

# eBook

---

## Curso Básico de DreamWeaver MX

---

**Fábio Rodrigo Brandão**



**Versão do Documento: 1.0**

As informações contidas neste documento estão sujeitas à alteração sem aviso prévio. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer meio, eletrônico ou mecânico, para qualquer propósito, sem permissão expressa, por escrito do autor.

Várias marcas registradas aparecem ao longo deste documento. Mais do que simplesmente listá-las e informar quem possui seus direitos de exploração ou então utilizar os símbolos “TM” ou “®” após seus nomes, o autor declara estar utilizando tais nomes apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do dono da marca registrada, sem intenção de infringir as regras e as leis de sua utilização.

Escreva para o autor: [fabio@brainfonet.com](mailto:fabio@brainfonet.com)

**Elaborada por Fábio Rodrigo Brandão**

**Visite meu website: [fabiobrandao.net.br](http://fabiobrandao.net.br)**

## Requisitos de Hardware e Software

Antes de começar a estudar de forma prática o nosso material, verifique se seu equipamento atende aos requisitos mínimos relacionados:

### **Hardware**

- Processador Pentium® 166Mhz;
- Memória RAM: 32 MB, recomendado 64MB;
- Espaço livre em disco: 110 MB;
- Monitor SVGA com resolução mínima de 800 x 600 pixels.

### **Software**

- Windows 95,98, ME, 2000 ou NT com Server Pack 3.
- Internet Explorer 4.0 ou superior;
- Macromedia DreamWeaver MX.

## Pré-requisitos

Para que você possa compreender bem todas as informações contidas neste material, é fundamental que você tenha feito um treinamento ou lido nosso material sobre Windows, Internet, HTML e JavaScript.

## Sobre os exemplos

Todos os exemplos utilizados neste material podem ser baixados em meu site no endereço **fabio.brainfonet.com**.

## Sumário

<b>Capítulo I – Conceitos Básicos .....</b>	<b>6</b>
1.1 – Introdução .....	6
1.2 – Faça um projeto .....	6
1.3 - Área de Trabalho .....	6
1.4.1 - Redimensionamento da janela do documento.....	11
1.4.2 - Redimensionando a janela do documento.....	11
1.4.3 - Alterando os valores na lista do Tamanho da janela .....	11
1.4.4 - Adicionando um novo tamanho .....	12
1.4.5 - Definindo as preferências da barra de status .....	12
1.4.6 - Utilização da barra do Iniciador .....	12
1.5 - Barra de ferramentas documento .....	12
1.6 - Barra de ferramentas padrão.....	14
1.7 - Menu contextual .....	14
1.8 - Barra Inserir.....	14
1.8.1 - Inserindo um objeto .....	14
<b>Capítulo II – Configurando um Site Local .....</b>	<b>17</b>
2.1 - Definindo um Site Local.....	17
2.2 - Editando um site existente.....	19
2.3 - Excluindo um site existente .....	19
2.4 - Definindo informações remotas .....	20
2.5 - Conectando-se ao servidor remoto.....	21
2.6 - Editando as preferências do site .....	21
2.7 - Transferindo arquivos .....	22
<b>Capítulo III - Visualizando o Resultado .....</b>	<b>25</b>
3.1 - Editando a lista de Navegadores .....	25
3.2 - Verificando a compatibilidade com o navegador .....	27
<b>Capítulo IV – Criando documentos .....</b>	<b>28</b>
4.1 - Criando um documento em branco.....	29
4.2 – Salvando um documento .....	29
4.3 - Propriedades básicas da página .....	30
4.4 - Configurando o cabeçalho da página .....	32

---

4.5 - Adição de texto a um documento .....	32
4.6 - Adição de espaço entre caracteres .....	32
4.7 - Adição de espaços entre parágrafos .....	33

**Capítulo V – Trabalhando com Modelos .....35**

5.1 - Usando modelos.....	35
5.2 - Criando um arquivo modelo.....	35
5.3 - Criando regiões editáveis .....	36
5.4 - Removendo uma região editável .....	36
5.5 - Criando uma região repetida .....	37

**Capítulo VI – Formatando Documentos .....38**

5.1 - Formatação do texto.....	38
5.1.1 - Definição e alteração de fontes e estilos .....	38
5.1.2 - Alterando as características da fonte.....	39
5.1.3 - Alterando o estilo de fonte .....	40
5.1.4 - Alterando o tamanho da fonte .....	40
5.1.5 - Modificação de combinações de fontes.....	41
5.1.6 - Formatação de parágrafos .....	42
5.1.7 - Alinhamento de texto .....	42
5.1.8 - Recuo de texto.....	43
5.1.9 - Alteração da cor do texto .....	43
5.1.10 - Criação de listas com marcadores e numeradas.....	43
5.1.11 - Inserindo datas .....	44
5.1.13 - Inserindo caracteres especiais .....	44
5.1.14 - Utilização de réguas horizontais.....	45

**Capítulo VI – Aplicando Estilos CSS .....46**


6.2 - Anexando uma folha de estilos externa.....	46
6.3 - Definindo um estilo global.....	47
6.4 - Editando um estilo .....	48

**Capítulo VII – Aplicando Tabelas .....50**

7.1 - Inserindo uma Tabela .....	50
7.1 – Movimentando-se pela Tabela.....	50
7.2 – Importando dados tabulares .....	51
7.2.1 - Importando .....	51

7.3 - Selecionando elementos de uma tabela.....	52
7.3.1 - Selecionando a tabela inteira .....	52
7.3.2 - Selecionando Linhas ou Colunas .....	52
7.3.3 - Selecionando uma célula.....	52
7.3.4 - Selecionando Blocos .....	53
7.4 - Formatação da Tabela e Células.....	53
7.4.1 - Propriedades da Tabela .....	53
7.4.2 - Propriedades de uma célula, linha ou coluna .....	53
7.4.3 - Formatando uma tabela.....	54
7.4.4 - Redimensionando.....	54
7.4.5 - Redimensionando uma Tabela.....	55
7.4.6 - Redimensionando linhas e colunas .....	55
7.4.7 - Adicionando e removendo linhas e colunas .....	55
7.4.8 – Dividindo e mesclando células.....	55
<b>Capítulo VIII – Trabalhando com Imagens .....</b>	<b>57</b>
8.1 - Adicionando um alocador de imagens.....	57
8.2 - Inserindo uma imagem .....	58
<b>Capítulo IX – Trabalhando com Formulários .....</b>	<b>60</b>
9.1 - Inserindo um formulário .....	60
9.2 - Objetos de Formulário .....	60
9.3 - Criando campos de texto.....	61
9.4 - Criando campos de texto de linhas múltiplas .....	62
9.5 - Criando campo para upload de arquivos .....	62
9.7 - Inserindo caixas de seleção e botões de rádio.....	64
9.8 - Inserindo um botão de opção .....	64
9.9 - Inserindo listas e menus .....	65
9.9.1 - Criando uma lista de rolagem.....	65
9.9.2 - Criando menus pop-up .....	66
9.10 - Incluindo botões de formulário.....	67
9.10.1 - Inserindo botões padrão .....	67
9.10.2 - Como criar um botão gráfico Enviar .....	68
<b>Conclusão .....</b>	<b>69</b>
<b>Referências Bibliográficas: .....</b>	<b>69</b>

## Capítulo I – Conceitos Básicos

 Ao terminar este capítulo, você deverá:

- *Saber o que é e qual a utilidade do Dreamweaver MX;*
- *Reconhecer a importância de projetar um site;*
- *Reconhecer a Área de Trabalho do Dreamweaver MX.*

### 1.1 – Introdução

O Macromedia Dreamweaver MX é um editor de páginas para Web profissional, onde podemos desenhar, codificar e desenvolver sites, páginas e aplicativos para a Web. O Dreamweaver possui recursos tanto para aqueles que gostam de ter o controle sobre a codificação manual HTML quanto para os que preferem trabalhar em um ambiente de edição visual.

