe na grade, pressione as teclas Shift, Control e uma das teclas de seta (no Windows), ou Option e uma das teclas de seta (no Macintosh). Para obter informações sobre a definição de incrementos de encaixe na grade, consulte “Como encaixar as camadas na grade” na página 448.
- No inspetor de propriedades, digite os valores da largura e altura.

O redimensionamento de uma camada irá alterar a sua largura e altura. Ele não definirá a extensão do conteúdo da camada que estará visível. Para definir a região visível de uma camada, consulte “Como definir as propriedades de camada” na página 449.

Para redimensionar camadas múltiplas:

- 1** Na janela do documento, selecione duas ou mais camadas.
- 2** Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Modificar > Alinhar > Tornar as larguras iguais, ou Modificar > Alinhar > Tornar as alturas iguais.

As primeiras camadas selecionadas assumirão a largura ou altura da última camada selecionada (realçada em preto).
 - No inspetor de propriedades, abaixo de Camadas múltiplas, digite os valores de largura e altura. Os valores serão aplicados a todas as camadas selecionadas.

Como mover as camadas

Qualquer pessoa que já tenha trabalhado com aplicativos gráficos básicos estará familiarizada com o procedimento de transferência de camadas na janela do documento.

Se a opção Evitar sobreposições estiver ativa, não será possível mover uma camada para que se sobreponha a outra. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas” na página 456.

Para mover uma ou mais camadas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para mover arrastando, selecione as camadas e arraste a alça de seleção da última camada selecionada (realçada em preto).
- Para mover um pixel por vez, selecione as camadas e utilize as teclas de seta. Pressione a tecla Shift e uma das teclas de seta, para mover a camada de acordo com o incremento de encaixe na grade. Para obter informações sobre a definição de incrementos de encaixe na grade, consulte “Como encaixar as camadas na grade” na página 448.

Como alinhar as camadas

Utilize os comandos de alinhamento de camadas, para alinhar uma ou mais camadas com uma borda da última camada selecionada.

Durante o alinhamento de camadas, quando uma camada-mãe for selecionada e movida, é possível que as camadas-filhas que não estiverem selecionadas se movam. Para evitar esse tipo de problema, não utilize camadas aninhadas.

Para alinhar duas ou mais camadas:

- 1 Selecione as camadas.
- 2 Escolha Modificar > Alinhar e selecione uma opção de alinhamento.

Por exemplo: se você selecionar No alto, todas as camadas se moverão, de maneira que as suas bordas superiores assumirão a mesma posição vertical que a borda superior da última camada selecionada (realçada em preto).

Como encaixar as camadas na grade

Utilize a grade como um guia visual para posicionar ou redimensionar as camadas na janela do documento. É possível ativar esta grade para utilizá-la como um guia enquanto estiver desenhando as camadas. É possível encaixar as camadas automaticamente na grade e alterá-la ou controlar o comportamento de encaixe, através da especificação das definições de grade. O encaixe funcionará independentemente da visibilidade da grade.

Para exibir a grade, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Grade > Mostrar a grade.
- Escolha Exibir > Grade > Editar a grade, e selecione a opção Mostrar a grade.

Para encaixar uma camada:

- 1 Escolha Exibir > Grade > Encaixar na grade, para ativar (ou desativar) o encaixe.
- 2 Selecione a camada e arraste-a. A camada saltará para a posição de encaixe mais próxima.

Para alterar as definições de grade:

- 1 Clique em Exibir > Grade > Editar a grade, para abrir a célula de diálogo Definições de grade.
- 2 Siga qualquer um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na seta próxima à amostra de cor e selecione a cor na paleta ou digite o número hexadecimal na célula. Este recurso controla a cor das linhas da grade.
 - Selecione Mostrar a grade, para mostrar a grade na janela do documento.
 - Selecione Encaixar na grade, para possibilitar o encaixe.
 - Digite o fator de espaçamento que deseja e, no menu pop-up, selecione Pixels, Polegadas ou Centímetros. Este recurso controla a distância entre as linhas da grade.
 - Escolha linhas ou pontos para as linhas de grade.
- 3 Clique em Aplicar, para visualizar as alterações e, em seguida, em OK, para fechar a caixa de diálogo.

Como tornar ativas as camadas

Antes de colocar objetos numa camada, esta deve ser ativada. A ativação de uma camada coloca o ponto de inserção em seu interior, realça a sua borda e exibe a alça de seleção, mas não seleciona a camada.

Para ativar uma camada:

Clique em qualquer ponto dentro da camada.

Como definir as propriedades de camada

Utilize o inspetor de propriedades para especificar o nome e posição de uma camada, assim como definir outras opções de camadas. Para exibir todas as seguintes propriedades, clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades.



Identidade da camada especifica um nome que identificará a camada no painel Camadas e como referência de scripts. Digite um nome na caixa sem título, no lado esquerdo do inspetor de propriedades. Utilize apenas caracteres alfanuméricos padrão no nome de uma camada. Não utilize caracteres especiais, como espaços, hífens, barras ou pontos. Cada camada deve possuir seu próprio nome exclusivo.

E e A (esquerda e alto) especificam a posição da camada em relação ao canto superior esquerdo da página ou à camada-mãe (se aninhada).

L e U especificam a largura e altura da camada. Esses valores serão ignorados se o conteúdo da camada exceder o tamanho especificado.

Se **div** ou **span** forem definidos como tag padrão, os valores padrão para local e tamanho serão expressos em pixels (px). Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor da camada-mãe). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm. A definição Estouro controla como as camadas reagirão quando o conteúdo exceder o tamanho da camada.

Índice Z determina o índice *Z* (ou ordem de empilhamento) da camada. As camadas com números mais elevados aparecerão acima das camadas com números menores. Os valores podem ser positivos ou negativos. É mais fácil alterar a ordem de empilhamento das camadas utilizando o painel Camadas do que digitando valores específicos ao índice *z*. Consulte “Como alterar a ordem de empilhamento de camadas” na página 453.

As camadas da Netscape (que contêm os tags `layer` ou `ilayer`) também podem ser empilhadas em relação a outras camadas na página. Quando você selecionar uma camada da Netscape, aparecerão duas outras opções no canto inferior direito do inspetor de propriedades. Utilize a opção A/B para selecionar uma posição de empilhamento relativa e, em seguida, escolha o nome de outra camada no menu pop-up à direita. A especifica uma camada acima da atual; B especifica uma camada abaixo da atual.

Vis determina a condição inicial de exibição da camada (visível ou não). Utilize uma linguagem de criação de scripts, como JavaScript, para controlar a propriedade de visibilidade e exibir dinamicamente o conteúdo das camadas. Escolha dentre as seguintes opções:

- Default (Padrão) não especifica uma propriedade de visibilidade, porém a maior parte dos navegadores interpreta essa opção como Inherit (Herdar).
- Inherit (Herdar) utiliza a propriedade de visibilidade da camada-mãe.
- Visible (Visível) exibe o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe.
- Hidden (Oculto) oculta o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe. Observe que as camadas ocultas criadas com o tag `ilayer` ocuparão o mesmo espaço, como se estivessem visíveis.

Imagem de fundo especifica a imagem de fundo da camada. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um arquivo de imagem, ou digite o caminho da imagem no campo de texto.

Cor de fundo especifica a cor de fundo da camada. Deixe esta opção em branco para especificar um fundo transparente.

Tag determina o tag HTML a ser usado. `span` e `div` são recomendados. `layer` e `ilayer` criam camadas no Netscape Navigator que, no entanto, só serão visíveis nos navegadores Netscape Navigator 4.

Estouro determina o que ocorrerá se o conteúdo exceder o tamanho da camada. Escolha dentre as seguintes opções:

- **Visible (Visível)** aumenta o tamanho da camada, para que todo o seu conteúdo esteja visível. A camada se expandirá para baixo e para a direita.
- **Hidden (Oculta)** mantém o tamanho da camada e corta qualquer conteúdo que não caiba na mesma. Não são fornecidas barras de rolagem.
- **Paginação** adiciona barras de rolagem à camada, independentemente do conteúdo ser maior ou não que o tamanho da camada. Quando as barras de rolagem forem explicitamente definidas, evita-se qualquer confusão resultante do aparecimento e desaparecimento das mesmas em um ambiente dinâmico. Essa opção funciona apenas nos navegadores que oferecem suporte às barras de rolagem.
- **Automático** faz com que as barras de rolagem apareçam apenas quando o conteúdo da camada ultrapassar os seus limites.

Corte define a área visível de uma camada e pode ser utilizada para retirar conteúdo das margens da camada. Especifique os valores que representam a distância, em pixels, dos limites da camadas. As definições **A** (alto) e **E** (esquerda) são relativas à camada, e não à página.

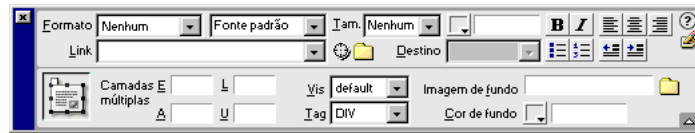
As opções À esquerda, no alto e Pág. X, Pág. Y (apenas com `layer` e `ilayer`) permitem posicionar uma camada em relação à sua camada-mãe. A opção **À esquerda**, no alto posiciona a camada em relação ao canto superior esquerdo da camada-mãe. A opção **Pág. X, Pág. Y** posiciona a camada em um local absoluto em relação ao canto superior esquerdo da página, independente da posição da camada-mãe.

Orig (apenas com `layer` e `ilayer`) permite exibir um outro documento HTML na camada. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o documento, ou digite o caminho até o documento. Observe que o Dreamweaver não exibirá essa propriedade na janela do documento.

A/B (apenas com `layer` e `ilayer`) especifica a camada acima (**A**) ou abaixo (**B**) da camada atual, na ordem de empilhamento (índice *z*). Somente as camadas definidas previamente no documento aparecerão na lista de nomes de camadas, situada à direita do menu **A/B**.

Como definir as propriedades de camadas múltiplas

Quando duas ou mais camadas forem selecionadas, o inspetor de propriedades de camadas exibirá as propriedades de texto e um subconjunto das propriedades comuns das camadas, que permitirão modificar várias camadas simultaneamente. Para selecionar camadas múltiplas, pressione a tecla Shift enquanto seleciona as camadas. Consulte “Como manipular as camadas” na página 445.



E e A especificam a posição das camadas em relação ao canto superior esquerdo da página ou à camada-mãe.

L e U especificam a largura e altura das camadas. Esses valores serão ignorados se o conteúdo da camada exceder o tamanho especificado.

Se **di v** ou **span** forem definidos como tag padrão, os valores padrão para local e tamanho serão expressos em pixels (px). Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor da camada-mãe). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Vis determina a condição inicial de exibição da camada. Escolha dentre as seguintes opções:

- Default (Padrão) não especifica uma propriedade de visibilidade, porém a maior parte dos navegadores interpreta essa opção como Inherit (Herdar).
- Inherit (Herdar) utiliza a propriedade de visibilidade da camada-mãe.
- Visible (Visível) exibe o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe.
- Hidden (Oculto) exibe o conteúdo da camada de forma transparente, independentemente do valor da camada-mãe. Observe que as camadas ocultas criadas com os tags **layer** e **ilayer** ocuparão o mesmo espaço, como se estivessem visíveis.

Tag determina o tag HTML a ser utilizado. **span** e **div** são recomendados. **layer** e **ilayer** criam camadas Netscape Navigator, mas serão visíveis apenas nos navegadores Netscape 4.

Imagem de fundo especifica a imagem de fundo de uma camada. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um arquivo de imagem, ou digite o caminho da imagem no campo de texto.

Cor de fundo especifica a cor de fundo de uma camada. Deixe esta opção em branco para especificar um fundo transparente.

Como alterar a ordem de empilhamento de camadas

Utilize o inspetor de propriedades ou o painel Camadas para alterar a ordem de empilhamento das camadas. A camada na parte superior do painel Camadas está situada no alto da ordem de empilhamento.

Em código HTML, a ordem de empilhamento, ou índice *z*, determina a ordem segundo a qual as camadas serão desenhadas em um navegador. O índice *z* de cada camada pode ser alterado no inspetor de propriedades ou no painel Camadas.

Para alterar a ordem de empilhamento das camadas no painel Camadas:

Escolha Janela > Camadas, para abrir o painel Camadas. Siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione e arraste uma camada para cima ou para baixo, de acordo com a ordem de empilhamento desejada. Aparecerá uma linha à medida que a camada for movida. Solte o botão do mouse quando a linha de colocação aparecer na ordem de empilhamento desejada.
- Na coluna *Z*, clique no número da camada que estiver sendo alterada. Digite um número mais alto que o existente, para mover a camada para uma posição superior na ordem de empilhamento, ou um número mais baixo, para mover a camada até uma posição inferior na ordem de empilhamento.

Para alterar a ordem de empilhamento das camadas com o inspetor de propriedades:

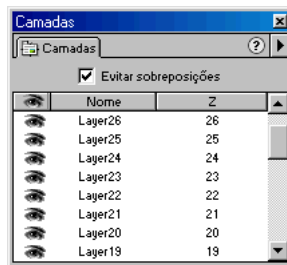
- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir o painel Camadas e examinar a ordem de empilhamento atual.
 - 2 Selecione uma camada no painel ou na janela do documento.
 - 3 No inspetor de propriedades da camada, digite um número no campo Índice *Z*.
- Digite um número mais alto, para mover a camada até uma posição superior na ordem de empilhamento.
 - Digite um número mais baixo, para mover a camada até uma posição inferior na ordem de empilhamento.

Como alterar a visibilidade das camadas

Ao trabalhar em um documento, você poderá mostrar ou ocultar as camadas, a fim de examinar a aparência da página sob diversas condições. Utilize o painel Camadas para alterar a visibilidade das camadas. Utilize o painel Preferências de camada para definir a visibilidade padrão de novas camadas. Consulte “Preferências de camada” na página 444.

Para alterar a visibilidade de uma camada:

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir o painel Camadas.
- 2 Na linha da camada que estiver sendo alterada, clique na coluna do ícone representando um olho, para definir a visibilidade desejada.
 - Um olho aberto significa que a camada está visível.
 - Um olho fechado significa que a camada está invisível.
 - Se não houver um ícone representando um olho, a camada herdar as definições de visibilidade da camada-mãe. Quando as camadas não estiverem aninhadas, a camada-mãe será o corpo do documento, que está sempre visível.



Para alterar a visibilidade de todas as camadas simultaneamente:

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir o painel Camadas.
- 2 Clique no ícone representando um olho, no alto da coluna do cabeçalho.

Como utilizar as tabelas e camadas para o layout

Em vez de utilizar células e tabelas de layout na visualização de layout para criar o layout (consulte “Como projetar o layout de página” na página 177), alguns usuários preferem trabalhar com camadas e tabelas. O Dreamweaver permite criar o layout utilizando camadas e, em seguida, convertê-las em tabelas, já que os navegadores 3.0 não oferecem suporte a camadas. É possível aprimorar o layout e otimizar o desenho da página movimentando-se entre as diversas camadas e tabelas.

As camadas não podem ser convertidas em tabelas ou vice-versa em um modelo de documento ou em um documento ao qual tiver sido aplicado um modelo. Crie o layout original e converta-o antes de salvá-lo como um modelo.

Uma tabela ou camada simples não pode ser convertida. Só é possível converter camadas em tabelas e vice-versa para uma página inteira.

Se desejar gerar arquivos compatíveis com os navegadores das versões 3.0 a partir do arquivo atual, utilize as opções de conversão do menu Arquivo. Consulte “Como converter para obter compatibilidade com a versão 3.0” na página 457.

Como converter entre camadas e tabelas

Crie o layout utilizando camadas e, em seguida, converta as camadas em tabelas, para que o layout possa ser visualizado na maioria dos navegadores.

Para converter camadas em uma tabela:

- 1** Escolha Modificar > Converter > Camadas em tabela.
- 2** Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as opções de layout desejadas.
 - Mais preciso cria uma célula correspondente a cada camada, além de quaisquer outras células que forem necessárias à manutenção do espaço entre as camadas.
 - Menor: fechar as células vazias especifica que as margens das camadas deverão se alinhar se forem posicionadas, de acordo com o número especificado de pixels. Se selecionar esta opção, a tabela resultante terá poucas linhas e colunas vazias, mas poderá não coincidir com o layout estipulado de forma precisa.
 - Utilizar GIFs transparentes preenche a última linha da tabela com GIFs transparentes. Esse procedimento garante que a tabela será exibida com as mesmas larguras de coluna em todos os tipos de navegadores.

Quando esta opção estiver ativa, não será possível editar a tabela resultante arrastando as suas colunas. Quando estiver desativada, a tabela resultante não apresentará GIFs transparentes, porém a sua aparência poderá variar, de acordo com o tipo de navegador utilizado.
- Centralizar na página centraliza a tabela resultante na página.

Se esta opção estiver desativada, a tabela será alinhada à esquerda.
- 3** Selecione as ferramentas de layout e opções de grade desejadas e clique em OK.

Para converter uma tabela em camadas:

- 1 Escolha Modificar > Converter > Tabelas em camadas.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as opções desejadas.
 - Mostrar a grade e Encaixar na grade permitem utilizar uma grade para auxiliá-lo a posicionar as camadas. Consulte “Como encaixar as camadas na grade” na página 448.
 - Evitar sobreposições de camadas restringe a posição das camadas ao serem criadas, movidas e redimensionadas, para que não se sobreponham. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas” na página 456.
 - Mostrar o painel Camadas exibe o painel Camadas. Consulte “Sobre o painel Camadas” na página 442.
- 3 Clique em OK.

As tabelas serão convertidas em camadas. As células vazias não serão convertidas em camadas, a não ser que elas tenham uma cor de fundo.

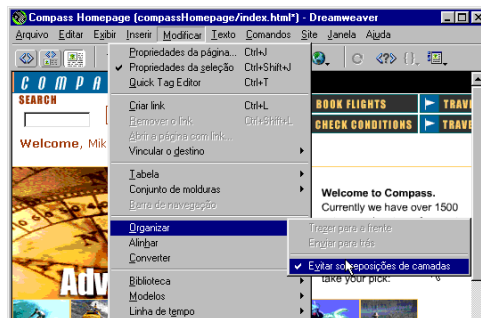
Nota: Os elementos de página que tiverem sido colocados fora das tabelas na página também serão colocados em camadas.

Como evitar as sobreposições de camadas

Como as células de tabelas não podem se sobrepor, o Dreamweaver não poderá criar uma tabela a partir de camadas sobrepostas. Se estiver planejando converter as camadas de um documento em tabelas para garantir a compatibilidade com os navegadores da versão 3.0, utilize a opção Evitar sobreposições, que restringirá o movimento e posicionamento das camadas, de maneira que não haja sobreposição.

Para evitar que as camadas se sobreponham:

Escolha Modificar > Organizar > Evitar sobreposições de camadas, ou ative a opção Evitar sobreposições, no painel Camadas.



Quando esta opção estiver ativada, uma camada não poderá ser criada na frente de, movida ou redimensionada sobre ou aninhada dentro de uma camada existente. Se esta opção for ativada depois da criação de camadas sobrepostas, arraste a camada sobreposta e afaste-a da outra camada. O Dreamweaver não corrigirá as camadas sobrepostas automaticamente na página quando a opção Evitar sobreposições de camadas for ativada.

Quando essa opção e o encaixe estiverem ativos, a camada não se encaixará na grade, se isto acarretar a sobreposição de duas camadas. Em vez disso, ela se encaixará na margem da camada mais próxima.

Nota: Certas ações permitem que as camadas se sobreponham, mesmo quando a opção Evitar sobreposições estiver ativada. Se inserir uma camada a partir do menu, digite números no inspetor de propriedades ou reposicione as camadas editando o código-fonte HTML, no inspetor de HTML. É possível provocar a sobreposição ou o aninhamento de camadas enquanto a opção estiver ativada. Se isto ocorrer, arraste as camadas sobrepostas até a janela do documento, a fim de separá-las.

Como converter para obter compatibilidade com a versão 3.0

Utilize a opção Converter, no menu Arquivo, para criar uma versão de página compatível com navegador 3.0, que utiliza camadas. O Dreamweaver criará um outro documento convertido, preservando o original.

Em geral, estas conversões deverão ser efetuadas apenas quando você estiver inteiramente satisfeito com o arquivo original, já que seria necessário repetir a conversão a cada vez que esse arquivo for alterado.

Para converter um arquivo a ser utilizado com os navegadores da versão 3.0:

- 1 Escolha Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0.
- 2 Na célula de diálogo que aparecer, escolha se deseja converter camadas em tabelas, estilos CSS em markup de HTML (estilos de caracteres), ou ambos.
- 3 Clique em OK.

O Dreamweaver abrirá o arquivo convertido em uma nova janela sem título. Quando a opção Converter camadas em tabelas ou Ambos for selecionada, todas as camadas serão substituídas por uma única tabela, que manterá o posicionamento original.

Nota: Não é possível converter as camadas sobrepostas ou fora da página, à esquerda ou no alto.

Se a opção Converter estilos CSS em markup de HTML ou Ambos for selecionada, o markup de CSS será substituído, onde for possível, por estilos de caracteres HTML. Qualquer markup de CSS que não puder ser convertido em HTML será removido. Consulte a “Tabela de conversão de CSS em markup de HTML” na página 278 para obter mais informações sobre os estilos que são convertidos e os que são removidos.

O código de linhas de tempo que anima as camadas será removido. O código de linhas de tempo que não estiver relacionado às camadas (comportamentos ou alterações à origem da imagem, por exemplo) será executado conforme especificado. A linha de tempo será automaticamente rebobinada até o quadro 1. Para obter mais informações sobre as linhas de tempo, consulte “Como criar uma animação de linha de tempo” na página 461.

Como animar as camadas

O HTML dinâmico, ou DHTML, refere-se à possibilidade de alterar as propriedades de estilo ou posicionamento de elementos HTML com uma linguagem de criação de scripts. As linhas de tempo utilizam o HTML dinâmico para alterar as propriedades de camadas e imagens em uma série temporal de quadros. Utilize as linhas de tempo para criar animações que dispensem quaisquer controles ActiveX, plug-ins ou miniaaplicativos de Java (mas não requerem JavaScript).

As linhas de tempo criam animações alterando com o tempo a posição, tamanho, visibilidade e ordem de empilhamento de uma camada. As linhas de tempo também são úteis para outras ações que deverão ocorrer após o final da carga da página. Por exemplo: as linhas de tempo podem alterar o arquivo de origem de um tag de imagem, para que imagens diversas apareçam na página durante um certo período de tempo. As funções de camadas das linhas de tempo funcionam apenas nos navegadores das versões 4.0 ou mais avançadas.

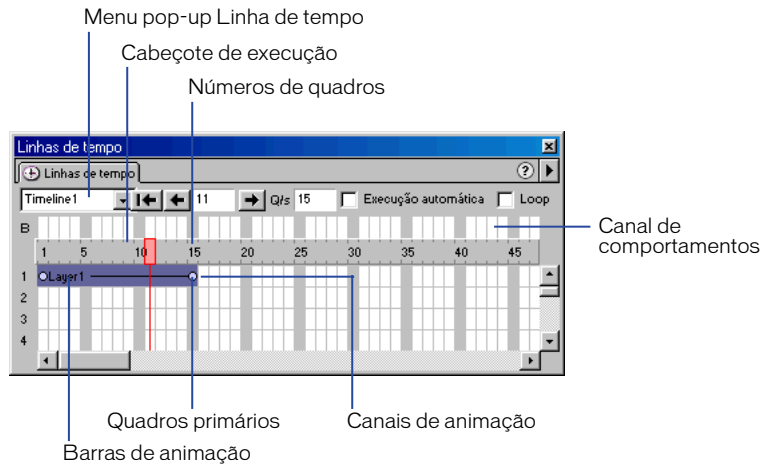
Abra o inspetor de HTML para examinar o código de JavaScript gerado por uma linha de tempo. O código da linha de tempo está na função `MM_initTimeline` dentro de um tag `script`, no conteúdo `head` do documento.

Ao editar o HTML de um documento que contém linhas de tempo, tome cuidado especial para não mover, renomear ou excluir qualquer elemento ao qual se refere a linha de tempo.

Painel Linhas de tempo

O painel Linhas de tempo representa a alteração das propriedades das camadas e imagens ao longo do tempo. Escolha Janela > Linhas de tempo, para abrir o painel Linhas de tempo.

Clique no painel Linhas de tempo com o botão direito do mouse (no Windows), ou enquanto mantém pressionada a tecla Control (no Macintosh), para abrir um menu contextual contendo todos os comandos relevantes.



Cabeçote de execução mostra o quadro da linha de tempo que está em exibição na página.

Menu pop-up Linha de tempo especifica quais linhas de tempo do documento estão exibidas no painel Linhas de tempo.

Canais de animação exibem barras para animar as camadas e imagens.

Barras de animação mostram a duração de cada animação de objeto. Uma única linha pode incluir várias barras, que representam diversos objetos. Barras diferentes não podem controlar o mesmo objeto no mesmo quadro.

Quadros primários são quadros situados em uma barra na qual você havia especificado algumas propriedades (como a posição) do objeto. O Dreamweaver calcula os valores intermediários dos quadros situados entre os quadros primários. Os quadros primários são indicados por pequenos círculos.

Canal de comportamentos é o canal contendo os comportamentos que deverão ser executados em um determinado quadro da linha de tempo.

Números de quadros indicam o número sequencial de quadros. O número entre os botões Voltar e Executar representa o quadro atual. Controle a duração da animação ao definir o número total de quadros e o número de quadros por segundo (qps). A definição padrão de 15 quadros por segundo constitui uma boa taxa média, a ser utilizada na maior parte dos navegadores executados nos sistemas mais comuns do Windows e Macintosh. É possível que as taxas mais rápidas não melhorem o desempenho. Os navegadores sempre executam cada quadro da animação, mesmo se não puderem atingir a taxa de quadros especificada no sistema do usuário. A taxa de quadros será ignorada se for mais alta do que o navegador pode gerenciar.

Opções de execução

Abaixo, está uma lista das opções de execução para exibir a animação.



Rebobinar move o cabeçote de execução até o primeiro quadro da linha de tempo.

Voltar move o cabeçote de execução um quadro à esquerda. Clique em Voltar e mantenha pressionado o botão do mouse, para executar a linha de tempo de trás para diante.

Executar move o cabeçote de execução um quadro à direita. Clique em Executar e mantenha pressionado o botão do mouse, para executar a linha de tempo continuamente.

Execução automática inicia a execução automática de uma linha de tempo quando a página tiver sido carregada em um navegador. A execução automática anexa um comportamento ao tag `body` da página, que executa a ação Executar a linha de tempo quando a página for carregada.

Loop provoca a repetição indefinida da linha de tempo quando a página estiver aberta em um navegador. A opção Loop insere o comportamento Ir para o quadro da linha de tempo, no canal de comportamentos, após o último quadro da animação. Clique duas vezes no marcador deste quadro, para editar os parâmetros do comportamento e alterar o número de repetições.

Como criar uma animação de linha de tempo

As linhas de tempo criam animações alterando a posição, tamanho, visibilidade e ordem de empilhamento das camadas. As linhas de tempo podem alterar também os arquivos de origem de imagens. Assim, é possível criar uma apresentação de slides de imagem com linhas de tempo.

As linhas de tempo podem mover apenas as camadas. Para mover imagens ou texto, crie uma camada utilizando o botão **Desenhar camada**, no painel **Objetos**, e, em seguida, insira imagens, texto ou qualquer outro tipo de conteúdo na camada. Consulte “Como criar camadas na página” na página 441.

Para criar uma animação de linha de tempo:

- 1 Se desejar animar uma camada, mova-a até o ponto inicial da animação.
- 2 Escolha **Janela > Linhas de tempo**.
- 3 Selecione a camada a ser animada.

Certifique-se de ter selecionado o elemento desejado. Para selecionar uma camada, clique no marcador ou na alça de seleção da camada, ou utilize o painel **Camadas**. Consulte também “Como manipular as camadas” na página 445. Quando a camada estiver selecionada, aparecerão alças ao seu redor, como mostra a seguinte ilustração.



Ao clicar na camada, surgirá um ponto de inserção piscando dentro da mesma, porém isto não indica que ela esteja selecionada.

- 4 Escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar objeto à linha de tempo, ou simplesmente arraste o objeto selecionado até o painel Linhas de tempo.
Aparecerá uma barra no primeiro canal da linha de tempo. O nome da camada aparecerá na barra.
- 5 Clique no marcador do quadro primário, no final da barra.
- 6 Mova a camada na página para onde deverá estar ao final da animação. Uma linha aparecerá exibindo o caminho da animação na janela do documento.
- 7 Se desejar que a camada se mova em uma curva, selecione a respectiva barra de animação e clique mantendo pressionada a tecla Control (no Windows) , ou a tecla Command (no Macintosh) e clique num quadro no meio da barra de animação, para adicionar um quadro primário na posição do cursor, ou clique em um quadro no meio da barra de animação e, no menu de atalhos, escolha Adicionar quadro primário.
Repita essa etapa para definir outros quadros primários.
- 8 Mantenha pressionado o botão Executar, para visualizar a animação na página.
Repita o procedimento para adicionar outras camadas e imagens à linha de tempo, e criar uma animação mais complexa.

Como criar uma linha de tempo arrastando um caminho

Se desejar criar uma animação com um caminho complexo, a gravação do caminho à medida que arrasta a camada poderá ser mais eficiente do que a criação de quadros primários individuais.

Para criar uma linha de tempo arrastando um caminho:

- 1 Selecione uma camada.
- 2 Mova a camada até o ponto inicial da animação.
Certifique-se de ter selecionado o elemento correto. Clique no marcador da camada, na alça de seleção da camada ou utilize o painel Camadas para selecionar uma camada. Consulte também “Como manipular as camadas” na página 445.
- 3 Escolha Modificar > Linha do tempo > Gravar o caminho da camada.
- 4 Arraste a camada pela página para criar um caminho.
- 5 Solte o mouse no ponto em que a animação deverá parar.
O Dreamweaver adicionará uma barra de animação à linha de tempo com o número apropriado de quadros primários.
- 6 No painel Linhas de tempo, clique no botão Rebobinar; em seguida, mantenha pressionado o botão Executar, para visualizar a animação.

Como modificar as linhas de tempo

Após ter definido os componentes básicos de uma linha de tempo, faça alterações, como adicionar e remover quadros, alterar o início da animação, etc.

Para modificar uma linha de tempo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para tornar a animação mais longa, arraste o marcador do quadro final para a direita. Todos os quadros primários da animação serão acomodados no novo espaço, mantendo constantes as suas posições relativas. Pressione a tecla Alt (no Windows), ou Option (no Macintosh) enquanto arrasta o marcador do quadro final, para impedir que os outros quadros primários se movam.
- Para antecipar ou retardar a chegada da camada à posição do quadro primário, mova o marcador do quadro primário para a direita ou esquerda, ao longo da barra.
- Para alterar o início de uma animação, selecione uma ou todas as barras associadas à animação (pressione a tecla Shift para selecionar mais de uma barra simultaneamente) e arraste para a esquerda ou direita.
- Para alterar a localização de toda a animação, selecione a barra inteira e arraste o objeto sobre a página. O Dreamweaver ajustará a posição de todos os quadros primários. Qualquer tipo de alteração feita com uma barra inteira selecionada modificará todos os quadros primários.
- Para adicionar ou remover quadros da linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar quadro, ou Modificar > Linha de tempo > Remover o quadro.
- Para que a linha de tempo seja executada automaticamente quando a página for aberta em um navegador, clique em Execução automática. Esta opção anexará um comportamento à página, que executará a ação Executar a linha de tempo quando a página for carregada.
- Para que a linha de tempo seja repetida continuamente, clique em Loop. Esta opção inserirá a ação Ir para o quadro da linha de tempo no canal de comportamentos, após o último quadro da animação. É possível editar os parâmetros relacionados a esse comportamento, para definir o número de repetições.

Como alterar as propriedades das imagens e camadas com as linhas de tempo

Além de mover as camadas com as linhas de tempo, é possível alterar o arquivo de origem de uma imagem e a visibilidade, tamanho e ordem de empilhamento de uma camada.

Para alterar as propriedades de imagens e camadas com uma linha de tempo:

1 No painel Linhas de tempo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione um quadro primário na barra que controla o objeto a ser alterado. Os quadros inicial e final são sempre primários.
- Para criar um novo quadro primário, clique em um quadro no meio da barra de animação e escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar quadro primário, ou clique em um quadro da barra de animação enquanto mantém pressionada a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh).

2 Defina as novas propriedades do objeto, escolhendo uma das seguintes opções:

- Para alterar o arquivo de origem de uma imagem, clique no ícone correspondente à pasta, ao lado da caixa Orig, no inspetor de propriedades, para procurar e selecionar uma nova imagem.
- Para alterar a visibilidade de uma camada, escolha default (padrão), inherit (herdar), visible (visível) ou hidden (oculta), no menu pop-up Vis, no inspetor de propriedades. Ou utilize os ícones representando um olho, no painel Camadas. Consulte “Como alterar a visibilidade das camadas” na página 454.
- Para alterar o tamanho de uma camada, arraste suas alças de redimensionamento ou digite novos valores nos campos L (largura) e U (altura), no inspetor de propriedades. Atualmente, as versões 4.0 do Internet Explorer e mais recentes são os únicos navegadores capazes de alterar dinamicamente o tamanho de uma camada.
- Para alterar a ordem de empilhamento de uma camada, digite um novo valor no campo Índice Z, ou utilize o painel Camadas. Consulte “Como alterar a ordem de empilhamento de camadas” na página 453.

3 Mantenha pressionado o botão Executar, para examinar a animação.

A camada selecionada estará sempre visível e no alto da ordem de empilhamento.

Como utilizar múltiplas linhas de tempo

Em vez de tentar controlar todas as ações em uma página com uma linha de tempo, é mais fácil trabalhar com linhas de tempo individuais que controlam partes distintas da página. Por exemplo: a página poderá incluir elementos interativos que acionam diversas linhas de tempo.

Para gerenciar várias linhas de tempo, utilize as seguintes opções:

- Para criar uma nova linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar linha de tempo.
- Para remover a linha de tempo selecionada, escolha Modificar > Linha de tempo > Remover a linha de tempo. Esta opção removerá permanentemente todas as animações desta linha de tempo.
- Para renomear a linha de tempo selecionada, escolha Modificar > Linha de tempo > Renomear a linha de tempo, ou digite um novo nome no menu pop-up Linha de tempo, no painel Linhas de tempo.
- Para exibir uma outra linha de tempo no painel Linhas de tempo, escolha uma nova linha de tempo no menu pop-up Linha de tempo, no painel Linhas de tempo.

Como copiar e colar as animações

Quando a sequência de animação o satisfizer, copie e cole-a em outra área da linha de tempo, em outra linha de tempo do mesmo documento ou em uma linha de tempo de outro documento. Também é possível copiar e colar várias sequências simultaneamente.

Para recortar ou copiar e colar sequências de animação:

- 1 Clique em uma barra de animação para selecionar uma sequência. Para selecionar diversas sequências, pressione a tecla Shift enquanto clica, ou pressione a teclas Control e A (no Windows), ou Command e A (no Macintosh), para selecionar todas as sequências.
- 2 Copie ou recorte a seleção.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Mova o cabeçote de execução para um outro ponto da linha de tempo.
 - Selecione uma outra linha de tempo, no menu pop-up Linha de tempo.
 - Abra outro documento ou crie um novo e, em seguida, clique no inspetor de linhas de tempo.

4 Cole a seleção na linha de tempo.

As barras de animação de um mesmo objeto não podem se sobrepor porque uma camada não pode ocupar dois lugares simultaneamente (nem uma imagem pode ter duas origens diferentes ao mesmo tempo). Se a barra de animação a ser colada se sobrepor a uma outra do mesmo objeto, o Dreamweaver acomodará automaticamente a seleção até o primeiro quadro sem sobreposição.

Há dois princípios a serem levados em conta quando forem coladas seqüências de animação em um outro documento:

- Se você copiar uma seqüência de animação de uma camada e o novo documento já contiver uma camada com o mesmo nome, o Dreamweaver aplicará as propriedades da animação à camada existente no novo documento.
- Se você copiar uma seqüência de animação de uma camada e o novo documento não contiver uma camada com o mesmo nome, o Dreamweaver colará a camada e o seu conteúdo do documento original, juntamente com a seqüência de animação. Para aplicar a seqüência de animação colada a uma outra camada no novo documento, escolha Alterar o objeto, no menu contextual e, no menu pop-up, selecione o nome da segunda camada. Se desejar, exclua a camada colada. Consulte “Como aplicar uma seqüência de animação a um objeto diferente” na página 466.

Como aplicar uma seqüência de animação a um objeto diferente

Para economizar tempo, é possível criar uma seqüência de animação e aplicá-la a cada uma das camadas restantes do documento.

Para aplicar uma seqüência de animação existente a outros objetos:

- 1 No painel Linhas de tempo, selecione a seqüência de animação e copie-a.
- 2 Clique em qualquer quadro do painel Linhas de tempo e cole a seqüência no quadro.
- 3 Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) na seqüência de animação colada e escolha Alterar o objeto, no menu contextual.
- 4 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha outro objeto no menu pop-up e clique em OK.
- 5 Repita as etapas 2 a 4 para quaisquer outros objetos aos quais será associada a mesma seqüência de animação.

Depois de criada a seqüência de animação, ainda é possível mudar de opinião sobre as camadas que deverão ser animadas; basta seguir as etapas 3 e 4, acima, (não é necessário copiar ou colar).

Dicas de animação para as linhas de tempo

As seguintes sugestões podem melhorar o desempenho das animações e facilitar a sua criação:

- Mostre e oculte as camadas, em vez de alterar o arquivo de origem nas animações que compreendem várias imagens. A alternância de arquivos de origem de uma imagem poderá tornar a animação mais lenta porque deverá ser feito o download da nova imagem. Se for efetuado o download de todas as imagens simultaneamente em camadas ocultas, antes da execução da animação, não haverá pausas perceptíveis ou imagens ausentes.
- Estenda as barras de animação, para criar um movimento mais suave. Se a animação e as imagens estiverem saltando entre as posições, arraste o quadro final da barra de animação da camada para permitir o movimento ao longo de um número maior de quadros. O aumento da barra de animação cria mais pontos de dados entre os pontos inicial e final do movimento e também provoca o movimento mais lento do objeto. Tente aumentar o número de quadros por segundo (qps) para melhorar a velocidade, porém leve em conta que a maioria dos navegadores executados nos sistemas mais comuns não podem animar muito mais rápido do que 15 qps. Teste a animação em diversos sistemas, com navegadores diferentes, para estabelecer as melhores definições.
- Não anime mapas de bits grandes. A animação de imagens grandes resulta em animações lentas. Em vez disso, crie imagens compostas e mova apenas pequenas partes da imagem. Por exemplo: mostre o movimento de um carro animando apenas as suas rodas.
- Crie animações simples. Não crie animações que exijam mais recursos do que os navegadores atuais podem oferecer. Os navegadores sempre executam cada quadro de uma animação de linha de tempo, mesmo quando o desempenho do sistema ou da Internet diminuir.

Ações de comportamentos para controlar as linhas de tempo de camadas

Anexe as ações de comportamentos listadas abaixo a um link, botão ou outro objeto, a fim de controlar as linhas de tempo e as camadas. Para criar efeitos interessantes, coloque os comportamentos que contêm estas ações no canal de comportamentos. Por exemplo: faça com que uma linha de tempo interrompa a execução de si própria. Para obter mais informações, consulte “Como anexar um comportamento a uma linha de tempo” na página 476 e “Como utilizar os comportamentos” na página 469.

Arrastar a camada permite ao usuário arrastar uma camada. Utilize esta ação para criar quebra-cabeças, controles deslizantes e outros elementos móveis da interface do usuário. Consulte “Arrastar a camada” na página 486.

Mostrar/ocultar as camadas mostra, oculta ou restaura a visibilidade padrão de uma ou mais camadas. Esta ação é útil para mostrar informações à medida que o usuário interagir com a página. Consulte “Mostrar/ocultar as camadas” na página 501.

Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo permite aos usuários iniciar e parar a linha de tempo clicando em um link ou botão. Estas ações também podem iniciar e parar uma linha de tempo automaticamente quando o usuário passar o cursor sobre um link, uma imagem ou outro objeto. Consulte “Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo” na página 505.

Ir para o quadro da linha de tempo faz com que a linha de tempo salte para um determinado quadro. A caixa de seleção Loop, no painel Linhas de tempo, adiciona a ação Ir para o quadro da linha de tempo após o último quadro da animação, retornando-a ao primeiro quadro e iniciando a animação novamente. Consulte “Ir para o quadro da linha de tempo” na página 504.

Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada em uma página pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Consulte “Definir o texto da camada” na página 498.