O Dreamweaver MX o ajudará a construir aplicativos para a Web dinâmicos com suporte de banco de dados utilizando linguagens de servidor como ASP, ASP.NET, ColdFusion ColdFusion Markup Language (CFML), JSP e PHP e com suporte a várias outras linguagens.

### 1.2 – Faça um projeto

Antes de começar a desenvolver seus trabalhos usando o Dreamweaver, vale a pena lembrar a importância do projeto.

O cuidado no planejamento e na organização do site desde o início pode economizar tempo no final. A organização do site inclui muito mais do que determinar onde os arquivos serão armazenados: a organização do site envolve o exame dos requisitos do site, perfis do público e objetivo 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.

### 1.3 - Área de Trabalho

O Dreamweaver MX possui opções diferentes para a visualização da Área de Trabalho e várias ferramentas disponíveis.

Este recurso nos permitirá alternar entre duas formas de visualização e trabalho dentro do Dreamweaver. Cada profissional poderá achar uma das disposições da área de trabalho mais confortável. Para fazer a alteração, escolha no menu **Editar** a opção **Preferências** ou pressionado **CTRL+U**.

Nas opções do canto esquerdo, deixe selecionado **Geral** e clique no botão **Área de Trabalho**.

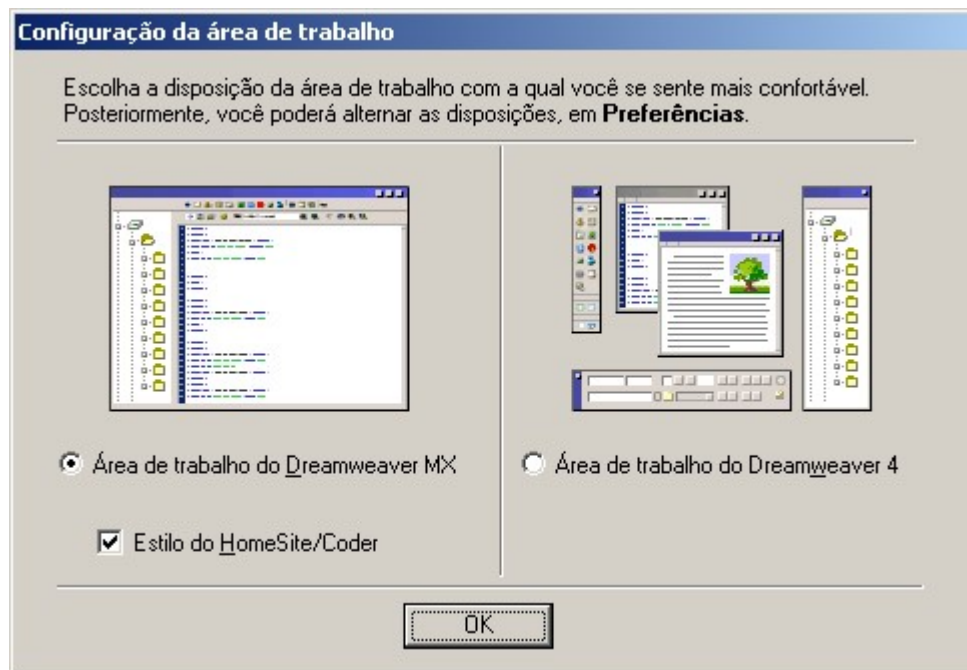


Figura 1.1 - Selecionando o layout da área de trabalho

Mais adiante, optaremos por trabalhar com um destes layouts.

**Área de trabalho do Dreamweaver MX** - É integrada e utiliza a MDI (interface de múltiplos documentos) na qual todas as janelas de documento e os painéis estão integrados em uma janela de aplicativo maior, com os grupos de painéis encaixados à direita. Recomendado para a maioria dos usuários.

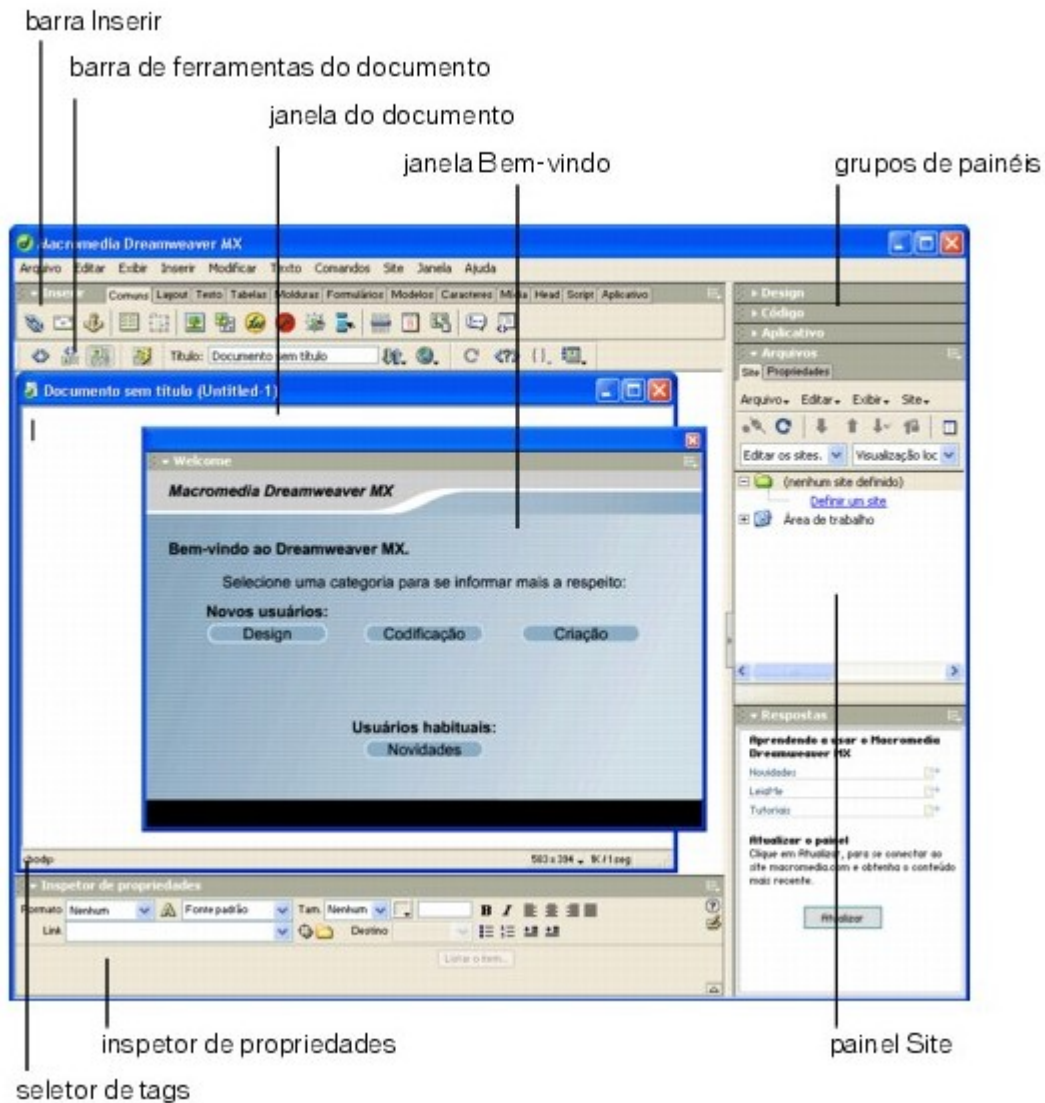


Figura 1.2 - Área de trabalho integrada do Dreamweaver MX

**Área de trabalho Estilo do HomeSite/Coder do Dreamweaver MX** - Consiste na mesma área de trabalho integrada, porém os grupos de painéis estão encaixados à esquerda, apresentando um layout semelhante ao utilizado pelo Macromedia HomeSite e o Macromedia ColdFusion Studio, e as janelas de documento mostram a visualização de código como padrão. Esse layout é recomendado para os usuários do HomeSite ou ColdFusion Studio e outros-codificadores manuais que desejam utilizar um layout de área de trabalho familiar.