CAPÍTULO 18

Como utilizar os comportamentos

Os comportamentos permitem ao visitante interagir com páginas da Web de diversas maneiras ou determinar a execução de certas tarefas. Um comportamento é uma combinação entre um evento e uma ação por ele disparada. No painel Comportamentos, é possível adicionar um comportamento a uma página ao especificar uma ação e, subsequentemente, o evento que a irá disparar.

Na realidade, os eventos são mensagens geradas por navegadores, que indicam algum tipo de interação do visitante com a sua página. Por exemplo: quando um visitante mover o ponteiro sobre um link, o navegador gerará um evento `onMouseOver` correspondente ao link; em seguida, o navegador verificará se existe algum código JavaScript a ser chamado quando o evento for gerado. Diferentes eventos são definidos para diferentes elementos de página. Por exemplo: na maior parte dos navegadores, `onMouseOver` e `onClick` são eventos associados a links, enquanto que `onLoad` é um evento associado a imagens e à seção `body` do documento.

Uma ação consiste de código previamente escrito em JavaScript, que realiza uma tarefa específica, como a abertura de uma janela do navegador, a exibição ou ocultamento de uma camada, a execução de um som ou a interrupção de um filme Shockwave. As ações que são fornecidas com o Dreamweaver são cuidadosamente escritas pelos programadores do Dreamweaver, para proporcionar o máximo de compatibilidade entre os diferentes navegadores.

Depois de anexar um comportamento a um elemento da página, sempre que o evento especificado ocorrer para o elemento, o navegador chamará a ação (o código JavaScript) a ele associado. Os eventos que podem ser utilizados para disparar uma determinada ação variam de acordo com o navegador utilizado. Por exemplo: se você anexar a ação Mensagem pop-up a um link e especificar que ela será disparada pelo evento `onMouseOver`, sempre que alguém indicar o link com o ponteiro do mouse no navegador, a mensagem será exibida em uma caixa de diálogo.

Um único evento pode disparar diversas ações e é possível especificar a ordem na qual estas ações ocorrerão.

O Macromedia Dreamweaver proporciona cerca de 24 ações de comportamentos. É possível ter acesso a outras ações no site de intercâmbio da Macromedia na Web, assim como nos sites de outros programadores. Consulte “Como fazer o download de e instalar os comportamentos de outros fabricantes” na página 478. Se souber utilizar os recursos JavaScript, você poderá gravar as suas próprias ações relacionadas a comportamentos. Para obter mais informações sobre a gravação de ações de comportamentos, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Nota: Os termos *comportamento* e *ação* se relacionam ao Dreamweaver, e não ao HTML. Do ponto de vista do navegador, uma ação se assemelha a qualquer outro tipo de código JavaScript.

O painel Comportamentos

Utilize o painel Comportamentos para anexar comportamentos a elementos de página (mais especificamente, aos tags) e para modificar os parâmetros de comportamentos anexados anteriormente.

Para abrir o painel Comportamentos, escolha Janela > Comportamentos.

O tag que estiver selecionado na janela do documento aparecerá na barra de título do painel Comportamentos. Os comportamentos que já tiverem sido anexados ao elemento selecionado da página aparecerão na lista de comportamentos (a área principal do painel), em ordem alfabética, conforme o evento. Se houver diversas ações para o mesmo evento, estas aparecerão na ordem na qual serão executadas. Se não houver qualquer comportamento na lista de comportamentos, o elemento selecionado não apresenta qualquer comportamento a ele anexado.

Para obter informações detalhadas sobre as opções do painel Comportamentos, consulte a Ajuda do Dreamweaver.

Sobre os eventos

A lista a seguir descreve os eventos que podem ser associados às ações listadas no menu pop-up Ações (+) do painel Comportamentos. Quando um visitante de sua página da Web interagir com ela — clicando em uma imagem, por exemplo — o navegador gerará eventos, que podem ser utilizados para chamar as funções JavaScript responsáveis pela ocorrência da ação. Os eventos também podem ser gerados sem a interação com o usuário, como no caso da definição de atualização automática de uma página a cada 10 segundos. O Dreamweaver possui muitas ações comuns que podem ser disparadas através da utilização destes eventos.

A lista também especifica o navegador que pode gerar cada evento. *NS3* corresponde ao Netscape Navigator 3.0; *NS4* corresponde ao Netscape Navigator 4.0; *IE3* corresponde ao Internet Explorer 3.0; *IE4* corresponde ao Internet Explorer 4.0. Para obter mais informações sobre os eventos no Internet Explorer, consulte a página de eventos de HTML dinâmico da Microsoft (disponível em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25).

Observe que a maior parte dos eventos só poderá ser utilizada com certos elementos de página. Para determinar os eventos correspondentes a um determinado elemento de página que recebem o suporte de um determinado navegador, insira o elemento de página no documento e anexe um comportamento a ele. Em seguida, consulte o menu pop-up Eventos, no painel Comportamentos. Para obter uma consulta bem detalhada dos tags que poderão ser utilizados em associação a um evento e navegador determinados, procure o evento em um dos arquivos da pasta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

onAbort (NS3, NS4, IE4, IE5) é gerado quando o visitante interromper a transferência de uma imagem no navegador (por exemplo: quando clicar no botão Parar do navegador enquanto a imagem estiver sendo transferida).

onAfterUpdate (IE4, IE5) é gerado quando um elemento de dados ligados na página tiver terminado a atualização da origem dos dados.

onBeforeUpdate (IE4, IE5) é gerado quando um elemento de dados ligados na página tiver sido alterado e prestes a perder o foco (e, portanto, prestes a atualizar a origem dos dados).

onBlur (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é o oposto de **onFocus**. O evento **onBlur** é gerado quando o elemento especificado deixar de ser o foco da interação com o visitante. Por exemplo: quando um visitante clicar fora de um campo de texto depois de ter clicado nele, o navegador gerará um evento **onBlur** para o campo de texto.

onBounce (IE4, IE5) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro tiver alcançado os limites deste.

onChange (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante alterar um valor na página, como na escolha de um item de um menu, ou quando alterar o valor de um campo de texto e, em seguida, clicar em outro local da página.

onClick (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante clicar no elemento especificado, como um link, botão ou mapa de imagens. O clique não será efetuado até que o visitante solte o botão do mouse; utilize o evento **onMouseDown** para provocar uma ação assim que o botão for pressionado.

onDblick (NS4, IE4, IE5) é gerado quando o visitante clicar duas vezes no elemento especificado. Clicar duas vezes é definido como a ação de pressionar rapidamente e soltar o botão do mouse enquanto se indica um elemento.

onError (NS3, NS4, IE4, IE5) é gerado quando ocorrer um erro do navegador enquanto uma página ou imagem estiver sendo transferida.

onFinish (IE4, IE5) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro tiver concluído um loop.

onFocus (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o elemento especificado se tornar o foco da interação com o visitante. Por exemplo: a ação de clicar em um campo de texto de um formulário gera um evento **onFocus**.

onHelp (IE4, IE5) é gerado quando o visitante clicar no botão Ajuda do navegador ou escolher Ajuda, no menu do navegador.

onKeyDown (NS4, IE4, IE5) é gerado assim que o visitante pressionar qualquer tecla. Não é necessário que o visitante solte a tecla para que este evento seja gerado. O navegador não poderá detectar a tecla que foi pressionada.

onKeyPress (NS4, IE4, IE5) é gerado assim que o visitante pressionar e soltar qualquer tecla; este evento equivale à combinação dos eventos **onKeyDown** e **onKeyUp**. O navegador não poderá detectar a tecla que foi pressionada.

onKeyUp (NS4, IE4, IE5) é gerado assim que o visitante soltar uma tecla após tê-la pressionado. O navegador não poderá detectar a tecla que foi pressionada.

onLoad (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando uma imagem ou página tiver terminado de ser transferida.

onMouseDown (NS4, IE4, IE5) é gerado quando o visitante pressionar o botão do mouse. Não é necessário que o visitante solte o botão do mouse para que este evento seja gerado.

onMouseMove (IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante mover o mouse enquanto indica o elemento especificado. Ou seja, o ponteiro permanece dentro dos limites do elemento.

onMouseOut (NS3, NS4, IE4, IE5) é gerado quando o ponteiro se afastar do elemento especificado. Em geral, o elemento especificado é uma imagem ou um link anexado a uma imagem. Em geral, este evento é utilizado com o comportamento Restaurar a imagem permutada, para retornar uma imagem ao seu estado original quando o visitante deixar de indicá-la.

onMouseOver (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o mouse for inicialmente movido para indicar o elemento especificado (ou seja, quando o ponteiro passar a indicar o elemento). Em geral, o elemento especificado para este evento é um link.

onMouseUp (NS4, IE4, IE5) é gerado quando o botão do mouse for solto.

onMove (NS4) é gerado quando uma janela ou moldura for movida.

onReadyStateChange (IE4, IE5) é gerado quando o estado do elemento especificado for alterado. Os estados do elemento podem ser não inicializado, carregando e concluído.

onReset (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando um formulário for redefinido aos seus valores padrão.

onResize (NS4, IE4, IE5) é gerado quando o visitante redimensionar a janela do navegador ou uma moldura.

onRowEnter (IE4, IE5) é gerado quando o ponteiro de registro da origem dos dados ligados tiver sido alterado.

onRowExit (IE4, IE5) é gerado quando o ponteiro de registro da origem dos dados ligados estiver prestes a ser alterado.

onScroll (IE4, IE5) é gerado quando o visitante rolar para cima ou para baixo na página.

onSelect (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante selecionar texto em um campo de texto.

onStart (IE4, IE5) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro iniciar um loop.

onSubmit (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante enviar um formulário.

onUnload (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) é gerado quando o visitante deixar a página.

Como anexar um comportamento

É possível anexar comportamentos ao documento inteiro (ou seja, ao tag `body`) ou aos links, imagens, elementos de formulários ou qualquer um dos vários elementos HTML. O navegador de destino que tiver sido selecionado determinará quais eventos associados a um determinado elemento contarão com suporte. O Internet Explorer 4.0, por exemplo, dispõe de um conjunto muito maior de eventos para cada elemento do que o Netscape Navigator 4.0 ou qualquer navegador da versão 3.0.

Nota: Não é possível anexar um comportamento a texto simples. Para obter mais detalhes, consulte “Sobre os comportamentos e texto” na página 475.

É possível especificar mais de uma ação por evento. As ações ocorrem na ordem em que aparecem na lista da coluna Ações do painel Comportamentos. Para obter mais informações sobre como alterar a ordem das ações, consulte “Como alterar um comportamento” na página 476.

Para anexar um comportamento:

- 1 Selecione um elemento na página, como uma imagem ou link, por exemplo.

Para anexar um comportamento à página inteira, clique no tag `<body>`, no seletor de tags situado no canto inferior esquerdo da janela do documento.

- 2 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o painel Comportamentos.

O tag HTML do objeto selecionado aparecerá na barra de título do painel Comportamentos.

- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha uma ação no menu pop-up Ações.

As ações que estiverem esmaecidas no menu não poderão ser escolhidas. É possível que elas estejam esmaecidas porque o documento não apresenta um objeto necessário. Por exemplo: a ação Executar a linha de tempo estará esmaecida se o documento não possuir linhas de tempo, enquanto que a ação Controlar o Shockwave ou Flash estará esmaecida se o documento não contiver filmes Shockwave ou Flash. Se não houver qualquer evento disponível para o objeto selecionado, todas as ações estarão esmaecidas.

A escolha de uma ação acarretará o aparecimento de uma caixa de diálogo, que exibirá os parâmetros e instruções correspondentes à ação.

- 4 Digite os parâmetros relativos à ação e clique em OK.

Todas as ações enviadas com o Dreamweaver funcionam com os navegadores das versões 4.0 e posteriores. Algumas ações não funcionam nos navegadores mais antigos. Consulte “Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver” na página 478.

- 5 O evento padrão que desencadeia a ação aparecerá na coluna Eventos. Se este não for o evento de desencadeamento desejado, escolha outro evento no menu pop-up Eventos. Para abrir o menu pop-up Eventos, selecione um evento ou ação no painel Comportamentos e clique na seta preta para baixo que aparecerá entre o nome do evento e o da ação.

Os eventos que aparecerão no menu pop-up Eventos dependerão do objeto selecionado e dos navegadores especificados no submenu Mostrar os eventos de. É possível que alguns eventos estejam esmaecidos, se os objetos relevantes ainda não existirem na página ou se o objeto selecionado não puder receber eventos. Se os eventos esperados não aparecerem, certifique-se de que o objeto correto esteja selecionado ou altere os navegadores de destino no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Se você estiver anexando um comportamento a uma imagem, alguns eventos (como `onMouseOver`) aparecerão entre parênteses. Estes eventos estarão disponíveis apenas para os links. Se você escolher um deles, o Dreamweaver colocará um tag a em volta da imagem, a fim de definir um link nulo. Na caixa Link do inspetor de propriedades, o link nulo é representado por `javascript: ;`. É possível alterar o valor do link se desejar torná-lo um link real a outra página, porém, se o link JavaScript for excluído e não for substituído por outro link, o comportamento será removido.

Sobre os comportamentos e texto

Não é possível anexar um comportamento a texto simples. Os tags `p` e `span` não geram eventos nos navegadores, portanto não é possível desencadear uma ação a partir destes tags.

No entanto, é possível anexar um comportamento a um link. Assim, para anexar um comportamento a um trecho de texto, a abordagem mais simples consiste em adicionar um link nulo (que não indicará qualquer elemento) ao texto e, em seguida, anexar o comportamento ao link. Observe que se você executar este procedimento, o texto aparecerá como um link. É possível alterar a cor do texto e remover o seu sublinhado se preferir que ele não se assemelhe a um link, porém é possível que o visitante ao site não perceba que há uma razão para clicar no texto.

Para anexar um comportamento ao texto selecionado:

- 1 No inspetor de propriedades, digite `javascript:;` no campo Link. Assegure-se de ter incluído os sinais de dois pontos e ponto-e-vírgula.

Nota: Ao invés destes, é possível utilizar o sinal `#` no campo Link, se preferir. O problema em utilizar o sinal `#` é que quando um visitante clicar no link, o navegador saltará até o alto da página correspondente. O ato de clicar no link nulo de JavaScript não provocará qualquer efeito sobre a página, sendo, portanto, geralmente preferível.

- 2 Mantendo o texto selecionado, abra o painel Comportamentos (Janela > Comportamentos).
- 3 No menu pop-up Ações, escolha uma ação, digite os parâmetros a ela correspondentes e escolha um evento para dispará-la. Para obter mais detalhes, consulte “Como anexar um comportamento” na página 473.

Para alterar a aparência de texto com links:

- 1 Abra o inspetor de código (Janela > Inspetor de código) ou a visualização de código da janela do documento.
- 2 Localize o link.
- 3 No tag `a` href do link, insira o seguinte atributo: `style="text-decoration:none; color:black"`.

Esta definição de atributo desativa o sublinhado e torna preta a cor do texto. Obviamente, se o texto circundante tiver outra cor, utilize-a em vez da cor preta.

Para alterar a aparência de texto com links em toda a página ou em todo o site, utilize os estilos CSS para criar um estilo novo para os links. Para obter mais detalhes, consulte “Como inserir e formatar texto” na página 251.

Como anexar um comportamento a uma linha de tempo

Para disparar um comportamento em um determinado quadro de uma linha de tempo (em vez de esperar que a interação com o visitante o dispare), coloque o comportamento na linha de tempo. Para obter informações sobre a criação de linhas de tempo, consulte “Como animar as camadas” na página 458. Por exemplo: é possível iniciar a reprodução de um som no quadro 15 de uma linha de tempo.

Apenas um tipo de evento pode desencadear uma ação em uma linha de tempo: a animação que atinge um determinado quadro (um evento `onFrame7`, por exemplo).

Além dos objetos de uma linha de tempo, o comportamento pode afetar qualquer objeto na página. Visualize a linha de tempo em um navegador, para examinar o funcionamento do comportamento. Não é possível visualizar os comportamentos no Dreamweaver.

Para colocar um comportamento em uma linha de tempo:

- 1 Clique em um quadro do canal de comportamentos, no painel Linhas de tempo.
- 2 Utilize o painel Comportamentos para escolher uma ação a ser executada no quadro.

A ação aparecerá no painel Comportamentos, e um evento indicará o número do quadro no qual ela será disparada. Aparecerá um sinal de subtração (–) no canal de comportamentos do quadro da linha de tempo.

Como alterar um comportamento

Depois de anexar um comportamento, você poderá alterar o evento que dispara a ação, adicionar ou remover ações e alterar os parâmetros relativos às ações.

Para alterar um comportamento:

- 1 Selecione um objeto que possua um comportamento a ele anexado.
- 2 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o painel Comportamentos.

Os comportamentos aparecerão no painel, em ordem alfabética, segundo o evento. Se houver diversas ações para o mesmo evento, estas aparecerão na ordem na qual serão executadas.

3 Escolha dentre as seguintes opções:

- Para editar os parâmetros de uma ação, clique duas vezes no nome do comportamento ou selecione-o e pressione a tecla Enter (no Windows), ou Return (no Macintosh). Em seguida, altere os parâmetros na caixa de diálogo e clique em OK.
- Para alterar a ordem das ações de um determinado evento, selecione uma ação e clique no botão de seta acima ou abaixo.
- Para excluir um comportamento, selecione-o e clique no botão com o sinal de subtração (–), ou pressione a tecla Delete.

Como atualizar um comportamento

Se as suas páginas contiverem comportamentos que tiverem sido criados com as versões 1 ou 2 do Dreamweaver, esses comportamentos não serão atualizados automaticamente quando as páginas forem abertas na versão atual do Dreamweaver. Entretanto, quando você atualizar uma ocorrência de um comportamento em uma página (adotando o procedimento exposto abaixo), todas as outras ocorrências do comportamento na página também serão atualizadas. Os comportamentos que tiverem sido criados com a versão 3 do Dreamweaver funcionarão sem alterações na versão 4 deste software.

Para atualizar um comportamento em uma página:

- 1 Selecione um elemento ao qual tiver sido anexado o comportamento.
- 2 Abra o painel Comportamentos.
- 3 Clique duas vezes no comportamento.
- 4 Clique em OK na caixa de diálogo do comportamento.

Todas as ocorrências desse comportamento na página serão atualizadas.

Como criar novas ações

As ações consistem de código JavaScript e HTML. Se estiver bastante familiarizado com JavaScript, você poderá escrever novas ações e adicioná-las ao menu pop-up Ações, no painel Comportamentos. Para obter mais informações, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Como fazer o download de e instalar os comportamentos de outros fabricantes

Um dos aspectos mais úteis do Dreamweaver é a possibilidade de estender os seus recursos — ou seja, ele oferece aos usuários que já estão familiarizados com JavaScript a oportunidade de escrever o código JavaScript que poderá estender os recursos do Dreamweaver. Muitos destes usuários optaram por compartilhar suas extensões com outros usuários ao enviá-las ao site de intercâmbio do Macromedia Dreamweaver na Web.

Para efetuar o download e instalar novos comportamentos do site de intercâmbio:

- 1 Abra o painel Comportamentos e, no menu pop-up Ações (+), escolha Obter mais comportamentos.

O navegador primário será aberto e o site de intercâmbio aparecerá. É necessário estar conectado à Web para poder efetuar o download de comportamentos.

- 2 Procure os pacotes.
- 3 Efetue o download e instale o pacote de extensão desejado.

Para obter mais detalhes, consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver

As ações de comportamento incluídas com o Dreamweaver foram criadas para que funcionem com todas as versões do Netscape Navigator 4, e nas versões 4.0 e mais avançadas do Internet Explorer. O Netscape Navigator 5 nunca foi lançado externamente e o Netscape Navigator 6 ainda não havia sido lançado quando este manual foi escrito.

Nota: As ações do Dreamweaver foram escritas para que possam ser executadas no maior número possível de navegadores. Se você remover manualmente o código de uma ação do Dreamweaver ou substituí-lo por código de sua própria autoria, é possível que a compatibilidade com outros navegadores seja perdida.

Embora as ações do Dreamweaver tenham sido escritas visando a maximizar a compatibilidade entre os diferentes navegadores, algumas ações não funcionam nas versões mais antigas de alguns navegadores. Além disso, alguns navegadores não oferecem qualquer suporte ao JavaScript e muitos usuários que consultam a Web mantêm o JavaScript desativado em seus navegadores. Para obter os melhores resultados de compatibilidade entre diversas plataformas, forneça interfaces alternativas delimitadas por tags noscript, de maneira que os usuários que não contarem com o JavaScript possam utilizar o seu site.

Consulte a tabela abaixo para obter detalhes sobre como funcionam as ações em determinadas versões anteriores à 4.0 do Netscape Navigator e do Internet Explorer. Para obter uma explicação sobre como cada ação funciona e como escolher as opções associadas a ela, consulte os tópicos listados após a tabela .

Ação	No Macintosh		No Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Chamar o JavaScript	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Alterar a propriedade	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Verificar o navegador	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Verificar o plug-in	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Controlar o Shockwave ou Flash	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Arrastar a camada	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros
Ir para a URL	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Menu de salto	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Opção Ir do menu de salto	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Abrir a janela do navegador	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Executar o som	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Mensagem pop-up	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Pré-carregar as imagens	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Definir a imagem da barra de navegação	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Definir o texto da moldura	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Definir o texto da camada	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros

Ação	No Macintosh		No Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Definir a mensagem de status	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Definir o texto do campo de texto	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Mostrar/ocultar as camadas	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros
Permutar a imagem	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Restaurar a imagem permutada	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Ir para o quadro da linha de tempo Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo	A animação da origem da imagem e a chamada do comportamento funcionam, porém a animação da camada falha sem provocar erros.	Falha sem provocar erros	A animação da origem da imagem e a chamada do comportamento funcionam, porém a animação da camada falha sem provocar erros.	Falha sem provocar erros
Validar o formulário	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK

Chamar o JavaScript

A ação Chamar o JavaScript permite utilizar o painel Comportamentos para especificar a execução de uma função ou linha de código personalizada de JavaScript quando ocorrer um evento. É possível escrever o JavaScript ou utilizar o código disponível gratuitamente em diversas bibliotecas de JavaScript na Web.

Para poder utilizar a ação Chamar o JavaScript:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Chamar o JavaScript, no menu pop-up Ações.
- 3 Digite o JavaScript a ser executado ou o nome de uma função.

Por exemplo: para criar um botão Voltar, digite
`if (history.length > 0){history.back()}.` Se tiver encapsulado o código em uma função, digite apenas o nome da função (`goBack()` , por exemplo).

4 Clique em OK.

5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Alterar a propriedade

Utilize a ação Alterar a propriedade, para alterar o valor de uma das propriedades de um objeto (a cor de fundo de uma camada ou a ação relacionada a um formulário, por exemplo). As propriedades que podem ser afetadas são determinadas pelo navegador; um número maior de propriedades poderá ser alterado por este comportamento no Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 do que no IE 3.0 ou nas versões 3.0 e 4.0 do Netscape Navigator. Por exemplo: é possível definir dinamicamente a cor de fundo de uma camada .

Nota: Utilize esta ação apenas se já estiver muito familiarizado com HTML e JavaScript.

Para poder utilizar a ação Alterar a propriedade:

1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.

2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Alterar a propriedade, no menu pop-up Ações.

3 No menu pop-up Tipo de objeto, escolha o tipo de objeto cuja propriedade deseja alterar.

O menu pop-up Objeto com nome passará a listar todos os objetos com nome do tipo selecionado.

4 Escolha um objeto no menu pop-up Objeto com nome.

5 Escolha uma propriedade no menu pop-up Propriedade, ou digite o nome da propriedade no campo de texto.

Para poder examinar as propriedades que podem ser alteradas em cada navegador, escolha navegadores diferentes ou versões de navegadores diferentes, no menu pop-up de navegadores. Se estiver digitando o nome de uma propriedade, certifique-se de utilizar o nome correto da propriedade JavaScript (e lembre-se de que as propriedades JavaScript são sensíveis a maiúsculas/minúsculas).

6 Digite o novo valor da propriedade, no campo Novo valor, e clique em OK.

- 7 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Quando o evento ocorrer, a ação será executada e a propriedade alterada.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Verificar o navegador

Utilize a ação Verificar o navegador, para enviar os visitantes a outras páginas, dependendo da marca e versão do seu navegador. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página, se eles estiverem utilizando a versão 4.0 ou mais avançada do Netscape Navigator; para outra página, se utilizarem a versão 4.0 ou mais avançada do Microsoft Internet Explorer 4.0, ou por mantê-los na mesma página, caso estiverem utilizando qualquer outro navegador.

É útil anexar este comportamento ao tag body de uma página que seja compatível com praticamente qualquer navegador (e que não utilize outro JavaScript); desta maneira, mesmo os visitantes que chegarem à página com o JavaScript desativado poderão ver algo.

Uma outra opção seria anexar este comportamento a um link nulo (`<um href="javascript:; ">`, por exemplo), de forma que a ação determinasse o destino do link, com base na marca e versão do navegador do visitante.

Para poder utilizar a ação Verificar o navegador:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Verificar o navegador, no menu pop-up Ações.
- 3 Determine como gostaria de separar os visitantes: por marca de navegador, por versão de navegador ou por ambos.

Por exemplo: você prefere que todos os visitantes com um navegador da versão 4.0 vejam uma página, enquanto os visitantes com outras versões vejam uma página diferente? Ou, talvez, que os usuários do Netscape Navigator visualizem uma página e os usuários do Microsoft Internet Explorer (IE) visualizem uma página diferente?

- 4 Especifique uma versão do Netscape Navigator.
- 5 Nos menus pop-up adjacentes, escolha as opções que indicam as ações a serem tomadas se a versão do navegador corresponder ou for mais avançada do que a versão do Netscape Navigator especificada e como proceder no caso contrário.

As opções são Ir para a URL, Ir para a URL Alt. e Continuar nesta página.

- 6 Especifique uma versão do Microsoft Internet Explorer.

- 7 Nos menus pop-up adjacentes, escolha as opções que indicam as ações a serem tomadas se a versão do navegador corresponder ou for mais avançada do que a versão do Internet Explorer especificada e como proceder no caso contrário.

As opções são Ir para a URL, Ir para a URL Alt. e Continuar nesta página.

- 8 No menu pop-up Outros navegadores, escolha uma opção, para especificar as ações a serem tomadas se o navegador não for o Netscape Navigator ou o Microsoft Internet Explorer. Por exemplo: é possível que o visitante esteja utilizando um navegador com base em texto, como o Lynx.

Continuar nesta página é a melhor opção para os navegadores diferentes do Navigator e IE porque a maioria não oferece suporte ao JavaScript — e, se não puderem ler este comportamento, eles permanecerão na página de qualquer maneira.

- 9 Digite os caminhos e nomes de arquivos da URL e da URL alternativa nos campos de texto situados na parte inferior da caixa de diálogo. Se digitar uma URL remota, digite também o prefixo http://, além do endereço www.
- 10 Clique em OK.
- 11 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de. Lembre-se de que o objetivo deste comportamento é o de verificar as diversas versões de navegadores, portanto é recomendável escolher um evento que funcione tanto na versão 3.0 quanto nas posteriores dos navegadores.

Verificar o plug-in

Utilize a ação Verificar o plug-in, para enviar os visitantes a outras páginas, dependendo da ocorrência de um determinado plug-in instalado. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página se eles possuem o Shockwave, ou para outra página, se não contarem com ele.

Nota: Não é possível detectar determinados plug-ins no Microsoft Internet Explorer (IE) utilizando o JavaScript. Contudo, a seleção de Flash ou Director adicionará o código VBScript apropriado à página, a fim de detectar os plug-ins no IE do Windows. A detecção de plug-ins não é possível no IE que estiver sendo executado no Macintosh.

Para poder utilizar a ação Verificar o plug-in:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Verificar o plug-in, no menu pop-up Ações.

- 3 No menu pop-up Plug-in, escolha um plug-in, ou clique na tecla Enter e digite o nome exato do plug-in no campo adjacente.

Utilize o nome exato do plug-in, conforme o especificado em negrito na página Sobre os plug-ins, no Netscape Navigator. No Windows, escolha Ajuda do Navigator > comando Sobre os plug-ins; no Macintosh, escolha Sobre os plug-ins, no menu Apple.

- 4 No campo Se for localizado, ir para a URL, especifique uma URL para os visitantes que contam com o plug-in.

Se especificar uma URL remota, digite também o prefixo `http://` no endereço.

Para garantir que os visitantes com o plug-in permanecerão na mesma página, deixe este campo em branco.

- 5 No campo Caso contrário, ir para a URL, especifique uma URL alternativa para os visitantes que não contam com o plug-in.

Para garantir que os visitantes sem o plug-in permanecerão na mesma página, deixe este campo em branco.

- 6 A detecção de plug-ins não é possível no Internet Explorer que estiver sendo executado no Macintosh, e a maioria dos plug-ins não pode ser detectada no Internet Explorer que estiver sendo executado no Windows. Como padrão, quando a detecção for impossível, o visitante será enviado para a URL listada no campo Caso contrário. Para, em vez disso, enviar o visitante para a primeira URL (Se for localizado), selecione a opção Ir sempre para a primeira URL se a detecção não for possível. Quando esta opção estiver selecionada, ela implicará em aceitar que “o visitante dispõe do plug-in, exceto se o navegador indicar explicitamente que o plug-in não está presente”.

Em geral, se o conteúdo do plug-in for parte integral da página, selecione a opção “Ir sempre para a primeira URL se a detecção não for possível”; os visitantes que não dispuserem do plug-in receberão uma notificação do navegador para que efetuem o download do plug-in. Se o conteúdo do plug-in não for uma parte essencial da página, não selecione essa opção.

Esta opção se aplica apenas ao Internet Explorer; o Netscape Navigator é sempre capaz de detectar os plug-ins.

- 7 Clique em OK.

- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Controlar o Shockwave ou Flash

Utilize a ação Controlar o Shockwave ou Flash para executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro de um filme Shockwave ou Flash.

Para poder utilizar a ação Controlar o Shockwave ou Flash:

- 1 Escolha Inserir > Mídia > Shockwave, ou Inserir > Mídia > Flash, para inserir um filme Shockwave ou Flash, respectivamente.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, e digite o nome de um filme, no campo de texto no alto mais à esquerda (ao lado do ícone de Shockwave ou Flash). É necessário dar um nome ao filme, para poder controlá-lo com a ação Controlar o Shockwave ou Flash.
- 3 Selecione os itens a serem utilizados no controle do filme Shockwave ou Flash. Por exemplo: se houver uma imagem de um botão “Executar” a ser utilizada na reprodução do filme, selecione-a.
- 4 Abra o painel Comportamentos (Janela > Comportamentos).
- 5 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Controlar o Shockwave ou Flash, no menu pop-up Ações.

Aparecerá uma caixa de diálogo com os parâmetros.

- 6 No menu pop-up Filme, escolha um filme.
O Dreamweaver automaticamente listará os nomes de todos os filmes Shockwave e Flash do documento. Mais especificamente, o Dreamweaver apresentará uma lista com os filmes cujos nomes de arquivos terminem com .dcr, .dir, .swf ou .spl e que estiverem em tags object ou embed.
- 7 Escolha uma das ações para executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro do filme. A opção Executar executa o filme a partir do quadro no qual ocorre a ação.
- 8 Clique em OK.
- 9 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no submenu Mostrar os eventos de, no menu pop-up Eventos.

Arrastar a camada

A ação Arrastar a camada permite ao visitante arrastar uma camada. Utilize esta ação para criar quebra-cabeças, controles deslizantes e outros elementos móveis de interface.

É possível especificar, entre outros aspectos, em qual direção o visitante poderá arrastar a camada (horizontal, verticalmente ou em qualquer uma das direções), um destino até o qual a camada deverá ser arrastada, se a camada se encaixará no destino, se esta estiver distante um certo número de pixels, e o que deverá ser feito quando a camada alcançar o destino.

Como a ação Arrastar a camada deve ser chamada antes que a camada possa ser arrastada pelo visitante, certifique-se de que o evento que disparará a ação ocorrerá antes que o visitante tente arrastar a camada. É melhor anexar a ação Arrastar a camada ao objeto body (com o evento onLoad), embora ela também possa ser anexada a um link que preencha toda a camada (ao redor de uma imagem, por exemplo) e que utilize o evento onMouseOver.

Para poder utilizar a ação Arrastar a camada:

- 1 Escolha Inserir > Camada, ou clique no botão Camada, no painel Objetos, e desenhe uma camada na visualização do projeto da janela do documento.
- 2 Selecione o tag body, clicando em <body>, no seletor de tags, situado na parte inferior da janela do documento.
- 3 Abra o painel Comportamentos.
- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Arrastar a camada, no menu pop-up Ações.

Se a opção Arrastar a camada não estiver disponível, é provável que já haja uma camada selecionada. Como as camadas não aceitam eventos em ambos os navegadores da versão 4.0, selecione um outro objeto — como o tag body ou um link (um tag) — ou, no menu pop-up Mostrar os eventos de, altere o navegador de destino para IE 4.0.

- 5 No menu pop-up Camada, selecione a camada que deseja tornar arrastável.
- 6 No menu pop-up Movimento, escolha Restrito ou Não restrito.

O movimento não restrito é adequado aos quebra-cabeças e outros jogos que envolvem o arraste e soltura de elementos. No caso dos controles deslizantes e cenários móveis, como gavetas de arquivos, cortinas e mini-persianas, opte pelo movimento restrito.

- 7** Digite os valores do movimento restrito (expressos em pixels) nos campos Acima, Abaixo, À esquerda e À direita.

Os valores se relacionam à posição inicial da camada. Para restringir o movimento a uma região retangular, digite valores positivos nos quatro campos. Para permitir apenas o movimento vertical, digite valores positivos em Acima e Abaixo, e zero em À esquerda e À direita. Para permitir apenas o movimento horizontal, digite valores positivos em À esquerda e À direita, e zero em Acima e Abaixo.

- 8** Digite os valores do destino de soltura (em pixels) nos campos À esquerda e Acima.

O destino de soltura é o ponto até o qual você deseja que o visitante arraste a camada. A camada terá alcançado o destino de soltura quando as suas coordenadas esquerda e do alto coincidirem com os valores digitados nos campos À esquerda e Acima. Os valores se relacionam ao canto superior esquerdo da janela do navegador. Clique em Obter a posição atual, para preencher automaticamente os campos com a posição da camada.

- 9** Digite um valor (em pixels) no campo Encaixar, se distante, a fim de determinar a distância mínima do destino de soltura da qual o visitante deverá se aproximar para a camada se encaixar no destino.

Quanto maior o valor, mais fácil será para o visitante detectar o destino de soltura.

- 10** No caso de quebra-cabeças simples e manipulações de cenários, não há necessidade de ultrapassar este ponto. Para definir a alça de arraste da camada, controlar o movimento da camada enquanto estiver sendo arrastada e disparar uma ação quando a camada for solta, clique na guia Avançado.

- 11** Para especificar se o visitante deverá clicar em uma determinada área da camada para que esta seja arrastada, escolha Área dentro da camada, no menu pop-up Alça de arraste; em seguida, digite as coordenadas da esquerda e do alto, assim como a largura e altura da alça de arraste.

Esta opção é útil quando a imagem dentro da camada possuir um elemento que sugere o arraste, como uma barra de título ou alça de desenho, por exemplo. Não selecione esta opção se preferir permitir ao visitante clicar em qualquer ponto da camada para poder arrastá-la.

12 Escolha qualquer opção Enquanto arrasta que desejar utilizar:

- Selecione Trazer a camada para frente, se preferir que a camada seja transferida para a frente da ordem de empilhamento enquanto for arrastada. Se selecionar esta opção, utilize o menu pop-up para optar por deixar a camada na frente ou restaurá-la à sua posição original na ordem de empilhamento.
- Digite um código JavaScript ou um nome de função (`monitorLayer()`, por exemplo) no campo Chamar o JavaScript, a fim de executar repetidamente o código ou função enquanto a camada for arrastada. Por exemplo: é possível gravar uma função que monitore as coordenadas da camada e exiba indicações como “você está próximo” ou “muito distante do destino de soltura” em um campo de texto.

13 Digite um código JavaScript ou um nome de função (`evaluateLayerPos()`, por exemplo) no segundo campo Chamar o JavaScript, a fim de executar o código ou função quando a camada for solta. Selecione Apenas se estiver encaixada, nos casos em que o JavaScript for executado apenas se a camada tiver alcançado o destino de soltura.

14 Clique em OK.

15 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de. Lembre-se de que as camadas não contam com o suporte dos navegadores da versão 3.0.

Nota: Não é possível anexar a ação Arrastar a camada a um objeto associado aos eventos `onMouseDown` ou `onClick`.

Como reunir informações sobre a camada arrastável

Quando você anexar a ação Arrastar a camada a um objeto, o Dreamweaver inserirá a função `MM_dragLayer()` na seção head do documento. Além de registrar a camada como arrastável, esta função definirá três propriedades de cada camada arrastável — `MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` e `MM_SNAPPED` — que você poderá utilizar nas suas próprias funções JavaScript, a fim de determinar as posições relativas horizontal e vertical da camada e se a camada atingiu o destino de soltura.

Nota: As informações fornecidas aqui se destinam ao uso apenas de programadores de JavaScript que já contem com experiência.

Por exemplo: a função a seguir exibe o valor da propriedade `MM_UPDOWN` (a posição vertical da camada) em um campo de formulário denominado `curPosField`. Por serem dinâmicos, os campos de formulário são úteis para exibir informações atualizadas continuamente, ou seja, é possível alterar o seu conteúdo depois que a página tiver sido carregada, tanto no Netscape Navigator quanto no Microsoft Internet Explorer.

```
função getPos(layername){  
    var layerRef = MM_findObj(layername);  
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;  
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;  
}
```

Em vez de exibir o valor de `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT` em um campo de formulário, grave uma função que exiba uma mensagem no campo de formulário, dependendo de quão próximo o valor estiver da zona de soltura, ou chame outra função que mostre ou oculte uma camada, dependendo do valor. Os limites de sua imaginação e a sua habilidade de lidar com os recursos JavaScript ditarão como você reagirá aos valores de `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT`.

É especialmente útil ler a propriedade `MM_SNAPPED` quando houver várias camadas na mesma página. Todas estas camadas deverão alcançar os seus destinos para que o visitante possa avançar até a próxima página ou tarefa. Por exemplo: grave uma função que conte quantas camadas possuem um valor de `MM_SNAPPED` correspondente a `true` e chame-a sempre que uma camada for solta. Quando a contagem de camadas encaixadas atingir o número desejado, envie o visitante para a próxima página ou exiba uma mensagem parabenizando-o.

Se você tiver utilizado o evento `onMouseOver` para anexar a ação Arrastar a camada a links localizados em diversas camadas, será necessário efetuar uma pequena alteração à função `MM_dragLayer()`, para evitar que a propriedade `MM_SNAPPED` de uma camada encaixada seja redefinida como `false` se o ponteiro do mouse for passado sobre a própria. Isto poderá ocorrer quando tiver utilizado Arrastar a camada para criar um quebra-cabeça, já que é provável que o visitante passe o ponteiro do mouse sobre as peças já encaixadas enquanto posiciona outras. A função `MM_dragLayer()` não é capaz de evitar este comportamento porque algumas vezes ele é preferível (por exemplo: se desejar definir diversos destinos de soltura para uma única camada).

Para evitar o novo registro de camadas já encaixadas:

- 1 Faça uma cópia de segurança do documento antes de alterar o código. É possível fazê-lo na janela do site do Dreamweaver, no Windows Explorer (no Windows) ou no Localizador (no Macintosh).
- 2 Escolha Editar > Localizar.
- 3 No menu pop-up Localizar, escolha Origem de HTML.
- 4 Digite `!curDrag` no campo de texto adjacente.

5 Clique em Localizar o próximo.

Se o Dreamweaver indagar se você deseja continuar a procurar desde o início do documento, clique em Sim. O Dreamweaver se deparará com a seguinte instrução:

```
if (!curDrag) return false;
```

6 Feche a caixa de diálogo Localizar e modifique a instrução na visualização de código da janela do documento ou no inspetor de código, para que corresponda a:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Os dois pipes (||) significam "ou", enquanto que `curDrag` é uma variável que representa a camada que está sendo registrada como arrastável. O significado aproximado da instrução é “Se `curDrag` não for um objeto ou se já tiver um valor `MM_SNAPPED`, não será necessário executar o restante da função”.

Ir para a URL

A ação Ir para a URL abre uma nova página na janela ou na moldura especificada. Esta ação é particularmente útil para alterar o conteúdo de duas ou mais molduras com um clique. Ela também pode ser chamada em uma linha de tempo, para que salte até uma nova página depois de um determinado intervalo de tempo.

Para poder utilizar a ação Ir para a URL:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Ir para a URL, no menu pop-up Ações.
- 3 Na lista de seleção Abrir em, escolha um destino para a URL.

A lista Abrir em automaticamente listará os nomes de todas as molduras no conjunto de molduras, assim como na janela principal. Se não houver molduras, a janela principal será a única opção.

Nota: Esta ação poderá provocar resultados inesperados se houver qualquer moldura com os nomes `top`, `blank`, `self` ou `parent`. Algumas vezes, os navegadores confundem estes nomes com os dos destinos reservados.

- 4 Clique em Procurar, para selecionar um documento a ser aberto, ou digite o caminho e nome do documento no campo URL.
- 5 Repita as etapas 3 e 4, para abrir outros documentos em outras molduras.
- 6 Clique em OK.
- 7 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Menu de salto

Quando for criado um menu de salto utilizando Inserir > Objetos de formulário > Menu de salto, o Dreamweaver criará um objeto de menu e lhe anexará o comportamento Menu de salto (ou Ir do menu de salto). Em geral, não é necessário anexar manualmente a ação Menu de salto a um objeto. Para obter mais informações sobre os menus de salto e a sua criação, consulte “Como inserir um menu de salto” na página 402.

É possível editar um menu de salto já existente de duas maneiras distintas:

- É possível editar e reordenar os itens de menu, alterar os arquivos para os quais serão efetuados os saltos e alterar a janela na qual os arquivos serão abertos, ao clicar duas vezes em uma ação já existente Menu de salto, no painel Comportamentos.
- É possível editar os itens do menu da mesma maneira que faria em qualquer outro menu, ao selecioná-lo e utilizar o botão Listar os valores, no inspetor de propriedades. Consulte “Como criar um menu pop-up” na página 533, para obter mais detalhes.

Para editar um menu de salto utilizando o painel Comportamentos:

- 1 Crie um objeto de menu de salto, se já não houver algum no documento.
- 2 Selecione o objeto de menu de salto e abra o painel Comportamentos.
- 3 Na coluna Ações, clique duas vezes em Menu de salto.
- 4 Faça as alterações desejadas na caixa de diálogo Menu de salto e, em seguida, clique em OK.

Ação Ir do menu de salto

A ação Ir do menu de salto está intimamente associada à ação Menu de salto; Ir do menu de salto permite associar um botão Ir a um menu de salto. Para poder utilizar esta ação, é necessária a existência de um menu de salto no documento. A ação de clicar no botão Ir abrirá o link que estiver selecionado no menu de salto. Normalmente, os menus de salto não exigem a ocorrência de um botão Ir; em geral, a escolha de um item em um menu de salto acarreta a carga de uma URL, sem qualquer intervenção por parte do usuário. Porém, se o visitante escolher o mesmo item que já estiver escolhido no menu de salto, este não ocorrerá. Em geral, isto não fará diferença, porém, se o menu de salto aparecer em uma moldura e os itens deste menu se vincularem a páginas em outras molduras, o botão Ir poderá ser útil, permitindo aos visitantes escolher novamente um item que já tenha sido selecionado no menu de salto.

Para adicionar uma ação Ir do menu de salto:

- 1** Selecione um objeto a ser utilizado como botão Ir (geralmente uma imagem de botão) e abra o painel Comportamentos.
- 2** Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Ir do menu de salto, no menu pop-up Ações.
- 3** No menu pop-up Escolher o menu de salto, selecione um menu a ser ativado pelo botão Ir.
- 4** Clique em OK.

Abrir a janela do navegador

Utilize a ação Abrir a janela do navegador, para abrir uma URL em uma nova janela. É possível especificar as propriedades da nova janela, inclusive o seu tamanho, nome e atributos (se ela será redimensionável, possuirá uma barra de menus e assim por diante). Por exemplo: é possível utilizar este comportamento para abrir uma imagem maior em outra janela quando o visitante clicar em uma imagem em miniatura; com este comportamento, é possível adequar o tamanho da nova janela ao da imagem.

Se você não especificar qualquer atributo da janela, ela será aberta no tamanho e com os atributos da janela que a tiver iniciado. A especificação de qualquer atributo da janela automaticamente desativará todos os outros atributos que não estiverem explicitamente ativos. Por exemplo: se você não definir qualquer atributo para a janela, ela poderá ser aberta com 640 por 480 pixels e possuir uma barra de navegação, barra de ferramentas de localização, barra de status e barra de menus. Se você definir a largura explicitamente como sendo 640 e a altura como sendo 480 pixels e não definir outros atributos, a janela será aberta com 640 por 480 pixels e não possuirá barras de navegação, de ferramentas de localização, de status ou de menus, qualquer alça de redimensionamento ou barras de rolagem.

Para poder utilizar a ação Abrir a janela do navegador:

- 1** Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2** Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Abrir a janela do navegador, no menu pop-up Ações.
- 3** Clique em Procurar, para selecionar um arquivo ou digite a URL a ser exibida.

4 Defina qualquer uma das seguintes opções:

Largura da janela especifica a largura da janela, em pixels.

Altura da janela especifica a altura da janela, em pixels.

Barra de ferramentas de navegação é a linha de botões do navegador que inclui Voltar, Avançar, Página inicial e Atualizar.

Barra de ferramentas de localização é a linha de opções do navegador que incluem o campo de localização.

Barra de status é a área situada na parte inferior da janela do navegador, na qual são exibidas as mensagens (como o tempo restante de transferência e as URLs associadas aos links).

Barra de menus é a área da janela do navegador (no Windows), ou da área de trabalho (no Macintosh), onde aparecem os menus Arquivo, Editar, Exibir, Ir e Ajuda. Defina explicitamente esta opção, se desejar que os visitantes possam navegar a partir da nova janela. Se você não definir esta opção, o usuário poderá apenas fechar ou minimizar a janela (no Windows), ou fechar a janela ou sair do aplicativo (no Macintosh) a partir da nova janela.

Barras de rolagem, se necessárias especifica que as barras de rolagem aparecerão se o conteúdo ultrapassar a área visível. Se você não definir esta opção explicitamente, as barras de rolagem não aparecerão. Se a opção Alças de redimensionamento também estiver desativada, o visitante não poderá exibir o conteúdo que ultrapassar o tamanho original da janela (apesar de poder rolar a janela ao arrastar a margem da mesma).

Alças de redimensionamento especifica que o usuário poderá redimensionar a janela, arrastando o canto inferior direito da mesma ou clicando no botão de maximização (no Windows), ou na caixa de dimensionamento (no Macintosh), situada no canto superior direito. Se esta opção não estiver definida explicitamente, os controles de redimensionamento não estarão disponíveis e o canto inferior direito da janela não poderá ser arrastado.

Nome da janela é o nome da nova janela. Dê um nome à nova janela, se desejar atribuir links a ela ou controlá-la com o JavaScript. Este nome não pode conter espaços ou caracteres especiais.

5 Clique em OK.

6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Executar o som

Utilize a ação Executar o som, para executar um som. Por exemplo: é possível executar um efeito sonoro sempre que o ponteiro do mouse for passado sobre um link ou executar um clipe de música quando a página for carregada.

Nota: É possível que os navegadores exijam algum tipo de suporte adicional de áudio (como um plug-in de áudio) para que possam executar sons. Por conseguinte, diferentes navegadores dotados de diferentes plug-ins muitas vezes executam os sons de maneiras diferentes. É difícil prever com exatidão como serão executados os sons que você programou aos visitantes do seu site.

Para poder utilizar a ação Executar o som:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Executar o som, no menu pop-up Ações.
- 3 Clique em Procurar, para selecionar um arquivo de som, ou digite o caminho e nome do arquivo no campo Executar o som.
- 4 Clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Mensagem pop-up

A ação Mensagem pop-up exibe um alerta em JavaScript com a mensagem por você especificada. Como os alertas em JavaScript possuem apenas um botão (OK), utilize esta ação para fornecer informações ao usuário, em vez de apresentar-lhe uma opção.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\t).

Exemplo

A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Nota: Não é possível controlar a aparência do alerta JavaScript; ela será determinada pelo navegador utilizado pelo visitante. Se desejar exercer um controle maior sobre a aparência da mensagem, considere a possibilidade de utilizar o comportamento Abrir a janela do navegador. Para obter mais detalhes, consulte “Abrir a janela do navegador” na página 492.

Para poder utilizar a ação Mensagem pop-up:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Mensagem pop-up, no menu pop-up Ações.
- 3 Digite a mensagem no campo Mensagem.
- 4 Clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Pré-carregar as imagens

A ação Pré-carregar as imagens carrega no cache do navegador as imagens que não aparecem na página imediatamente (como aquelas que serão permutadas com as linhas de tempo, comportamentos ou JavaScript, por exemplo). Este processo evita os atrasos causados pelo download quando as imagens tiverem que ser exibidas.

Nota: Quando a opção Pré-carregar as imagens, na caixa de diálogo Permutar a imagem, for selecionada, a ação Permutar a imagem pré-carregará automaticamente todas as imagens de realce, dispensando a necessidade de adicionar manualmente a opção Pré-carregar as imagens quando estiver utilizando Permutar a imagem.

Para poder utilizar a ação Pré-carregar as imagens:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Pré-carregar as imagens, no menu pop-up Ações.
- 3 Clique em Procurar, para selecionar o arquivo de imagem a ser pré-carregado, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem no campo Arquivo de origem da imagem.
- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+), situado no alto da caixa de diálogo, para adicionar a imagem à lista Pré-carregar as imagens.

Nota: Se você não clicar no botão com o sinal de adição antes de digitar a próxima imagem, a imagem escolhida na lista será substituída pela próxima imagem escolhida.

- 5 Para todas as imagens restantes a serem pré-carregadas na página, repita as etapas 3 e 4.

- 6 Para remover uma imagem da lista Pré-carregar as imagens, selecione a imagem na lista e clique no botão com o sinal de subtração (–).
- 7 Clique em OK.
- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Definir a imagem da barra de navegação

Utilize a ação Definir a imagem da barra de navegação para transformar uma imagem em uma imagem de barra de navegação ou para alterar a exibição e ações relacionadas às imagens de uma barra de navegação. Para obter mais informações, consulte “Como inserir uma barra de navegação” na página 405.

Utilize a guia Básico da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, para criar ou atualizar uma imagem ou conjunto de imagens da barra de navegação, para alterar a URL exibida quando um botão da barra de navegação for clicado e para selecionar uma janela diferente na qual deseja exibir a URL.

Utilize a guia Avançado da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, para alterar o estado de outras imagens em um documento com base no estado do botão. Como padrão, a ação de clicar em um elemento da barra de navegação automaticamente retornará todos os outros elementos desta barra ao seu estado Ativo; utilize a guia Avançado se desejar definir um outro estado para uma imagem quando este for Inativo ou Sobreposto.

Para editar uma ação Definir a imagem da barra de navegação:

- 1 Selecione a imagem da barra de navegação a ser editada e abra o painel Comportamentos.
- 2 Na coluna Ações do painel Comportamentos, clique duas vezes na ação Definir a imagem da barra de navegação associada ao evento que estiver alterando.
- 3 Na guia Básico da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, selecione as opções de edição de imagens.

Para definir diversas imagens para um botão da barra de navegação:

- 1 Selecione a imagem da barra de navegação a ser editada e abra o painel Comportamentos.
- 2 Na coluna Ações do painel Comportamentos, clique duas vezes na ação Definir a imagem da barra de navegação associada ao evento que estiver alterando.
- 3 Clique na guia Avançado da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação.

- 4 No menu pop-up Quando o elemento estiver sendo exibido, escolha um estado para a imagem. Para obter informações sobre os estados das imagens, consulte “Como criar as barras de navegação” na página 404.
 - Escolha Imagem inativa, se desejar alterar a exibição de uma outra imagem depois que um usuário tiver clicado na imagem selecionada.
 - Escolha Imagem sobreposta ou Imagem sobreposta enquanto inativa, se desejar alterar a exibição de uma outra imagem quando o ponteiro estiver sobre a imagem selecionada.
- 5 Na lista Definir também a imagem, selecione uma outra imagem a ser definida na página.
- 6 Clique em Procurar, para selecionar o arquivo de imagem a ser exibido, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem no campo Para o arquivo de imagem.
- 7 Se tiver selecionado Imagem sobreposta ou Imagem sobreposta enquanto inativa na etapa 4, ainda há uma opção adicional. Clique em Procurar, no campo de texto Se inativa, o arquivo de imagem, para selecionar o arquivo de imagem, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem a ser exibido.

Definir o texto da moldura

A ação Definir o texto da moldura permite definir dinamicamente o texto de uma moldura, substituindo o conteúdo e a formatação da moldura pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Utilize esta ação para exibir informações dinamicamente.

Embora ação Definir o texto da moldura substitua a formatação de uma moldura, é possível selecionar a opção Preservar a cor de fundo, para preservar os atributos das cores do fundo da página e do texto.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\).

Exemplo

A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para criar um conjunto de molduras:

Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.

Para obter mais informações, consulte “Como criar molduras” na página 219.

Para poder utilizar a ação Definir o texto da moldura:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e, no menu pop-up Ações, escolha Definir o texto > Definir o texto da moldura.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o texto da moldura, escolha a moldura de destino no menu pop-up Moldura.
- 4 Clique no botão Obter o HTML atual, para copiar o conteúdo da seção body da moldura de destino.
- 5 Digite uma mensagem no campo Novo HTML e, em seguida, clique em OK.
- 6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se não forem exibidos os eventos desejados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Definir o texto da camada

A ação Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada já existente em uma página pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer código-fonte HTML válido.

A ação Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada, mas mantém os atributos da mesma, inclusive a cor. Formate o conteúdo, inclusive os tags HTML no campo Novo HTML, na caixa de diálogo Definir o texto da camada.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\{).

Exemplo

A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para criar uma camada:

- 1 Escolha Inserir > Camada.

Para obter mais informações, consulte “Como criar camadas na página” na página 441.
- 2 No inspetor de propriedades, digite um nome para a camada.

Para anexar uma ação Definir o texto da camada:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir o texto da camada, no menu pop-up Ações.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o texto da camada, utilize o menu pop-up Camada, para escolher a camada de destino.
- 4 Digite uma mensagem no campo Novo HTML e, em seguida, clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se não forem exibidos os eventos desejados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Definir a mensagem de status

A ação Definir a mensagem de status mostra uma mensagem na barra de status, na parte inferior esquerda da janela do navegador. Por exemplo: é possível utilizar esta ação para descrever o destino de um link na barra de status, em vez de mostrar a URL a ele associada. Para examinar um exemplo de mensagem de status, passe o mouse sobre qualquer um dos botões de navegação na Ajuda do Dreamweaver. Observe, contudo, que os visitantes geralmente ignoram as mensagens na barra de status; se a mensagem for importante, pense na possibilidade de exibi-la como uma mensagem pop-up ou texto de uma camada.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\{).

Exemplo

A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para poder utilizar a ação Definir a mensagem de status:

- 1 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir a mensagem de status, no menu pop-up Ações.
- 3 Na a caixa de diálogo Definir a mensagem de status, digite a mensagem no campo Mensagem.

A mensagem deverá ser concisa. Se a mensagem não couber na barra de status, o navegador a truncará.

- 4 Clique em OK.

5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Definir o texto do campo de texto

A ação Definir o texto do campo de texto substitui o conteúdo de um campo de texto de um formulário pelo conteúdo especificado.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\).

Exemplo

A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para criar um campo de texto com nome:

1 Escolha Inserir > Objetos de formulário > Campo de texto.

Se o Dreamweaver solicitar a adição de um tag de formulário, clique em Sim. Para obter mais informações, consulte “Como criar formulários” na página 519.

2 No inspetor de propriedades, digite um nome para o campo de texto. Certifique-se de que o nome seja exclusivo à página (não utilize o mesmo nome para diversos elementos na mesma página, mesmo se estiverem em formulários diferentes).

Para poder utilizar a ação Definir o texto do campo de texto:

1 Selecione um campo de texto e abra o painel Comportamentos.

2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir o texto do campo de texto, no menu pop-up Ações.

3 Na caixa de diálogo Definir o texto do campo de texto, escolha o campo de texto de destino no menu pop-up Campo de texto.

4 Digite o texto no campo Novo texto e, em seguida, clique em OK.

5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se não forem exibidos os eventos desejados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Mostrar/ocultar as camadas

A ação Mostrar/ocultar as camadas mostra, oculta ou restaura a visibilidade padrão de uma ou mais camadas. Esta ação é útil para mostrar informações à medida que o usuário interage com a página. Por exemplo: à medida que o usuário passar o ponteiro do mouse sobre a imagem de uma planta, uma camada poderá ser disparada, mostrando detalhes sobre a época e região de crescimento da planta, a quantidade de sol necessária, o tamanho que a planta pode atingir e assim por diante.

A ação Mostrar/ocultar as camadas também é útil para criar uma camada de pré-carga — ou seja, uma camada grande que obscurece o conteúdo da página inicialmente, desaparecendo em seguida, quando todos os componentes da página tiverem sido carregados.

Para poder utilizar a ação Mostrar/ocultar as camadas:

- 1 Escolha Inserir > Camada, ou clique no botão Camada, situado no painel Objetos, e desenhe uma camada na janela do documento.
Repita esta etapa para criar outras camadas.
- 2 Clique na janela do documento para desmarcar a camada e, em seguida, abra o painel Comportamentos.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Mostrar/ocultar as camadas, no menu pop-up Ações.

Se a opção Mostrar/ocultar as camadas não estiver disponível, é provável que já haja uma camada selecionada. Como as camadas não aceitam eventos em ambos os navegadores da versão 4.0, selecione um outro objeto — como o tag body ou um link (um tag) — ou, no menu pop-up Mostrar os eventos de, altere o navegador de destino para IE 4.0.

- 4 No menu pop-up Camadas com nome, selecione a camada cuja visibilidade deseja alterar.
- 5 Clique em Mostrar, para mostrar a camada, Ocultar, para ocultá-la, ou Padrão, para restaurar a visibilidade padrão da mesma.
- 6 Repita as etapas 4 e 5 para todas as camadas cuja visibilidade ainda deseja alterar. É possível alterar a visibilidade de diversas camadas com um único comportamento.
- 7 Clique em OK.
- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

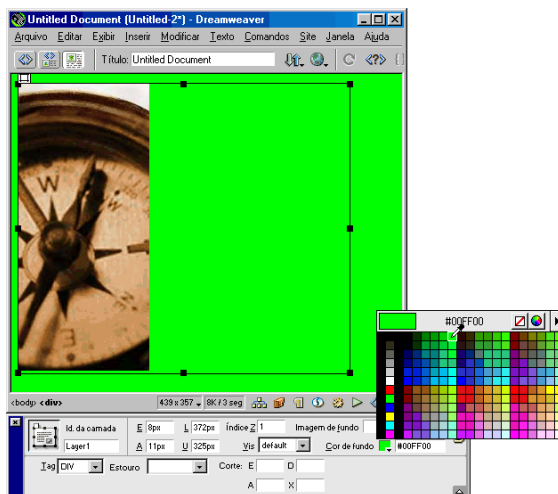
Quando forem exibidas em uma janela do Netscape Navigator, é possível que as camadas sejam reduzidas, para acomodar todo o conteúdo. A fim de impedir que isso ocorra, adicione texto ou imagens às camadas ou defina valores de corte das mesmas.

Para criar uma camada de pré-carga:

- 1 Clique no botão Desenhar a camada, na categoria Comuns do painel Objetos, e desenhe uma camada grande na visualização do projeto da janela do documento.

Certifique-se de que a camada cubra todo o conteúdo da página.

- 2 No painel Camadas, arraste o nome da camada até o alto da lista de camadas, para especificar que esta camada deverá aparecer na frente da ordem de empilhamento.
- 3 Selecione a camada, se ainda não tiver sido selecionada, e dê-lhe o nome *loading*, utilizando o campo mais à esquerda do inspetor de propriedades de camadas.
- 4 Mantendo a camada selecionada, defina, no inspetor de propriedades, a cor de fundo da camada como sendo a mesma cor que o fundo da página.



- 5 Clique dentro da camada (que deverá estar obscurecendo o restante do conteúdo da página) e, se desejar, digite uma mensagem.

Por exemplo: as mensagens “Aguarde até que a página seja carregada” ou “Carregando...” mantêm o visitante informado sobre o que está ocorrendo, para que ele não pense que a página não possui um conteúdo.

- 6 Clique no tag <body> no seletor de tags, situado no canto inferior esquerdo da janela do documento.
- 7 No menu pop-up Ações do painel Comportamentos, escolha Mostrar/ocultar as camadas.
- 8 Na lista Camadas com nome, selecione a camada denominada carregando
- 9 Clique em Ocultar.
- 10 Clique em OK.
- 11 Certifique-se de que o evento listado ao lado da ação Mostrar/ocultar as camadas, na lista de comportamentos seja onLoad. Se não for, selecione o evento e clique no triângulo para baixo, situado entre o evento e a ação. Na lista de eventos do menu pop-up, escolha onLoad.

Permutar a imagem

A ação Permutar a imagem permuta uma imagem por outra, ao alterar o atributo src do tag img. Utilize esta ação para criar botões cambiáveis e outros efeitos em imagens (inclusive a permuta simultânea de mais de uma imagem).

Nota: Como apenas o atributo src é afetado por essa ação, a nova imagem a ser empregada deverá ter as mesmas dimensões (altura e largura) que a original. Caso contrário, a nova imagem aparecerá compactada ou expandida, para se ajustar às dimensões da imagem original.

Para poder utilizar a ação Permutar a imagem:

- 1 Escolha Inserir > Imagem, ou clique no botão Imagem, situado no painel Objetos, para inserir uma imagem.

- 2 Nomeie a imagem no campo de texto mais à esquerda, no inspetor de propriedades.

A ação Permutar a imagem funcionará mesmo que você não nomeie as imagens; esta ação nomeia automaticamente as imagens sem nome quando o comportamento for anexado a um objeto. Contudo, é mais fácil distinguir as imagens na caixa de diálogo Permutar a imagem se todas tiverem sido nomeadas previamente.

- 3 Repita as etapas 1 e 2 para inserir outras imagens.
- 4 Selecione um objeto (geralmente a imagem a ser permutada) e abra o painel Comportamentos.
- 5 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Permutar a imagem, no menu pop-up Ações.
- 6 Na lista Imagens, selecione a imagem cuja origem deseja alterar.

- 7 Clique em Procurar, para selecionar o arquivo da nova imagem, ou digite o caminho e nome do arquivo da nova imagem no campo Definir a origem como.
- 8 Repita as etapas 6 e 7 para quaisquer outras imagens a serem alteradas. Utilize a mesma ação de permuta de imagens simultaneamente em todas as imagens a serem modificadas; caso contrário, a ação Restaurar a imagem permutada a ela correspondente não irá restaurar todas as imagens.
- 9 Quando a página tiver sido carregada, selecione a opção Pré-carregar as imagens, para carregar as novas imagens no cache do navegador.

Este procedimento evita os atrasos causados pelo download quando as imagens tiverem que ser exibidas.
- 10 Clique em OK.
- 11 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Restaurar a imagem permutada

A ação Restaurar a imagem permutada restaura o último conjunto de imagens permutadas aos seus arquivos de origem anteriores. Esta ação é adicionada automaticamente, sempre que você anexar a ação Permutar a imagem a um objeto; não será necessário selecioná-la manualmente se tiver deixado selecionada a opção Restaurar durante a anexação de Permutar a imagem.

Ir para o quadro da linha de tempo

A ação Ir para o quadro da linha de tempo move o cabeçote de execução até o quadro especificado. É possível utilizar esta ação no canal Comportamento, no painel Linhas de tempo, para que certas partes da linha de tempo sejam repetidas o número de vezes especificado, para criar um link ou botão Rebobinar ou para permitir que o usuário salte até partes diversas da animação.

Para poder utilizar a ação Ir para o quadro da linha de tempo:

- 1 Escolha Janela > Linha de tempo, para abrir o painel Linhas de tempo e se certificar que o documento contém uma linha de tempo.

Se não houver barras de animação roxas no painel Linhas de tempo, o documento não contém uma linha de tempo. Consulte “Como criar uma animação de linha de tempo” na página 461.

- 2 Selecione um objeto ao qual deseja anexar o comportamento.

Para anexar o comportamento a um quadro da linha de tempo, clique no canal Comportamento no quadro desejado.

- 3 Abra o painel Comportamentos.
- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Linha de tempo > Ir para o quadro da linha de tempo, no menu pop-up Ações. Se esta ação estiver esmaecida, o documento não contém uma linha de tempo.
- 5 Selecione uma linha de tempo, no menu pop-up Linha de tempo.
- 6 Digite um número de quadro no campo Ir para o quadro.
- 7 Se você estiver adicionando esta ação no canal Comportamento de uma linha de tempo e desejar repetir um segmento desta, digite o número de repetições no campo Loop.

Deixe este campo em branco se não estiver anexando Ir para o quadro da linha de tempo a um quadro.
- 8 Clique em OK.
- 9 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo

Utilize as ações Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo, para permitir que o visitante inicie ou pare uma linha de tempo ao clicar em um link ou botão ou inicie ou pare uma linha de tempo automaticamente ao passar o cursor sobre um link, imagem ou outro objeto. A ação Executar a linha de tempo será automaticamente anexada ao tag body com o evento onLoad quando for selecionada a opção Execução automática, no painel Linhas de tempo.

Para poder utilizar as ações Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo:

- 1 Escolha Janela > Linha de tempo, para abrir o painel Linhas de tempo e se certificar que o documento contém uma linha de tempo.

Se não houver barras de animação roxas no painel Linhas de tempo, o documento não contém uma linha de tempo. Consulte “Como criar uma animação de linha de tempo” na página 461.
- 2 Selecione um objeto e abra o painel Comportamentos.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Executar a linha de tempo ou Parar a linha de tempo, no menu pop-up Ações.
- 4 Selecione a linha de tempo a ser executada ou parada, ou opte por parar todas linhas de tempo, no menu pop-up.
- 5 Clique em OK.

6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino, no menu pop-up Mostrar os eventos de.

Validar o formulário

A ação Validar o formulário verifica o conteúdo de determinados campos de texto, a fim de garantir que o usuário tenha digitado o tipo correto de dados. Anexe esta ação a certos campos de texto com o evento `onBlur`, a fim de validar os campos à medida que o usuário estiver preenchendo o formulário, ou anexe-a ao formulário com o evento `onSubmit`, a fim de avaliar diversos campos de texto simultaneamente quando o usuário clicar no botão Enviar. A anexação desta ação a um formulário evita que este seja enviado ao servidor se algum dos campos contiver dados incorretos.

Para poder utilizar a ação Validar o formulário:

- 1** Escolha Inserir > Formulário, ou clique no botão Formulário, situado no painel Objetos, para inserir um formulário.
- 2** Escolha Inserir > Objetos de formulário > Campo de texto, ou clique no botão Campo de texto, situado no painel Objetos, para inserir um campo de texto.
Repita esta etapa para inserir outros campos de texto.
- 3** Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Para validar determinados campos à medida que o usuário estiver preenchendo o formulário, selecione um campo de texto e escolha Janela > Comportamentos.
 - Para validar vários campos quando o usuário enviar o formulário, clique no tag `<form>` no seletor de tags, situado no canto inferior esquerdo da janela do documento, e escolha Janela > Comportamentos.
- 4** No menu pop-up Ações, escolha Validar o formulário.
- 5** Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Se estiver validando determinados campos, selecione o mesmo campo que tiver selecionado na janela do documento, na lista Campos com nome.
 - Se estiver validando vários campos, selecione um campo de texto na lista Campos com nome.
- 6** Selecione a opção apropriada, se o campo se destinar a receber dados.

7 Escolha uma dentre as seguintes opções Aceitar:

- Utilize a opção Qualquer item, se o campo for necessário, porém não precisar conter qualquer tipo específico de dados. Esta opção não terá significado (ela equivale à ausência, no campo, da ação Validar o formulário) se a opção Necessário não estiver selecionada.
- Utilize a opção Endereço eletrônico, para verificar se o campo contém um sinal de @.
- Utilize a opção Número, para verificar se o campo contém apenas algarismos numéricos.
- Utilize a opção Número de, para verificar se o campo contém apenas um número em uma faixa específica.

8 Se estiver validando vários campos, repita as etapas 6 e 7 para quaisquer outros campos a serem validados.

9 Clique em OK.

Se estiver validando vários campos quando o usuário enviar o formulário, o evento `onSubmit` aparecerá automaticamente no menu pop-up Eventos.

10 Se estiver validando um determinado campo, certifique-se de que o evento padrão seja `onBlur` ou `onChange`.

Se não for, selecione `onBlur` ou `onChange` no menu pop-up. Ambos os eventos disparam a ação Validar o formulário, assim que o usuário mover o cursor para fora do campo. A diferença entre estes eventos está na ocorrência invariável de `onBlur`, se o usuário tiver digitado no campo ou não, enquanto que `onChange` ocorrerá apenas se o usuário tiver alterado o conteúdo do campo. O evento `onBlur` é preferível quando você tiver especificado que o campo é necessário.

CAPÍTULO 19

Como depurar o código JavaScript

O depurador Javascript do Macromedia Dreamweaver permite revelar erros no código JavaScript do cliente. É possível escrever o código utilizando a visualização de código (ou o inspetor de código) do Dreamweaver e, em seguida, executar o depurador, para verificar o código quanto à sintaxe e erros lógicos. Os erros de sintaxe provocam a exibição de uma mensagem de erro pelo navegador; os erros lógicos acarretam o funcionamento incorreto da página, porém não são relatados pelo navegador. O depurador funciona com o Microsoft Internet Explorer e com o Netscape Navigator na plataforma Windows, e com o Netscape Navigator na plataforma Macintosh. Para obter mais informações sobre a criação de scripts, consulte “Como inserir os scripts” na página 365.

Inicialmente, o depurador verifica o código quanto a erros de sintaxe e, em seguida, é executado juntamente com o navegador, para auxiliá-lo na verificação dos erros lógicos. Se forem detectados erros lógicos, a janela do depurador JavaScript o auxiliará a isolá-los no código JavaScript, permitindo o exame de variáveis e propriedades de documento enquanto o programa estiver sendo executado. É possível definir pontos de interrupção (semelhantes às instruções de alerta) no código, a fim de parar a execução do programa e exibir os valores dos objetos e propriedades JavaScript em uma lista de variáveis. Também é possível avançar até a instrução seguinte ou até uma chamada de função, para examinar a mudança dos valores da variável.

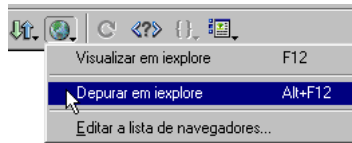
O depurador JavaScript pode reduzir significativamente o tempo envolvido na localização e isolamento de erros no código.

Como executar o depurador

Depois de escrever o código, você poderá iniciar o depurador JavaScript, para que ele verifique os erros. Inicialmente, o depurador verificará os erros de sintaxe e, em seguida, abrirá a página no navegador, para que você verifique os erros lógicos.

Para iniciar a depuração:

- 1 Escolha Arquivo > Depurar no navegador e, em seguida, selecione o navegador na lista. Como alternativa, clique no botão Visualizar/depurar no navegador, na barra de ferramentas (Exibir > Barra de ferramentas), e selecione a opção Depurar no Internet Explorer ou Depurar no Netscape Communicator.



Se o depurador localizar algum erro de sintaxe, ele parará e apresentará uma lista de erros na janela Erros de sintaxe JavaScript. Consulte “Como localizar erros de sintaxe” na página 511.

- 2 Se estiver utilizando o Netscape Navigator, clique em OK, na caixa de advertência do depurador que aparecer e, em seguida, clique em Conceder, na caixa de diálogo Segurança Java.

Nota: Se você já tiver aceitado um certificado de segurança da Macromedia, é possível que a caixa de diálogo Segurança Java não apareça.

- 3 Se estiver utilizando o Internet Explorer (apenas no Windows), clique em Sim, na caixa de diálogo Segurança Java e, em seguida, em OK, na caixa de advertência do depurador que aparecer.

O depurador se conectará com o navegador, porém não efetuará uma conexão de rede ou com qualquer servidor da Internet. O navegador aparecerá com a janela do depurador Javascript, que será interrompida automaticamente na primeira linha de código.

A janela do depurador Javascript aparecerá com a janela do navegador. O depurador parará automaticamente na primeira linha de código.

Para executar o depurador:

Clique no botão Executar, na janela do depurador Javascript.

Para parar o depurador:

Clique no botão Parar a depuração, na janela do depurador Javascript. O depurador será fechado.

Como localizar erros de sintaxe

Se o depurador localizar algum erro de sintaxe, ele parará e apresentará uma lista de erros na janela Erros de sintaxe JavaScript.

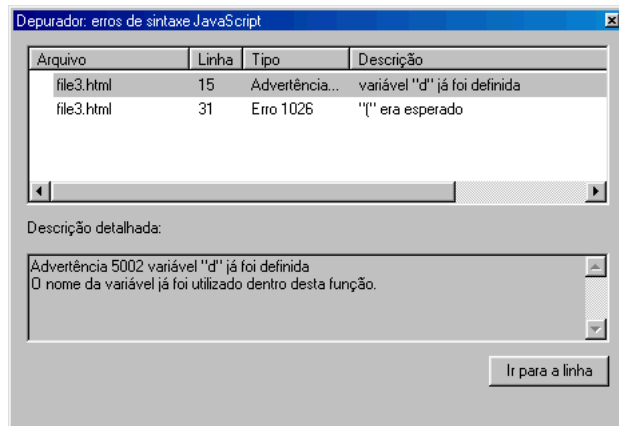
Para visualizar a descrição do erro:

Selecione um erro na janela Erros de sintaxe JavaScript. Aparecerá uma descrição do erro na área Descrição detalhada.

Para ter acesso ao erro selecionado no código, siga um dos procedimentos abaixo:

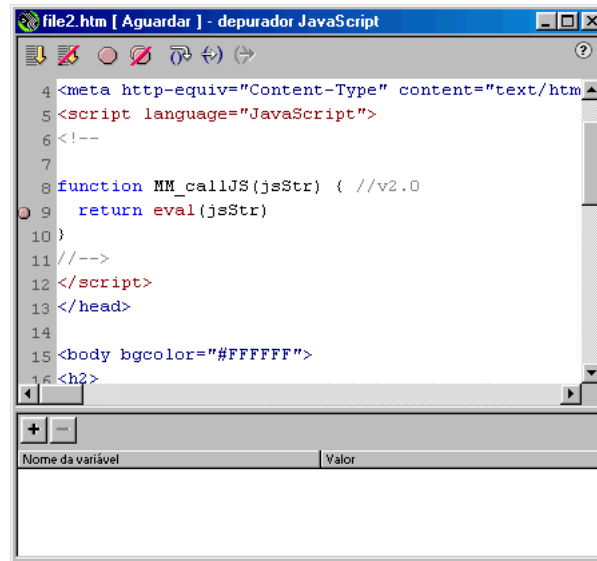
- Clique duas vezes no erro.
- Clique no botão Ir para a linha.

O código será realçado na visualização de código (ou no inspetor de código).

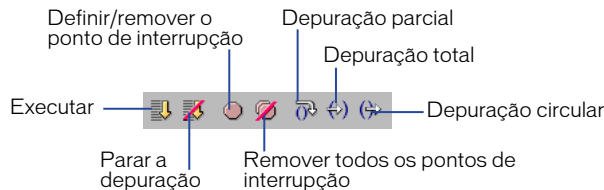


Como localizar e corrigir os erros lógicos

Quando o depurador localizar erros lógicos, será aberta a janela do depurador JavaScript. Um ponto de interrupção (semelhante a um alerta) será automaticamente definido na primeira linha do código. O depurador pára a execução em cada ponto de interrupção, o que permite examinar os valores dos objetos e propriedades JavaScript na janela da lista de variáveis.



Depois que o depurador tiver parado em um ponto de interrupção, é possível analisar o código (executar uma instrução por vez). Este procedimento permite verificar se o programa é executado como deveria. O depurador pode analisar até mesmo código vinculado. Por exemplo: se o código contiver um link a um arquivo de origem, o depurador analisará este arquivo e o exibirá na janela do depurador JavaScript. À medida que avança na análise do código, você poderá acompanhar as modificações nos valores das variáveis no programa.



Como definir os pontos de interrupção

Um ponto de interrupção indica um ponto do código no qual você deseja interromper a execução do programa. Na definição de um ponto de interrupção, ele será marcado com um pequeno ponto vermelho na margem esquerda da janela do depurador JavaScript. Quando a execução do programa for parada no ponto de interrupção, aparecerá uma pequena seta sobre o ponto e se tornará possível examinar os objetos e propriedades existentes neste ponto. Isso permitirá identificar rapidamente a origem do problema no código JavaScript.

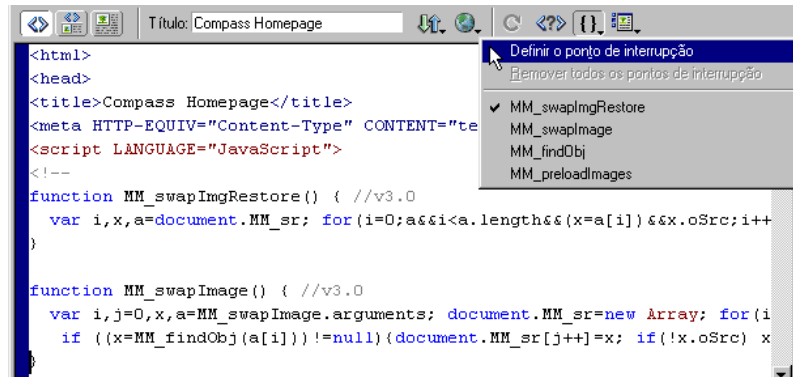
Os pontos de interrupção poderão ser definidos apenas no código JavaScript (entre os tags `scri pt`) ou em uma linha com um manipulador de evento. Se você definir um ponto de interrupção em outro ponto, o Dreamweaver automaticamente o definirá na próxima linha válida de código (ou colocará o ponto de inserção nesta linha, se ela já contar com um ponto de interrupção definido). Se não houver linhas válidas nas quais o ponto de interrupção possa ser definido, será emitido um alerta sonoro.

Para definir um ponto de interrupção, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na janela do depurador JavaScript, coloque o ponto de inserção na linha onde deseja o ponto de interrupção e, em seguida, clique no botão Definir/remover o ponto de interrupção, na parte superior da janela do depurador. Para remover o ponto de interrupção, clique novamente no botão Definir/remover o ponto de interrupção.



- Na visualização de código (ou no inspetor de código), coloque o ponto de interrupção na linha onde deseja o ponto de interrupção e, em seguida, selecione Editar > Definir o ponto de interrupção, ou escolha Definir o ponto de interrupção, no menu pop-up Navegação do código, na barra de ferramentas. Também é possível clicar com o botão direito do mouse (no Windows) ou clicar mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e escolher a opção Definir o ponto de interrupção, no menu contextual. Para remover o ponto de interrupção, selecione Remover o ponto de interrupção, no menu contextual.



Para remover todos os pontos de interrupção, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na janela do depurador Javascript, clique no botão Remover todos os pontos de interrupção.
- Na visualização de código (ou no inspetor de código), selecione Remover todos os pontos de interrupção, no menu pop-up Navegação do código, na barra de ferramentas, ou escolha Editar > Remover todos os pontos de interrupção.

Como analisar o código

É possível analisar o código e executar uma instrução por vez, para monitorar os seus efeitos sobre o programa. Por exemplo: é possível analisar uma condição `i f`, para verificar se o programa irá parar na primeira linha da instrução condicional ou na linha executável seguinte à instrução `i f`.

Quando o depurador parar em uma instrução com uma chamada a uma função, você poderá verificar a função, para se certificar de que ela será executada corretamente. Se a função estiver correta, você poderá determinar a depuração circular da mesma pelo depurador, até o retorno da função. O programa irá parar novamente na próxima instrução após o local da chamada à função. Se você tentar depurar uma instrução que contenha uma função JavaScript não padronizada, o comportamento equivalerá à depuração parcial.



Para efetuar a depuração parcial de uma instrução:

Clique no botão Depuração parcial, situado na parte superior da janela do depurador Javascript.

Quando o programa parar em qualquer instrução (inclusive naquelas com uma chamada a uma função), você poderá efetuar a depuração parcial da instrução, continuar e interromper o processo antes da instrução seguinte.

Para depurar uma função totalmente:

Clique no botão Depuração total, situado na parte superior da janela do depurador Javascript.