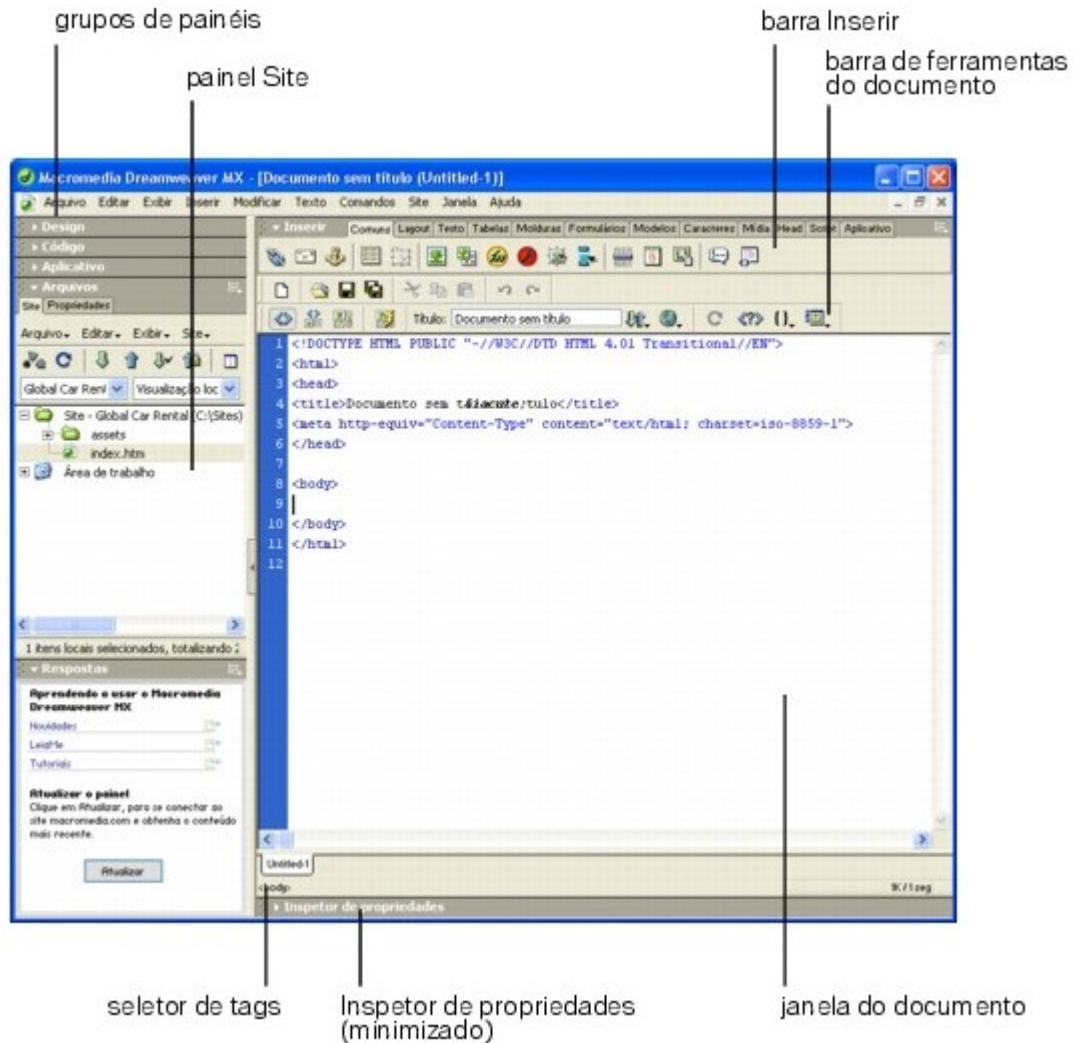


Figura 1.3 - Área de trabalho Estilo do HomeSite/Coder do Dreamweaver MX

**Área de trabalho do Dreamweaver 4** - Apresenta um layout semelhante ao utilizado no Dreamweaver 4, no qual cada documento está em uma janela flutuante individual. Os grupos de painéis são encaixados juntos, mas não estão situados dentro da janela maior do aplicativo. Recomendado apenas para os usuários do Dreamweaver 4 que preferem utilizar uma área de trabalho mais familiar.

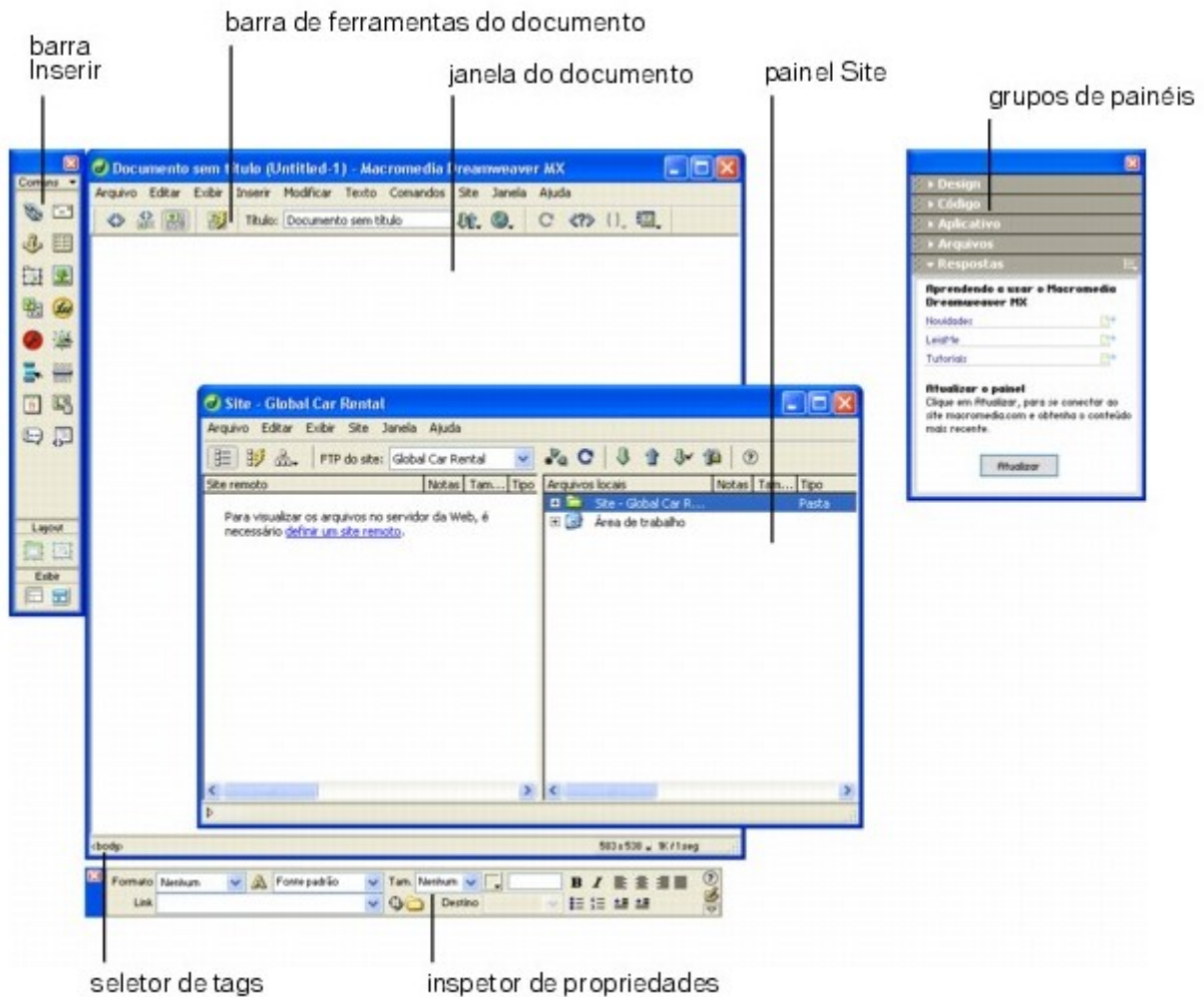


Figura 1.4 - Área de trabalho do Dreamweaver 4

### 1.4 - A barra de status

A barra de status, situada na parte inferior da janela do documento, fornece informações adicionais sobre o documento que você estiver criando no momento.

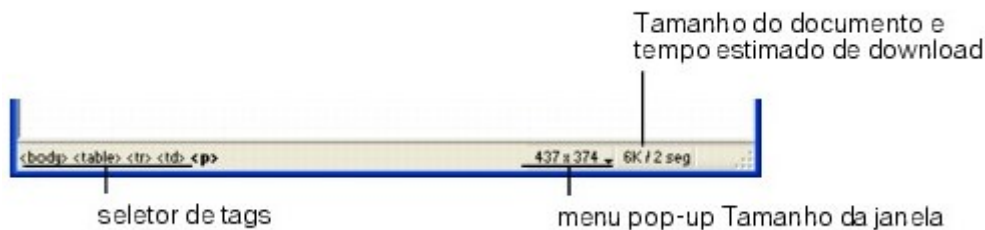


Figura 1.5 - Barra de Status

O **seletor de tags** mostra a hierarquia das tags que envolvem a seleção atual. Clique em qualquer tag na hierarquia para selecioná-la e exibir todo o seu conteúdo. Para definir os atributos **class** ou **id** de uma tag, no seletor de tags, clique com o botão direito do mouse na tag e escolha uma classe ou identificação no menu.

O menu pop-up **Tamanho da janela** (exibido apenas na visualização do projeto) permite redimensionar a janela do documento para um tamanho predeterminado ou personalizado.

À direita do menu pop-up Tamanho da janela são mostradas as estimativas de tamanho do documento e de tempo de download da página, incluindo todos os arquivos dependentes, como os arquivos de imagens e de outras mídias.

### 1.4.1 - Redimensionamento da janela do documento

A barra de status exibe as dimensões atuais da janela do documento (em pixels). Para definir um tamanho de janela caiba em qualquer um dos vários tamanhos de monitores comumente utilizados, clique no tamanho da janela e escolha um tamanho no menu pop-up Tamanho da janela. Para redimensionar de modo menos preciso, utilize os métodos padrão do sistema operacional de ajuste de janelas, por exemplo: arrastar o canto inferior direito da janela. Na área de trabalho integrada do Windows, é possível maximizar uma janela de documento para que ela preencha totalmente a área do documento da janela integrada.

#### Nota:

Não é possível redimensionar uma janela de documento que estiver maximizada na área de trabalho integrada.

Quando a janela do documento está maximizada, as guias aparecem na parte inferior da área da janela do documento, mostrando os nomes de arquivos de todos os documentos que estiverem abertos. Para alternar para um documento, clique na sua respectiva guia.

Para criar uma página cuja aparência seja melhor em um determinado tamanho, é possível ajustar a janela do documento para qualquer um dos tamanhos predeterminados, editá-los ou criar novos tamanhos.

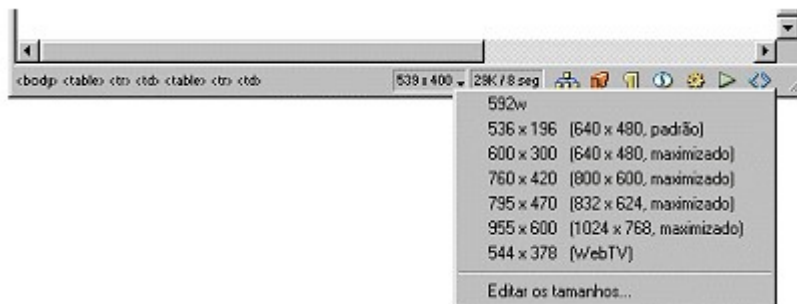


Figura 1.6 - Alterando a janela do documento

#### Nota:

O tamanho da janela mostrado reflete as dimensões internas da janela do navegador, sem incluir as bordas; o tamanho do monitor é exibido entre parênteses.

### 1.4.2 - Redimensionando a janela do documento

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

### 1.4.3 - Alterando os valores na lista do Tamanho da janela

1. No menu pop-up Tamanho da janela, escolha **Editar os tamanhos**.
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 apenas a uma largura específica (mantendo a altura inalterada), selecione um valor de altura e exclua-o.

3. Clique na caixa de texto **Descrição**, para digitar um texto descritivo sobre um determinado tamanho.
4. Clique em **OK** para salvar a alteração e retornar à janela do documento.

#### **1.4.4 - Adicionando um novo tamanho**

1. No menu pop-up Tamanho da janela, escolha **Editar os tamanhos**.
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.

#### **1.4.5 - Definindo as preferências da barra de status**

Para definir as preferências da barra de status, escolha **Editar, Preferências** e selecione **Barra de status**, na lista de categorias.

- **Tamanhos de janela** permite personalizar os tamanhos de janelas mostrados no menu pop-up da barra de status.
- **Velocidade de 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 é selecionada na janela do documento, o tamanho do download dessa imagem é exibido no inspetor de propriedades.

#### **1.4.6 - Utilização da barra do Iniciador**

A barra do Iniciador é mostrada na barra de status e contém botões para abrir e fechar vários painéis, inspetores e janelas.



Figura 1.7 - Iniciador

Para exibir a barra do Iniciador, ative a opção **Mostrar os ícones nos painéis e no Iniciador**, nas preferências dos painéis. É possível especificar quais itens serão exibidos na barra do Iniciador.

#### **1.5 - Barra de ferramentas documento**

A barra de ferramentas do documento contém botões que permitem alternar rapidamente diferentes visualizações do documento: de código, do projeto, uma visualização dividida que mostra as visualizações de código e do projeto, e a visualização do Live Data. A barra de ferramentas contém alguns comandos e opções comuns relacionados à visualização do documento, transferência entre os sites local e remoto, e depuração do código JavaScript.