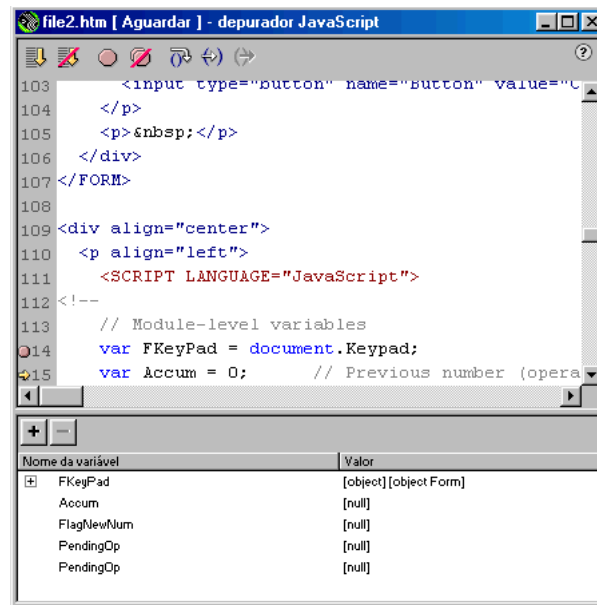
Para depurar uma função circularmente:

Clique no botão Depuração circular.

Também é possível utilizar a opção Depuração circular quando o depurador estiver dentro de uma função definida pelo usuário. A depuração circular acarreta a execução das instruções restantes na definição da função. O depurador irá parar na instrução seguinte.

Como examinar e editar os valores das variáveis

Para verificar os valores das variáveis à medida que examina o código, utilize a lista de variáveis do Dreamweaver, localizada no painel inferior da janela do depurador Javascript. Os nomes das variáveis são digitados na coluna da esquerda; a coluna da direita apresenta uma lista dos valores atuais de cada variável quando o programa parar a execução em um ponto de interrupção ou após a depuração total do código.



Para adicionar uma variável à lista de variáveis, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione o nome da variável na seção do código da janela do depurador JavaScript. Clique no botão com o sinal de adição (+) e pressione a tecla Enter.
- Clique no botão com o sinal de adição (+), digite o nome da variável que deseja examinar e pressione a tecla Enter.

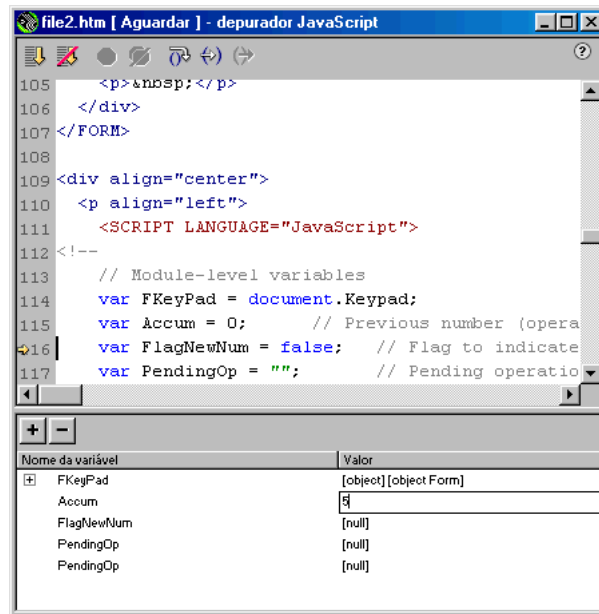
À medida que você examinar o código, os valores aparecerão do lado de cada variável. Se a variável for um objeto com propriedades, será possível expandi-la (mostrar as suas propriedades e valores), clicando no botão com o sinal de adição (+) (no Windows), ou no botão com um triângulo (no Macintosh), ao seu lado na lista. A variável expandida será automaticamente reduzida cada vez que o código for examinado.

Para remover um item da lista de variáveis:

- 1 Selecione o item da lista de variáveis.
- 2 Clique no botão com o sinal de subtração (-).

Para editar um valor:

- 1 Selecione o item da lista de variáveis.
- 2 Clique no valor da lista de variáveis.
- 3 Edite o valor, digitando na caixa de texto que aparecer.

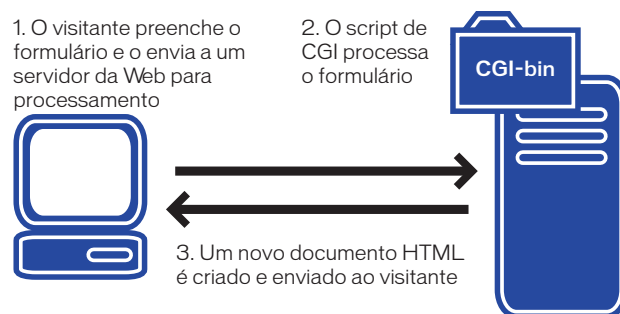


CAPÍTULO 20

Como criar formulários

Os formulários permitem interagir com ou reunir informações dos visitantes ao seu site. Por exemplo: é possível indagar o nome e endereço eletrônico de um usuário, pedir que o visitante participe de uma pesquisa, assine um livro de convidados ou forneça comentários a respeito do seu site.

Os formulários se dividem em duas partes: O código-fonte HTML que descreve o formulário (por exemplo: os campos, identificadores e botões que o usuário verá na página) e um script ou aplicativo que processa as informações enviadas (um script CGI, por exemplo). Não é possível coletar os dados de um formulário sem utilizar um script de processamento.



Utilize o Macromedia Dreamweaver para criar diversos objetos de formulário, como campos de texto, de senha, botões de opção, caixas de seleção, menus pop-up e imagens “clicáveis” (como um botão Enviar).

Também é possível utilizar o comportamento Validar o formulário do Dreamweaver para verificar as informações fornecidas por um visitante; por exemplo: é possível verificar se um endereço do correio eletrônico contém um símbolo de arroba (@) ou se um campo essencial contém uma entrada.

Sobre os scripts CGI

Geralmente, os formulários são processados por scripts CGI (Common Gateway Interface). A CGI constitui uma maneira padronizada de enviar informações entre um servidor e um script de processamento. Normalmente, os scripts CGI são escritos em Perl ou outra linguagem de programação, como C++, Java, VBScript ou JavaScript, por exemplo. Antes de criar formulários interativos, verifique com o seu provedor de serviços da Internet ou administrador do servidor se é possível executar scripts CGI no seu servidor.

Sobre os objetos de formulário

No Dreamweaver, os tipos de entrada em formulários são denominados objetos de formulário. É possível inserir objetos de formulário utilizando a categoria Formulários do painel Objetos, ou escolhendo as opções Inserir > Formulário, e Inserir > Objetos de formulário.



A categoria Formulários apresenta os seguintes botões:

Inserir formulário insere um formulário no documento. O Dreamweaver inserirá tags form de abertura e finalização no código-fonte HTML. Quaisquer outros objetos de formulário, como campos de texto, botões, e assim por diante, devem ser inseridos entre os tags form, para que os dados sejam processados corretamente por todos os navegadores.

Inserir campo de texto insere um campo de texto em um formulário. Os campos de texto aceitam qualquer tipo de texto, seja ele alfabético ou numérico. O texto digitado pode ser exibido como uma linha simples, linhas múltiplas, marcadores ou asteriscos (com a finalidade de proteger as senhas).

Inserir botão insere um botão de texto em um formulário. Os botões realizam tarefas quando forem clicados, como o envio e redefinição dos formulários. É possível adicionar um nome ou identificador personalizado ao botão ou utilizar um dos identificadores predefinidos: Enviar ou Redefinir.

Inserir caixa de seleção insere uma caixa de seleção em um formulário. As caixas de seleção permitem múltiplas respostas em um único grupo de opções. O usuário poderá selecionar quantas opções forem aplicáveis.

Inserir botão de opção insere um botão de opção em um formulário. Os botões de opção representam opções exclusivas. A seleção de um dos botões do grupo cancela a seleção de todos os outros. Por exemplo: o usuário poderá selecionar a opção Sim ou a opção Não.

Inserir lista/menus permite criar opções do usuário em uma lista. A opção Lista exibirá os valores de opção em uma lista de rolagem e permitirá aos usuários selecionar diversas opções na lista. A opção Menu exibirá os valores de opção em uma lista suspensa e permitirá aos usuários selecionar apenas uma única opção.

Inserir campo de arquivos insere um campo de texto em branco e um botão Procurar em um documento. Os campos de arquivos permitem que o usuário procure os arquivos nos discos rígidos, efetuando o seu upload como dados do formulário.

Inserir campo de imagens permite inserir uma imagem em um formulário. Os campos de imagens podem ser utilizados em vez dos botões Enviar, para criar botões com aparência gráfica.

Inserir campo oculto insere um campo oculto no documento, no qual é possível armazenar dados do usuário. Os campos ocultos permitem armazenar informações que tiverem sido digitadas pelo usuário (como um nome, endereço de correio eletrônico ou preferência de compra) e, em seguida, utilizá-las quando o usuário visitar o site na próxima vez.

Inserir menu de salto insere uma lista de navegação ou menu pop-up. Os menus de salto permitem inserir um menu no qual cada opção se vincula a um documento ou arquivo. Consulte “Como criar menus de salto” na página 401.

Como criar um formulário

Um formulário contém propriedades que não são visíveis ao usuário. As propriedades especificam como o formulário será processado

Um formulário consiste de três partes básicas:

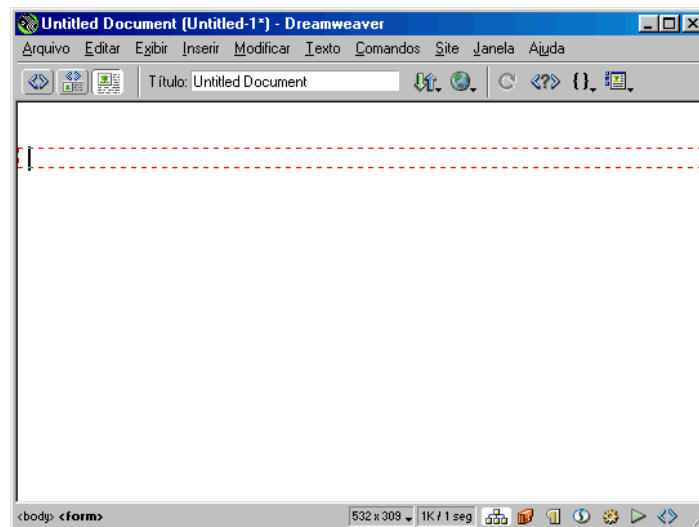
- tags form, que incluem a URL do script CGI que processará o formulário e o método através do qual os dados serão enviados a um servidor
- os campos do formulário, que incluem campos de texto, menus, caixas de seleção e botões de opção
- botão Enviar, que envia os dados ao script CGI do servidor

Nota: Se você tentar inserir um objeto de formulário sem criar o formulário, será exibida a seguinte mensagem do Dreamweaver: "Deseja adicionar tags de formulário?". Escolha Sim, para que o Dreamweaver crie tags "form" para o objeto.

Para adicionar um formulário a um documento:

- 1 No documento, coloque o ponto de inserção onde deseja que o formulário apareça e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
- Na categoria Formulários do painel Objetos, selecione o ícone de Inserir formulário.
 - Escolha Inserir > Formulário.

Quando um formulário for criado, aparecerá um contorno pontilhado vermelho na janela do documento. Se este contorno não aparecer, verifique se a opção Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis está selecionada.



- 2 No documento, clique no contorno correspondente ao formulário, para selecioná-lo, se já não estiver.
- 3 No campo Nome do formulário, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para identificar o formulário.

O ato de nomear um formulário possibilita fazer referências a ele ou controlá-lo com uma linguagem de criação de scripts, como JavaScript ou VBScript.

- 4 No campo Ação, especifique o caminho até a URL onde reside o script ou aplicativo de processamento que processará as informações do formulário, seguindo um dos procedimentos abaixo:

- Clique no ícone de pasta e navegue até a pasta relevante.
- Digite o caminho completo até a pasta.

Se estiver especificando um caminho até um script CGI, o caminho até a URL terá uma aparência semelhante a:

`http://www.meu_site.com/cgi-bin/process.cgi`

- 5 No menu pop-up Método, escolha o método através do qual serão processados os dados do formulário.

- Escolha POST, para enviar os valores do formulário no corpo de uma mensagem.
- Escolha GET, para enviar as informações ao servidor e anexar à URL os valores do formulário que tiverem sido enviados.

Nota: Não utilize o método GET com formulários extensos. As URLs se limitam a 8192 caracteres. Se a quantidade de dados enviados for grande demais, os dados se tornarão truncados, o que poderá levar a resultados de processamento inesperados. Também não utilize o método GET ao lidar com números de cartões de crédito ou outras informações confidenciais, pois este método de transmissão de informações não é seguro.

- Escolha Padrão, para utilizar a definição padrão do navegador do usuário para envio de dados de formulários que, em geral, é o método GET.

Sobre os campos de formulário

Depois que os tags `form` tiverem sido adicionados ao documento, é possível adicionar objetos de formulário. Utilize os objetos de formulário para solicitar informações aos visitantes do site.

Utilize os campos de formulário quando desejar configurar um formulário no qual os visitantes possam digitar suas respostas (nome e endereço, por exemplo). Existem três tipos de campos que podem ser inseridos em um formulário: campos de texto (nos quais o usuário digita uma resposta), campos de arquivos (nos quais o usuário digita o caminho até um arquivo do qual deverá ser feito o upload para o servidor, e os campos ocultos (que armazenam informações digitadas pelo usuário em outro campo).

Quando estiver adicionando um campo a um formulário, você poderá definir a sua extensão, número de linhas, número de caracteres que podem ser digitados pelo usuário e se o campo será destinado a uma senha.

Como criar campos de texto

Um campo de texto é um objeto de formulário no qual os usuários podem digitar uma resposta.

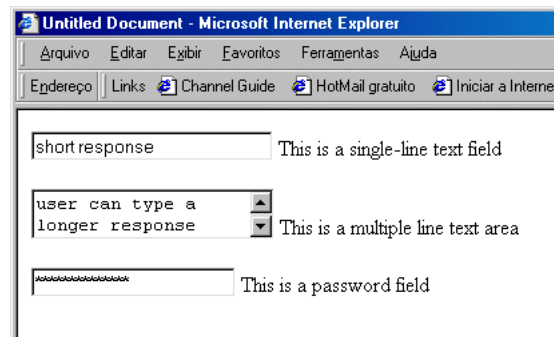
Há três tipos de campo de texto:

Campos de texto de linha única normalmente, são utilizados para fornecer uma resposta com uma única palavra ou frase breve, como um nome ou endereço.

Campos de texto de linhas múltiplas fornecem ao visitante uma área maior, na qual poderão digitar uma resposta. É fácil determinar o número de caracteres ou de linhas que estarão disponíveis ao visitante para escrever o texto.

Campos de senha são um tipo especial de campo de texto, no qual o texto digitado pelo usuário se torna oculto ou é substituído por asteriscos ou marcadores, que obscurecem o texto.

Nota: As senhas que forem enviadas a um servidor através deste método não estarão criptografadas. Por conseguinte, a transferência de dados não é segura.



Para criar um campo de texto de linha única ou de senha:

1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de texto.
- Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir campo de texto.

Aparecerá um campo de texto no documento.

2 No campo Campo de texto, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para o campo.

Certifique-se de que o nome seja exclusivo. Não é possível duplicar o nome de um campo de texto em um formulário. Não deixe espaços em branco. Em vez disso, utilize um sinal de sublinhado para separar as palavras. Por exemplo: digite **último_nome**, em vez de **último nome**.

3 No campo Larg. do caractere, siga um dos procedimentos abaixo:

- Aceite a definição padrão, que estabelece a extensão do campo de texto em aproximadamente 24 caracteres.
- Digite um número, para especificar a extensão do campo de texto.

4 No campo N° máx. de caract., siga um dos procedimentos abaixo:

- Deixe o campo em branco, o que permitirá aos usuários digitar o texto na extensão que desejarem. Se a entrada do usuário exceder a largura (extensão) do caractere do campo de texto, o texto rolará.
- Digite um número para definir o número máximo de caracteres que poderão ser digitados pelo usuário no campo.

Por exemplo: é recomendável limitar um campo de idade a três dígitos e um campo de senha a oito caracteres. Se o usuário ultrapassar o número máximo de caracteres, o formulário produzirá um alerta sonoro.

5 Em Tipo, selecione o tipo de campo de texto a ser criado, seguindo um dos procedimentos abaixo:

- Selecione Linha simples, para criar um campo de texto de linha única.
- Selecione Senha, para criar um campo de senha.

6 Se desejar definir o texto padrão de um campo de texto, digite o texto no campo Valor inicial do inspetor de propriedades

Este texto será exibido no campo de texto quando o formulário for carregado pela primeira vez no navegador do usuário.

- 7** Se desejar, digite um identificador ou texto descritivo ao lado do objeto.

É possível aplicar formatação de texto aos identificadores dos objetos do formulário. Para obter mais informações, consulte “Como definir e alterar as fontes e estilos” na página 257.

Para criar uma área de texto de linhas múltiplas:

- 1** Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de texto.
- Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir campo de texto.

Aparecerá um campo de texto no documento.

- 2** No campo Campo de texto, no inspetor de propriedades, digite um nome para o objeto do campo de texto.

Certifique-se de que o nome seja exclusivo. Não é possível duplicar o nome de um campo de texto em um formulário. Não deixe espaços em branco. Em vez disso, utilize um sinal de sublinhado para separar as palavras. Por exemplo: digite `comentários_do_usuario`, em vez de `comentários do usuário`.

- 3** Em Tipo, selecione Multi-linha.

- 4** No campo Largura do caractere, siga um dos procedimentos abaixo:

- Aceite a definição padrão, que estabelece a extensão da área de texto em 20 caracteres.
- Digite um número, para especificar a extensão da área de texto.

- 5** No campo Número de linhas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Aceite a definição padrão, que estabelece um campo de texto com duas linhas.
- Digite um número para especificar o número de linhas da área de texto.

6 No menu pop-up Quebra autom. de linha, selecione uma definição para estabelecer como a entrada do usuário será exibida quando esta exceder a área de texto.

- Selecione Desativada ou Padrão, se desejar que o texto não passe automaticamente à linha seguinte.

Quando a entrada do usuário exceder a margem direita da área de texto, este será quebrado para a esquerda. O usuário deverá pressionar a tecla Return, para mover o ponto de inserção para a linha seguinte na área de texto.

- Selecione a opção Virtual, para definir a quebra de linha na área de texto.

Quando a entrada do usuário exceder a margem direita da área de texto, este será quebrado para a linha seguinte. Contudo, quando os dados forem enviados para processamento, a quebra automática de linha não se aplicará aos dados; estes serão enviados como uma sequência de caracteres.

- Selecione a opção Física, para definir a quebra de linha na área de texto assim como nos dados, quando estes forem enviados para processamento.

7 Se desejar definir o texto padrão de um campo de texto, digite o texto no campo Valor inicial do inspetor de propriedades.

Este texto será exibido no campo de texto quando o formulário for carregado pela primeira vez no navegador do usuário.

8 Se desejar, digite um identificador ou texto descritivo ao lado do objeto.

É possível aplicar formatação de texto aos identificadores dos objetos do formulário. Para obter mais informações, consulte “Como definir e alterar as fontes e estilos” na página 257.

Como permitir que os visitantes façam o upload de um arquivo para o seu servidor

Em alguns casos, é possível que as informações solicitadas aos visitantes do seu site sejam complicadas demais para responder em um campo de texto. Você poderá requerer que os visitantes enviem um arquivo inteiro para o servidor (um currículo com formatação sofisticada, um arquivo de imagens gráficas ou outro tipo de documento, por exemplo). É possível configurar um campo de arquivos de forma a cumprir esta tarefa.

Um campo de arquivos se parece com outros campos de texto, exceto pela presença de um botão Procurar. O usuário poderá digitar o caminho até o arquivo que está enviando ou utilizar o botão Procurar, para localizar e selecionar o documento em questão.

Para poder utilizar um campo de arquivos, o método de formulários deverá estar definido como POST. Os visitantes enviarão um arquivo para o endereço configurado no campo Ação do formulário.

Nota: Antes de utilizar o campo de arquivos, confirme com o administrador do servidor se o upload anônimo de arquivos é permitido. Se inserir um campo de arquivos com o Dreamweaver, você deverá inserir manualmente `ENCTYPE="multipart/form-data"` no tag form, para garantir que o arquivo estará adequadamente codificado.

Para criar um campo de arquivos em um formulário:

- 1 Clique no contorno do formulário para selecioná-lo e, em seguida, no inspetor de propriedades, defina o método de formulários como sendo POST.
- 2 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de arquivos.
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir campo de arquivos.Aparecerá um campo de arquivos no documento.
- 3 No campo Nome do campo de arquivos, no inspetor de propriedades, digite o nome do objeto campo de arquivos.
- 4 No campo Larg. do caractere, digite o valor correspondente ao número máximo de caracteres a serem exibidos no campo.
- 5 No campo N° máx. de caracteres, digite o valor correspondente ao número máximo de caracteres que o campo comportará.

Como criar um campo oculto

Os campos ocultos não se encontram visíveis aos visitantes do seu site. Eles são elementos invisíveis que são colocados nos documentos para coletar ou enviar informações. As informações contidas nos campos ocultos serão repassadas ao servidor quando o formulário for enviado, utilizando o par nome/valor que tiver sido definido na configuração do campo oculto.

Quando você inserir um campo oculto, o Dreamweaver adicionará um marcador no documento. Se você inserir um campo oculto e não vir um marcador, escolha Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis, para revelar o marcador.

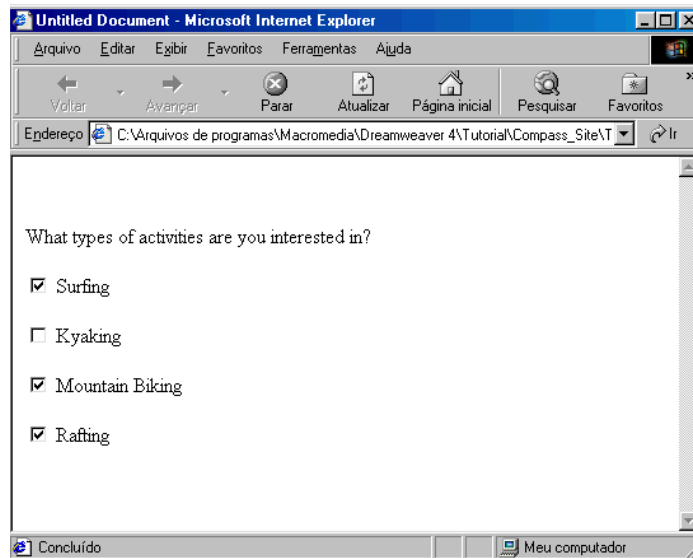
Para criar um campo oculto:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo oculto.
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir campo oculto.Aparecerá um marcador no documento.
- 2 No campo Campo oculto, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para o campo.
- 3 No campo Valor, digite o valor que deseja atribuir ao campo.

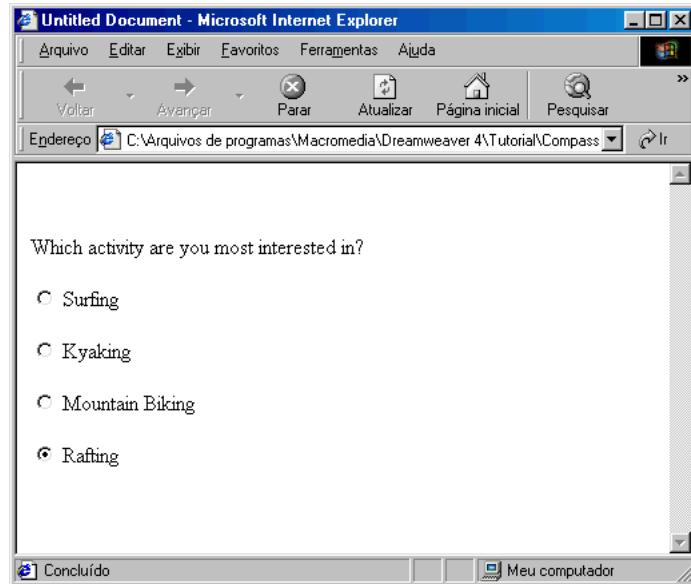
Como inserir caixas de seleção e botões de opção

Utilize os objetos de formulário caixa de seleção e botão de opção para configurar objetos de seleção predefinidos. O usuário clica numa caixa de seleção ou botão de opção para fazer uma escolha.

A diferença entre as caixas de seleção e os botões de opção está na maneira como eles funcionam. Nas caixas de seleção, o usuário alterna cada resposta para “inativa” ou “ativa”. As opções das caixas de seleção funcionam independentemente. O usuário poderá selecionar mais de uma opção em um grupo de caixas de seleção.



Os botões de opção funcionam como um grupo e fornecem valores de seleção mutuamente exclusivos. É possível selecionar apenas uma opção em um grupo de botões de opção.



Como inserir uma caixa de seleção

As caixas de seleção permitem ao usuário selecionar mais de uma opção em um grupo de opções.

Cada objeto de formulário caixa de seleção é um elemento individual, devendo ter um nome exclusivo no campo Nome.

Para inserir uma caixa de seleção:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Caixa de seleção.
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir caixa de seleção.
- 2 No campo Nome da caixa de seleção, no inspetor de propriedades, digite um nome descritivo para a caixa de seleção.

Nota: Todas as caixas de seleção que forem adicionadas a um formulário devem contar com um nome exclusivo.

- 3 No campo Valor selecionado, digite o valor da caixa de seleção.

Por exemplo: em uma pesquisa, é possível associar o valor 4 à opinião "concordo plenamente", e o valor 1 à opinião "discordo totalmente".

- 4 Na opção Estado inicial, clique em Selecionado, se desejar que uma opção apareça selecionada quando o formulário for carregado pela primeira vez no navegador.

Como inserir um botão de opção

Utilize os botões de opção quando o usuário tiver que selecionar apenas uma opção em um grupo de opções. Normalmente, os botões de opção são utilizados em grupos. Todos os botões de opção de um grupo devem ter o mesmo nome e conter diferentes valores de campo.

Para inserir botões de opção:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Objeto de formulário > Botão de opção.
- Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir botão de opção.

- 2 No campo Nome do botão de opção, no inspetor de propriedades, digite um nome descritivo para o grupo de opções.

Nota: Se você criar diversas interações com botões de opção em um formulário, certifique-se de que cada conjunto de botões de opção tenha um nome exclusivo.

- 3 No campo Valor selecionado, digite o valor que deseja enviar para o aplicativo do servidor ou script de processamento quando o usuário selecionar este botão de opção. Por exemplo: digite **futebol**, no campo Valor selecionado, para indicar que o usuário escolheu futebol.

- 4 Na opção Estado inicial, clique em Selecionado, se desejar que uma opção apareça selecionada quando o formulário for carregado pela primeira vez no navegador.

Sugestão: Para adicionar outros botões de opção ao grupo, selecione o botão de opção original e, em seguida, enquanto mantém a tecla Control pressionada (no Windows), ou a tecla Option pressionada (no Macintosh), arraste-o e altere o campo Valor selecionado de cada novo botão.

Sobre as listas e menus

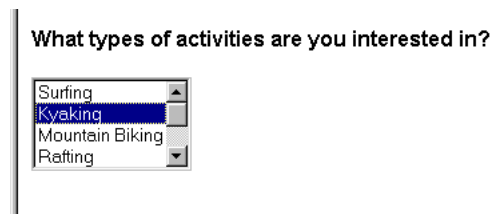
Quando deseja apresentar diversas opções ao usuário em um espaço limitado, utilize uma lista de opções ou menu. Embora as listas e menus de formulários sejam criados no mesmo inspetor de propriedades, estes componentes fornecem ao usuário recursos de funcionalidade diferentes.

Utilize uma lista quando deseja controlar o número de opções exibidas. É possível definir a altura da linha da lista. Quando o número de opções da lista ultrapassar a altura da linha, aparecerá uma barra de rolagem, que permitirá ao usuário visualizar todas as opções. Também é possível permitir que os usuários selecionem diversos itens de uma lista.

Utilize os menus quando o espaço for muito limitado. Os menus exibem uma entrada de linha única e incluem uma seta abaixo, na qual o usuário poderá clicar, para revelar as outras opções do menu. O usuário poderá escolher apenas um item de menu de cada vez.

Como criar uma lista de rolagem

As listas de rolagem permitem configurar diversas opções em um espaço limitado. É possível definir a altura da linha da lista, a fim de permitir que o usuário faça múltiplas seleções na lista.



Para criar uma lista de rolagem:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir lista/menu.
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Lista/menu e selecione o elemento resultante, se necessário.
- 2 No campo Lista/menu, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para a lista.
- 3 Em Tipo, selecione a opção Lista.

- 4 No campo Altura, digite um número para especificar o número de linhas a serem exibidas pela lista.

A altura padrão da linha está definida como 4. As barras de rolagem aparecerão quando o número especificado for menor do que o número de opções contidas na lista.

- 5 Se desejar permitir ao usuário selecionar mais de uma opção na lista, selecione Permitir múltiplas (ao lado da opção Seleções).

- 6 Clique em Valores da lista, para adicionar as opções.

Aparecerá a caixa de diálogo Valores da lista.

- 7 Com o ponto de inserção no campo Identificador do item, digite o texto que deseja incluir na lista.

- 8 No campo Valor, digite o texto ou dados que deseja enviar ao servidor quando o usuário selecionar este item.

- 9 Para adicionar um outro item à lista de opções, clique no botão com o sinal de adição (+) e, em seguida, repita as etapas 7 e 8.

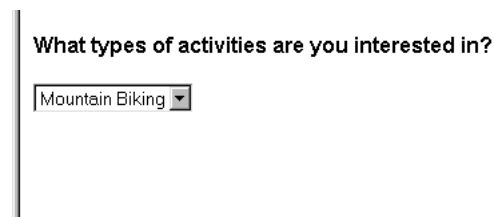
- 10 Quando terminar de adicionar os itens à lista, clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Valores da lista.

O inspetor de propriedades aparecerá. As opções estarão visíveis no campo Selecionados inicialmente.

- 11 Selecione um dos itens da lista, para que ele seja selecionado quando a lista aparecer pela primeira vez.

Como criar um menu pop-up

Os menus pop-up permitem configurar diversas opções em um espaço limitado. Quando o formulário for carregado em um navegador, apenas uma opção estará visível.



What types of activities are you interested in?

Mountain Biking ▼

O usuário poderá clicar na seta abaixo, para exibir todas as opções em um menu.

Para criar um menu pop-up:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir lista/menu.
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Lista/menu.
- 2 No campo Lista/menu, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para o menu.
- 3 Em Tipo, selecione a opção Menu.
- 4 Clique em Valores da lista, para adicionar as opções.

Aparecerá a caixa de diálogo Valores da lista.
- 5 Com o ponto de inserção no campo Identificador do item, digite o texto que deseja incluir na lista.
- 6 No campo Valor, digite o texto ou dados que deseja enviar ao servidor quando o usuário selecionar este item.
- 7 Para adicionar um outro item à lista de opções, clique no botão com o sinal de adição (+) e, em seguida, repita as etapas 6 e 7.
- 8 Quando terminar de adicionar os itens à lista, clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Valores da lista.

O inspetor de propriedades aparecerá. As opções estarão visíveis no campo Seleccionados inicialmente.

Sobre os botões de formulário

Os botões de formulário controlam as operações relacionadas aos formulários. É possível utilizar um botão de formulário para enviar os dados que o usuário tiver digitado, para processamento pelo servidor, ou para redefinir um formulário, o que permitirá ao usuário corrigir as informações antes de enviar os dados. Também é possível utilizar um botão para efetuar outras tarefas de processamento que tiverem sido definidas em um script de processamento. Por exemplo: o botão do formulário poderá calcular um pedido de compra, com base nos valores de campos especificados.

Como criar botões de texto de formulário

Os botões de texto de formulário são botões padrão no estilo dos navegadores, que contêm o texto que você deseja exibir, como Enviar, Redefinir, ou Calcular o pedido, por exemplo.

Para criar um botão de texto:

1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Objeto de formulário > Botão.
- Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir botão.

2 No campo Botão, no inspetor de propriedades, digite um nome para o botão.

Nota: Existem dois nomes reservados: Enviar, que envia os dados do formulário para processamento, e Redefinir, que redefine todos os campos do formulário aos seus valores originais.

3 No campo Denominação, no inspetor de propriedades, digite o texto que deseja que apareça no botão.

4 No campo Ação, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a opção Enviar o formulário, para enviar o formulário para processamento quando o botão for clicado.
- Selecione a opção Redefinir o formulário, para redefinir o formulário quando o botão for clicado.
- Selecione a opção Nenhuma, para ativar outra ação relacionada ao script de processamento quando o botão for clicado (para calcular um total, por exemplo).

Como criar um botão gráfico Enviar

É possível criar um botão Enviar mais atraente, utilizando o comando Inserir campo de imagens, para inserir uma imagem em um formulário.

Também é possível utilizar botões com aparência gráfica para efetuar outras operações do formulário, como a sua redefinição ou a execução de um som. A utilização de uma imagem para efetuar tarefas diferentes do envio de dados requer a anexação de um comportamento ao objeto de formulário. No painel Comportamentos do Dreamweaver, é possível anexar um comportamento ou afetar o formulário, utilizando código JavaScript. Para examinar como se deve anexar um comportamento a um objeto, consulte “Como anexar um comportamento” na página 473.

Para criar um botão gráfico Enviar:

- 1 No documento, coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de imagens.
 - Na categoria Formulários do painel Objetos, clique no ícone de Inserir campo de imagens.
- 2 No inspetor de propriedades, altere o texto do campo Campo de imagens, para Enviar.
- 3 No campo Orig, clique no ícone de pasta e navegue até a imagem que deseja inserir na página.
- 4 No campo Alt, digite o texto que deseja que apareça no lugar da imagem (nos navegadores somente de texto ou naqueles nos quais o download de imagens feito manualmente).

Sobre a criação de formulários

É possível utilizar quebras de linha, parágrafo, texto pré-formatado ou tabelas para formatar os formulários. Não é possível inserir um formulário em outro formulário (ou seja, não é possível sobrepor os tags), embora seja possível incluir mais de um formulário em uma página.

Quando estiver criando um formulário, lembre-se de identificar os campos com texto descritivo, para permitir ao usuário identificar o título da pergunta. Por exemplo: “Digite o seu nome”, para solicitar o nome do usuário.

Como adicionar diversos objetos a um formulário

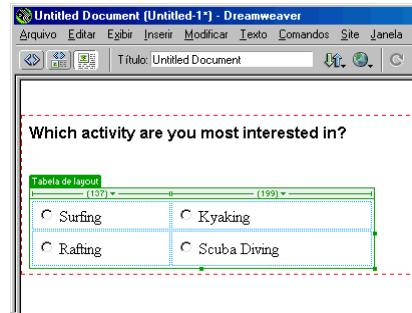
É possível configurar diversos formulários em um único documento ou página da Web. Certifique-se apenas de que os tags do formulário não se sobreponham.

Para adicionar diversos objetos a um formulário:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário e, em seguida, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha um objeto no menu Inserir > Objeto de formulário.
 - Na categoria Formulários, no painel Objetos, clique no ícone correspondente ao objeto que deseja inserir no formulário.
- 2 Especifique as propriedades do objeto no inspetor de propriedades (escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, se este já não estiver aberto).

Como inserir tabelas em formulários

É possível criar formulários mais atraentes através da inserção de tabelas. Utilize as tabelas para fornecer uma estrutura para os objetos de formulário e os identificadores dos campos. As tabelas facilitam o alinhamento das opções, tanto vertical quanto horizontalmente. Ao utilizar as tabelas em formulários, certifique-se de que todos os tags `table` estejam delimitados por tags `form`.



Como processar os formulários

Os formulários são processados pelo script ou aplicativo especificado no atributo `action` do tag `form`. Selecione um formulário e examine a ação a ele associada no inspetor de propriedades.

Os formulários mais simples utilizam JavaScript ou VBScript para efetuar todo o processamento dos formulários no cliente (o que evita a necessidade de enviar os dados do formulário ao servidor para o processamento). Por exemplo: imagine que você esteja lidando com um pequeno formulário, situado na parte inferior de uma página que contém apenas dois botões de opção, identificados por Sim e Não, além de um botão Enviar. É possível que a ação do formulário seja uma função JavaScript, definida na seção `head` do documento, que exibirá um alerta se o usuário selecionar Sim, e outro alerta, se o usuário selecionar Não:

```
função processForm(){
    if (document.forms[0].elements[0].checked){
        alert('Sim');
    }else{
        alert('Não');
    }
}
```

Para poder utilizar uma função JavaScript do cliente como ação do formulário:

- 1 Em um formulário, selecione um botão Enviar.
- 2 Anexe o comportamento Chamar o JavaScript ao botão. Consulte “Chamar o JavaScript” na página 480.
- 3 Na caixa de texto JavaScript que aparecer durante a anexação do comportamento, digite `processForm()`.
- 4 Adicione uma função JavaScript `processForm()` (como a mostrada acima) à seção `head` do documento.

É possível lidar com muitas tarefas de processamento de formulários utilizando os recursos de criação de scripts do cliente, porém não é possível salvar os dados digitados pelo usuário ou enviá-los a terceiros. Para esta finalidade, é necessário utilizar um aplicativo do servidor, como o script Common Gateway Interface (CGI), por exemplo. Os scripts CGI podem ser escritos em Perl, C, Java ou outra linguagem de programação. Há diversos sites na Web que oferecem scripts CGI gratuitos para a sua utilização (consulte “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25). É possível modificar estes scripts de acordo com as suas necessidades. Também é possível perguntar ao provedor de serviços da Internet ou à equipe da Web se há qualquer script CGI disponível que já esteja configurado para a execução no seu servidor.

Para examinar uma introdução à criação de scripts CGI, consulte os recursos CGI listados em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

Como utilizar os comportamentos com formulários

É possível anexar comportamentos aos formulários e objetos de formulários utilizando qualquer um dos comportamentos que aparecerem no painel Comportamentos quando o formulário ou objeto de formulários for selecionado. Os comportamentos Validar o formulário e Definir o texto do campo de texto estarão disponíveis apenas se tiver sido inserido um campo de texto no documento. Ao anexar o comportamento Validar o formulário a um objeto de formulário, é necessário especificar o campo de texto que deverá ser validado. Por exemplo: se anexar o comportamento Validar o formulário ao botão Enviar, você poderá especificar um campo de texto criado para “Nome”, para verificar se o usuário digitou texto no campo Nome.

Ao aplicar comportamentos, é necessário se assegurar que todos os objetos do formulário no documento tenham um nome exclusivo. Se for utilizado o mesmo nome para dois objetos diferentes, é possível que os comportamentos não funcionem adequadamente — mesmo se os objetos estiverem em formulários diferentes.

Os dois comportamentos específicos aos formulários são explicados abaixo. Para obter informações sobre outros comportamentos, consulte “Como utilizar os comportamentos” na página 469.

Validar o formulário verifica o conteúdo de determinados campos de texto, a fim de garantir que o usuário tenha digitado o tipo correto de dados. Consulte “Validar o formulário” na página 506.

Definir o texto do campo de texto substitui o conteúdo de um campo de texto pelo conteúdo especificado. Consulte “Definir o texto do campo de texto” na página 500.

CAPÍTULO 21

Como testar e publicar um site

Antes de carregar o site em um servidor e declará-lo pronto para a exibição, é recomendável testá-lo localmente. De fato, é recomendável testar e reparar o site com frequência durante a sua construção. Desta forma, é possível descobrir problemas logo e evitar que eles se repitam. Certifique-se de que a aparência e o funcionamento das páginas nos navegadores de destino estejam de acordo com o esperado, que não haja links rompidos e que o download das páginas não demore demais. Também é possível testar e reparar o site inteiro através da execução de um relatório de site, antes de publicá-lo.

As seguintes diretrizes o auxiliarão a criar uma experiência agradável aos visitantes do seu site:

- Certifique-se de que as páginas funcionem conforme o esperado nos navegadores de destino e de que elas não apresentem muitos problemas nos outros navegadores. As páginas deverão ser legíveis e funcionais nos navegadores que não oferecerem suporte aos estilos, camadas, plug-ins ou ao JavaScript. Consulte “Como verificar a compatibilidade com o navegador” na página 542. No caso das páginas que funcionarem muito mal nos navegadores mais antigos, considere a possibilidade de utilizar o comportamento Verificar o navegador, para redirecionar os visitantes automaticamente até uma outra página. Consulte “Verificar o navegador” na página 482.
- Visualize as páginas no maior número possível de navegadores e plataformas diferentes. Este procedimento possibilitará a observação de diferenças no layout, cores, tamanhos de fonte e tamanho padrão de janelas do navegador, que não podem ser previstos em uma verificação de navegador de destino. Consulte “Como visualizar nos navegadores” na página 544.