Figura 1.8 - Barra de Ferramentas Documento

- **Mostrar a visualização de código** - Exibe apenas a visualização de código na janela do documento.
- **Mostrar as visualizações de código e do projeto** - Exibe a visualização de código em uma parte da janela do documento e a visualização do projeto na outra parte.
- Quando essa visualização combinada é selecionada, a opção Visualização do projeto no alto torna-se disponível no menu Opções de visualização. Utilize essa opção para especificar qual visualização aparecerá na parte superior da janela do documento.
- **Mostrar a visualização do projeto** - Exibe apenas a visualização do projeto na janela do documento.
- **Título** - Permite digitar um título para o documento, que será exibido na barra de título do navegador.
- **Gerenciamento de arquivos** - Exibe o menu pop-up Gerenciamento de arquivos.
- **Visualizar/depurar no navegador** - Permite visualizar ou depurar o documento no navegador. Escolha um navegador no menu pop-up.
- Para adicionar um navegador ao menu ou alterar os navegadores contidos na lista, escolha Editar a lista de navegadores.
- **Atualizar a visualização do projeto** - Atualiza a visualização do projeto do documento após as alterações feitas na visualização de código.
- As alterações feitas na visualização de código não são exibidas automaticamente na visualização do projeto até que sejam executadas determinadas ações, por exemplo: salvar o arquivo ou clique neste botão.
- **Referência** - Exibe o painel Referência contendo informações de referência sobre HTML, CSS, JavaScript, CFML, ASP e JSP.
- **Navegação do código** - Permite navegar pelo código JavaScript.
- **Opções de visualização** - Permite definir as opções das visualizações de código e do projeto, inclusive qual visualização deve aparecer em primeiro plano.

## 1.6 - Barra de ferramentas padrão

A barra de ferramentas padrão contém botões para executar operações comuns disponíveis nos menus. Utilize esses botões da mesma forma que os comandos equivalentes nos menus. Para exibir a barra de ferramentas padrão, escolha **Exibir, Barras de ferramentas** e clique em **Padrão**.

## 1.7 - Menu contextual

O Dreamweaver utiliza amplamente os menus contextuais, que fornecem acesso conveniente aos comandos mais úteis e às propriedades relacionadas ao objeto ou à janela com a qual você estiver trabalhando. Os menus contextuais apresentam apenas os comandos pertinentes à seleção atual.

1. Clique com o botão direito do mouse no objeto ou na janela.
2. Será exibido o menu contextual correspondente ao objeto ou à janela selecionada.
3. Escolha um comando no menu contextual.

## 1.8 - Barra Inserir

A barra Inserir contém botões para criar e inserir objetos, como tabelas, camadas e imagens. Os botões estão organizados em guias.

Você também pode inserir os objetos pelo menu Inserir.

Para mostrar ou ocultar a barra Inserir escolha **Janela > Inserir** ou **CTRL + F2**.

Para expandir ou reduzir a barra Inserir clique na seta de expansão, no canto esquerdo da barra de título da barra Inserir.



Figura 1.9 - Barra Inserir

### 1.8.1 - Inserindo um objeto

1. Selecione a guia adequada na barra Inserir.
2. Clique em um objeto de botão ou arraste o ícone de botão para a janela do documento.

Dependendo do objeto, poderá ser exibida uma caixa de diálogo de inserção de objeto correspondente, solicitando a busca um arquivo ou parâmetros específicos a um objeto.

#### Nota:

Para ignorar a caixa de diálogo de inserção de objetos mantenha pressionada a tecla **CTRL**. Esse procedimento não ignora todas as caixas de diálogo de inserção de objeto. Muitos objetos, inclusive as barras de navegação, camadas, botões Flash e conjuntos de molduras, não inserem alocadores de espaço ou objetos com valor padrão.

A barra Inserir contém várias guias: Comuns, Layout, Texto, Tabelas, Molduras, Formulários, Modelos, Caracteres, Mídia, Cabeçalho, Script e Aplicativo. São exibidas guias adicionais quando o documento que estiver em exibição contiver código do servidor, como documentos ASP ou CFML.

- **Aplicativo** - Permite inserir elementos dinâmicos, como conjuntos de registros, regiões repetidas, e formulários de atualização e de inserção de registros.
- **Caracteres** – Disponibiliza caracteres especiais, como o símbolo de direito autoral (copyright), as aspas curvas, e os símbolos de marcas comerciais e registradas. Observe que alguns desses símbolos podem não ser exibidos corretamente nas versões 3.0 e anteriores dos navegadores Internet Explorer e Netscape Navigator.
- **Comuns** - Disponibiliza botões para criar e inserir os objetos utilizados com mais frequência, por exemplo: imagens, tabelas e camadas.
- **Formulários** - Disponibiliza botões para criar formulários e inserir elementos de formulários.
- **Molduras** – Disponibiliza os layouts comuns dos conjuntos de molduras.
- **Head** - Contém botões para adicionar vários elementos.
- **Layout** - Permite inserir tabelas e camadas, bem como escolher entre duas visualizações de tabelas: visualização padrão (o padrão) e de layout. Quando é selecionada a visualização de layout, podem ser utilizadas as ferramentas de layout do Dreamweaver: Desenhar a célula de layout e Desenhar a tabela de layout.
- **Mídia** - Disponibiliza botões para inserir objetos de mídia animados ou interativos, como botões e texto Flash, applets Java e objetos ActiveX.
- **Script** permite inserir um script, uma seção noscript ou uma inclusão do servidor (server-side include).
- **Tabelas** - Permite inserir uma tabela inteira ou uma tag específica a uma tabela (como tr, th ou td).
- **Modelos** - Permite inserir regiões editáveis, opcionais e repetitivas nos arquivos de modelos.
- **Texto** - permite inserir várias tags de formatação de lista e de texto, como b, em, p, h1 e ul.

 **Nota:**

Embora alguns botões na guia Texto sejam semelhantes aos encontrados no inspetor de propriedades, suas funções são diferentes. Os botões na guia Texto servem apenas para inserir código e não refletem o estado atual da seleção; se a seleção contiver texto em negrito, o botão Negrito, no inspetor de propriedades, será exibido como selecionado, enquanto que o mesmo botão na guia Texto não estará ativado.

Chegamos ao final deste capítulo. Se você não entendeu algo, releia este capítulo novamente antes de passar para o próximo.

## 1.9 – Grupo de Painéis

É um conjunto de painéis relacionados e agrupados sob um cabeçalho. Você pode exibir ou ocultar os painéis simplesmente acionando e escolhendo no menu **Janela**. Se for necessário você também pode ocultar todos os painéis pressionando **F4**.

 **Nota:**

Você pode sair rapidamente do DreamWeaver pressionando **CTRL + Q**.

## 1.10 – Inspetor de Propriedades

Permite exibir e alterar várias propriedades do objeto selecionado.

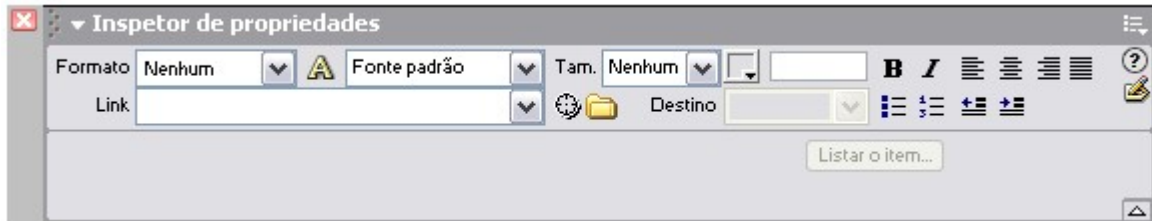


Figura 1.10 – Inspetor de Propriedades

A seta localizada na parte inferior do canto direito permite exibir ou ocultar as propriedades avançadas.

Você pode exibir ou ocultar o inspetor de propriedades simplesmente indo até o menu **Janela > Propriedades** ou pelo atalho **CTRL + F3**.



## Capítulo II – Configurando um Site Local

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber definir um site local;
- Editar e excluir sites existentes;
- Saber definir informações remotas;
- Saber conectar-se ao host remoto;
- Saber transferir arquivos para o host remoto.

### 2.1 - Definindo um Site Local

Ao definir um site local, você estará informando ao Dreamweaver onde irá armazenar todos os arquivos que compõe o seu projeto. Para cada projeto que você for criar defina um site diferente. É recomendável que você defina um site antes de começar a criar os arquivos do seu projeto.

Antes de qualquer coisa, crie em uma das suas unidades de disco uma pasta para o armazenamento da estrutura do projeto e dentro dela, crie uma pasta chamada imagens para o armazenamento das imagens que farão parte do projeto. Crie uma pasta chamada "site\_exemplo".

1. Escolha o menu **Site, Novo Site**. A seguinte janela surgirá:

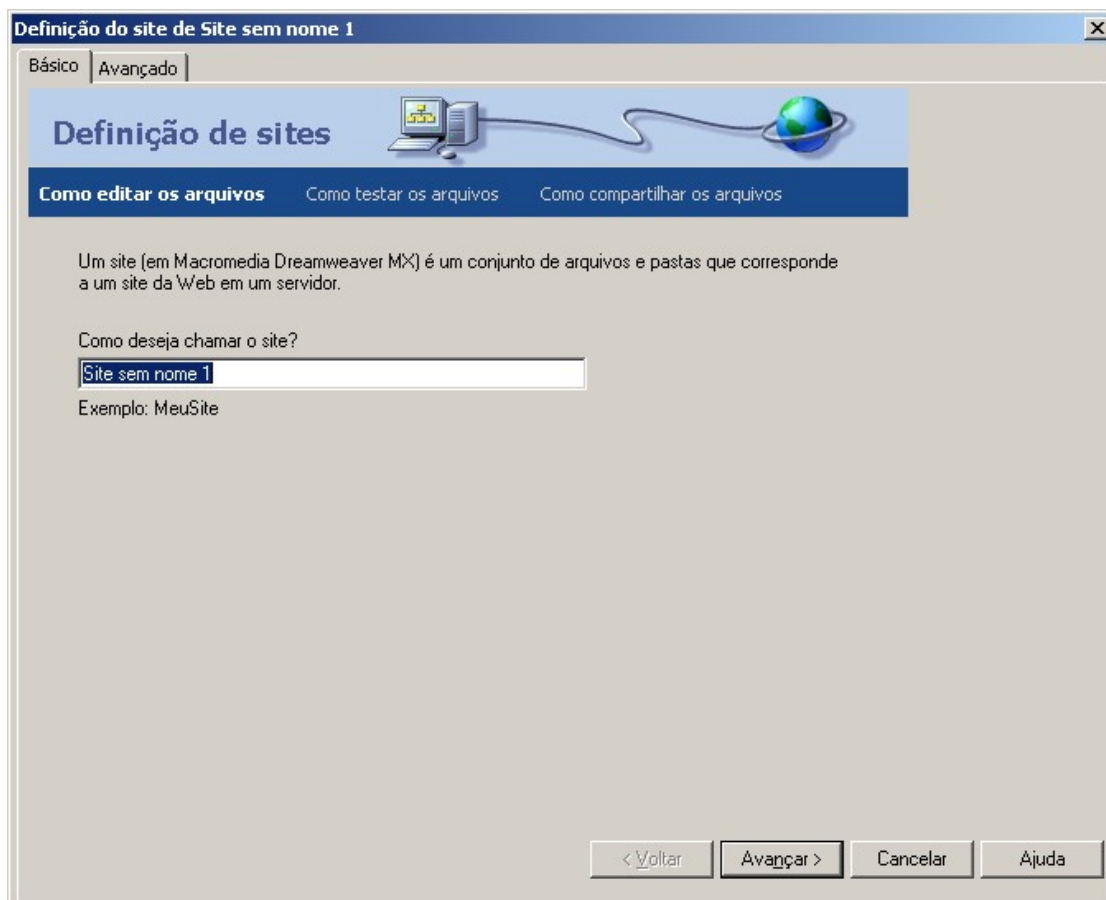


Figura 2.1 - Criando um novo Site

Existem duas formas para a configuração de um novo site, Básico e Avançado.

2. Selecione a opção **Avançado**. Após configurar pelo método avançado você terá condições de configurar usando a opção básico.
3. No campo Nome do site devemos digitar um nome de identificação. Digite "Site Pessoal". Nesta área utilizamos um nome qualquer para a identificação do site. Como poderemos configurar vários sites no Dreamweaver um nome de identificação intuitivo é muito importante.
4. Em Pasta raiz local você deve definir a pasta que criamos para o armazenamento dos arquivos. Clique no ícone da pasta ao final do campo e selecione a pasta criada.
5. Deixe marcada a opção de atualizar automaticamente a lista de arquivos locais.
6. Escolha a pasta padrão de imagens. Não se esqueça que também criamos esta pasta e devemos selecioná-la.
7. Defina qual será o endereço http de seu site. Se você ainda não tiver este endereço poderá deixar o campo vazio.
8. Deixe a opção de **ativar cache** habilitada. Isto irá acelerar o nosso trabalho.

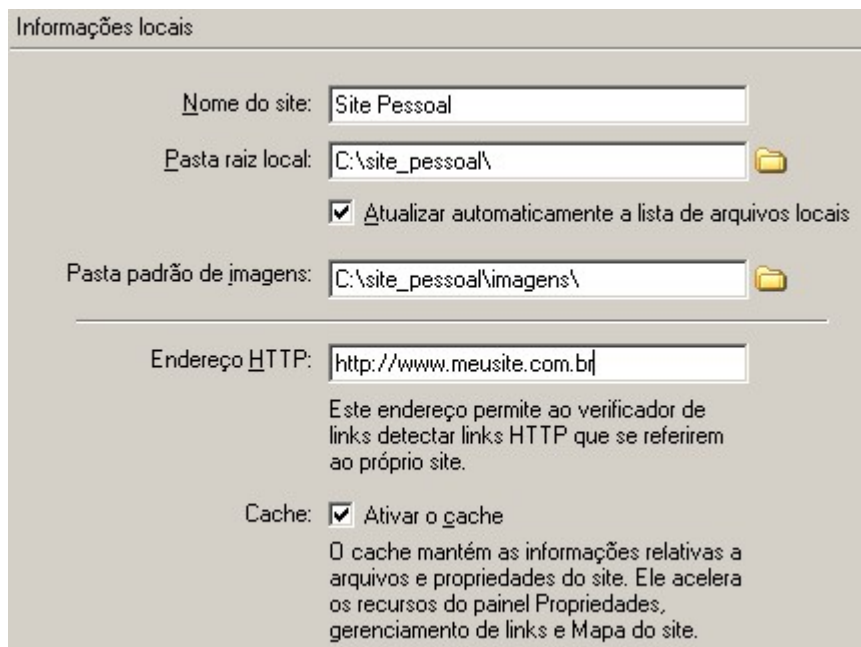


Figura 2.2 - Determinando as configurações locais

Após concluir estas etapas o painel **Sites** ficará ativo e poderemos visualizar todos os arquivos do site, copiar, colar, excluir, transferir e abrir arquivos através da guia **Site**.


Para facilitar o trabalho você poderá utilizar o botão  **Expandir/Fechar** para aumentar a área de visualização dos arquivos do site.