- Verifique o site quanto a possíveis links rompidos (e ajuste-os). Como os outros sites também sofrem reformas e reorganizações, a página à qual está vinculando o seu site pode ter sido transferida ou excluída. Para obter uma lista simples de links a sites externos, é possível executar uma verificação de links. Uma outra alternativa é executar um relatório no site inteiro, que verifica os links externos incorretos e produz um relatório sobre eles. Consulte “Como verificar links numa página ou site” na página 546, “Como abrir documentos vinculados no Dreamweaver” na página 549 ou “Como criar relatórios” na página 550.
- Monitore o tamanho das páginas e o tempo do seu download. Lembre-se que as páginas que consistem de uma tabela grande serão visualizadas pelos visitantes somente após o término da descarga da tabela inteira. Leve em consideração a possibilidade de desmembrar tabelas grandes; se isto não for possível, considere, então, colocar um conteúdo pequeno — como uma mensagem de boas-vindas ou uma faixa de propaganda — fora da tabela, no alto da página, para que os visitantes possam visualizar esse material enquanto for feito o download da tabela. Consulte “Como verificar o tempo e o tamanho do download” na página 549. Para obter mais informações sobre a utilização de comportamentos de camadas para cobrir a tela enquanto uma página for carregada, consulte “Mostrar/ocultar as camadas” na página 501.
- Execute alguns relatórios de site para testar e reparar o site inteiro. É possível verificar o seu site inteiro quanto a problemas, como, por exemplo, documentos sem títulos, tags vazios e tags redundantes aninhados. A execução destes relatórios antes da publicação do site garantirá o surgimento de menos problemas mais tarde. Consulte “Como criar relatórios” na página 550.
- A publicação do site, lançando-o e tornando-o ativo, pode ser alcançada de várias maneiras e é um processo contínuo. Depois que a maior parte do site tiver sido publicado, você e a sua equipe continuarão a atualizá-lo e mantê-lo. A definição e implementação de um sistema de controle de versão é um processo importante, tanto com as ferramentas do Dreamweaver quanto com um aplicativo externo de controle de versão.
- Utilize os fóruns de discussão do Macromedia Dreamweaver, que se encontram no site da Macromedia na Web. Eles são um recurso muito útil na obtenção de informações sobre diversos navegadores, plataformas e assim por diante.

Como verificar a compatibilidade com o navegador

O Dreamweaver permite a construção de páginas da Web com elementos que contam com o suporte de todos os navegadores (imagens e texto de parágrafo, por exemplo), assim como elementos que contam apenas com o suporte dos navegadores mais modernos (estilos e camadas, por exemplo).

O recurso Verificar os navegadores de destino testa o HTML nos documentos, a fim de verificar se algum tag ou atributo não conta com o suporte dos navegadores de destino. A verificação não altera qualquer aspecto do documento.

O recurso Verificar os navegadores de destino utiliza arquivos de texto, denominados perfis de navegadores, a fim de determinar os tags aceitos por navegadores específicos. O Dreamweaver inclui perfis predefinidos para as versões 2.0, 3.0 e 4.0 do Netscape Navigator e para as versões 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0 do Internet Explorer. Para modificar os perfis existentes ou criar novos perfis, consulte “Como criar e editar os perfis de navegadores” na página 573.

É possível executar uma verificação de navegador de destino em um documento, diretório ou no site inteiro. Observe que esse procedimento não verifica os scripts no site.

Para executar uma verificação de navegador de destino:

1 Escolha dentre as seguintes opções:

- Para executar a verificação no documento, salve o arquivo. A verificação é realizada na última versão salva do arquivo e inclui apenas as alterações que tiverem sido salvas.
- Para executar a verificação em um diretório ou site, escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela FTP do site; em seguida, selecione uma pasta no diretório local. A verificação do navegador de destino será efetuada em todos os arquivos HTML contidos nessa pasta e em suas subpastas. As verificações do navegador de destino podem ser efetuadas apenas nos arquivos locais.

2 Escolha Arquivo > Verificar os navegadores de destino.

Se ainda não tiver selecionado um navegador primário, você será solicitado a fazê-lo.

3 Na lista de navegadores, selecione o navegador de destino com que deseja verificar o site.

4 Clique em Efetuar a verificação.

O relatório do navegador de destino será aberto no navegador primário (que será iniciado, se já não estiver aberto).

5 Para salvar o relatório para referência futura, escolha Arquivo > Salvar, no navegador.

Nota: Como o relatório do navegador de destino é um arquivo temporário, ele será perdido se não for salvo antes da visita a outro site.

Como utilizar os comportamentos para detectar os navegadores e plug-ins

Os comportamentos podem ser utilizados para determinar qual navegador os visitantes do site estão utilizando e se dispõem de um plug-in instalado. Para obter mais informações sobre os comportamentos, consulte “Como utilizar os comportamentos” na página 469.

Verificar o navegador envia os visitantes a outras páginas, dependendo da marca e versão do navegador. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página, se eles estiverem utilizando a versão 4.0 ou mais avançada do Netscape Navigator; para outra página, se utilizarem a versão 4.0 ou mais avançada do Microsoft Internet Explorer (IE) ou por mantê-los na mesma página, caso estiverem utilizando qualquer outro navegador. Consulte “Verificar o navegador” na página 482.

Verificar o plug-in envia os visitantes a outras páginas, dependendo da ocorrência de um determinado plug-in instalado. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página se eles possuírem o Macromedia Shockwave, ou para outra página, se não o tiverem. Consulte “Verificar o plug-in” na página 483.

Como visualizar nos navegadores

É recomendável testar as páginas visualizando-as frequentemente em navegadores durante o projeto e o processo de criação da Web. Utilizando esta estratégia, é possível encontrar erros mais cedo, não copiando-os ou repetindo-os.

É possível visualizar documentos nos navegadores de destino a qualquer momento. Não é necessário ter salvo o documento. Todas as funções relacionadas aos navegadores estarão funcionando, inclusive os comportamentos JavaScript, links relativos a documentos e absolutos, controles ActiveX e plug-ins da Netscape, contanto que os plug-ins ou controles ActiveX necessários estejam instalados.

Os conteúdos vinculados aos caminhos relativos à raiz não aparecerão quando os documentos forem visualizados em um navegador local. Isso ocorre porque os navegadores não reconhecem as raízes dos sites, mas os servidores o fazem. Para visualizar o conteúdo vinculado aos caminhos relativos à raiz, coloque o arquivo em um servidor remoto e exiba-o nesse local. Para obter mais informações, consulte “Caminhos relativos à raiz” na página 388.

É possível definir até 20 navegadores para a visualização. Todos os navegadores definidos aparecerão no menu Visualizar no navegador. É recomendável visualizar nos seguintes navegadores: IE 3.0 ou 4.0; Netscape 3.0 e 4.0, e pelo menos um navegador somente texto, como o Lynx.

Para visualizar o documento num navegador, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Visualizar no navegador e, em seguida, escolha um dos navegadores listados.
- 1 Se ainda não tiver selecionado um navegador, escolha Editar > Preferências > Visualizar no navegador, para selecionar um navegador.
- Pressione a tecla F12, para exibir o documento no navegador primário.
 - Pressione as teclas Control e F12 (no Windows), ou Command e F12 (no Macintosh), para exibir o documento no navegador secundário.

Para alterar o navegador primário ou definir um navegador secundário:

- 1 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador > Editar a lista de navegadores, ou Editar > Preferências e selecione a guia Visualizar no navegador.
- 2 Defina as preferências de visualização como preferir.

Como definir as preferências de visualização no navegador

As preferências de visualização no navegador exibem os navegadores primário e secundário que estiverem definidos. Para abrir as preferências de visualização no navegador, escolha Editar > Preferências, e selecione Visualizar no navegador, ou Arquivo > Visualizar no navegador > Editar a lista de navegadores.

Visualizar utilizando o servidor local (apenas no Windows) permite escolher se será utilizado um servidor local ao visualizar uma página em um navegador. Para que esta opção funcione, é necessário que haja um software de servidor em execução no computador local. Quando esta opção for selecionada, o Dreamweaver fornecerá a página para a visualização por um servidor local, como uma URL iniciada por `http://localhost/`. Quando esta opção estiver desativada, o Dreamweaver abrirá o documento em um navegador com um caminho de arquivo iniciado por `file://`. Em alguns casos, os links especificados como caminhos relativos à raiz não funcionarão adequadamente quando abertos em um navegador com o caminho do tipo `file://`. Isto também acontece quando se executa uma verificação de navegador de destino. Consulte “Como visualizar nos navegadores” na página 544.

O botão de adição (+) adiciona um navegador à lista.

O botão de subtração (-) exclui da lista o navegador selecionado.

Editar altera as definições do navegador selecionado.

Navegador primário e Navegador secundário especificam se o navegador selecionado é o navegador primário ou o secundário. A tecla F12 abre o navegador primário. As teclas Control e F12 (no Windows), ou Command e F12 (no Macintosh), abrem o navegador secundário.

Como testar os links através da visualização em um navegador

Como os links não estão ativos na janela do documento, é necessário verificá-los e testá-los através da visualização das páginas no navegador. Por exemplo: verifique os links às imagens, arquivos de áudio e vídeo e assim por diante.

Para testar os links em um navegador:

- 1 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador, ou pressione a tecla F12.
- 2 Clique nos links ativos, para verificar se o link está funcionando corretamente.

Como verificar links numa página ou site

A correção dos links rompidos (aqueles que não mais seguem um caminho válido ou indicam arquivos inexistentes) em um site grande pode ser um problema entediante e consumir muito tempo. Isto se deve ao fato de um grande site poder conter centenas de links a documentos internos e externos e de que os links podem ser alterados ao longo do tempo. Os arquivos órfãos (arquivos que ainda existem no site, mas não estão mais vinculados a qualquer arquivo no site) podem ser um problema, também, pois eles podem ocupar espaço em disco e confundir outros membros da equipe que estiverem trabalhando no site.

Utilize o recurso Verificar os links, para procurar links que tenham sido rompidos e arquivos sem referências em um arquivo aberto, em uma parte do site ou no site local inteiro. O Dreamweaver verificará apenas os links e referências aos documentos dentro do site e compilará uma lista de links externos que aparecem no documento ou documentos selecionados, porém não os verificará.

Quando o Dreamweaver terminar de verificar os links nos arquivos especificados, ele abrirá a caixa de diálogo Verificador de links. Essa caixa de diálogo exibirá uma lista de links rompidos, links externos (impossíveis de serem verificados pelo Dreamweaver, por estarem fora do site) e arquivos órfãos. Para obter mais informações, consulte “Como abrir documentos vinculados no Dreamweaver” na página 549.

Para verificar os links no documento:

- 1 Salve o arquivo em uma parte de um site local.
- 2 Escolha Arquivo > Verificar os links.

Para verificar os links em uma parte de um site local:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 Escolha um site no menu pop-up Sites.

- 3 Na visualização da pasta local, selecione os arquivos ou pastas a serem verificados.
- 4 Inicie a verificação, utilizando um dos seguintes métodos:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou clique mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Verificar os links > Arquivos/pastas selecionadas.
 - Escolha Arquivo > Verificar os links.
- 5 Selecione um determinado relatório de link no menu pop-up Mostrar. As suas escolhas são Links rompidos, Links externos e Arquivos órfãos.

Só é possível verificar Arquivos órfãos, quando se verifica os links no site completo.
- 6 Uma lista de arquivos que se adequam ao tipo de relatório selecionado aparecerá na caixa de diálogo Verificador de links.

Para verificar os links no site inteiro:

- 1 Escolha Site > Verificar os links no site inteiro.

Aparecerá a caixa de diálogo Verificador de links.
- 2 Selecione um determinado relatório de link no menu pop-up Mostrar. As suas escolhas são Links rompidos, Links externos e Arquivos órfãos.
- 3 Uma lista de arquivos que se adequam ao tipo de relatório selecionado aparecerá na caixa de diálogo Verificador de links.

Nota: Se selecionar Arquivos órfãos como tipo de relatório, é possível excluí-los diretamente da caixa de diálogo Verificador de links, selecionando um arquivo da lista e pressionando a tecla Delete.

Para salvar o relatório inteiro como um arquivo de texto delimitado por tabulações:
Clique em Salvar.

Como ajustar os links rompidos

Quando você verificar os links no Dreamweaver, será exibida a caixa de diálogo Verificador de links, que apresentará um relatório de links rompidos, externos e — quando selecionado, verificará o site inteiro — quanto a arquivos órfãos.

É possível ajustar os links e referências a imagens que tiverem sido rompidos diretamente na caixa de diálogo Verificador de links, ou abrir os arquivos da lista e ajustar os links no inspetor de propriedades.

Para ajustar os links na caixa de diálogo Verificador de links:

- 1 Selecione o link rompido na coluna Links rompidos da caixa de diálogo Verificador de links.

Aparecerá um ícone de pasta ao lado do link rompido.

- 2 Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo, ou digite o caminho correto e o nome do arquivo.
- 3 Pressione a tecla de tabulação ou Enter.

Se houver outras referências rompidas a este mesmo arquivo, aparecerá uma caixa de diálogo que o solicitará a ajustar as referências também nos outros arquivos. Clique em Sim, para que o Dreamweaver atualize todos os documentos da lista que fizerem referência a este arquivo. Clique em Não, para que o Dreamweaver atualize apenas a referência atual.

Nota: Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver ativada neste site, o Dreamweaver tentará retirar os arquivos que precisarem ser alterados. Se não conseguir retirar um arquivo, o Dreamweaver exibirá uma caixa de diálogo de advertência e manterá inalteradas as referências rompidas. Consulte “Como utilizar as opções de devolução e retirada de arquivos” na página 139.

Para ajustar os links no inspetor de propriedades:

- 1 Clique duas vezes em uma entrada da coluna Arquivo, na caixa de diálogo Verificador de links.

O Dreamweaver abrirá o documento, selecionará a imagem ou link com problema, e realçará o caminho e o nome do arquivo no inspetor de propriedades. Caso o inspetor de propriedades não esteja visível, escolha Janela > Propriedades, para abri-lo.

- 2 Sobrescreva o texto realçado, a fim de criar um novo caminho e nome de arquivo, ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo.

Se estiver atualizando a referência de uma imagem e a nova imagem aparecer com o tamanho incorreto, clique nos identificadores L e U, no inspetor de propriedades, ou clique no botão Atualizar, para redefinir os valores relativos à altura e largura. Os identificadores L e U passarão, de negrito, ao tipo normal.

- 3 Salve o arquivo.

À medida que os links forem ajustados, suas entradas desaparecerão da lista Links rompidos. A permanência de uma entrada na lista após a digitação do novo caminho e nome de arquivo no Verificador de links (ou após o salvamento das alterações feitas no inspetor de propriedades) indica que o Dreamweaver não conseguiu localizar o novo arquivo. O link ainda será considerado como rompido.

Como abrir documentos vinculados no Dreamweaver

Os links não estão ativos dentro do Dreamweaver, ou seja, não é possível abrir um documento vinculado clicando no link, na janela do documento.

Para abrir documentos vinculados no Dreamweaver, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione o link e escolha Modificar > Abrir a página vinculada.
- Pressione a tecla Control (no Windows), ou Command (no Macintosh), e clique duas vezes no link.

Nota: É necessário que o documento vinculado resida no disco local.

Como verificar o tempo e o tamanho do download

O tamanho da página atual e o tempo estimado do download da mesma aparecerão na parte inferior da janela do documento. O Dreamweaver calculará o tamanho com base no conteúdo da página toda, o que inclui todos os objetos vinculados, como imagens e plug-ins.

O Dreamweaver estimará o tempo de download com base na velocidade de conexão digitada nas preferências da barra de status. O tempo do download é variável e depende das condições gerais da Internet.

Uma boa diretriz a ser seguida na verificação dos períodos de download de uma determinada página da Web é a regra de oito segundos. Ou seja, a maioria dos usuários não esperará mais do que oito segundos para que a página seja carregada completamente.

Para definir as preferências de tempo e tamanho do download:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Barra de status.
- 2 Escolha uma velocidade de conexão com a qual deseja calcular o tempo do download.

A velocidade média de conexão nos Estados Unidos é 28,8. Se o seu projeto destinar-se a uma intranet, considere a escolha de 1500 (velocidade T1).

Como utilizar os relatórios para testar um site

Ao testar o site, é possível compilar e gerar relatórios relativos a vários atributos HTML, utilizando o comando Relatórios. Este comando permite verificar os links externos, tags combináveis de fontes aninhadas, texto alternativo ausente, tags aninhados redundantes, tags vazios removíveis e documentos sem título. É possível testar e reparar documentos selecionados ou um site inteiro para estes problemas de HTML antes de publicar o site.

Depois que um relatório for compilado, é possível salvá-lo como um arquivo XML e importá-lo para um arquivo existente de modelo. É possível importar então o arquivo de modelo para um banco de dados ou planilha, e imprimi-lo ou exibi-lo no site da Web. É possível adicionar também diversos tipos de relatórios ao Dreamweaver, através do site de intercâmbio da Macromedia na Web. Consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

Para utilizar o comando Relatórios para trabalhar com o sistema de devoluções e retiradas e com as Design Notes, consulte “Como utilizar os relatórios para melhorar o fluxo de trabalho” na página 149.

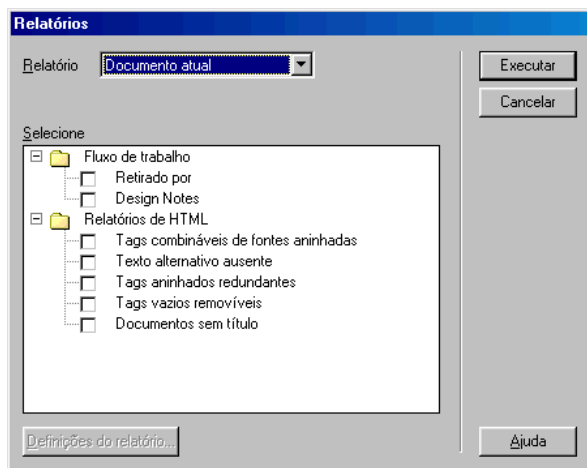
Como criar relatórios

É possível executar vários tipos de relatórios em documentos, pastas e sites, organizar os resultados e obter detalhes adicionais sobre os resultados selecionados.

Para criar um relatório:

- 1 Escolha Site > Relatórios.

Aparecerá a caixa de diálogo Relatórios.



2 Escolha uma categoria de relatório no menu pop-up Relatório.

As opções de relatório são: Documento atual, Todo o site local, Arquivos selecionados do site e Pasta. Não é possível executar um relatório Arquivos selecionados do site, exceto se já tiver selecionado os arquivos na janela do site.

3 Selecione um tipo de relatório, clicando na caixa apropriada.

É possível selecionar um relatório ou selecionar vários para serem executados simultaneamente.

- Os tags combináveis de fontes aninhadas criam um relatório que lista todos os tags de fontes aninhadas que podem ser combinados para limpar o código. Por exemplo: será relatado `STOP!`.
- Texto alternativo ausente cria um relatório que lista todos os tags `img` que não possuem texto alternativo. Texto alternativo aparece no lugar da imagem para os navegadores somente de texto ou para os navegadores que tiverem sido definidos para o download manual de imagens.
- Tags aninhados redundantes cria um relatório que detalha os tags aninhados que devem ser limpos. Por exemplo: a frase `<i> O rato <i> roeu</i> a roupa do rei de Roma</i>` seria relatada.
- Tags vazios removíveis cria um relatório que detalha todos os tags vazios que podem ser removíveis, para limpar o código HTML. Por exemplo: é possível que um item ou imagem na visualização de código tenha sido excluído, mas os tags que se aplicam a ele ou ela, não.
- Documentos sem título cria um relatório que lista todos os documentos sem título encontrados dentro dos parâmetros selecionados. Serão relacionados os documentos com títulos padrão, títulos duplicados ou tags de títulos ausentes.

4 Clique em Executar, para criar o relatório.

Dependendo do que escolher para relatar, você precisará salvar o arquivo, definir o site ou selecionar uma pasta (se ainda não o tiver feito).

5 Será exibida uma lista de resultados na janela de resultados.

Para organizar os resultados, clique no cabeçalho da coluna de acordo com a qual deseja ordenar. É possível ordenar pelo nome do arquivo, número da linha ou descrição. Também é possível executar vários relatórios diferentes e manter as diversas janelas de resultados abertas.

6 Selecione um resultado específico, para examinar uma descrição detalhada.

7 Clique em Abrir o arquivo, para ir até o item selecionado na janela do documento.

Também é possível clicar duas vezes em um resultado, para abrir o arquivo na janela do documento.

- 8 Clique em Salvar o relatório, para salvar o relatório como um arquivo XML.

Os relatórios são salvos como arquivos XML e podem ser importados para arquivos existentes de modelo. É possível importar, então, o arquivo para um banco de dados ou planilha, e imprimi-lo ou exibi-lo em um site da Web.

Sugestão: Depois de executar os relatórios HTML, utilize o comando Limpar o HTML, para corrigir quaisquer erros de HTML que tiverem sido listados pelos relatórios.

CAPÍTULO 22

Como personalizar o Dreamweaver

O Macromedia Dreamweaver pode ser personalizado de vários modos, permitindo que você trabalhe da maneira que lhe for mais familiar, confortável e eficiente.

O texto seguinte abrange alguns modos de personalizar o Dreamweaver:

- Defina as preferências para todos os itens, desde os esquemas de cores e realce às configurações do site e navegadores. Consulte “Como definir as preferências” na página 92.
- Altere os atalhos de teclado. Para alterar os atalhos utilizando uma interface gráfica no Dreamweaver, consulte “Como utilizar o editor de atalhos de teclado” na página 95. Se preferir editar um arquivo de texto para alterar os atalhos de teclado, consulte “Como alterar os atalhos de teclado” na página 561.
- Adicione extensões de outros fabricantes. Consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.
- Reorganize os objetos no painel Objetos, para que aqueles utilizados com mais frequência estejam sempre visíveis, crie novas categorias para reorganizar os objetos ou adicionar novos. Consulte “Como modificar o painel Objetos” na página 555.
- Modifique os nomes dos itens de menu, adicione novos comandos e remova os já existentes dos menus. Consulte “Sobre a personalização dos menus do Dreamweaver” na página 557.
- Edite o perfil de formatação de origem, para obter um controle mais preciso sobre o HTML criado pelo Dreamweaver. O arquivo SourceFormat.txt inclui todas as definições das preferências de formato HTML e muitas outras informações. Consulte “Como alterar a formatação HTML padrão” na página 569.

- Altere a maneira como os tags de outros fabricantes (como ASP e ColdFusion) aparecem na visualização do projeto da janela do documento. Consulte “Como personalizar a interpretação dos tags de outros fabricantes” na página 576.
- Crie os seus comandos e painéis flutuantes usando JavaScript. Consulte “Como estender os recursos do Dreamweaver: Princípios básicos” na página 575.

Como alterar o tipo de arquivo padrão

Como padrão, o Dreamweaver mostra todos os tipos de arquivos que reconhece na caixa de diálogo Arquivo > Abrir. Pode ser utilizado um menu pop-up na caixa de diálogo, para limitar a exibição a determinados tipos de arquivos. Se a maior parte do trabalho envolver um tipo de arquivo específico (como os arquivos ASP), a exibição padrão poderá ser alterada. Qualquer tipo de arquivo que esteja na primeira linha do arquivo Extensions.txt do Dreamweaver será tornado o padrão.

Nota: Para ver todos os tipos de arquivo na caixa de diálogo Arquivo > Abrir, até mesmo aqueles que o Dreamweaver não pode abrir, selecione Todos os arquivos (*.*). Esta opção é diferente de Todos os documentos, que mostra apenas os arquivos que o Dreamweaver pode abrir.

Para alterar o tipo de arquivo padrão do Dreamweaver, aberto segundo a opção Arquivo > Abrir:

- 1 Faça uma cópia de segurança do arquivo Extensions.txt na pasta Configuration.
- 2 Abra o arquivo Extensions.txt no Dreamweaver ou em um editor de texto.
- 3 Recorte a linha correspondente ao novo padrão e cole-a no início do arquivo, para que seja a primeira linha.
- 4 Salve o arquivo, saia do Dreamweaver e reinicie-o.

Para ver o novo padrão, selecione Arquivo > Abrir e veja o menu pop-up de tipos de arquivos.

Para adicionar novos tipos de arquivos ao menu na caixa de diálogo Arquivo > Abrir:

- 1 Faça uma cópia de segurança do arquivo Extensions.txt na pasta Configuration.
- 2 Abra o arquivo Extensions.txt no Dreamweaver ou em um editor de texto.
- 3 Adicione uma linha para cada novo tipo de arquivo. Em caixa alta, digite as extensões de nome de arquivo que o novo tipo de arquivo pode ter, separadas por vírgulas; em seguida, adicione dois pontos e uma frase descritiva curta para ser mostrada na caixa de diálogo Arquivo > Abrir. Por exemplo: para os arquivos JPEG, digite

Arquivos de imagem JPG,JPEG,JFIF:JPEG

4 Salve o arquivo, saia do Dreamweaver e reinicie-o.

Para ver as alterações, selecione Arquivo > Abrir e clique no menu pop-up de tipos de arquivos.

Como modificar o painel Objetos

Como padrão, o painel Objetos é dividido em várias categorias: Caracteres, Comuns, Formulários, Molduras, Cabeçalhos, Invisíveis e Especial. Para obter informações sobre os objetos nessas categorias, consulte “Como utilizar o painel Objetos” na página 82. As categorias correspondem às pastas contidas na pasta Configuration/Objects, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver.

Você pode mover objetos de uma categoria para outra, renomear painéis e remover objetos de um painel. Para que as alterações apareçam no painel Objetos, saia do Dreamweaver e reinicie-o, ou recarregue as extensões.

Para cada objeto em uma categoria no painel Objetos, há dois ou três arquivos na pasta correspondente:

- Um arquivo GIF que contém um ícone correspondente ao objeto
- Um arquivo HTML que contém o HTML a ser inserido no seu arquivo ou um formulário HTML que permite especificar os dados a serem incluídos (por exemplo: o texto de um comentário)
- Um arquivo JavaScript (opcional) que gera o HTML a ser incluído no seu arquivo

Para mover um objeto de uma categoria no painel Objetos para outra:

Mova todos os arquivos do objeto (os arquivos GIF, HTML e JavaScript, se houver algum) de uma pasta para outra, dentro da pasta Configuration/Objects.

Para renomear uma categoria no painel Objetos:

Renomeie a pasta correspondente, contida em Configuration/Objects.

Para remover um objeto do painel Objetos:

Mova os arquivos HTML, GIF e JavaScript correspondentes ao objeto para fora da pasta Configuration/Objects. É possível excluir totalmente esses arquivos, se tiver certeza de que deseja remover o objeto, mas é conveniente manter uma cópia de segurança para o caso de precisar restaurar o objeto posteriormente.

Para recarregar as extensões:

- 1 Pressione a tecla Control e clique (no Windows), ou pressione a tecla Option e clique (no Macintosh) no menu pop-up de categorias, no alto do painel Objetos.
- 2 Escolha Recarregar as extensões.

Como criar um objeto simples

O usuário pode criar objetos para adicioná-los ao painel Objetos. Muitos objetos simples não necessitam de JavaScript, eles contêm apenas o código-fonte HTML que será incluído no documento. (Para obter informações básicas sobre a criação de objetos mais complexos utilizando a linguagem JavaScript, consulte “Como estender os recursos do Dreamweaver: Princípios básicos” na página 575.

Após a criação de um objeto, ele pode ser transformado em um pacote e distribuído no site de intercâmbio da Macromedia, se você quiser que outros usuários do Dreamweaver o utilizem. Para obter mais informações, consulte o site de intercâmbio da Macromedia para o Dreamweaver. Para transformar uma extensão em pacote, é necessário primeiramente efetuar o download do instalador Package Manager naquele site e, em seguida, instalar o aplicativo com a opção de programador.

Para criar um objeto simples:

- 1 Crie um novo documento em branco em um editor de texto (por exemplo: BBEdit ou HomeSite).

Nota: O novo documento em branco, criado no Dreamweaver, contém vários tags HTML padrão (`html`, `head` e `body`, por exemplo). Se desejar utilizar um dos editores de código do Dreamweaver (a visualização de código da janela do documento ou o inspetor de código) como editor de texto para criar um objeto simples, é necessário primeiramente excluir todos os tags padrão que aparecerem no editor de código quando o documento for criado.

- 2 Adicione os tags que este objeto deve inserir nos documentos.

Por exemplo, digite:

```
<p>
&copy; 2000 Z Productions, Inc.<BR>
Todos os direitos reservados
</p>
```

- 3 Salve o arquivo.

Para que o novo objeto apareça em uma das categorias existentes no painel Objetos, salve-o em uma das subpastas da pasta Objects. Para criar uma nova categoria, crie uma subpasta na pasta Configuration/Objects e salve o arquivo nesse local. As pastas adicionais contidas em qualquer subpasta de categoria (como as pastas criadas na subpasta Caracteres) serão ignoradas.

- 4 Em um programa gráfico ou de edição de imagens (como o Macromedia Fireworks), crie uma imagem GIF com 18 x 18 pixels, que corresponderá ao ícone do objeto no painel Objetos.

Se a imagem criada for maior, o Dreamweaver a redimensionará automaticamente para 18 x 18 pixels. Caso não seja criado um ícone para o objeto, o Dreamweaver inserirá um ícone de objeto genérico no painel Objetos.

- 5 Dê ao ícone o mesmo nome de arquivo que o do arquivo do objeto, mas utilize a extensão .gif, e salve-o no diretório em que estiver o arquivo do objeto.

Por exemplo: se o objeto se chamar Copyright_Z.htm e tiver sido salvo no diretório Comum, denomine o ícone Copyright_Z.gif e salve esse arquivo no mesmo diretório.

- 6 Reinicie o Dreamweaver ou recarregue as extensões, para utilizar o novo objeto.

O objeto aparecerá na parte inferior do menu Inserir e também no painel Objetos. Para obter informações sobre recarga de extensões, consulte “Como modificar o painel Objetos” na página 555.

Sobre a personalização dos menus do Dreamweaver

O Dreamweaver cria todos os menus com a estrutura definida em um arquivo XML, denominado menus.xml e situado na subpasta Configuration/Menus, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver. A edição desse arquivo modificará os menus do Dreamweaver na próxima vez que o programa for iniciado. Para obter informações básicas sobre o XML, consulte “Sobre o XML” na página 427.

Ao editar o arquivo menus.xml, é possível adicionar, alterar e remover atalhos de teclado para os itens de menu, embora em muitos casos seja mais fácil fazer isso utilizando o editor de atalhos de teclado. Consulte “Como utilizar o editor de atalhos de teclado” na página 95. Os itens de menu também podem ser reordenados, renomeados e removidos.

Se o menus.xml for aberto em um editor de XML, poderão ser mostradas mensagens de erro relativas aos “e” comerciais (&), contidos nesse arquivo. É melhor editar o arquivo menus.xml em um editor de texto comum. Não o edite no Dreamweaver.

Nota: Sempre faça uma cópia de segurança do arquivo menus.xml em uso ou de qualquer arquivo de configuração do Dreamweaver, antes de modificá-lo. É fácil cometer erros ao editar o arquivo de configuração de menus e, no Dreamweaver, não há qualquer modo de reverter ao conjunto anterior de menus, que não seja a substituição do arquivo menus.xml. Caso você esqueça de fazer uma cópia de segurança, a pasta Configuration contém uma cópia do arquivo menus.xml padrão, denominada menus.bak. Para reverter ao conjunto de menus padrão, substitua o menus.xml por uma cópia do menus.bak.

Como modificar o menu Comandos

Determinados tipos de comandos podem ser adicionados ao menu Comandos, alterando os seus nomes, sem editar o arquivo menus.xml.

Nota: O termo *comando* tem dois significados no Dreamweaver. No sentido estrito, um comando é um determinado tipo de extensão. Contudo, em determinados contextos, a palavra *comando* é utilizada como sinônimo de *item de menu* significando qualquer item que apareça em um menu do Dreamweaver, sem levar em conta a sua função ou como é implementado.

Para criar novos comandos que são colocados automaticamente no menu Comandos, utilize o painel Histórico (consulte “Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico” na página 173). Pode-se usar também o Package Manager para instalar as novas extensões, inclusive os comandos; consulte “Como adicionar extensões ao Dreamweaver” na página 98.

Para reordenar os itens no menu Comandos, ou para mover os comandos entre os menus, o arquivo menus.xml deve ser editado.

Para renomear um comando que você criou:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.

Aparece uma caixa de diálogo com uma lista de todos os comandos cujos nomes podem ser alterados. Os comandos que estão no menu Comandos padrão não aparecerão nessa lista e não poderão ser editados através desse procedimento.

- 2 Selecione um comando a ser renomeado.

- 3 Digite um novo nome.

- 4 Clique em Fechar.

O comando aparecerá renomeado no menu Comandos.

Para excluir um comando que você criou:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.

Aparece uma caixa de diálogo com uma lista de todos os comandos que podem ser excluídos. Os comandos que estão no menu Comandos padrão não aparecerão nessa lista e não poderão ser excluídos através desse procedimento.

- 2 Selecione um comando a ser excluído.

- 3 Clique em Excluir, em seguida, confirme a remoção do comando.

O comando será excluído. Observe que também foi excluído o arquivo que contém o código para o comando; a exclusão de um comando não remove apenas um item do menu. Certifique-se de que deseja realmente excluir o comando, antes de utilizar esse procedimento. Se você quiser remover um item do menu Comandos sem excluir o arquivo, procure o arquivo em Configuration/Commands e mova-o para outra pasta.

- 4 Clique em Fechar.

Como reorganizar os menus e os itens de menus

Ao editar o arquivo menus.xml, é possível mover os itens em um menu ou de um menu para outro, adicionar ou remover separadores dos menus, bem como mover menus em uma barra de menus ou até mesmo de uma barra para outra.

Observe que os itens podem ser inseridos ou removidos dos menus contextuais, utilizando o mesmo procedimento empregado para outros menus.

Para obter informações sobre a sintaxe do arquivo menus.xml, consulte “Sobre a sintaxe dos tags do menus.xml” na página 562.

Para mover um item de menu:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo menus.xml.
- 3 Abra o arquivo menus.xml em um editor de texto (BBEdit, HomeSite ou Wordpad, por exemplo). Não o abra no Dreamweaver.
- 4 Recorte um tag `menuitem` inteiro, de `<menuitem`, no início, até `>`, no final.
- 5 Coloque o ponto de inserção no novo local para o item de menu. Verifique se ele está entre um tag `<menu>` e seu correspondente `</menu>`.
- 6 Cole o item de menu nesse novo local.

Para criar um submenu ao mover um item de menu:

- 1 Coloque o ponto de inserção dentro de um menu (em alguma posição entre um tag `<menu>` e seu correspondente `</menu>`).
- 2 Insira um novo par `<menu></menu>` no menu.
- 3 Adicione novos itens de menu a este submenu.

Para inserir um separador entre dois itens de menu:

Digite `<separator /` entre os dois tags `menuitem>`.

Para remover um separador existente:

Exclua a linha `<separator />` correspondente.

Para mover um menu:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml`.
- 3 Abra o arquivo `menus.xml` em um editor de texto (BBEdit, HomeSite ou Wordpad, por exemplo). Não o abra no Dreamweaver.
- 4 Recorte o menu inteiro e seu conteúdo, a partir do tag de abertura `<menu>` até o de finalização `</menu>`.
- 5 Coloque o ponto de inserção no novo local para o menu. Verifique se ele está entre um tag `<menubar>` e seu correspondente `</menubar>`.
- 6 Cole o menu nessa nova posição.

Como alterar o nome do menu ou de um item de menu

O nome do menu ou de um item de menu pode ser facilmente alterado, editando o arquivo `menus.xml`. Para obter informações sobre a sintaxe do arquivo `menus.xml`, consulte “Sobre a sintaxe dos tags do `menus.xml`” na página 562.

Para alterar o nome do menu ou de um item de menu:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml`.
- 3 Abra o arquivo `menus.xml` em um editor de texto, como HomeSite, BBEEdit ou Wordpad (não o abra no Dreamweaver).
- 4 Se for modificado um item de menu, localize o tag `menuitem` adequado e altere o valor do atributo `name` correspondente. Se for modificado um menu, localize o tag `menu` adequado e altere o valor do atributo `name` correspondente.

Nota: Em ambos os casos, não altere o atributo `id`.

- 5 Salve e feche o `menus.xml`, em seguida, reinicie o Dreamweaver para ver as suas alterações.

Como alterar os atalhos de teclado

Se os atalhos de teclado padrão não forem convenientes, você poderá alterar ou remover os já existentes, ou adicionar novos. O modo mais fácil de fazer isso é utilizar o editor de atalhos de teclado (consulte “Como utilizar o editor de atalhos de teclado” na página 95). Contudo, se preferir, poderá também modificar os atalhos de teclado diretamente no arquivo `menus.xml`, embora seja muito mais fácil cometer erros ao digitar atalhos no `menus.xml` do que no editor de atalhos de teclado. Para obter informações sobre a sintaxe do arquivo `menus.xml`, consulte “Sobre a sintaxe dos tags do `menus.xml`” na página 562.

Para alterar um atalho de teclado:

- 1 Saia do Dreamweaver.
 - 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml`.
 - 3 Abra o arquivo `menus.xml` em um editor de texto (BBEdit, HomeSite ou Wordpad, por exemplo). Não o abra no Dreamweaver.
 - 4 Examine a “Matriz de atalhos de teclado” na página 598 e localize um atalho que não esteja sendo utilizado ou algum ao qual será dada uma nova atribuição.

Se um atalho de teclado for designado novamente, risque-o em uma cópia impressa da matriz, para referência futura.
 - 5 Se um atalho de teclado receber uma nova atribuição, procure o item de menu ao qual o atalho foi designado e remova o atributo `key="shortcut"` desse item de menu.
 - 6 Localize o item de menu para o qual será designado ou redesignado o atalho de teclado.
 - 7 Se o item de menu já tiver um atalho de teclado, procure o atributo `key` nesta linha. Caso contrário, adicione `key=""` em qualquer posição entre os atributos dentro do tag `menuitem`.
 - 8 Entre as aspas do atributo `key`, digite o novo atalho de teclado.

Utilize um sinal de adição (+) entre as teclas em uma combinação de teclas. Para obter mais informações sobre os modificadores, veja a descrição do tag `menuitem` na “<menuitem>” na página 564.

Se o atalho de teclado estiver em uso em outro local e caso não tenha sido removida a outra utilização, o atalho será aplicado apenas ao primeiro item de menu ao qual foi atribuído no `menus.xml`.
- Nota:** O mesmo atalho de teclado pode ser utilizado para um item de menu apenas do Macintosh e para outro apenas do Windows.
- 9 Grave o novo atalho no local apropriado da Matriz de Atalhos de Teclado.

Sobre a sintaxe dos tags do menus.xml

O arquivo menus.xml contém uma lista estruturada de menus, barras de menus, itens de menu, separadores e listas de atalhos. Esses itens são descritos pelos tags XML, que podem ser editados em um editor de texto.

Nota: Tenha cuidado ao modificar os menus. O Dreamweaver ignora qualquer menu ou item de menu que contenha um erro de sintaxe XML.

Uma barra de menus (marcada com tags de abertura e fechamento `menubar`) é um menu individual ou um conjunto de menus — por exemplo: há uma barra de menus principal, uma barra de menus da janela do site separada (que aparece apenas no Windows e não no Macintosh) e uma barra de menus para cada menu contextual. Cada barra de menu contém um ou mais menus; um menu está contido em um tag `menu`. Cada menu contém um ou mais itens de menu, e cada um deles é descrito por um tag `menuitem` e seus atributos. Um menu também é composto por separadores (descritos pelo tag `separator` tags) e submenus.

Além dos atalhos de teclado associados ao itens de menu, o Dreamweaver fornece vários outros atalhos de teclado, incluindo atalhos alternativos e aqueles que estão disponíveis apenas em determinados contextos. Por exemplo: `Control+Y` (no Windows) ou `Command+Y` (no Macintosh) é o atalho para Refazer, porém `Control+Shift+Z` ou `Command+Shift+Z` é um atalho alternativo para Refazer. Essas alternativas — e outros atalhos que não podem ser representados nos tags para os itens de menu — são definidos nas listas de atalhos no arquivo menus.xml. Cada lista de atalhos (descrita por um tag `shortcutlist`) contém um ou mais atalhos, cada um deles descrito por um tag `shortcut`.

As seções abaixo descrevem a sintaxe dos tags do menus.xml. Os atributos opcionais estão marcados com chaves (`{ }`) nas listas de atributos; todos os atributos não marcados com chaves são obrigatórios.

<menubar>

Descrição

Contém informações sobre uma barra de menus na estrutura de menus do Dreamweaver.

Atributos

name, {app}, id, {platform}

name o nome da barra de menus. Embora name seja um atributo necessário, poderá ser representado pelo valor "".

app o nome do aplicativo no qual a barra de menus está disponível. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que a barra de menus esteja disponível no Dreamweaver e no UltraDev.

id a identificação do menu para a barra de menus. Cada identificação de menu no arquivo menus.xml deve ser única.

`platform` indica que a barra de menus deve aparecer apenas em uma determinada plataforma. Os valores válidos são "win" e "mac".

Conteúdo

Esse tag deve conter um ou mais tags menu.

Contêiner

Nenhum

Exemplo

A barra de menus principal (janela do documento) utiliza o seguinte tag menubar:

```
<menubar name="Main Window" id="DWMainWindow">
  <!-- menu tags here -->
</menubar>
```

<menu>

Descrição

Contém informações sobre um menu ou submenu que aparecerá na estrutura de menus do Dreamweaver.

Atributos

name, {app}, id, {platform}

`name` o nome do menu na forma em que aparecerá na barra de menus. Para definir a tecla de acesso ao menu (mnemônico) no Windows, utilize um sinal de sublinhado (_) antes da letra de acesso. O sinal de sublinhado será automaticamente removido no Macintosh.

`app` o nome do aplicativo no qual o menu está disponível. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que o menu esteja disponível no Dreamweaver e no UltraDev.

`id` a identificação para o menu. Cada identificação no arquivo deve ser única.

`platform` indica que o menu deve aparecer apenas em uma determinada plataforma. Os valores válidos são "win" e "mac".

Conteúdo

Esse tag contém um ou mais tags menuitem e separator. Pode conter também outros tags menu (para criar submenus) e tags de comentário em HTML padrão.

Contêiner

Esse tag deve estar contido em um tag menubar.

Exemplo

```
<menu name="_File" id="DWMenu_File">
  <!-- menuitem, separator, menu, and comment tags here -->
</menu>
```

◁menuitem▷

Descrição

Define um item para um menu do Dreamweaver.

Atributos

name, id, {app}, {key}, {platform}, {enabled}, {arguments}, {command}, {file}, {checked}, {dynamic}

name O nome do item que aparece no menu. Um sinal de sublinhado indica que a letra seguinte é a tecla de acesso ao comando (mnemônico), apenas no Windows.

id É utilizado pelo Dreamweaver para identificar o item. Essa identificação deve ser única em toda a estrutura do menu. Se forem adicionados novos itens de menu ao arquivo menus.xml, utilize o nome de sua empresa ou uma outra seqüência de caracteres única como prefixo para cada identificação de item, a fim de assegurar a exclusividade.

app o nome do aplicativo no qual o item de menu está disponível. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que o item de menu esteja disponível no Dreamweaver e no UltraDev.

key é o atalho de teclado para o comando, se houver algum. Utilize estas seqüências para especificar as teclas modificadoras:

- Cmd especifica a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh).
- Alt e Opt respectivamente especificam a tecla Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh).
- Shift especifica a tecla Shift em ambas as plataformas.
- Ctrl especifica a tecla Control em ambas as plataformas.
- Um sinal de adição (+) separa as teclas modificadoras, se um atalho utilizar mais de um modificador. Por exemplo: Cmd+Opt+5 no atributo key significa que o item de menu é executado pressionando as teclas Control, Alt e 5 (no Windows) ou Command, Option e 5 (no Macintosh).
- As teclas especiais são indicadas pelo nome: F1 a F12, PgDn, PgUp, Home, End, Ins, Del, Tabulação, Esc, Retrocesso e Espaço. As teclas modificadoras também podem ser aplicadas às teclas especiais.

platform indica em qual plataforma o item aparece. Os valores válidos são "win", significando apenas Windows, ou "mac", indicando apenas Macintosh. Se o atributo platform não for especificado, o item de menu aparecerá em ambas as plataformas. Para que um item de menu se comporte de modo diferente em plataformas distintas, forneça dois itens de menu com o mesmo nome (mas com identificações diferentes): um com platform="win" e o outro com platform="mac".

enabled fornece o código JavaScript (normalmente, uma chamada de função JavaScript) que determina se o item de menu está ativado. Se a função retornar `false`, o item de menu estará desativado. O valor padrão é `"true"`, porém é melhor especificar sempre um valor por motivo de clareza, mesmo que ele seja `"true"`.

arguments fornece argumentos para que o Dreamweaver os passe ao código no arquivo JavaScript, especificado no atributo `file`. Envolve os argumentos em aspas simples (`'`), dentro das aspas duplas utilizadas para delimitar o valor de um atributo.

command especifica uma expressão JavaScript que será executada quando o usuário selecionar esse item no menu. Nos códigos JavaScript complexos, utilize um arquivo JavaScript (especificado no atributo `file`). Deve ser especificado `file` ou `command` para cada item de menu.

file é o nome do arquivo HTML que contém o JavaScript que controla o item de menu. Especifica um caminho de arquivo relativo à pasta Configuration. Por exemplo: o item de menu Bem-vindo à > Ajuda é representado por `file="Commands/Welcome.htm"`. Observe que o atributo `file` anula os atributos `command`, `enabled` e `checked`. Deve ser especificado `file` ou `command` para cada item de menu. Para obter informações sobre a criação de um arquivo de comando utilizando o painel Histórico, consulte “Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico” na página 173. Consulte *Como estender os recursos do Dreamweaver*, para obter informações sobre a maneira de escrever os seus comandos JavaScript a partir do zero.

checked é uma expressão JavaScript que indica se o item de menu tem uma marca de seleção ao seu lado, no menu; se a expressão for avaliada como `true`, o item será exibido com uma marca.

dynamic se estiver presente, indica que um item de menu deve ser determinado dinamicamente por um arquivo HTML, que contenha código JavaScript para definir o texto e o estado do item de menu. Se um tag for especificado como `dynamic`, o atributo `file` também deverá ser definido.

isdomrequired indica se as visualizações do projeto e de código devem ser sincronizadas antes da execução do código para esse item de menu. Os valores válidos são `"true"` (o padrão) e `"false"`. Se esse atributo for definido para `"false"`, isto significa que as alterações no arquivo feitas por esse item de menu não utilizam o DOM (Document Object Model) do Dreamweaver. Para obter informações sobre o DOM, consulte *Como estender os recursos do Dreamweaver*.

Conteúdo

Nenhum (tag vazio).

Contêiner

Esse tag deve estar contido em um tag menu.

Exemplo

```
<menuitem name="_New" key="Cmd+N" enabled="true" command="dw.createDocument()" id="DWMenu_File_New" />
```

«separator»

Descrição

Indica que um separador deve ser exibido no local correspondente no menu.

Atributos

{app}

app o nome do aplicativo no qual o separador é mostrado. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que o separador seja mostrado no Dreamweaver e no UltraDev.

Conteúdo

Nenhum (tag vazio).

Contêiner

Esse tag deve estar contido em um tag menu.

Exemplo

```
<separator />
```

«shortcutlist»

Descrição

Especifica uma lista de atalhos no arquivo menus.xml.

Atributos

{app}, id, {platform}

app o nome do aplicativo no qual a lista de atalhos está disponível. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que a lista de atalhos esteja disponível no Dreamweaver e no UltraDev.

id a identificação da lista de atalhos. Ela deve ser a mesma que a identificação do menu para a barra de menus (ou menu contextual) no Dreamweaver ao qual os atalhos estão associados. Os valores válidos são "DWMainWindow", "DWMainSite", "DWTimelineContext" e "DWHTMLContext".

platform indica que a lista de atalhos deve aparecer apenas em uma determinada plataforma. Os valores válidos são "win" e "mac".

Conteúdo

Esse tag deve conter um ou mais tags shortcut. Pode acomodar também um ou mais tags de comentário (que utilizem a mesma sintaxe que os tags de comentário em HTML).

Contêiner

Nenhum

Exemplo

```
<shortcutlist id="DWMainWindow">
  <!-- shortcut and comment tags here -->
</shortcutlist>
```

«shortcut»

Descrição

Especifica uma lista de atalhos de teclado no arquivo menus.xml.

Atributos

key, {app}, {platform}, {file}, {arguments}, {command}, id, {name}

key a combinação de teclas que ativa o atalho de teclado. Para obter mais detalhes sobre a sintaxe, consulte “<menuitem>” na página 564.

app o nome do aplicativo no qual o atalho está disponível. Os valores válidos são "dreamweaver" e "ultradev". O padrão é que o atalho esteja disponível no Dreamweaver e no UltraDev.

platform especifica que o atalho funciona apenas na plataforma indicada. Os valores válidos são "win" e "mac". Se esse atributo não for especificado, o atalho funcionará em ambas as plataformas.

file o caminho de um arquivo que contém o código JavaScript que o Dreamweaver executará quando o atalho de teclado for acionado. O atributo file anula o atributo command. Deve ser especificado file ou command para cada atalho.

arguments fornece argumentos para que o Dreamweaver os passe ao código no arquivo JavaScript, especificado no atributo file. Envolve os argumentos em aspas simples ('), dentro das aspas duplas utilizadas para delimitar o valor de um atributo.

command o código JavaScript que o Dreamweaver executará quando o atalho de teclado for acionado. Deve ser especificado file ou command para cada atalho.

id um identificador único para um atalho.

name um nome para o comando executado pelo atalho de teclado, com o mesmo estilo de um nome de item de menu. Por exemplo: o atributo name para o atalho F12 é "Visualizar no navegador primário".

Conteúdo

Nenhum (tag vazio).

Contêiner

Esse tag deve estar contido em um tag shortcutlist.

Exemplo

```
<shortcut key="Cmd+Shift+Z" file="Menus/MM/Edit_Clipboard.htm"
arguments="'redo'" id="DWShortcuts_Edit_Redo" />
```

Como personalizar a aparência das caixas de diálogo

Os layouts das caixas de diálogo para objetos, comandos e comportamentos são especificados como formulários HTML, eles residem em arquivos HTML na pasta Configuration, no diretório do aplicativo do Dreamweaver. Esses formulários são editados como qualquer outro do Dreamweaver. Consulte “Como criar formulários” na página 519.

Para alterar a aparência de uma caixa de diálogo:

- 1 Localize o arquivo .htm adequado em Configuration/Objects, Configuration/Commands ou Configuration/Behaviors.
- 2 Faça uma cópia do arquivo, em um local diferente da pasta Configuration.
- 3 Abra a cópia no Dreamweaver, edite o formulário e salve a cópia.
- 4 Saia do Dreamweaver.
- 5 Transfira essa cópia modificada de volta para a pasta Configuration, substituindo a original. É conveniente fazer primeiro uma cópia de segurança da original, para que possa ser restaurada posteriormente, se for necessário.
- 6 Reinicie o Dreamweaver, para examinar as alterações.

Apenas a aparência da caixa de diálogo deve ser modificada, mas não o seu funcionamento; ela deverá conter ainda os mesmos tipos e nomes dos elementos de formulário, a fim de que as informações obtidas pelo Dreamweaver na caixa de diálogo possam ser utilizadas da mesma forma.

Por exemplo: o objeto comentário obtém a entrada de texto em uma área de texto, numa caixa de diálogo, em seguida utiliza uma função JavaScript simples para transformá-la em um comentário em HTML, que será inserido no documento. O formulário que descreve a caixa de diálogo está em Configuration/Objects/Invisibles/Comment.htm. É possível abrir e alterar o tamanho e outros atributos da área do texto, mas se for removido o tag textarea inteiro, ou alterado o valor do seu atributo name, o objeto comentário deixará de funcionar corretamente.

Como alterar a formatação HTML padrão

O perfil de formatação da fonte de HTML determina como o Dreamweaver formata o código-fonte HTML de um documento. O perfil inclui as preferências de formato de código (que podem ser facilmente definidas com Editar > Preferências; consulte “Preferências de formato de código” na página 375 para obter mais detalhes) e as preferências de formatação adicionais para tags individuais e grupos de tags. A única maneira de alterar as preferências de formatação, que não são mostradas nas preferências de formato de código, é editar o arquivo SourceFormat.txt em um editor de texto. Esse arquivo está na pasta Configuration, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver.

As preferências de formato de código, definidas com o comando Editar > Preferências, são salvas no SourceFormat.txt, quando o Dreamweaver é fechado. É necessário sair do aplicativo, antes de editar o perfil, caso contrário, as alterações poderão ser anuladas quando o Dreamweaver for fechado.

O perfil de formatação da origem de HTML segue um formato específico, que é descrito no arquivo. Leia as seguintes convenções:

- Cada seção do perfil começa com um tag no formato `<?keyword>` (por exemplo: `<?options>`, `<?elements>` ou `<?attributes>`).
- Os parâmetros de cada seção são definidos nos comentários em HTML (`<!-- -->`) diretamente acima desta seção.
- A linha `omit` na seção `<?options>` é reservada para utilização posterior (atualmente, ela não afeta a formatação da fonte de HTML).
- Um tag individual pode ser marcado como pertencente a um grupo de recuo (`igroup`) na seção `<?elements>`. Como padrão, o grupo de recuo 1 contém as linhas e colunas da tabela, e o grupo de recuo 2 contém as molduras e os conjuntos de molduras. Esses agrupamentos correspondem às opções Recuar as linhas e colunas da tabela e Recuar as molduras e os conjuntos de molduras, na caixa de diálogo preferências de formato HTML. O recuo pode ser desativado para o grupo inteiro, removendo o seu número do atributo `active` na seção `<?options>`. Também podem ser adicionados outros tags a cada grupo de recuo, para controlá-los com as opções em preferências de formato HTML.

Os quatro números contidos no atributo `break` para cada tag indicam respectivamente quantas quebras de linha devem ser utilizadas antes e logo após o tag de abertura (e antes do conteúdo do tag), e quantas colocar imediatamente antes e depois do tag de finalização.

Por exemplo: as definições padrão do tag `p` no `SourceFormat.txt` são
`<p break="1,0,0,1" indent>`, e produzem a seguinte formatação:

```
<p> um parágrafo de texto recuado na margem esquerda (após a primeira
    linha) e que contém uma quebra de linha antes do tag p de abertura e depois
do
    do tag p de finalização, porém nenhuma quebra de linha após o p de abertura
e nenhuma antes do
    p de finalização.</p>
<p>Próximo parágrafo.</p>
```

Se as definições forem alteradas para `<p break="1,1,1,2">`, a visualização de código e o inspetor de código exibirão os parágrafos de texto da seguinte maneira:

```
<p>
um parágrafo de texto que não é recuado na margem esquerda e tem uma
quebra de linha antes e depois do tag p de abertura, uma quebra de linha antes
do tag p
de finalização e duas quebras de linha após o tag p de finalização.
</p>

<p>
Próximo parágrafo.
</p>
```

Observe que o número de quebras de linha após o tag de finalização e antes do tag de abertura seguinte é o maior dos dois números especificados — se você definir duas quebras de linha antes de um tag e três depois, isto resultará em três quebras de linha entre o tag de finalização e o próximo tag de abertura.

Algumas definições de tags e atributos incluem o termo `namecase`, que especifica que o tag ou atributo deve ser escrito em caixa alta, exatamente como foi definido no valor do atributo `namecase`. Por exemplo: `onClick` é especificado no arquivo `SourceFormat.txt` como `<onClick namecase="onClick">`, contudo, `onClick` é sempre exibido com uma combinação exclusiva de maiúsculas e minúsculas, independentemente das preferências de caixa alta ou baixa do usuário.

Outro termo utilizado para especificar a caixa alta ou baixa é `samecase`, que especifica que o valor de um atributo deve ser escrito em caixa alta ou baixa da mesma maneira que o nome do atributo. Por exemplo: `<align samecase>` indica que o Dreamweaver gera um atributo `align`; o valor do atributo aparecerá com a mesma caixa alta ou baixa que o nome do atributo. Isto se aplica também aos nomes de atributos que não têm valores, por isso, não remova `samecase` das especificações de formatação de atributo onde quer que apareçam.

O termo `noformat` associado a um tag indica que as quebras de linhas, o recuo e o uso de caixa alta ou baixa de uma instância de um tag existente nunca serão modificados de acordo com o formato especificado no arquivo `SourceFormat.txt`. No caso de um tag marcado com `noformat`, o formato especificado no `SourceFormat.txt` é utilizado apenas quando uma nova instância do tag for criada com o Dreamweaver. Por exemplo: `<pre break="1,0,0,1" noformat>` significa que, se for criado um novo tag `pre` com as ferramentas do Dreamweaver, o programa utilizará a especificação de quebra de linha "1,0,0,1"; mas se já houver um tag `pre` criado manualmente pelo usuário, cujas quebras de linhas não coincidem com essa especificação e esse tag for editado na visualização do projeto, as quebras de linha não serão alteradas.

Qualquer atributo não especificado no arquivo `SourceFormat.txt` utilizará as definições de formatação padrão indicadas na categoria das preferências de formato HTML.

Como trabalhar com perfis de navegadores

Os perfis de navegadores são os arquivos que o Dreamweaver utiliza para examinar os documentos quando for executada uma verificação do navegador de destino (consulte “Como verificar a compatibilidade com o navegador” na página 542). Cada perfil contém informações sobre os tags e atributos HTML que contam com suporte de um determinado navegador. Ele pode conter também advertências, mensagens de erro e sugestões para as substituições de tags.

Os perfis de navegadores são armazenados na pasta `Configuration/ BrowserProfiles`, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver. Você poderá editar os perfis existentes ou criar novos com o Dreamweaver ou um editor de texto (BBEdit, HomeSite, Bloco de Notas ou SimpleText, por exemplo). Não é necessário sair do Dreamweaver para editar ou criar os perfis de navegadores.

Sobre a formatação dos perfis de navegadores

Os perfis de navegadores seguem um formato específico. Para evitar erros de análise durante as verificações dos navegadores de destino, siga estas regras ao editar ou criar perfis:

- A primeira linha é reservada ao nome do perfil. Este deve conter, no final, um retorno de carro. O nome nesta linha aparece na caixa de diálogo Verificação do navegador de destino e no relatório de verificação do destino. Esse nome deve ser exclusivo.
- A segunda linha é reservada ao designador `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE`. O Dreamweaver utiliza esta linha para determinar quais documentos serão perfis de navegadores. Não altere ou mova esta linha.

- Dois hífen (--) no início de uma linha indicam um comentário (isto é, a linha será ignorada durante o processo de verificação do destino). Um comentário deve começar no início de uma linha — dois hífen não podem ser colocados no meio de uma linha.
- Deve ser colocado um espaço nessas posições: antes do sinal de maior de finalização (>) na linha !ELEMENT, após o parêntese de abertura em uma lista de valores para um atributo, antes de um parêntese de finalização em uma lista de valores, e antes e depois de cada traço (|) em uma lista de valores.
- Deve ser incluído um ponto de exclamação, sem um espaço, antes de cada uma das seguintes palavras: ELEMENT, ATTLIST, Error, msg e htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- É possível incluir !Error e !Warning na área !ELEMENT ou !ATTLIST.
- As mensagens !msg podem conter apenas texto simples. As mensagens !htmlmsg podem conter qualquer HTML válido, inclusive hiperlinks.
- Os comentários em HTML (<!-- -->) não podem ser listados como tags nos perfis de navegadores porque interferem na análise. O Dreamweaver não relata um erro para os comentários porque eles contam com suporte de todos os navegadores.

A sintaxe de uma entrada de tag é

```
<!ELEMENT htmlTag NAME="tagName" >
<!ATTLIST htmlTag
unsupportedAttribute1!Error !msg="0 atributo unsupportedAttribute1 do tag
htmlTag não recebe suporte. Experimente utilizar supportedAttribute1 para
obter um efeito semelhante."
supportedAttribute1
supportedAttribute2( validValue1 | validValue2 | validValue3 )
unsupportedAttribute2!Error !htmlmsg="<b>Nunca utilize o
atributounsupportedAttribute2 do tag htmlTag tag!</b>"
>
```

Os elementos mostrados na sintaxe acima são definidos da seguinte maneira:

htmlTag é o tag na forma em que aparece em um documento HTML.

tagName é um nome descritivo para o tag (por exemplo: o nome do tag HR é “Régua horizontal”). O atributo NAME é opcional. Se for especificado, *tagName* será utilizado nas mensagens de erro; caso um nome não seja fornecido, *htmlTag* será utilizado nas mensagens de erro.

unsupportedAttribute é um atributo que não conta com suporte. Considera-se que os tags e atributos que não foram explicitamente mencionados não contam com suporte. Especifique os tags ou atributos sem suporte apenas quando desejar criar uma mensagem de erro personalizada.

supportedAttribute é um atributo ao qual o *htmlTag* oferece suporte. Considera-se que apenas os tags presentes na lista sem uma designação !Error contam com suporte do navegador.

validValue é um valor que conta com suporte do atributo.

O exemplo abaixo mostra uma entrada para o tag **APPLET** , que seria exato para o Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!--LIST APPLET
    Alinhar ( no alto | no meio | embaixo | à esquerda | à direita | no meio
absoluto | o mais abaixo | linha de base | alto do texto )
    Alt
    Archive
    Class !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>CLASS/</
CODE> do tag <CODE>APPLET</CODE>.".
    Code
    Codebase
    Height
    HSpace
    Class !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>ID</CODE>
do tag <CODE>APPLET</CODE>". Utilize em seu lugar <CODE>NAME</CODE>".
    Name
    Style !Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>STYLE/</
CODE> do tag <CODE>APPLET</CODE>".
    VSpace
    Width
>
```

Como criar e editar os perfis de navegadores

Um perfil de navegador pode ser criado através da modificação de um perfil existente. Por exemplo: para criar um perfil para uma versão mais avançada do Microsoft Internet Explorer, abra o perfil da versão mais recente do Internet Explorer, que contenha um perfil, adicione os novos tags e atributos da nova versão e salve-o como um perfil para essa versão mais avançada.

Nota: Antes de criar um perfil para uma nova versão de navegador, visite o site de intercâmbio da Macromedia para o Dreamweaver, a fim de verificar se a Macromedia forneceu um perfil de navegador que possa ser obtido por download e instalado usando o Package Manager.

Para criar ou editar um perfil de navegador:

- 1 Utilizando um editor de texto, abra um perfil existente.

Se você estiver criando um novo perfil, abra o perfil que mais se assemelhe ao que será criado, em seguida, salve o arquivo com um novo nome.

- 2 Ao criar um novo perfil, altere o nome que aparece na primeira linha de texto do arquivo.

Dois perfis não podem ter o mesmo nome.

- 3 Adicione novos tags ou atributos que contam com suporte do navegador, utilizando a sintaxe mostrada em “Sobre a formatação dos perfis de navegadores” na página 571.

Se não desejar receber mensagens de erro sobre um determinado tag que não conte com suporte, adicione-o à lista de tags aceitos. Caso isto seja feito, salve o perfil em um arquivo separado com um novo nome (limitado a *Nomedonavegador x.x*, por exemplo). O novo nome do perfil serve para preservar o perfil original apenas com os tags que contam com suporte.

- 4 Exclua os tags ou atributos que não contam com suporte do navegador.

Essa etapa é desnecessária quando for criado um perfil para a próxima versão do Netscape Navigator ou Microsoft Internet Explorer, porque, raramente, os navegadores deixam de oferecer suporte aos tags.

- 5 Adicione as mensagens de erro personalizadas, de acordo com a sintaxe mostrada em “Sobre a formatação dos perfis de navegadores” na página 571.

Os perfis que acompanham o Dreamweaver listam todos os tags que recebem suporte dos navegadores especificados. Para adicionar uma mensagem de erro personalizada a um tag, inclua `!msg "message"` ou `!htmlmsg "<tag>message</tag>"` depois de `!Error`. Por exemplo: esta informação aparece no perfil do Netscape Navigator 3.0 (juntamente com outros atributos não mostrados aqui):

```
<!ELEMENT HR name="Régua horizontal" >
<!ATTLIST HR
    COLOR      !Error
>
```

Para adicionar uma mensagem de erro personalizada, digite `!msg:` e, em seguida, a mensagem de erro, entre aspas:

```
<!ELEMENT HR name="Régua horizontal" >
<!ATTLIST HR
    COLOR      !Error !msg "O Internet Explorer 3.0 oferece suporte ao tag
COLOR nas réguas horizontais, mas não o Netscape Navigator 3.0."
>
```

- 6 `!Error` pode ser utilizado para todas as situações de erro, ou use `!Warning`, para indicar que o tag será ignorado mas não causará um erro.

Como estender os recursos do Dreamweaver: Princípios básicos

O Dreamweaver foi projetado para ser extensível. O programa inclui um intérprete de JavaScript, para que você possa ler e executar o código JavaScript, e fornece uma interface de programação de aplicativos (API), um amplo conjunto de funções JavaScript que permite aos programadores estender os recursos do Dreamweaver. O Dreamweaver também oferece o Document Object Model (DOM), que permite às extensões examinar e modificar a estrutura e o conteúdo de um documento.

Com a API de JavaScript, é possível criar objetos, ações de comportamento, comandos, inspetores de propriedades, painéis flutuantes e conversores de dados (todos denominados coletivamente como extensões).

Você pode criar também novos objetos e comandos simples sem conhecer programação; consulte “Como criar um objeto simples” na página 556 e “Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico” na página 173, para obter mais detalhes. Porém, se o objetivo for mais avançado, para adicionar recursos ao Dreamweaver é preciso gravar extensões, nas linguagens JavaScript ou C. Para obter mais informações sobre DOM e API, consulte *Como estender os recursos do Dreamweaver*.

Após a criação de uma extensão do Dreamweaver, ela pode ser transformada em pacote e distribuída no site de intercâmbio da Macromedia, se você quiser que outros usuários do programa a utilizem. Para obter mais informações, consulte o site de intercâmbio da Macromedia para o Dreamweaver. Para transformar uma extensão em pacote, é necessário primeiramente efetuar o download do instalador Package Manager naquele site, em seguida, instale o aplicativo com a opção de programador.

Sobre o JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação interpretada. Para saber mais sobre JavaScript, leia um bom livro sobre o assunto, como *JavaScript Bible* de Danny Goodman (IDG) ou *JavaScript: The Definitive Guide*, de David Flanagan (O'Reilly). Para obter mais informações sobre a extensibilidade do Dreamweaver utilizando o JavaScript, consulte *Como estender os recursos do Dreamweaver*.

Nota: Apesar da semelhança entre os dois nomes, JavaScript não está relacionado de modo algum a Java.

Como editar os comandos do Dreamweaver

Todos os comandos nos menus do Dreamweaver, inclusive aqueles criados e salvos utilizando o painel Histórico (consulte “Como criar novos comandos a partir das etapas do histórico” na página 173), são implementados em JavaScript. O código JavaScript geralmente consiste, em sua maior parte, de chamadas de funções fornecidas pela API de extensibilidade do Dreamweaver. Caso você conheça o JavaScript e compreenda a API de extensibilidade do Dreamweaver, poderá editar o JavaScript, a fim de alterar o funcionamento dos comandos do programa.

Nota: Não tente alterar códigos JavaScript, a menos que saiba exatamente o que está fazendo. Mesmo nesse caso, faça uma cópia de segurança do arquivo que contém o código, antes de modificá-lo.

Para renomear um comando, mova-o para um outro menu ou adicione a ele um atalho de teclado. Consulte “Sobre a personalização dos menus do Dreamweaver” na página 557.

Como personalizar a interpretação dos tags de outros fabricantes

A tecnologias de processamento de servidor, como ASP, ColdFusion, JSP e PHP utilizam um código especial diferente de HTML nos arquivos HTML; os servidores criam e trabalham com o conteúdo HTML baseando-se nesse código. Ao encontrar os tags diferentes de HTML, o Dreamweaver os compara com as informações nos arquivos de tags de outros fabricantes, que definem como o programa lê e exibe os tags diferentes de HTML.

Por exemplo: os arquivos ASP contêm — além do HTML comum — código ASP para ser interpretado pelo servidor. O código ASP parece um tag, porém é marcado com um par de delimitadores: esse código inicia com `<%` e termina com `%>`. A pasta Configuration/ThirdPartyTags do Dreamweaver contém um arquivo chamado ASP.xml, que descreve o formato do código ASP e define como o Dreamweaver o exibirá. Devido à maneira como o código ASP é especificado no arquivo ASP.xml, o Dreamweaver não tenta interpretar o que estiver entre os delimitadores, em vez disso, o programa exibe apenas um ícone indicando um código ASP, na visualização do projeto da janela do documento.

Você pode configurar os seus próprios tags e criar arquivos de banco de dados de tags, que definem como o Dreamweaver os lê e exibe. A criação dos arquivos de banco de dados de tags são particularmente úteis, quando for usado um sistema de markup de servidor diferente de ASP, JSP, ColdFusion ou PHP; crie um novo arquivo de banco de dados de tags para cada um desses sistemas de markup, a fim de informar ao Dreamweaver como exibir os tags. Não há um arquivo de banco de dados de tags JSP separado; o código JSP utiliza os mesmos delimitadores do ASP, por isso o Dreamweaver utiliza o arquivo de banco de dados de tags do código ASP para o JSP.

Nota: Esta seção explica como definir o modo de exibição de um tag personalizado no Dreamweaver, mas não como editar o seu conteúdo ou propriedades. Para obter informações sobre a criação de um inspetor de propriedades para verificar e alterar as propriedades de um tag personalizado, consulte “Inspetores de propriedades”, em *Como estender os recursos do Dreamweaver*.

Cada arquivo de banco de dados de tags define o nome, tipo, modelo do conteúdo, esquema de interpretação e ícone para um ou mais tags personalizados. Pode ser criado qualquer número de arquivos de banco de dados de tags, mas todos devem residir na pasta Configuration/ThirdPartyTags, para que sejam lidos e processados pelo Dreamweaver. Os arquivos de banco de dados de tags têm a extensão .xml.

Sugestão: Se você estiver trabalhando simultaneamente em diversos sites diferentes e sem relação (por exemplo: como um programador independente), coloque todas as especificações de tags relativos a um determinado site em um único arquivo. Em seguida, basta incluir esse arquivo de banco de dados de tags nos ícones personalizados e inspetores de propriedades, que serão enviados para a equipe que fará a manutenção do site.

Uma especificação de tag é definida com um tag XML denominado tagspec. Por exemplo: o código abaixo descreve a especificação para o tag happy:

```
<tagspec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagspec>
```

Dois tipos diferentes de tags podem ser especificados com o tagspec: tags em estilo HTML normal e tags delimitadas por seqüências de caracteres. Os tags delimitados por seqüências de caracteres iniciam com uma seqüência e terminam com outra; eles são semelhantes a tags HTML vazios (por exemplo: img) pois não envolvem o conteúdo e nem contêm tags de finalização. O tag happy, mostrado acima, é um tag em estilo HTML normal; ele inicia com um tag de abertura <happy>, contém dados entre os tags de abertura e fechamento, e termina com um tag </happy> de finalização. Se o tag fosse delimitado por uma seqüência de caracteres, sua especificação incluiria os atributos start_string e end_string. Um tag ASP é do tipo delimitado por uma seqüência de caracteres; ele inicia com a seqüência <% e termina com a seqüência %>, e não contém um tag de finalização.

As informações abaixo descrevem os atributos e valores válidos para o tag tagspec. Os atributos marcados com um asterisco (*) são ignorados pelos tags delimitados por uma seqüência de caracteres.

<tagspec>

Descrição

Contém informações sobre um tag de outro fabricante.

Atributos

tag_name, tag_type, render_contents, content_model, start_string, end_string, detect_in_attribute, parse_attributes, icon, icon_width, icon_height

`tag_name` o nome do tag personalizado. (Nos tags delimitados por seqüências de caracteres, `tag_name` é utilizado apenas para determinar se um inspetor de propriedades específico pode ser utilizado para o tag. Se a primeira linha do inspetor de propriedades contiver o nome do tag com um asterisco de cada lado, o inspetor poderá ser utilizado para esses tipos de tags. Por exemplo: o nome do tag para o código ASP é ASP; os inspetores de propriedades que podem examinar o código ASP devem conter *ASP* na primeira linha. Para obter informações sobre a API de inspetor de propriedades, consulte “Inspetores de propriedades” em *Como estender os recursos do Dreamweaver*).

`tag_type*` determina se o tag está vazio (como em `img`) ou se ele contém algo entre os tags de abertura e fechamento (como em `code`). Esse atributo é necessário para tags normais (não delimitados por seqüências de caracteres). Ele é ignorado nos tags delimitados por seqüências de caracteres, pois estão sempre vazios. Os valores válidos são "empty" e "nonempty".

`render_contents*` determina se o conteúdo do tag deve aparecer na visualização do projeto da janela do documento, ou se um ícone será mostrado. Esse atributo é necessário para os tags não-vazios (nonempty) e ignorado nos tags vazios (empty). Os tags vazios não têm conteúdo. Esse atributo destina-se apenas aos tags que aparecem fora de atributos; o conteúdo dos tags que estão dentro dos valores de atributos de outros tags não são interpretados. Os valores válidos são "true" ou "false".

`content_model*` descreve quais tipos de conteúdo o tag pode acomodar e onde o tag pode aparecer em um arquivo HTML. Os valores válidos são "block_model", "head_model", "marker_model" e "script_model":

- `block_model` especifica que o tag pode conter elementos em nível de bloco, como `div` e `p`, e que o tag pode aparecer apenas na seção `body` ou dentro de outros tags de conteúdo de corpo do texto, como `div`, `layer` ou `td`.
- `head_model` especifica que o tag pode acomodar conteúdo de texto e aparecer apenas na seção `head`.
- `marker_model` especifica que o tag pode conter qualquer código HTML válido e aparecer em qualquer posição num arquivo HTML. No Dreamweaver, o validador de HTML ignora os tags que são especificados como `marker_model`. Contudo, o validador não ignora o conteúdo desse tag; por isso, embora o tag possa aparecer em qualquer lugar, o conteúdo deste pode resultar em um HTML inválido em alguns locais. Por exemplo: um texto simples não pode aparecer (fora de um elemento `head`) na seção `head` de um documento, por isso, não é possível colocar um tag `marker_model` que contenha texto simples na seção `head`. Para colocar um tag personalizado contendo texto simples na seção `head`, especifique o modelo de conteúdo do tag como `head_model` em vez de `marker_model`. Utilize `marker_model` nos tags que precisam ser exibidos linearmente (dentro de um elemento em nível de bloco, como `p` ou `div`) — por exemplo: em um parágrafo). Se o tag deve ser exibido como um parágrafo individual, com quebras de linhas antes e depois dele, não utilize esse modelo.

- `script_model` permite que o tag seja colocado em qualquer posição entre os tags HTML de abertura e fechamento de um documento. Quando o Dreamweaver encontrar um tag com esse modelo, todo o conteúdo do tag será ignorado. Utilizado para markups de outros fabricantes (como determinados tags ColdFusion), que o Dreamweaver não deve analisar.

`start_string` especifica um delimitador que marca o início de um tag delimitado por seqüências de caracteres. Os tags delimitados por seqüências de caracteres podem aparecer em qualquer posição no documento, onde pode haver um comentário. O Dreamweaver não analisa tags, nem decodifica entidades ou URLs entre `start_string` e `end_string`. Esse atributo é necessário se for especificado `end_string`.

`end_string` especifica um delimitador que marca o final de um tag delimitado por seqüências de caracteres. Esse atributo é necessário se for especificado `start_string`.

`detect_in_attribute` indica se deve ser ignorado tudo que estiver entre `start_string` e `end_string` (ou entre os tags de abertura e fechamento, se estas seqüências não forem definidas), mesmo quando estas seqüências aparecerem dentro de nomes ou valores de atributos. Geralmente, esse atributo deve ser definido como "true", no caso de tags delimitados por seqüências de caracteres; o padrão é "false". Por exemplo: os tags ASP aparecem às vezes dentro de valores de atributos e podem conter aspas ("); como essa especificação de tag ASP define `detect_in_attribute="true"`, o Dreamweaver ignora esses tags, inclusive as aspas internas, quando aparecerem dentro de valores de atributos.

`parse_attributes*` indica se os atributos do tag serão analisados. Se for definido como "true" (o padrão), o Dreamweaver analisará os atributos; se for definido como "false", o Dreamweaver irá ignorar tudo até o próximo sinal de maior que aparecer fora das aspas. Por exemplo: esse atributo deve ser definido como "false" para um tag `cfif` (como em `<cfif a is 1>`, que o Dreamweaver não poderia analisar como um conjunto de pares nome/valor de atributos).

`icon` especifica o caminho e o nome do arquivo do ícone associado ao tag. Esse atributo é necessário para os tags vazios e não-vazios, cujo conteúdo não seja exibido na visualização do projeto da janela do documento.

`icon_width` especifica a largura do ícone em pixels.

`icon_height` especifica a altura do ícone em pixels.

Conteúdo

Nenhum (tag vazio).

Contêiner

Nenhum

Exemplo

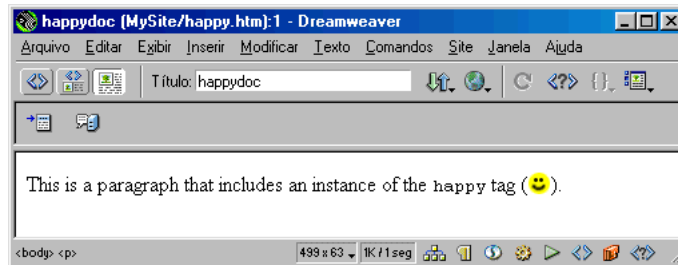
```
<tagspec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagspec>
```

Como os tags personalizados aparecem na visualização do projeto

A aparência dos tags, na visualização do projeto da janela do documento, depende dos valores dos atributos `tag_type` e `render_contents` do tag `tagspec`. Se o valor de `tag_type` for "empty", o ícone especificado no atributo `icon` aparecerá. Se o valor de `tag_type` for "nonempty", mas o valor de `render_contents` for "false", o ícone aparecerá da mesma forma que em um tag vazio. Por exemplo: o tag `happy`, definido acima, deverá aparecer no HTML da seguinte maneira