Figura 2.3 - Painel Site

## 2.2 - Editando um site existente

Após a configuração de um site você poderá voltar a editar suas configurações. Para editar um site existente faça o seguinte:

1. No painel **Site** clique no menu **Site** e escolha **Editar os sites**.

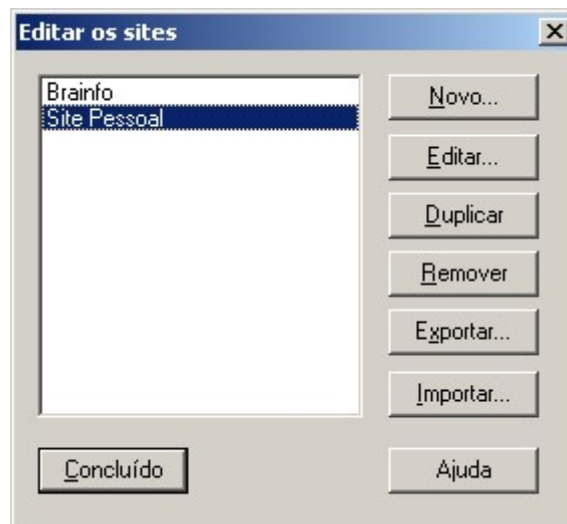


Figura 2.4 - Editando os sites

2. Selecione o site que deseja editar e clique no botão **Editar**.
3. Quando terminar os ajustes, volte para a janela **Editar os sites** e clique no botão **Concluído**.

## 2.3 - Excluindo um site existente

Para excluir um site já existente, siga os seguintes procedimentos:

1. No painel **Site** clique no menu **Site** e escolha **Editar os sites**.
2. Selecione o site que deseja remover e clique no botão Remover.
3. Clique no botão Concluído.

## 2.4 - Definindo informações remotas

Para conectar-se remotamente e transferir arquivos será necessário ajustarmos algumas configurações.

Iremos aprender a fazer a configuração para a conexão com um servidor de FTP que é a opção normalmente utilizada.

1. Peça para **Editar os sites**.
2. Selecione o site que irá fazer a configuração e clique em **Editar**.
3. Nas categorias, escolha **Informações remotas**.

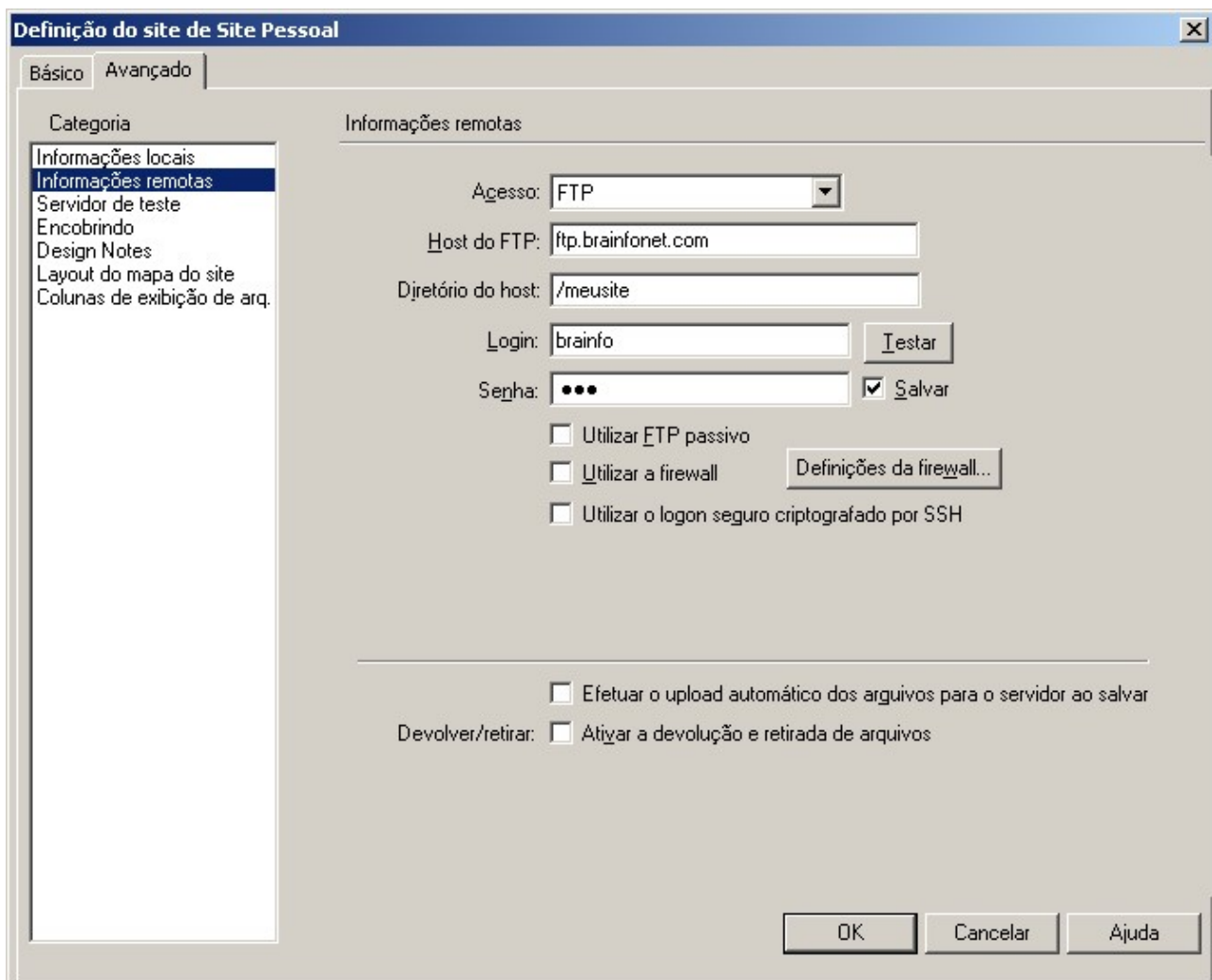


Figura 2.5 - Configurando o acesso FTP



4. No campo acesso, escolha a opção **FTP**. Em **Host do FTP** você deverá digitar o endereço do servidor ftp que será fornecido pela empresa que fornecer o serviço de hosting. Por exemplo: ftp.brainfonet.com
5. No campo **Diretório do host** você poderá configurar uma pasta a qual você quer ter acesso assim que conseguir estabelecer a conexão. Os campos **login** e **senha**


também deverão ser preenchidos com as informações fornecidas pela empresa de hosting.

6. Utilize o botão **Testar** para verificar se as configurações de seu servidor estão corretas. O botão testar tentará estabelecer uma conexão com o servidor ftp configurado verificando a validade das informações preenchidas.
7. As demais opções serão mantidas como estão por enquanto. Clique **OK** para concluir a configuração.

## 2.5 - Conectando-se ao servidor remoto

Para conectar-se ao servidor remoto e iniciar a transferência de arquivos faça o seguinte:

No painel Site, clique no botão  **Efetua a conexão com o host remoto**. Após concluir a conexão este botão assumirá a seguinte aparência: . Este mesmo botão deverá ser utilizado para terminar a conexão com o host remoto. Por questões de segurança é recomendável que você permaneça conectado somente o tempo necessário para a transferência dos arquivos.

Para facilitar o trabalho de transferência sugiro que você utilize o botão  **Expandir/Fechar** que falamos anteriormente.

Por padrão você verá o site remoto no canto esquerdo, enquanto o site local aparecerá ao lado direito. Poderemos alterar esta e outras configurações editando as preferências do site.