```
<p>This is a paragraph that includes an instance of the <code>happy</code> tag  
(<happy>Joe</happy>).</p>
```

O parágrafo deve aparecer na visualização do projeto, como a seguir:



Observe que, quando `render_contents` é definido como "false" na especificação do tag, o conteúdo do tag `happy` (a palavra `Joe`) não será interpretado; em vez disso, os tags de abertura e fechamento, bem como seu conteúdo, serão exibidos como um único ícone.

No caso dos tags não-vazios que têm um valor de `render_contents` definido como "true", o ícone não aparece na visualização do projeto, em vez disso, será mostrado o conteúdo entre os tags de abertura e fechamento (por exemplo: o texto entre os tags em `<mytag>Este é o conteúdo entre os tags de abertura e fechamento</mytag>`). Se a opção `Exibir > Elementos invisíveis` estiver ativada, o conteúdo será realçado utilizando a cor para os tags de outros fabricantes especificada nas preferências de realce. Observe que o realce se aplica apenas aos tags definidos nos arquivos de banco de dados de tags.

Para alterar a cor de realce dos tags de outros fabricantes:

- 1 Escolha `Editar > Preferências` e, em seguida, selecione a categoria `Realce`.
- 2 Clique na caixa de cores `Tags de outros fabricantes`, para exibir o seletor de cores.
- 3 Escolha uma cor e, em seguida clique em `OK`, para fechar a caixa de diálogo `Preferências`. Para obter mais informações sobre a escolha de uma cor, consulte "Como trabalhar com as cores" na página 91.

Sobre as ASP

As ASP (Active Server Pages) da Microsoft constituem uma maneira de combinar HTML, scripts gravados em JavaScript ou VBScript, e controles ActiveX, a fim de trabalhar dinamicamente com HTML. Quando um navegador solicita uma página ASP ao Microsoft Web Server, o servidor interpreta o código ASP e envia o HTML resultante ao navegador. O navegador receberá apenas o HTML, mas não o código ASP. Para obter mais informações sobre as ASP, consulte as páginas de visão geral das ASP da Microsoft, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

Um bloco de código ASP inicia com `<%` e termina com `%>`. Se Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionado, e Tags de markup do servidor for escolhido nas preferências de elementos invisíveis, o Dreamweaver exibirá um ícone de ASP na visualização do projeto da janela do documento, para marcar o local do código ASP. Caso contrário, o Dreamweaver não exibirá nada para marcar a posição do código. Para obter mais informações sobre os elementos invisíveis, consulte “Sobre os elementos invisíveis” na página 164.

Sobre as JSP

As JSP (JavaServer Pages) da Sun fornecem um modo com base em Java para trabalhar dinamicamente com um conteúdo HTML ou um outro da Web. Quando um navegador solicita uma página JSP de um servidor habilitado para JSP, este interpreta o código JSP e envia o HTML resultante para o navegador. O navegador receberá apenas o HTML, mas não o código JSP. Para obter mais informações sobre JSP, consulte a Página JSP da Sun, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

Um bloco de código JSP inicia com `<%` e termina com `%>`. Como o JSP utiliza os mesmos delimitadores que o ASP, o Dreamweaver exibe um ícone de ASP para o código JSP.

Sobre o PHP

PHP (que significa Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de criação de scripts de servidor. Quando um navegador solicita uma página PHP de um servidor habilitado para PHP, este interpreta o código PHP e envia o HTML resultante para o navegador. O navegador receberá apenas o HTML, mas não o código PHP. Para obter mais informações sobre PHP, consulte as Páginas PHP, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

Um bloco de código PHP inicia com `<?` e termina com `?>`. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionada, e a opção Tags de markup do servidor for escolhida nas preferências de elementos invisíveis, o Dreamweaver exibirá um ícone de PHP na visualização do projeto da janela do documento, para marcar o local do código PHP. Caso contrário, o código não aparecerá na visualização do projeto. Para obter mais informações sobre os elementos invisíveis, consulte “Sobre os elementos invisíveis” na página 164.

Sobre a ColdFusion

A ColdFusion da Allaire é uma outra maneira de tratar as páginas dinamicamente. Quando um navegador solicita uma página ColdFusion de um servidor, este passa-a ao software ColdFusion Server, que interpreta os scripts na página e envia o HTML resultante para o navegador. O navegador receberá apenas o HTML, mas não o código ColdFusion. Para obter mais informações sobre a ColdFusion, consulte a Página do produto ColdFusion, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias da Web e HTML” na página 25.

O Dreamweaver reconhece aproximadamente 50 tags ColdFusion; consulte o arquivo ColdFusion.xml, na pasta Configuration/ThirdPartyTags, para obter mais detalhes. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionada, e a opção Tags de markup do servidor for escolhida nas preferências de elementos invisíveis, o Dreamweaver exibirá um ícone de ColdFusion na visualização do projeto da janela do documento, para marcar o local dos tags ColdFusion para os quais `render_contents` foi definido como `false` (no ColdFusion.xml). Caso contrário, o Dreamweaver não exibirá nada para marcar a posição do código. Para obter mais informações sobre os elementos invisíveis, consulte “Sobre os elementos invisíveis” na página 164.

Como impedir a regravação de tags de outros fabricantes

O Dreamweaver corrige determinados tipos de erros em HTML (para obter mais detalhes, consulte “Preferências de regravação de código” na página 377). Como padrão, o Dreamweaver não altera o HTML nos arquivos com determinadas extensões de nome de arquivo, inclusive .asp (ASP), .cfm (ColdFusion), jsp (JSP) e .php (PHP). Esse padrão é definido para que o Dreamweaver não modifique acidentalmente o código contido nos tags de outros fabricantes. O comportamento de regravação padrão do Dreamweaver pode ser alterado, para que o programa regrave o HTML quando esses arquivos forem abertos; podem ser adicionados outros tipos de arquivos à lista daqueles que o Dreamweaver não regravará.

Observe também que o Dreamweaver codifica determinados caracteres especiais (substituindo-os por valores numéricos) quando estes são digitados no inspetor de propriedades. Normalmente, é melhor deixar que o Dreamweaver execute essa codificação, porque assim é mais provável que os caracteres especiais sejam exibidos de modo correto em todas as plataformas e navegadores. Contudo, devido à possibilidade de interferência dessa codificação em tags de outros fabricantes, talvez seja conveniente alterar o comportamento de codificação do Dreamweaver, quando você estiver trabalhando com arquivos que contêm tags de terceiros.

Para permitir que o Dreamweaver regrave o HTML em mais tipos de arquivos:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione Regravação de código.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Exclua uma ou mais extensões da lista de extensões.
 - Cancele a seleção da opção Nunca regravar o código: Em arquivos com as extensões. O cancelamento da seleção dessa opção permite que o Dreamweaver regrave o HTML em todos os tipos de arquivos.

Para adicionar tipos de arquivos que o Dreamweaver não deve regravar:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione Regravação de código.
- 2 Certifique-se de que a opção Nunca regravar o HTML: Em arquivos com as extensões esteja selecionada e adicione as novas extensões de arquivos à lista no campo de texto.

Se o novo tipo de arquivo não aparecer no menu pop-up de tipos de arquivos, na caixa de diálogo Arquivo > Abrir, talvez seja conveniente adicioná-lo ao arquivo Configuration/Extensions.txt. Para obter mais detalhes, consulte “Como alterar o tipo de arquivo padrão” na página 554.

Para desativar as opções de codificação do Dreamweaver:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione Regravação de código.
- 2 Cancele uma ou ambas as opções de Caracteres especiais.

Para obter informações sobre as outras preferências de regravação de código, consulte “Preferências de regravação de código” na página 377.

APÊNDICE A

Atalhos de teclado

É possível obter uma lista imprimível com os atalhos de teclado, no Centro de suporte do Dreamweaver em (www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html).

Menu Arquivo

Ação	No Windows	No Macintosh
Novo documento	Control+N	Command+N
Abrir um arquivo HTML	Control+O, ou arraste o arquivo da janela do Explorer ou do site para a janela do documento	Command+O
Abrir na moldura	Control+Shift+O	Command+Shift+O
Fechar	Control+W	Command+W
Salvar	Control+S	Command+S
Salvar como	Control+Shift+S	Command+Shift+S
Marcar os links	Shift + F8	Command+F8
Sair	Control+Q	Command+Q

Menu Editar

Ação	No Windows	No Macintosh
Desfazer	Control+Z	Command+Z
Refazer	Control+Y ou Control+Shift+Z	Command+Y ou Command+Shift+Z
Recortar	Control+X ou Shift+Del	Command+X ou Shift+Del
Copiar	Control+C ou Control+Ins	Command+C ou Command+Ins
Colar	Control+V ou Shift+Ins	Command+V ou Shift+Ins
Limpar	Delete	Delete
Selecionar tudo	Control+A	Command+A
Selecionar o tag-pai	Control+Shift+<	Command+Shift+<
Selecionar o filho	Control+Shift+>	Command+Shift+>
Localizar e substituir	Control+F	Command+F
Localizar o próximo	F3	Command+G
Recuar o código	Control+Shift+8	Command+Shift+8
Remover o recuo do código	Control+Shift+9	Control+Shift+9
Ajustar as chaves	Control+'	Command+'
Iniciar o editor externo	Control+E	Command+E
Preferências	Control+U	Command+U

Visualizações de página

Para alternar a exibição de	No Windows	No Macintosh
Visualização padrão	Control+Shift+F6	Command+Shift+F6
Visualização de layout	Control+F6	Command+F6
Barra de ferramentas	Control+Shift+T	Command+Shift+T

Como visualizar os elementos da página

Para alternar a exibição de	No Windows	No Macintosh
Auxílios visuais	Control+Shift+I	Command+Shift+I
Réguas	Control+Alt+R	Command+Option+R
Mostrar a grade	Control+Alt+G	Command+Option+G
Encaixar na grade	Control+Alt+Shift+G	Command+Option+Shift+G
Conteúdo do cabeçalho	Control+Shift+W	Command+Shift+W
Propriedades da página	Control+Shift+J	Command+Shift+J

Edição do código

Ação	No Windows	No Macintosh
Alternar para a visualização do projeto	Control+tecla de tabulação	Option+tecla de tabulação
Abrir o Quick Tag Editor	Control+T	Command+T
Selecionar o tag-pai	Control+Shift+<	Command+Shift+<
Ajustar as chaves	Control+'	Command+'
Selecionar tudo	Control+A	Command+A
Copiar	Control+C	Command+C
Localizar e substituir	Control+F	Command+F
Localizar o próximo	F3	Command+G
Substituir	Control+H	Command+H
Colar	Control+V	Command+V
Recortar	Control+X	Command+X
Refazer	Control+Y	Command+Y
Desfazer	Control+Z	Command+Z
Alternar o ponto de interrupção	Control+Alt+B	Command+Option+B
Selecionar a linha acima	Shift+seta acima	Shift+seta acima
Selecionar a linha abaixo	Shift+seta abaixo	Shift+seta abaixo
Selecionar o caractere da esquerda	Shift+seta à esquerda	Shift+seta à esquerda

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecionar o caractere da direita	Shift+seta à direita	Shift+seta à direita
Ir para a página acima	Page Up	Page Up
Ir para a página abaixo	Page Down	Page Down
Selecionar a página acima	Shift+Page Up	Shift+Page Up
Selecionar a página abaixo	Shift+Page Down	Shift+Page Down
Selecionar a palavra à esquerda	Control+Shift+seta à esquerda	Command+Shift+seta à esquerda
Selecionar a palavra à direita	Control+Shift+seta à direita	Command+Shift+seta à direita
Ir para o início da linha	Home	Home
Ir para o fim da linha	End	End
Ir para o início do código	Control+Home	Command+Home
Ir para o fim do código	Control+End	Command+End
Selecionar até o início do código	Control+Shift+Home	Command+Shift+Home
Selecionar até o fim do código	Control+Shift+End	Command+Shift+End

Como editar o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar um novo parágrafo	Enter	Return
Inserir uma quebra de linha 	Shift+Enter	Shift+Return
Inserir um espaço não-separável	Control+Shift+barra de espaço	Option+barra de espaço
Mover o texto ou objeto para um outro local na página	Arraste o item selecionado para o novo local	Arraste o item selecionado para o novo local
Copiar o texto ou objeto para um outro local na página	Enquanto mantém a tecla Control pressionada, arraste o item selecionado até o novo local	Enquanto mantém a tecla Option pressionada, arraste o item selecionado até o novo local
Selecionar uma palavra	Clique duas vezes	Clique duas vezes
Adicionar os itens selecionados à biblioteca	Control+Shift+B	Command+Shift+B
Alternar entre a visualização do projeto e os editores de código	Control+tecla de tabulação	Option+tecla de tabulação

Ação	No Windows	No Macintosh
Abrir e fechar o inspetor de propriedades	Control+Shift+J	Command+Shift+J
Verificar a ortografia	Shift+F7	Shift+F7

Como formatar o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Recuo	Control+9	Command+9
Remover o recuo	Control+8	Command+8
Formato > Nenhum	Control+0 (zero)	Command+0 (zero)
Formato do parágrafo	Control+Shift+P	Command+Shift+P
Aplicar os cabeçalhos 1 a 6 a um parágrafo	Control+1 a 6	Command+1 a 6
Alinhamento > À esquerda	Control+Shift+Alt+L	Command+Shift+Option+L
Alinhamento > No centro	Control+Shift+Alt+C	Command+Shift+Option+C
Alinhamento > À direita	Control+Shift+Alt+R	Command+Shift+Option+R
Tornar negrito o texto selecionado	Control+B	Command+B
Tornar itálico o texto selecionado	Control+I	Command+I
Editar a folha de estilos	Control+Shift+E	Command+Shift+E

Nota: Alguns atalhos de formatação de texto não provocam qualquer efeito durante o trabalho nos editores de código.

Como localizar e substituir o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Localizar	Control+F	Command+F
Localizar o próximo/Localizar novamente	F3	Command+G
Substituir	Control+H	Command+H

Como trabalhar com tabelas

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecione a tabela (com o cursor dentro da mesma)	Control+A	Command+A
Mover até a próxima célula	Tecla de tabulação	Tecla de tabulação
Mover até a célula anterior	Shift+tecla de tabulação	Shift+tecla de tabulação
Inserir uma linha (antes da linha atual)	Control+M	Command+M
Adicionar uma linha ao final da tabela	Tecla de tabulação na última célula	Tecla de tabulação na última célula
Excluir a linha atual	Control+Shift+M	Command+Shift+M
Inserir uma coluna	Control+Shift+A	Command+Shift+A
Excluir uma coluna	Control+Shift+ - (hífen)	Command+Shift+ - (hífen)
Mesclar as células selecionadas da tabela	Control+Alt+M	Command+Option+M
Dividir as células da tabela	Control+Alt+S	Command+Option+S
Atualizar o layout da tabela (forçará um redesenho, se estiver no modo "edição mais rápida de tabelas")	Control+barra de espaço	Command+barra de espaço

Nota: Alguns atalhos de tabelas não funcionam na visualização de layout.

Como trabalhar com as molduras

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecionar uma moldura	Enquanto mantém a tecla Alt pressionada, clique na moldura	Clique na moldura mantendo pressionadas a teclas Shift e Option
Selecionar a próxima moldura ou conjunto de molduras	Alt+Seta à direita	Command+Seta à direita
Selecionar a moldura ou conjunto de molduras anterior	Alt+Seta à esquerda	Command+Seta à esquerda
Selecionar o conjunto-pai de molduras	Alt+Seta acima	Command+Seta acima
Selecionar a primeira moldura-filha ou conjunto-filho de molduras	Alt+Seta abaixo	Command+Seta abaixo
Adicionar uma nova moldura ao conjunto de molduras	Enquanto mantém a tecla Alt pressionada, arraste a borda da moldura	Enquanto mantém a tecla Option pressionada, arraste a borda da moldura
Adicionar uma nova moldura ao conjunto de molduras utilizando o método de empurramento	Enquanto mantém as teclas Alt e Control pressionadas, arraste a borda da moldura	Enquanto mantém as teclas Command e Option pressionadas, arraste a borda da moldura

Como trabalhar com as camadas

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecionar uma camada	Control+Shift-clique	Command+Shift-clique
Selecionar e mover uma camada	Shift+Control-arraste	Command+Shift-arraste
Adicionar ou remover a camada da seleção	Enquanto mantém a tecla Shift pressionada, clique na camada	Enquanto mantém a tecla Shift pressionada, clique na camada
Mover a camada selecionada um determinado número de pixels	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover a camada selecionada um incremento de encaixe	Shift+teclas de seta	Shift+teclas de seta
Redimensionar a camada selecionada um determinado número de pixels	Control+teclas de seta	Option+teclas de seta
Redimensionar a camada selecionada um incremento de encaixe	Control+Shift+teclas de seta	Option+Shift+teclas de seta
Alinhar as camadas selecionadas à parte inferior/superior/esquerda/direita da última camada selecionada	Control+seta acima/abaixo/à esquerda/à direita	Command+seta acima/abaixo/à esquerda/à direita
Tornar igual a largura das camadas selecionadas	Control+Shift+9	Command+Shift+9
Tornar igual a altura das camadas selecionadas	Control+Shift+8	Command+Shift+8
Alternar a preferência de aninhamento ao criar uma camada	Control-arraste	Command-arraste
Alternar a exibição da grade	Control+Shift+Alt+G	Command+Shift+Option+G
Encaixar na grade	Control+Alt+G	Command+Option+G

Como trabalhar com as linhas de tempo

Ação	No Windows	No Macintosh
Adicionar objeto à linha de tempo	Control+Alt+Shift+T	Command+Option+Shift+T
Adicionar um quadro primário	Shift+F9	Shift+F9
Remover um quadro primário	Delete	Delete

Como trabalhar com as imagens

Ação	No Windows	No Macintosh
Alterar o atributo de origem da imagem	Clique duas vezes na imagem	Clique duas vezes na imagem
Editar a imagem em um editor externo	Control-clique duas vezes na imagem	Mantenha a tecla Command pressionada enquanto clica duas vezes na imagem

Como gerenciar os hyperlinks

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar hyperlink (selecionar o texto)	Control+L	Command+L
Remover o hyperlink	Control+Shift+L	Command+Shift+L
Arrastar e soltar para criar um hyperlink a partir de um documento	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, mantendo a tecla Shift pressionada, arraste a seleção até um arquivo na janela do site	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, mantendo a tecla Shift pressionada, arraste a seleção até um arquivo na janela do site
Arrastar e soltar para criar um hyperlink utilizando o inspetor de propriedades	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, arraste o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, arraste o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.
Abrir o documento contendo o link no Dreamweaver	Clique duas vezes no link enquanto mantém pressionada a tecla Control	Command-clique duas vezes no link
Verificar os links selecionados	Shift+F8	Shift+F8
Verificar os links no site inteiro	Control+F8	Command+F8

Como designar e visualizar nos navegadores

Ação	No Windows	No Macintosh
Visualizar no navegador primário	F12	F12
Visualizar no navegador secundário	Control+F12	Command+F12

Como depurar nos navegadores

Ação	No Windows	No Macintosh
Depurar no navegador primário	Alt+F12	Option+F12
Depurar no navegador secundário	Control+Alt+F12	Command+Option+F12

Gerenciamento de sites e FTPs

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar um novo arquivo	Control+Shift+N	Command+Shift+N
Criar uma nova pasta	Control+Shift+Alt+N	Command+Shift+Option+N
Abrir a seleção	Control+Shift+Alt+O	Command+Shift+Option+O
Obter os arquivos ou pastas selecionadas do site remoto de FTP	Control+Shift+D ou arraste os arquivos do painel Remoto para o painel Local, na janela do site	Command+Shift+D ou arraste os arquivos do painel Remoto para o painel Local, na janela do site
Colocar os arquivos ou pastas selecionadas no site remoto de FTP	Control+Shift+U ou arraste os arquivos do painel Local para o painel Remoto, na janela do site	Command+Shift+U ou arraste os arquivos do painel Local para o painel Remoto, na janela do site
Retirar	Control+Shift+Alt+D	Command+Shift+Option+D
Devolver	Control+Shift+Alt+U	Command+Shift+Option+U
Visualizar o mapa do site	Control+F5	Command+F5
Atualizar o site remoto	Alt+F5	Option+F5

Mapa do site

Ação	No Windows	No Macintosh
Visualizar os arquivos do site	F5	F5
Atualizar o painel Local	Shift+F5	Shift+F5
Tornar raiz	Control+Shift+R	Command+Shift+R
Vincular a um arquivo existente	Control+Shift+K	Command+Shift+K
Alterar o link	Control+L	Command+L
Remover o link	Delete	Delete
Mostrar/ocultar o link	Control+Shift+Y	Command+Shift+Y
Mostrar os títulos das páginas	Control+Shift+T	Command+Shift+T
Renomear o arquivo	F2	não disponível
Aumentar o zoom do mapa do site	Control++ (sinal de adição)	Command++ (sinal de adição)
Reduzir o zoom do mapa do site	Control+ - (hífen)	Command+ - (hífen)

Como executar os plug-ins

Ação	No Windows	No Macintosh
Executar o plug-in	Control+Alt+P	Command+Option+P
Parar o plug-in	Control+Alt+X	Command+Option+X
Executar todos os plug-ins	Control+Shift+Alt+P	Command+Shift+Option+P
Parar todos os plug-ins	Control+Shift+Alt+X	Command+Shift+Option+X

Como trabalhar com os modelos

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar uma nova região editável	Control+Alt+V	Command+Option+V

Como inserir objetos

Para inserir	No Windows	No Macintosh
Qualquer objeto (imagem, filme Shockwave e assim por diante)	Arraste o arquivo da janela do Explorer ou do site para a janela do documento.	Arraste o arquivo do Localizador ou da janela do site para a janela do documento
Imagem	Control+Alt+I	Command+Option+I
Tabela	Control+Alt+T	Command+Option+T
Filme Flash	Control+Alt+F	Command+Option+F
Filme Shockwave Director	Control+Alt+D	Command+Option+D
Âncora com nome	Control+Alt+A	Command+Option+A

Painel Histórico

Ação	No Windows	No Macintosh
Abrir a paleta de histórico	F9	F9
Iniciar/parar o comando de gravação	Control+Shift+X	Command+Shift+X
Executar o comando gravado	Control+P	Command+P

Como abrir e fechar os painéis

Para alternar a exibição de	No Windows	No Macintosh
Objetos	Control+F2	Command+F2
Propriedades	Control+F3	Command+F3
Arquivos do site	F5	F5
Mapa do site	Control+F5	Command+F5
Propriedades	F11	F11
Estilos CSS	Shift+F11	Shift+F11
Estilos HTML	Control+F11	Command+F11
Comportamentos	Shift+F3	Shift+F3
Histórico	Shift+F10	Shift+F10
Linhas de tempo	Shift+F9	Shift+F9
Inspetor de código	F10	F10
Molduras	Shift+F2	Shift+F2
Camadas	F2	F2
Referência	Control+Shift+F1	Command+Shift+F1
Mostrar/ocultar os painéis flutuantes	F4	F4
Minimizar todas as janelas	Shift+F4	*
Restaurar todas as janelas	Alt+Shift+F4	*

Como obter ajuda

Ação	No Windows	No Macintosh
Tópicos da Ajuda de Como utilizar o Dreamweaver	F1	F1
Referência	Shift+F1	Shift+F1
Centro de suporte do Dreamweaver	Control+F1	Command+F1

Matriz de atalhos de teclado

Nota: Um asterisco (*) indica uma combinação de teclas não utilizada. O texto em itálico indica comandos ao nível do sistema.

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command+Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
A	<i>Selecionar tudo</i> , Selecionar a tabela	Inserir coluna na tabela	Inserir Âncora com nome	*
B	Negrito (alternar)	Adicionar à biblioteca	*	*
C	<i>Copiar</i>	*	*	Justificar no centro
D	Duplicar	Obter os arquivos ou pastas selecionados	Inserir filme Shockwave Director	Retirar os arquivos ou pastas selecionadas
E	Iniciar o editor externo	Editar a folha de estilos	*	*
F	Localizar	*	Inserir filme Flash	*
G	Localizar novamente (apenas no Macintosh)	*	Mostrar/ocultar as grades	Encaixar na grade (alternar)
H	Substituir	*	*	*
I	Ítálico (alternar)	Mostrar invisíveis (alternar)	Inserir a imagem	*
J	Propriedades da página	Inspetor de propriedades (alternar)	*	*
K	*	*	*	*
L	Criar link	Remover o link	*	Justificar à esquerda
M	Inserir linha na tabela	Excluir a linha da tabela	Mesclar as células selecionadas da tabela	*
N	<i>Nova janela (no Windows)</i> <i>Nova página (no Macintosh)</i>	Nova página (apenas no Windows)	*	Nova pasta do site
O	<i>Abrir</i>	Abrir na moldura	*	Abrir o arquivo selecionado do site
P	Executar o comando gravado	Formato do parágrafo	Executar o plug-in	Executar todos os plug-ins
Q	<i>Sair</i>	*	*	*

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command+Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
R	*	Tornar raiz	Mostrar/ocultar as réguas	Justificar à direita
S	Salvar	Salvar tudo	Dividir a célula da tabela	*
T	Quick Tag Editor	Mostrar os títulos das páginas no mapa do site	Inserir tabela	Adicionar objeto à linha de tempo
U	Preferências	Colocar os arquivos ou pastas selecionadas	*	Devolver os arquivos ou pastas selecionadas
V	Colar	*	Criar uma nova região editável	*
W	Fechar	Exibir o conteúdo do cabeçalho	*	*
X	Recortar	Iniciar o comando de gravação	Parar o plug-in	Parar todos os plug-ins
Y	Refazer	Mostrar/ocultar o link	*	*
Z	Desfazer	Refazer	*	*
0 (zero)	Definir o formato do parágrafo como Nenhum	*	*	*
1	Aplicar o Cabeçalho 1 ao parágrafo	*	*	*
2	Aplicar o Cabeçalho 2 ao parágrafo	*	*	*
3	Aplicar o Cabeçalho 3 ao parágrafo	*	*	*
4	Aplicar o Cabeçalho 4 ao parágrafo	*	*	*
5	Aplicar o Cabeçalho 5 ao parágrafo	*	*	*
6	Aplicar o Cabeçalho 6 ao parágrafo	*	*	*
7	*	*	*	*
8	*	*	*	*
9	*	*	*	*

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command+Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
- (sinal de subtração) e _ (sublinhado)	Reduzir o zoom do mapa do site	Excluir a coluna da tabela	*	*
= e +	Ajustar à janela	Aumentar o zoom do mapa do site	*	*
[e {	Remover o recuo (Mover para trás)	Tornar as larguras das camadas iguais (Camadas)	*	*
] e }	Recuo (Avançar)	Tornar as alturas das camadas iguais (Camadas)	*	*
>	*	Selecionar o tag-filho	*	*
<	*	Selecionar o tag-pai	*	*
? e /	*	*	*	*
; e :	*	*	*	*
' e “	*	*	*	*
' e -	*	*	*	*
\ e	*	*	*	*
Barra de espaço	Atualizar o layout da tabela	Inserir um espaço não-separável (no Windows) (Option+ barra de espaço no Macintosh)	*	*

Tecla de função	Nenhum modificador	Shift	Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh)	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+ Shift (no Windows) ou Command + Shift (no Macintosh)	Control+ Alt (no Windows) ou Command+ Option (no Macintosh)	Control+ Shift+Alt (no Windows) ou Command+ Shift+ Option (no Macintosh)
F1	Ajuda de Como utilizar o Dreamweaver	Referência	*	Centro de suporte do Dreamweaver	Painel Referência	*	*
F2	Camadas	Molduras	*	Painel Objeto	*	*	*
F3	Localizar novamente (apenas no Windows)	Painel Comportamentos	*	Inspetor de propriedades	*	*	*
F4	Ocultar/ mostrar os painéis flutuantes	Minimizar todas as janelas (apenas no Windows)	Fechar as janelas	Fechar a janela (apenas no Macintosh)	*	*	*
F5	Arquivos do site	Atualizar o painel Local	Atualizar o painel Remoto	Mapa do site	*	*	*
F6	*	*	*	Alternar para a Visualização de layout	Alternar para a visualização padrão	*	*
F7	*	Verificar a ortografia	*	*	*	*	*
F8	*	Verificar os links - selecionados	*	Verificar os links - No site inteiro	*	*	*
F9	*	Linha de tempo e Adicionar quadro primário	*	*	*	*	*
F10	Inspetor de código	Painel Histórico	*	*	*	*	*
F11	Propriedades	Estilos CSS	*	Estilos HTML	*	*	*
F12	Visualizar no navegador primário	*	Depurar no navegador primário	Visualizar no navegador secundário	*	Depurar no navegador secundário	*

ÍNDICE REMISSIVO

A

- ação Abrir a janela do navegador 492
- ação Alterar a propriedade 481
- ação Arrastar a camada 486
- ação Chamar o JavaScript 480
- ação Controlar o Shockwave ou Flash 485
- ação Definir a imagem da barra de navegação 496
- ação Definir a mensagem de status 499
- ação Definir o texto da camada 498
- ação Definir o texto da moldura 497
- ação Definir o texto do campo de texto 500
- ação Executar a linha de tempo 505
- ação Executar o som 494
- ação Ir do menu de salto 491
- ação Ir para a URL 490
- ação Ir para o quadro da linha de tempo 504
- ação Mensagem pop-up 494
- ação Menu de salto 491
- ação Mostrar/ocultar as camadas 501
- ação Parar a linha de tempo 505
- ação Permutar a imagem 503
- ação Pré-carregar as imagens 495
- ação Restaurar a imagem permutada 504
- ação Validar o formulário 506
- ação Verificar o navegador 482
- ação Verificar o plug-in 483
- ações 469
 - como alterar em comportamentos 476
 - como controlar as linhas de tempo 468
 - como criar 477
 - como escolher no painel Comportamentos 473
 - compatibilidade com os navegadores 478
 - definidas 469
 - incluídas com o Dreamweaver 478, 478–507
 - Consulte também* ações individuais pelo nome
- Active Server Pages (ASP) 581
 - como editar 383
 - sobre 581
- adicionar
 - links 242
- Ajuda 14
 - atalhos 597
 - Centro de suporte do Dreamweaver 16
 - Grupo de discussão do Dreamweaver 16
- álbuns de fotografias na Web, criar 322
- alinhamento À direita (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento À esquerda (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento Alto do texto (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento da linha de base (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento Embaixo (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento No alto (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento No meio (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento No meio absoluto (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento O mais abaixo (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alinhamento padrão do navegador (inspetor de propriedades da imagem) 294
- alongamento automático (visualização de layout) 189
- amostras, cor 91
- âncoras com nome
 - como criar 394
- âncoras, com nome 394
- animação
 - editar animações do Fireworks 320
- animações
 - ao longo de um caminho complexo 462
 - como aplicar a objetos 466
 - como copiar e colar 465
 - como criar 461
 - como melhorar 467
 - linhas de tempo 458
 - visão geral 19

- aplicativos, outros, como utilizar com o Dreamweaver 94
- área de trabalho 74
- arquivo de registro de correções de HTML 380
- arquivo menus.xml
 - sintaxe 562
- arquivo SourceFormat.txt 374
- arquivos
 - como colocar 152
 - como efetuar o download 151
 - como efetuar o upload 152
 - como exibir na janela do site 121
 - como gerenciar 114
 - como obter do site remoto 151
 - como procurar 280
 - como sincronizar os sites local e remoto 154
 - como transferir com FTP 132
 - texto 158
 - tipos, padrão 554
- arquivos de correio eletrônico 158
- arquivos de texto
 - como abrir 158
- arquivos dependentes
 - como colocar 153
 - como mostrar e ocultar 128
 - como obter 152
- arquivos do Microsoft Excel, como importar 198
- arquivos HTML
 - como importar 159
- arquivos ocultos, como mostrar e ocultar 128
- arquivos órfãos 546 (ASP)
 - tags, como personalizar análise e aparência 576
- ASP. *Consulte* Active Server Pages
- atalhos de teclado 585, 585–600
 - como editar 95
 - como editar, no arquivo menus.xml 561
- atalhos, teclado. *Consulte* atalhos de teclado
- atributo class 272
- atributo usemap 296
- atributos
 - buscas 282
 - em perfis de navegadores 571
 - Consulte também* tags
- áudio. *Consulte* som

B

- barra de ferramentas
 - títulos dos documentos, como alterar 160
- barra de navegação
 - como adicionar imagens à 405
 - como criar 404
 - como exibir horizontalmente na página 406
 - como exibir verticalmente na página 406
 - como inserir em uma tabela 406
 - como modificar os elementos 407
 - estados da imagem 404
- barra de status
 - como definir o texto (comportamento) 499
 - menu pop-up Tamanho da janela 76
 - preferências 79
 - visão geral 77
- bibliotecas do Dreamweaver, exportar do Fireworks 311
- borda da tabela
 - cores 204
 - largura 204
- bordas
 - como adicionar a uma tabela 203
 - em uma moldura 232
 - tabelas, como remover 197
- botão Carregar a consulta 285
- botão Cor padrão 91
- botão Cores do sistema 91
- botão Editar (inspetor de propriedades da imagem) 293
- botão Executar novamente 170
- botão Ir, como associar a um menu de salto 491
- botão Riscado (cor padrão) 91
- botão Roda de cores (cor do sistema) 91
- botão Salvar a consulta 285
- botões
 - botões Enviar, gráficos 536
 - botões Ir 491
 - como criar botões de formulário 534
- botões de opção 529
- botões Enviar 536

C

- cabeçote de execução 459
- caixa de diálogo Botão Flash 329
- caixa de diálogo Definir o estilo HTML 264
- caixa de diálogo Inserir a barra de navegação 405
- caixa de diálogo Inserir âncora com nome 394

- caixa de diálogo Inserir link de correio eletrônico 396
- caixa de diálogo Inserir o menu de salto 402
- caixa de diálogo Parâmetros 348
- caixa de diálogo Texto Flash 332
- caixa de diálogo Verificador de links 547
- caixa de diálogo Vincular a folha de estilos externa 270
- caixas de diálogo, como personalizar 568
- caixas de seleção 529
- camadas 439, 439–468
 - arrastáveis 488
 - atalhos 592
 - como alinhar 447
 - como alterar a ordem de empilhamento 453
 - como alterar a visibilidade com o painel Camadas 454
 - como alterar a visibilidade com os comportamentos 501
 - como aninhar 443
 - como ativar 449
 - como converter em tabelas 455
 - como converter para navegadores 3.0 457
 - como criar 441
 - como desenhar diversas 441
 - como encaixar na grade 448
 - como evitar sobreposições 456
 - como inserir 441
 - como manipular 445
 - como mover 447
 - como posicionar 449
 - como redimensionar 446
 - como selecionar 445
 - como selecionar múltiplas 452
 - marcadores, como exibir 441
 - na criação de tabelas 455
 - pontos de ancoragem 164
 - preferências 444
 - propriedades 449
 - propriedades de múltiplas 452
 - visão geral 439
 - visibilidade 454
- camadas CSS
 - exportar do Fireworks 310
- caminhos
 - absolutos 386
 - relativos a documento 387
 - relativos à raiz 388
- Caminhos absolutos 386
- caminhos relativos a documento
 - como definir 391
 - sobre 387
- caminhos relativos à raiz
 - como definir 391
 - preferência Visualizar utilizando o servidor local 389
 - sobre 388
- caminhos relativos à raiz do site *Consulte* caminhos relativos à raiz
- campo de texto Imagem cambiável 300
- campo Diretório do host 134
- campo Endereço HTTP 109, 110
- campo Host do FTP 133
- campo Nome do site 109, 110
- campo Pasta raiz local 109, 110
- campos
 - campos de arquivos 528
 - como criar campos de texto 524
 - como criar campos ocultos 528
 - como efetuar o upload de arquivos para um servidor 528
 - sobre campos de formulário 524
- campos de texto, como definir o texto com comportamentos 500
- canal de comportamentos
 - nas linhas de tempo 459
- caracteres especiais
 - como inserir 254
 - visão geral 254
- caracteres, especiais 254
- categorias
 - preferências 92
 - propriedades 238
- célula do cabeçalho, como formatar 205
- células *Consulte* células de layout, células da tabela
- células da tabela
 - células do cabeçalho, como designar 205
 - como copiar e colar 212
 - como dividir 210
 - como formatar 204
 - como mesclar 210
 - cor de fundo, como adicionar 205
 - imagem de fundo, como adicionar 205
 - Consulte também* células de layout, tabelas

- células de layout 178
 - alinhamento 187
 - como desenhar 179
 - como formatar 187
 - como limpar as alturas 184
 - como mover 185
 - como redimensionar 185
 - como selecionar 185
 - cor de fundo 187
 - preferências 194
 - realce 194
 - sem quebra autom. de linha 187
- Centro de suporte do Dreamweaver 16
- (CFML)
 - tags, como personalizar análise e aparência 576
- CFML
 - como editar os tags CFML 383
- CFML. *Consulte* ColdFusion Markup Language (CGI) Common Gateway Interface scripts 538
- CGI
 - material de referência 25
- chaves, como ajustar 367
- codificações 93
- código
 - como editar com o BBEdit 382
 - preferências de formatação 374
- código-fonte HTML
 - buscas de tags 282
 - como copiar e colar, geral 255
 - como editar com o BBEdit 382
 - como formatar nos documentos existentes 379
 - como gravar e editar 365
 - como limpar 378
 - como limpar o HTML do MS Word 379
 - como procurar 280, 282
 - como selecionar na janela do documento 162
 - como visualizar com o inspetor de código 90
 - conversão de atributos CSS 278
 - editores ext. 381
 - estilos de tags 267
 - estrutura 352
 - material de referência 25
 - opções 364
 - perfil de formatação 569
 - preferências de cores de tags 374
 - preferências de formatação, como definir 375
 - preferências de regravação 377
 - referência 358
 - tags, como remover 373
 - visão geral 351
 - visão geral das preferências de formatação 374
- ColdFusion Markup Language (CFML) e o Dreamweaver 360
- visão geral 582
- colunas de visualização de arquivos
 - como acessar 146
 - como adicionar uma coluna 147
 - como alterar a ordem 147
 - como excluir 148
 - como utilizar com as Design Notes 146
- colunas, linhas e células
 - como adicionar e remover 208
 - como formatar 204
 - cor de fundo, como adicionar 205
- comando
 - Atualizar HTML 321
 - Criar álbum de fotografias na Web 322
 - Otimizar imagem no Fireworks 317
- comando Abrir 159
- comando Abrir a página vinculada 549
- comando Abrir o modelo anexado 425
- comando Adicionar objeto à biblioteca 430
- comando Adicionar objeto à linha de tempo 461
- comando Adicionar quadro 461
- comando Adicionar/remover o ajuste de redimensionamento da Netscape 444
- comando Ajustar a posição 166
- comando Alinhar com a seleção 167
- comando Alterar o link no site inteiro 400
- comando Âncora com nome 394
- comando Aplicar a formatação de origem 379
- comando Aplicar o modelo à página 422
- comando Atualizar a página atual 425, 432
- comando Atualizar as páginas 425
- comando Colar como texto 252
- comando Colocar 152
- comando Converter as camadas em tabela 455
- comando Converter tabelas em camadas 457
- comando Cor 258
- comando Definir como home page 128
- comando Definir o esquema de cores 162
- comando Desanexar do modelo 424
- comando Desmarcar a região editável 421

- comando Dividir as células 211
- comando Editar a folha de estilos 271
- comando Editar a lista de fontes 260
- comando Editar o conteúdo NoFrames 234
- comando Evitar sobreposições de camadas 456
- comando Exportar a tabela 215
- comando Formatar a tabela 206
- comando Gravar o caminho da camada 462
- comando Importar o HTML do Word 159, 380
- comando Importar os dados da tabela 198
- comando Inserir campo de imagens 535
- comando Inserir dados tabulares 198
- comando Limpar o HTML 378
- comando Limpar o HTML do Word 379
- comando Link a um arquivo existente 127
- comando Link a um novo arquivo 127
- comando Mesclar as células 210
- comando Novo 158
- comando Novo a partir de modelo 159, 422
- comando Obter 151
- comando Obter mais comportamentos 478
- comando Redefinir a origem 165
- comando Redefinir a posição 166
- comando Remover a linha de tempo 465
- comando Remover o quadro 461
- comando Salvar 160
- comando Salvar a moldura 226
- comando Salvar a moldura como 226
- comando Salvar como modelo 411
- comando Salvar o conjunto de molduras 226
- comando Salvar o conjunto de molduras como 226
- comando Salvar todas as molduras 226
- comando Selecionar um local mais novo 154
- comando Selecionar um remoto mais novo 154
- comando Verificar a ortografia 279
- comando Verificar os links no site inteiro 547
- comando Verificar os navegadores de destino 542
- comando Visualizar no navegador 545
- comando Visualizar utilizando o servidor local 389
- comandos
 - como acessar nos menus contextuais 80, 82
 - como criar, a partir das etapas do histórico 173
 - como gravar 175
 - como renomear 560
- comandos Dividir a moldura 219
- comentários, como inserir 357
- Common Gateway Interface (CGI). *Consulte* CGI 538
- como abrir
 - arquivos de texto 158
 - documentos 158
 - tipos de arquivos diferentes de HTML como padrão 554
- como abrir arquivos HTML do Word 159
- Como abrir documentos vinculados 549
- como abrir os arquivos não-HTML 368
 - preferências 368
- como adicionar
 - extensões ao Dreamweaver 98
 - objeto a uma linha de tempo 461
 - quadros a uma linha de tempo 463
- como ajustar as chaves 367
- como alinhar 294
 - camadas 447
 - elementos da página 294
 - imagens de rastreamento 167
 - opções 294
 - texto 259
- como analisar o código 515
- como aninhar 444
 - camadas 443
 - molduras 222
- como aplicar as cores ao texto 242
- como atualizar
 - lista Site (painel Propriedades) 240
- como atualizar os links 398
- como automatizar as tarefas 168
- como colar as etapas do histórico 172
- como colocar arquivos em um servidor remoto 152
- como combinar os painéis flutuantes 86
- como copiar as etapas do histórico 172
- como criar
 - modelos 411
- Como criar botões de opção 531
- como criar cores e URLs 248
- como criar novos modelos de botão Flash 335
- como criar relatórios 550
- como definir as propriedades do documento 160
- como definir os pontos de interrupção 513
- como desenhar
 - camadas 441
 - células e tabelas de layout 179
- como designar links
 - como abrir documentos em uma nova janela 392
 - em documentos 391

- como designar molduras para
 - _blank 234
 - _parent 234
 - _self 234
 - _top 234
- como designar os navegadores de destino
 - atalhos 594
 - como converter um arquivo para se tornar
 - compatível com o navegador 3.0 457
 - perfis de navegadores 571
- como detectar os navegadores e plug-ins 544
- como devolver e retirar arquivos 139–142
 - como desfazer uma retirada 142
 - visão geral 139
- como editar
 - atalhos de teclado 95
 - modelos 411
 - objetos de botão Flash 331
 - propriedades 244
- como editar o código (visualização de código ou
 - inspetor de código) 365
- como efetuar a integração com o SourceSafe 135
- como efetuar a integração com o WebDAV 135
- como efetuar o download
 - tamanho, estimativas de tempo 549
- como efetuar o upload de arquivos 152
- Como estabelecer a conexão com sites remotos
 - utilizando sistemas de controle de origem 135
- como executar os objetos Flash 331
- como exibir
 - camadas 454
 - como organizar as visualizações 363
 - conteúdo do head 167
 - elementos invisíveis 164
 - HTML de regiões editáveis e bloqueadas de
 - modelos 419
 - imagens de rastreamento 166
 - regiões editáveis e bloqueadas nos modelos 418
 - sites 119
 - visualização de código e visualização do projeto
 - 362
- como exibir os elementos invisíveis 164
- como exportar
 - XML, notações de tag para 428
- como exportar os estilos 274
- como fazer o download
 - comportamentos 478
- como formatar o código-fonte HTML
 - como personalizar 569
 - preferências 374
- como gerenciar as propriedades. *Consulte* propriedades
- como gerenciar os links 398
- como gravar comandos 175
- como gravar o código (visualização de código ou
 - inspetor de código) 365
- como importar
 - arquivos HTML do Word 159
- como incorporar áudio 341
- como iniciar 20
- como inserir
 - caracteres especiais 254
 - controles ActiveX 344
 - datas 253
 - elementos de mídia 325
 - filmes Flash 335
 - filmes Shockwave 338
 - imagens 291
 - imagens cambiáveis 300
 - miniaplicativos Java 346
 - objetos de botão Flash 329
 - objetos de texto Flash 332
 - objetos Generator 337
 - propriedades 241
 - server-side includes 438
- como inserir propriedades. *Consulte* propriedades
- como instalar o Dreamweaver 12
- como integrar o Dreamweaver com outros aplicativos
 - 94
- como localizar e substituir. *Consulte* como procurar
- como modificar
 - propriedades da página 160
- como obter arquivos de um servidor remoto 151
- como ocultar os elementos invisíveis 164
- como organizar as visualizações 363
- como personalizar o Dreamweaver 553, 553–583
 - barra do Iniciador e Iniciador 80
 - caixas de diálogo 568
 - menus 557
 - painel Objetos 555
 - princípios básicos 94
 - tags, de outros fabricantes 576
- como processar os formulários 537

- como procurar
 - Ajuda do Dreamweaver 15
 - arquivos 280
 - atalhos 590
 - como salvar os padrões de busca 285
 - expressões regulares 286
 - tags e atributos HTML 282
 - texto entre tags específicos 284
 - texto na fonte de HTML 282
 - texto nos arquivos 280
- como recarregar as extensões 555
- como recuar o texto 260
- como redimensionar
 - alças 295
 - camadas 446
 - células da tabela 207
 - células/tabelas de layout 185
 - elementos da página 295
 - molduras 231
- como remover quadros de uma linha de tempo 463
- como repetir as etapas 168
- como repetir as linhas de tempo continuamente 463
- como reutilizar
 - buscas 285
 - itens de biblioteca 431
 - modelos 422
- como salvar
 - arquivos em molduras e conjuntos de molduras 225
 - buscas 285
 - documentos 160
- como selecionar
 - camadas 445
 - molduras e conjuntos de molduras 223
 - objetos na janela do documento 162
- como sincronizar os sites local e remoto 154
- como transferir arquivos, resolução de problemas 152
- Como utilizar o Dreamweaver com o Visual SourceSafe 136
- Como utilizar os relatórios para testar um site 550
- como verificar os links 546
- como vincular
 - a âncoras com nome usando o ícone do indicador de arquivos 395
 - a documentos usando o ícone do indicador de arquivos 392
 - a uma folha de estilos CSS externa 270
 - âncoras 394
 - documentos 391
- como visualizar em navegadores
 - atalhos 594
- como visualizar nos navegadores
 - visão geral 544
- compatibilidade da camada com o Netscape 4 444
- comportamentos 469, 469–507
 - ações, como criar 477
 - como alterar 476
 - como anexar 473
 - como desencadear 473
 - como excluir 476
 - compatibilidade com os navegadores 478
 - de outros fabricantes 478
 - definidos 469
 - e formulários 538
 - e imagens 304
 - e itens de biblioteca 434
 - e linhas de tempo 476
 - e links 407
 - e mídia 349
 - e modelos 421
- conjuntos de molduras 219–232
 - aninhadas 222
 - bordas 232
 - como designar links em 391
 - como nomear 227
 - como salvar 225
 - como selecionar 223
 - predefinidos, como inserir 220
 - propriedades 229
 - Consulte também* molduras
- conta-gotas 91
- conteúdo Flash
 - visão geral 328
- conteúdo NOFRAMES 234
- conteúdo, como adicionar a tabelas 197

- controles ActiveX
 - como inserir 344
 - como redimensionar 295
 - propriedades 345
 - visão geral 344
- controles deslizantes, como criar 486
- convenções 22
- convenções tipográficas 22
- copiar e colar, HTML do Fireworks 309
- cores
 - aceitas pela Web 92
 - amostras 91
 - como criar propriedades de cores 248
 - como escolher 91
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - conta-gotas, como utilizar 91
 - contraste 162
 - fundo da moldura 233
 - fundo da página 161
 - padrão do texto da página 162
 - texto, como alterar 242, 258

D

- dados tabulares, como importar 198
- daltonismo 162
- datas
 - como inserir 253
- depurador. *Consulte* depurador JavaScript
- depurador JavaScript 509
 - caixa de advertência 510
 - como definir os pontos de interrupção 513
 - como examinar as variáveis 516
 - como executar 509
 - depuração total, depuração circular, depuração parcial 515
 - erros de sintaxe 511
 - erros lógicos 512
 - janela 512
 - lista de variáveis 516
- depurador JS. *Consulte* depurador JavaScript
- desenho da Web, níveis de experiência no 20

- Design Notes
 - como adicionar opções de status 145
 - como configurar 143
 - como desativar 145
 - como executar um relatório 150
 - como salvar as informações sobre o arquivo 143
 - para documentos e objetos 143
 - para objetos de mídia 328
 - para os arquivos do Fireworks 148
 - relatórios 149
 - visão geral 142
- dicionário pessoal de ortografia 279
- Director, como criar filmes Shockwave com o 338
- documentos
 - como abrir 158
 - como criar 158
 - como criar, com base em modelos 422
 - como definir as propriedades 160
 - como procurar 280
 - como salvar 160
 - como verificar os links 546
 - como visualizar nos navegadores 544
 - Design Notes, como utilizar em 142
 - modelos, como desanexar de 424
 - novo 158
 - tamanho do download, tempo 549
 - texto, como adicionar 252
 - título da página 160
- documentos HTML. *Consulte* documentos 158
- Documentos sem título 551
- documentos vinculados, como abrir 549

E

- Editor de atalhos de teclado 95
- editores *Consulte* editores externos
- editores de texto
 - arquivos criados por 158
- editores de texto. *Consulte* editores externos
- editores de texto HTML. *Consulte* editores externos
- editores ext.
 - HTML, visão geral 381
 - texto 381

- editores externos
 - BBEdit (no Macintosh), integração com 382
 - Fireworks. *Consulte* Integração entre Dreamweaver e Fireworks
 - HomeSite (no Windows) 361
 - imagens 301
 - mídia 326
 - preferência 312
 - elementos
 - como alinhar 294
 - como visualizar os invisíveis 587
 - elementos de mídia
 - como inserir 325
 - parâmetros 348
 - elementos invisíveis
 - comentários 357
 - como mostrar e ocultar 164
 - como selecionar 162
 - preferências 164
 - scripts 365
 - endereço de correio eletrônico
 - como utilizar com o sistema de devoluções e retiradas 140
 - entidades 254
 - erros de sintaxe 511
 - erros lógicos no código JavaScript 512
 - erros no código JavaScript 512
 - estilos 267
 - como aplicar os estilos personalizados 273
 - como converter em HTML 277
 - como criar 272
 - conflitantes 275
 - em modelos 421
 - HTML 262
 - tabela de conversão de CSS em markup de HTML 278
 - Consulte também* folhas de estilos
 - estilos CSS
 - atributo class 272
 - atributos, como converter em HTML 278
 - como aplicar os personalizados 273
 - como criar 272
 - como exportar 274
 - seletores 272
 - estilos HTML
 - como aplicar 264
 - como criar 265, 265–266
 - como editar 266
 - como excluir 264
 - como exibir 264
 - como limpar 264
 - como modificar 266
 - como remover do painel 264
 - como utilizar em outros sites 266
 - ícone de Novo estilo 266
 - estilos person. *Consulte* folhas de estilos
 - estrutura de diretórios, site. *Consulte* sites
 - evento onBlur 506
 - eventos
 - como alterar em comportamentos 476
 - como desencadear ações 473
 - definidos 469
 - disponíveis para diversos navegadores e objetos 470
 - Excel. *Consulte* arquivos Microsoft Excel, como importar
 - exportar
 - arquivos Fireworks para o Dreamweaver 310
 - Camadas CSS do Fireworks 310
 - itens de biblioteca do Fireworks 311
 - expressões regulares 286
 - extensibilidade
 - comportamentos de outros fabricantes 478
 - JavaScript 575
 - visão geral 575
 - extensões 98
 - como recarregar 555
- F**
- filmes
 - como inserir 325
 - filmes Flash
 - como controlar 485
 - como inserir 335
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - como redimensionar 295
 - propriedades 336
 - visão geral 328
 - filmes MPEG
 - como propriedades. *Consulte* propriedades

- filmes QuickTime
 - como inserir 341
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
- filmes Shockwave
 - como controlar 485
 - como inserir 338
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - como redimensionar 295
 - propriedades 338
 - visão geral 338
- firewalls
 - como definir o host e a porta 118
 - opções 133
- Fireworks
 - Design Notes no 148
- folhas de estilos
 - como editar as folhas de estilos externas 271
 - externas 269
 - visão geral 267
 - Consulte* estilos
- folhas de estilos externas
 - como criar 269
 - como editar 271
 - como vincular 269
- fontes
 - codificações, como definir fontes para 93
 - como alterar as características 257
 - como alterar as combinações 260
- formatos de arquivos, imagem 289
- formulários
 - botões Enviar 536
 - campo de senha 524
 - campos, como validar 506
 - como adicionar a um documento 522
 - como adicionar diversos objetos 536
 - como criar 522
 - como criar campos de arquivos 528
 - como inserir tabelas 537
 - como processar 537
 - comportamentos, como utilizar com 538
 - criação de scripts do servidor 538
 - criação de scripts pelo cliente 537
 - menus de salto, como criar 402
 - objetos, como adicionar 524
 - visão geral 519
- fotografias 289

- FTP
 - como determinar um diretório do host 134
 - como estabelecer a conexão a um servidor da Web 132
 - como transferir arquivos com 132
 - registro 152
 - resolução de problemas 138
- fundo
 - imagem e cor da página 161
 - transparência no 161

G

- grade
 - como encaixar as camadas na 448
 - como guia 165
 - como mostrar 183, 448
 - encaixar na 183
 - espaçamento 183
- gráficos *Consulte* imagens
- Grupo de discussão do Dreamweaver 16
- guia Informações básicas (Design Notes) 144
- guia Todas as informações (Design Notes) 144
- guias visuais
 - imagens de rastreamento 166
 - régua 165
 - visão geral 165

H

- home page, como definir 128
- HomeSite (no Windows) 361
- hr (régua horizontal), como inserir 261
- HTML
 - atualizar HTML do Fireworks colocado no Dreamweaver 321
 - copiar e colar do Fireworks para o Dreamweaver 309
 - inserir do Fireworks no Dreamweaver 308
- HTML do Microsoft Word
 - como importar 379
 - como limpar 379
- HTML do Word. *Consulte* HTML do Microsoft Word

- ícone de Abrir a folha de estilos 270
- imagem espaçadora 194
- imagens
 - atalhos 593
 - como alinhar 259
 - como alterar o arquivo de origem com as linhas de tempo 464
 - como aplicar comportamentos a 304
 - como editar 301
 - como inserir 291
 - como inserir na visualização de layout 183
 - como permutar (comportamento) 503
 - como pré-carregar (comportamento) 495
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - como redimensionar visualmente 295
 - como restaurar as permutadas (comportamento) 504
 - editores de imagens externos 301
 - em tabelas 198
 - formatos, com suporte 289
 - mapas de imagens 296
 - propriedades 292
 - redimensionamento 295
- imagens cambiáveis 299
 - como criar 300
 - como criar um link 300
 - como testar 300
- imagens de rastreamento 166
- imagens espaçadoras 192
 - preferências 192
- imagens GIF
 - como imagem de rastreamento 166
 - utilizações de 289
- imagens JPEG
 - como imagem de rastreamento 166
 - utilizações de 289
- imagens PNG
 - como imagem de rastreamento 166
 - utilizações de 289
- Índice, Ajuda 15
- informações do servidor da Web 132
- Iniciador
 - barra do Iniciador 79
- Iniciador e barra do Iniciador
 - botões padrão 77
 - como personalizar 80
- Iniciar e editar, preferências 314
- iniciar o Fireworks a partir do Dreamweaver. *Consulte* Integração entre Dreamweaver e Fireworks
- inserir
 - HTML do Fireworks no Dreamweaver 308
 - imagens do Fireworks no Dreamweaver 308
- inspetor de código
 - como abrir 363
 - janela do documento, como alternar para 363
- inspetor de imagens 296
- inspetor de propriedades
 - como ajustar os links rompidos 548
 - como exibir 85
 - como expandir 85
 - imagens 292
 - pontos ativos 297
 - propriedades dos controles ActiveX 345
 - propriedades dos filmes Flash 336
 - propriedades dos filmes Shockwave 338
 - propriedades dos itens de biblioteca 436
 - propriedades dos miniaplicativos Java 347
 - propriedades dos plug-ins do Netscape Navigator 342
- inspetores
 - atalhos 597
 - como abrir/fechar com a barra do Iniciador 79
 - inspetor de imagens 296
 - inspetor de propriedades 85
 - Consulte também* painéis
- integração com o BBEdit (no Macintosh) 382
- integração com o SourceSafe 135
- integração com o WebDAV 135
- integração entre Dreamweaver e Fireworks
 - atualizar HTML do Fireworks 321
 - comando Otimizar imagem no Fireworks 317
 - criar álbuns de fotografias na Web 322
 - editar animações do Fireworks 320
 - exportar Camadas CSS 310
 - exportar itens de biblioteca Dreamweaver 311
 - iniciar e editar imagens do Fireworks 315
 - iniciar e editar tabelas do Fireworks 316
 - iniciar e otimizar imagens do Fireworks 317
 - inserir arquivos do Fireworks 307
 - Notas de Design 313
 - preferência de editor externo 312
 - preferências Iniciar e editar 314
 - redimensionar imagens do Fireworks 319

- integração entre Fireworks e Dreamweaver. *Consulte*
 - Integração entre Dreamweaver e Fireworks
- interatividade 19
- introdução ao Dreamweaver 20
- itálico 257
- itens de biblioteca 429–436
 - como adicionar às páginas 431
 - como alterar a cor de realce 430
 - como criar 429
 - como editar 431
 - como editar os comportamentos em 434
 - como excluir 433
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - como tornar editáveis os itens de documentos 434
 - preferências 430
 - propriedades 436
 - visão geral 429
- itens de biblioteca, exportar do Fireworks 311

J

- janela do documento
 - barra de título 76
 - barra do Iniciador 77
 - como abrir documentos 158
 - como executar os plug-ins do Navigator 343
 - como procurar texto 280
 - como redimensionar 77
 - como selecionar os elementos 162
 - inspetor de código, como alternar para 363
 - menu pop-up Tamanho da janela 76
 - molduras na 225
 - princípios básicos 76
 - seletor de tags 76
 - tamanho da página e tempo de download 76
- janela do site
 - comando Colocar 152
 - comando Obter 151
 - como alterar a exibição 120
 - como exibir os sites locais 119
 - como procurar arquivos 130
 - como procurar texto 280
 - mapas de sites 120
 - opções da barra de ferramentas 115
 - princípios básicos 119
 - visão geral 114
 - visualização do mapa do site 115
 - visualização dos arquivos do site 115

- janelas
 - atalhos 597
 - Consulte também* inspetores, painéis
- JavaScript
 - ações 470
 - alertas 494
 - arquivos 158
 - como estender os recursos do Dreamweaver 575
 - como executar 480
 - como inserir os scripts 365
- JavaServer Pages (JSP) 581
- JSP (JavaServer Pages) 581

L

- layout de página *Consulte* visual. de layout, modelos
- layout, planejamento 106
 - Consulte* visual. de layout, modelos
- linhas de tempo
 - atalhos 592
 - cabeçote de execução 459
 - caminhos complexos 462
 - como adicionar e remover quadros 463
 - como adicionar objetos às 461
 - como alterar as propriedades das camadas 464
 - como alterar o arquivo de origem da imagem 464
 - como anexar um comportamento 476
 - como controlar com os comportamentos 468
 - como criar 461
 - como executar automaticamente 463
 - como executar e parar utilizando os comportamentos 505
 - como modificar 463
 - como repetir continuamente 463
 - dicas de animação 467
 - em modelos 421
 - múltiplas 465
 - quadros primários 461

links

- a âncoras 394
 - a folhas de estilos 269
 - a um documento 390
 - arquivo de cache 398
 - atalhos 593
 - como abrir a origem 399
 - como ajustar 547
 - como alterar as molduras com 233
 - como alterar no site inteiro 400
 - como aplicar à seleção 242
 - como atualizar 398
 - como designar 390
 - como remover 399
 - como testar 546
 - como verificar 546
 - mapa do site 399
 - relativos a documento 391
 - relativos à raiz do site 391
- links de correio eletrônico
- como alterar 400
 - como criar 396, 397
- links de scripts
- como alterar 400
 - como criar 397
- links externos 546
- links nulos
- como alterar 400
 - como criar 397
- links rompidos 546
- lista de variáveis 516
- lista Favoritos (painel Propriedades). *Consulte* propriedades 241
- lista Site
- como atualizar 240
- listas
- como criar 256
- listas de rolagem 532
- listas não-ordenadas, como criar 256

M

- Macromedia Director, como criar filmes Shockwave com o 338
- macros (como criar comandos) 173
- manipuladores de eventos. *Consulte* eventos

- Manual *Como utilizar o Dreamweaver* 14
- mapa de percurso (onde iniciar) 20
- mapas de bits, como redimensionar 295
- Consulte também* imagens
- mapas de imagens
- como criar para o cliente 296
 - como selecionar vários pontos ativos 298
 - pontos ativos 296
 - visão geral 296
- mapas de imagens do servidor 296
- mapas de sites
- atalhos 595
 - comando Atualizar o local 128
 - comando Definir como home page 128
 - comando Link a um arquivo existente 127
 - comando Link a um novo arquivo 127
 - como adicionar arquivos ao site 127
 - como alterar os links nos 399
 - como atualizar após as alterações 128
 - como editar as páginas 126
 - como exibir 120
 - como exibir uma ramificação dos 129
 - como expandir uma ramificação 130
 - como marcar os arquivos como ocultos 129
 - como mostrar os arquivos dependentes nos 129
 - como reduzir uma ramificação 130
 - como remover os links nos 399
 - como renomear as páginas nos 127
 - como salvar como um arquivo de imagem 130
 - como selecionar várias páginas nos 126
 - links 399
 - mostrar os arquivos ocultos 129
 - opção Exibir os arquivos dependentes 129
 - opção Mostrar os títulos das páginas 127
- marcadores de elementos invisíveis 164
- material de referência 25
- menu cabeçalho da coluna 191
- menu Comandos, como editar 558
- menu pop-up
- como criar 533
- menu pop-up Tamanho da janela 76
- menus contextuais 80, 82
- como personalizar 559
- menus de atalhos. *Consulte* menus contextuais

- menus de salto 401
 - botões Ir 491
 - botões Ir, como adicionar automaticamente 402
 - como adicionar os itens de menus 402
 - como alterar os itens de menu 403
 - como criar um aviso de seleção para 402
 - como editar 491
 - menus, como personalizar 557
 - Microsoft Word
 - arquivos, como abrir 159
 - miniaplicativos. *Consulte* miniaplicativos de Java
 - miniaplicativos Java
 - como inserir 325, 346
 - como redimensionar 295
 - propriedades 347
 - visão geral 346
 - Mini-iniciador. *Consulte* Iniciador e barra do Iniciador 77
 - modelos 409–428
 - atalhos 595
 - como alterar as cores de realce 417
 - como aplicar a um documento já existente 422
 - como aplicar ao documento 242
 - como clicar em regiões bloqueadas 419
 - como criar 411
 - como criar modelos de botão Flash 335
 - como criar novos documentos com 159, 422
 - como definir as regiões editáveis 416
 - como desanexar um documento de 424
 - como editar 411, 412
 - como exibir as regiões 418
 - como localizar as regiões editáveis 424
 - como modificar 424
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
 - como renomear 412
 - como tornar uma região não-editável 421
 - como utilizar as linhas de tempo 421
 - como utilizar os comportamentos 421
 - como utilizar os estilos 421
 - documentos com base em, como criar 422
 - pasta Templates 411
 - preferências 417
 - propriedades da página 413
 - regiões editáveis e bloqueadas 415
 - visão geral 409
 - XML 426
 - molduras 217, 217–235
 - aninhadas 222
 - atalhos 591
 - bordas 232
 - como alterar a cor do fundo 233
 - como alterar o conteúdo 233
 - como criar 219, 221
 - como designar 233
 - como excluir 221
 - como redimensionar 231
 - como salvar 225
 - como selecionar 223
 - como utilizar os links 233
 - compatibilidade com os navegadores 234
 - comportamentos, como utilizar com 235
 - etapas para criar 219
 - painel 223
 - propriedades 227
 - visão geral 217
 - Mostrar as guias da tabela de layout 178
 - Mostrar os títulos das páginas no mapa do site 127
 - multimídia. *Consulte* mídia
- N**
- navegador primário 545
 - navegador secundário 545
 - navegadores
 - arquivos compatíveis com a versão 3.0 457
 - como designar 542
 - como detectar 544
 - como visualizar nos 544
 - compatibilidade, como planejar 103
 - compatibilidade, como testar 542
 - cores, aceitas 92
 - e estilos CSS 277
 - perfis, como criar 573
 - perfis, como editar 571
 - primário, como definir 545
 - secundário, definir 545
 - versões, como verificar 482
 - Notas de Design, para integração entre Dreamweaver e Fireworks 313
 - novos recursos no Dreamweaver 22



objeto âncora (painel Objetos) 394

objetos

- atalhos 596

- caixas de seleção e botões de opção 529

- como adicionar a formulários 524

- como adicionar Design Notes 144

- como criar 556

- como inserir 252

- como inserir com o painel Objetos 82

- de fatia, editar fatias de tabelas do Fireworks a partir do Dreamweaver 316

objetos de botão Flash 329, 335

- como modificar 331

- como visualizar 331

- propriedades 333

objetos de texto Flash

- como inserir 332

- como visualizar 331

- propriedades 333

objetos Generator, visão geral 337

opção Advertir quando resolver ou remover tags (preferências de regravação de código) 377

opção Ajustar os tags abertos e aninhados incorretamente (preferências de regravação de código) 377

opção Ajustar os tags aninhados incorretamente (Limpar o HTML do Word) 380

opção Aninhar sempre quando criada dentro de uma camada existente 444

opção Aplicação automática (painel Estilos HTML) 264

opção Aplicar a formatação de origem (comando Limpar o HTML do Word) 381

opção Arquivos locais 120

opção Arquivos remotos 120

opção Ativar a devolução e retirada de arquivos 140

opção Atualizar a lista de arquivos locais automaticamente 109, 110

Opção cache (caixa de diálogo Definição de site) 110

Opção cache (caixa de diálogo Definição do site) 109

opção caixa de cores 91

opção Caixa dos atributos (preferências de formato de código) 376

opção Caixa dos tags (preferências de formato de código) 376

opção Centralização (preferências de formato de código) 377

opção Código-fonte de HTML 282

opção Coincidir maiúsc./minúsc. 281

opção Colocar os arquivos mais novos no remoto 155

opção colunas (Inserir tabela) 196

opção Combinar os tags aninhados sempre que possível 379

opção Comentários (preferências de cores de código) 375

opção Cor do link (Propriedades da página) 162

opção Cor do texto (Propriedades da página) 162

opção Cor dos links ativos (Propriedades da página) 162

opção Cor dos links visitados (Propriedades da página) 162

opção Definir a cor do fundo (Limpar o HTML do Word) 380

opção Desanexar do original 434

opção Espaçamento da célula (Inserir tabela) 196

opção Específico ao tag (preferências de cores de código) 375

opção Execução automática 459

opção Execução automática (painel Linhas de tempo) 460

opção FTP 132

opção Fundo (preferências de cores de código) 374

opção Ignorar a caixa de (preferências de formato de código) 377

opção Ignorar os diferentes espaços em branco 281

opção Índice Z (para camadas) como alterar a ordem de empilhamento 453

opção Limpar as CSS 380

opção Limpar o estilo da seleção 264

opção Limpar o estilo do parágrafo 264

opção Limpar os tags 380

opção linhas (Inserir tabela) 196

opção Linhas e colunas da tabela (preferências de formato de código) 376

opção Local/Rede 132

opção Loop 459

opção Molduras e conjuntos de molduras (preferências de formato de código) 376

opção Mostrar o iniciador na barra de status 79

opção Mostrar o registro quando concluir 379

opção nenhum 132

- opção Nunca regravar o HTML em arquivos com as extensões (preferências de gravação de código) 377
- opção Obter e colocar os arquivos mais novos 155
- opção Obter os arquivos mais novos do remoto 155
- opção Outras palavras-chave (preferências de cores de código) 375
- opção Padrão do tag (preferências de cores de código) 375
- opção Palavras-chave reservadas (preferências de cores de código) 375
- opção Preenchimento da célula (Inserir tabela) 196
- opção Quebra automática de linha (preferências de formato de código) 376
- opção Quebras de linha (preferências de formato de código) 376
- opção Recuo (preferências de formato de código) 376
- opção Redefinir o tag HTML 272
- opção Remover os comentários de HTML não pertencentes ao Dreamweaver 378
- opção Remover os comentários de HTML pertencentes ao Dreamweaver 378
- opção Remover os tags adicionais de finalização (preferências de gravação de código) 377
- opção Remover os tags aninhados redundantes 378
- opção Remover os tags vazios 378
- opção Remover tag(s) específico(s) 378
- opção Remover todo o markup específico ao Word 380
- opção Retirar os arquivos na abertura 140
- opção Sequências de caracteres (preferências de cores de código) 375
- opção Tamanho da tabulação 376
- opção Tamanho do recuo (preferências de formato de código) 376
- opção Texto (preferências de cores de código) 374
- opção Utilizar (preferências de formato de código) 376
- opção Utilizar a firewall 133
- opção Utilizar expressões regulares 281
- opção Utilizar FTP passivo 133
- opção Velocidade de conexão 79
- opções de acesso ao servidor 132
- opções de Caracteres especiais (preferências de gravação de código) 378

- opções de devolução/retirada 140
 - como digitar um endereço de correio eletrônico 140
 - como digitar um nome de retirada 140
- opções de exibição
 - fontes 93
 - painéis flutuantes 87
- opções de Localizar em 280
- opções de Procurar 281
- ordem de empilhamento
 - camadas 453
 - como alterar com as linhas de tempo 464
- ortografia
 - como verificar 279
 - dicionários, como editar 279
- otimizar
 - imagens do Fireworks a partir do Dreamweaver 317

P

- Package Manager 98
- páginas
 - como alterar o título 160
 - como visualizar nos navegadores 544
 - cor 161
 - cores padrão do texto 162
 - Design Notes, como utilizar em 142
 - imagem de fundo 161
 - projeto 106
 - propriedades e modelos 413
 - tamanho 549
 - tempo de download, estimativa 549
- Páginas da Ajuda do Dreamweaver 14
- Páginas da Ajuda e manual *Como estender os recursos do Dreamweaver* 16
- painéis
 - atalhos 597
 - barra do Iniciador 79
 - como abrir/fechar com a barra do Iniciador 79
 - como definir as preferências de paletas flutuantes 87
 - de encaixe 86
 - inspetor de código 90
 - painel Comportamentos 470
 - painel Histórico 87
 - painel Objetos 82

- painéis flutuantes
 - Consulte* painéis
- painéis flutuantes de encaixe 86
- painel Camadas 442
- painel Comportamentos 470
- painel Estilos CSS 275
- painel Histórico
 - comandos, como criar a partir das etapas do histórico 173
 - como automatizar as tarefas com 168
 - como limpar a lista de histórico 89
 - etapas, como aplicar a outros objetos 170
 - etapas, como copiar e colar 172
 - etapas, como repetir 169
 - número máximo de etapas, como definir 89
 - visão geral 87
- painel Linhas de tempo 459
- painel Molduras 223
- painel Objetos
 - categorias 83
 - como personalizar 555
 - como recarregar 555
 - de encaixe 86
 - preferências 84
 - visão geral 82
- painel Referência 358
- paleta de cores Cubos de cor 91
- paleta de cores Mac OS 91
- paleta de cores Passar à cor aceita pela Web. 91
- paleta de cores Tom contínuo 91
- paleta de cores Tons de cinza 91
- paleta de cores Windows 91
- paletas, cor 91
- pasta Configuration
 - arquivo Extensions.txt 554
 - arquivo menus.xml 557
 - arquivo SourceFormat.txt 569
 - subpasta Behaviors 568
 - subpasta BrowserProfiles 571
 - subpasta Commands 568
 - subpasta Objects 555
 - subpasta ThirdPartyTags 576
- pasta raiz
 - local 108
 - remoto 134
- pasta raiz local 108
- pastas
 - como procurar 280
 - raiz 108
- pastas Favoritos 248
- pastas, Favoritos 248
- perfil de formatação da origem 569
- perfis
 - formato da fonte de HTML 569
 - navegadores 571
- PHP Hypertext Preprocessor 581
- pixels transparentes no fundo 161
- pixels, transparentes, no fundo 161
- planejamento
 - projeto 106
- planejamento da navegação de um site 106
- planejamento de sites 101
 - estrutura 104
 - objetivos 101
 - propriedades 107
 - público 101
- plug-ins
 - como detectar 544
 - como executar na janela do documento 343
 - como executar os atalhos 595
 - como redimensionar 295
 - como verificar 483
 - Netscape Navigator 342
 - resolução de problemas 344
- plug-ins do Netscape Navigator
 - como executar na janela do documento 343
 - propriedades 342
 - resolução de problemas 344
- pontos ativos
 - como aplicar comportamentos a 304
 - como redimensionar 299
 - como selecionar vários em um mapa de imagens 298
 - em mapas de imagens 296
 - propriedades 297
- pontos de interrupção no depurador Javascript 513

- preferências
 - Barra de status 79
 - bibliotecas 430
 - Camadas 444
 - como atualizar os links 398
 - Cores de código 374
 - dicionário para verificação ortográfica 279
 - editores externos 326
 - elementos invisíveis 164
 - fontes/codificação 93
 - Formato de código 375
 - gerais 93
 - Iniciar e editar 314
 - modelo 417
 - Painéis 87
 - painéis flutuantes 87
 - painel Objetos 84
 - Quick Tag Editor 373
 - regravação de código 377
 - Site 117
 - Tipos de arquivos / editores 327
 - visão geral 92
 - visualização de layout 194
 - Visualizar no navegador 545
 - Visualizar utilizando o servidor local (links relativos à raiz) 389
- preferências de fontes/codificação 93
- preferências de visualização no navegador 545
- Preferências do site 117
- Preferências dos tipos de arquivos / editores 327
- preferências gerais 93
- princípios básicos do Dreamweaver 20
- processadores de texto, arquivos criados por 158
- projeto das páginas 106
- proporção, como manter 295
- propriedade de alinhamento da imagem 292
- propriedade de alternativa da imagem 293
- propriedade de atualização da imagem 293
- propriedade de borda da imagem 293
- propriedade de campo de nome do mapa 293
- propriedade de imagem de destino 293
- propriedade de linguagem do script 367
- propriedade de link da imagem 292
- propriedade de nome (inspetor de propriedades da imagem) 292
- propriedade de origem baixa da imagem 293
- propriedade de origem da imagem 292
- propriedade do script de origem 367
- propriedades 237, 237–249
 - camada 449
 - camadas múltiplas 452
 - categorias 238
 - células de layout 187
 - colunas, linhas e células 204
 - como abrir o painel Propriedades 239
 - como adicionar à lista Favoritos 241
 - como alterar com comportamentos 481
 - como aplicar as cores ao texto 242
 - como atualizar a lista Site 240
 - como editar 244
 - como exibir 85
 - como inserir 241
 - como selecionar múltiplas 243
 - conjunto de molduras 229
 - controles ActiveX 345
 - cores, como criar 248
 - documento, como definir 160
 - filmes Flash 336
 - filmes Shockwave 338
 - imagem 292
 - listas Favoritos 246
 - miniaplicativos Java 347
 - moldura 227
 - pastas Favoritos 248
 - planejamento 107
 - pontos ativos 297
 - tabela 203
 - tabelas de layout 188
 - URLs, como criar 248
 - visão geral 237
- propriedades da página
 - título, como alterar 160
- propriedades dos objetos Flash 333
- propriedades Espaço V e Espaço H da imagem 293
- propriedades L e U da imagem 292

Q

- qps (quadros por segundo) 459
- quadros por segundo (qps) 459
- quadros primários
 - como criar 461
 - visão geral 459
- Quick Tag Editor
 - como abrir 369
 - menu de sugestões de atributos 372
 - preferências 373
 - visão geral 369

R

- ramificações, como expandir e reduzir no mapa do site 130
- recursos para informações sobre as tecnologias da Web 25
- recursos, novos no Dreamweaver 22
- redimensionar imagens do Fireworks a partir do Dreamweaver 319
- regiões bloqueadas
 - como clicar em 419
- regiões, bloqueadas
 - como clicar em 419
- réguas 165
- réguas horizontais, como inserir e modificar 261
- Relatórios
 - Retirado por 149
- relatórios 149
 - como criar 550
 - como testar um site com 550
 - fluxo de trabalho 149
- relatórios de devoluções e retiradas 149
- relatórios de fluxo de trabalho 149
- relatórios de site 149
- requisitos do sistema
 - No Macintosh 12
 - No Windows 12
- resolução de problemas
 - como clicar em regiões bloqueadas 419
 - como transferir arquivos 152
 - plug-ins do Navigator 344
- Roundtrip HTML 360

S

- scripts
 - chaves ajustadas 367
 - como editar 366
 - como editar externos 365
 - como exibir as funções 368
 - como inserir 365
 - como mostrar no documento 164
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
- seção head, como editar o conteúdo na 167
- selecionar
 - células/tabelas de layout 185
- seletor de cores
 - Dreamweaver 91
 - sistema 91
- seletor de cores do sistema 91
- server-side includes 436
 - como editar 438
 - como inserir 438
 - visão geral 436
- servidores
 - AppleTalk 132
 - como definir sites remotos 132
 - como resolver problemas de configuração 138
 - NFS 132
 - opções de acesso 132
- servidores AppleTalk 132
- servidores da Web. *Consulte* servidores
- servidores NFS 132
- sintaxe do menus.xml 562
- sites
 - atalhos 594
 - cache 398
 - como adicionar arquivos e pastas 121
 - como ajustar os links rompidos 547
 - como alterar a exibição 120
 - como alterar os links no site inteiro 400
 - como devolver e retirar arquivos 139
 - como editar o remoto 111
 - como exibir 119
 - como planejar a navegação 106
 - como procurar os arquivos nos 280
 - como remover da lista de sites 112
 - como selecionar os arquivos atualizados 121
 - como verificar os links 546
 - como visualizar nos navegadores 544
 - compatibilidade com os navegadores 103, 542

- criar novo 108
- Design Notes, como utilizar em 142
- editar os existentes 110
- estrutura e navegação 113
- grandes, propriedades em 246
- locais e remotos 101
- locais, como criar 108
- locais, como exibir 119
- local, como associar a um servidor remoto com 132
- local, como localizar arquivos no 130
- local, pasta raiz 108
- material de referência 25
- relatórios, como executar 149
- remoto, como configurar 131
- remoto, como definir 132
- remoto, como localizar arquivos no 131
- remoto, como resolver problemas de configuração 138
- remoto, pasta raiz 134
- remotos, opções de acesso 132
- sites locais. *Consulte* sites 108
- som 339, 339–341
 - adicionar à página 339
 - como executar 494
- sublinhado 257
- submenu Estilo 257
- Sumário, Ajuda 15

T

- tabelas 537
 - atalhos 590
 - células, como dividir 211
 - colunas, linhas e células 204
 - como adicionar bordas a 203
 - como adicionar cor de fundo a 204
 - como adicionar e remover linhas e colunas 208
 - como adicionar imagens de fundo a 204
 - como adicionar o conteúdo a 197
 - como ajustar as linhas e colunas 207
 - como alinhar 205
 - como alterar a largura das colunas 207
 - como aninhar 209

- como converter a partir de camadas 455
- como criar 196
- como formatar 201
- como importar 198
- como limpar a largura e altura das células 208
- como mesclar as células 211
- como ordenar 214
- como redimensionar 207
- como selecionar os elementos 200
- Consulte* tabelas de layout
- Consulte também* visualização de layout
- formatos predefinidos de 206
- opção Sem quebra 205
- propriedades 203
- tags HTML 202
- visão geral 195
- Consulte também* colunas, linhas e células
- tabelas de layout 178
 - alinhamento 188
 - aninhadas 182
 - como desenhar 179
 - como formatar 188
 - como limpar as alturas 188
 - como mover 185
 - como redimensionar 185
 - como selecionar 185
 - contorno 194
 - cor de fundo 188
 - espaç. da célula 188
 - fundo 194
 - preench. da célula 188
 - preferências 194
 - Remover o aninhamento 188
 - Remover todos os espaçadores 188
 - Tornar consistentes as larguras 188
- tag blockquote 260
- tag body 167
- tag map 296
- tag ol 260
- tag ul 260

tags

- ASP 383
- blockquote 260
- body 167, 353
- buscas 282
- CFML 383
- como aplicar 258
- como editar 369
- como envolver com 369
- como remover 373
- como selecionar 162
- como sobrepor 360
- de outros fabricantes, como personalizar 576
- em perfis de navegadores 571
- especificações 577
- formatação de texto 357
- head 353
- HTML 352
- inválidos 360
- ol 260
- sintaxe do menus.xml 562
- tabela 202
- tagspec 577
- ul 260
- XML 360
- Tags aninhados redundantes 551
- Tags combináveis de fontes aninhadas 551
- tags de cabeçalho 258
- tags de outros fabricantes
 - como impedir a regravação 582
 - como personalizar 576
- tags de parágrafo 258
- tags HTML. *Consulte* tags 352
- tags inválidos
 - como exibir 360
- tags sobrepostos 360
- Tags vazios removíveis 551
- tamanho da página, como redimensionar para que caiba no monitor 77
- tamanho do monitor, como redimensionar as páginas para que caibam 77
- tempo de download 76

texto

- alinhamento 259
- atalhos de formatação 589
- como adicionar a documentos 252
- como alterar a cor 242, 259
- como alterar as combinações de fontes 260
- como editar os atalhos 588
- como formatar com os estilos HTML 262
- como formatar os tags 357
- como procurar nos documentos 280
- como recuar 260
- cor padrão nas páginas 162
- cor, como alterar 258
- editores externos. *Consulte* editores externos
- formatação 251
- Texto alternativo ausente 551
- texto em negrito 257
- tipo de arquivo padrão, como alterar 554
- tipos de arquivos
 - arquivos Flash 328
- título
 - como alterar 160

U

- upload anônimo de arquivos 528
- URLs
 - como aplicar à seleção 242
 - como criar propriedades de URLs 248
 - como propriedades. *Consulte* propriedades
- URLs. *Consulte* caminhos

V

- VBScript 365
- visão geral das lições 13
- visão geral do Dreamweaver 11
- Visão geral do Tour guiado 13
- visual. de layout
 - atributos Limpar a altura 188
 - como alternar para 177
 - como formatar tabelas de layout 188
 - contorno da tabela 194
 - espaçadores de inserção autom. 194
 - espaçamento da célula 188
 - fundo 194
 - mover células/tabelas de layout 185
 - preench. da célula 188

- realce da célula 194
- redimensionar células/tabelas de layout 185
- Remover o aninhamento 188
- Remover todos os espaç. 188
- selecionar células/tabelas de layout 185
- sobre células e tabelas de layout 178
- Tornar consistentes as larg. 188
- visão geral 177
- Visual SourceSafe
 - integração com o Dreamweaver 136
- visualização de código
 - como abrir 362
 - como abrir os arquivos não-HTML 368
 - como gravar e editar o código 365
 - como organizar as visualizações 363
 - opções 364
- Visualização de layout 177–194
- visualização de layout 177
 - alongamento automático 189
 - como adicionar o conteúdo a 183
 - como definir a largura 189
 - como desenhar células e tabelas de layout 179
 - como formatar as células de layout 187
 - como limpar as alturas das células 184
 - grade 183
 - imagens espaçadoras 192
 - largura fixa 189
 - menu cabeçalho da coluna 191
 - preferências 194
 - preferências de imagem espaçadora 192
 - tabelas de layout aninhadas 182
- visualização do projeto
 - como exibir utilizando a visualização de código 362
 - como organizar as visualizações 363
- visualização dos arquivos do site 121

X

- XML 427
 - arquivo menus.xml 562
 - em modelos 426
 - notações de tags para a exportação 428
 - tag tagspec 577
 - tags 360
 - visão geral 427