## 2.6 - Editando as preferências do site

Para editar as preferências para o painel site, faça o seguinte:

1. Na janela de documento, clique em **Editar** e escolha **Preferências**.
2. Na lista de categorias, escolha **Site**.

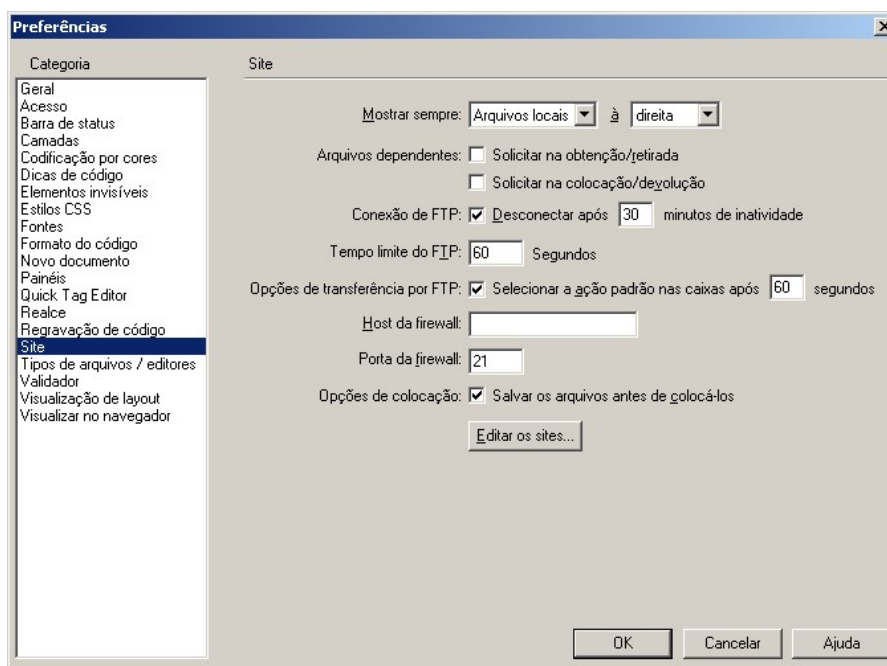


Figura 2.6 - Preferências do site

- **Mostrar sempre** - No campo quais arquivos (site local ou remoto) deverão aparecer e em qual lado (direita ou esquerda).
- **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** 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.
- **Opções de transferência por FTP** - Determina se o Dreamweaver selecionará a opção padrão depois de um determinado número de segundos, quando será exibida uma caixa de diálogo durante a transferência de arquivos sem a resposta do usuário.
- **Host da firewall** - Especifica o endereço do servidor proxy através do qual será estabelecida a conexão aos servidores externos, se você estiver atrás de uma firewall.

Caso contrário, deixe esse espaço em branco. No caso de estar atrás de uma firewall, selecione a opção Utilizar a firewall, na caixa de diálogo Definição do site.

- **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.
- **Editar os sites** - Exibe a caixa de diálogo Editar os sites, onde é possível editar um site existente ou criar um novo site.

## 2.7 - Transferindo arquivos

Quando os arquivos são transferidos entre os sites locais e remotos, o Dreamweaver MX mantém paralelas as estruturas de pastas e arquivos entre estes sites. Ao transferir arquivos entre os sites, o Dreamweaver MX automaticamente criará as pastas necessárias, se ainda não existirem em um dos sites. Para determinar o que será exibido no painel site e realizar a transferência de arquivos, você deverá utilizar a seguinte barra de ferramentas.

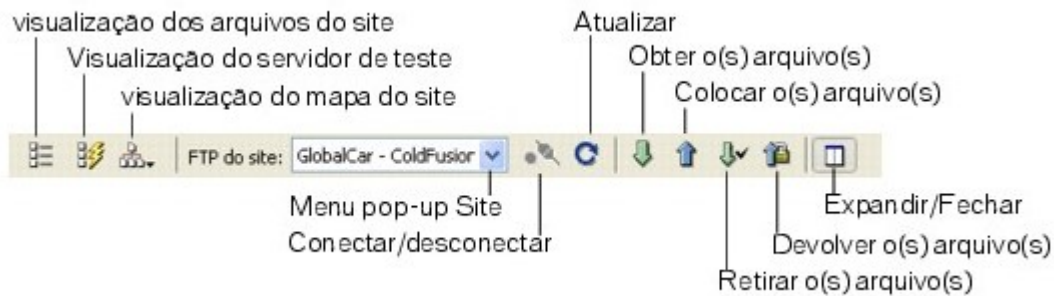


Figura 2.7 - Ferramentas Site

**Nota:**

Os botões **Arquivos do site**, **Servidor de teste** e **Mapa do site** aparecerão apenas quando o painel site estiver expandido.

- **Visualização dos arquivos do site** - Exibe a estrutura de arquivos do site local e remoto nos painéis do painel site.
- **Visualização do servidor de teste** - Exibe a estrutura de pastas do servidor de teste e o site local.
- **Visualização do mapa do site** - Exibe uma imagem do mapa 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.
- **Menu pop-up site** - Lista os sites que tiverem sido 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 Editar os sites, na parte inferior do menu.
- **Conectar/desconectar** (protocolos FTP, RDS 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).
- **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.
- **Obter o(s) arquivo(s)** - Copia os arquivos selecionados do site remoto ou do servidor de teste 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.

**Nota:**

É possível obter os arquivos remotos ou do servidor de teste, mas os recursos próprios à devolução e retirada se aplica apenas aos arquivos remotos.

- **Colocar o(s) arquivo(s)** - Copia os arquivos selecionados do site local para o site remoto ou para o servidor de teste.

- O Dreamweaver copiará os arquivos que tiverem sido selecionados no painel ativo do painel site. Se o painel Local estiver ativo, os arquivos locais que tiverem sido selecionados serão copiados para o site remoto ou para o servidor de teste; se o painel Remoto ou Servidor de teste estiver ativo, o Dreamweaver copiará a versão local dos arquivos remotos ou do servidor de teste para o site remoto.

 **Nota:**

É possível colocar os arquivos no servidor remoto ou de teste, mas os recursos próprios à devolução e retirada se aplica apenas aos arquivos remotos.

Se você estiver colocando um arquivo que ainda não exista no site remoto e a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver ativa, o Dreamweaver adicionará o arquivo ao site remoto como “retirado”. Clique no botão Devolver os arquivos, se desejar 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 a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos, na caixa de diálogo Definição do site, estiver desativada no site.
- **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.
- **Expandir/Fechar** - Expande ou fecha o painel site, exibindo apenas um ou dois painéis.



## Capítulo III - Visualizando o Resultado

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- *Saber visualizar o resultado em navegadores;*
- *Saber editar a lista de navegadores do Dreamweaver MX;*
- *Saber verificar a compatibilidade com navegadores.*

Para poder visualizar seu site web concluído você deverá ter pelo menos um navegador instalado em seu sistema. A visualização no navegador dará uma idéia geral de como a página será exibida no navegador. Cada versão de navegador tem suas próprias peculiaridades.

Para visualizar uma página, abra um documento, clique no botão **Visualizar/Depurar no navegador** da barra **Documentos** escolhendo a opção **Visualizar** ou **F12**.

É recomendável que você inicie a visualização no navegador a partir do documento principal, normalmente o index.htm. As imagens cambiáveis e os links poderão ser testados nesta visualização.

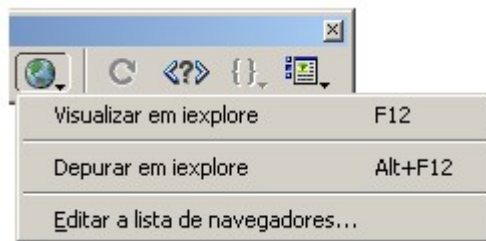


Figura 3.1 - Visualizando no Navegador

### 3.1 - Editando a lista de Navegadores

Para editar a lista de navegadores, faça o seguinte:

1. Clique no botão **Visualizar/Depurar** no navegador da barra Documentos e clique **Editar a lista de navegadores**.

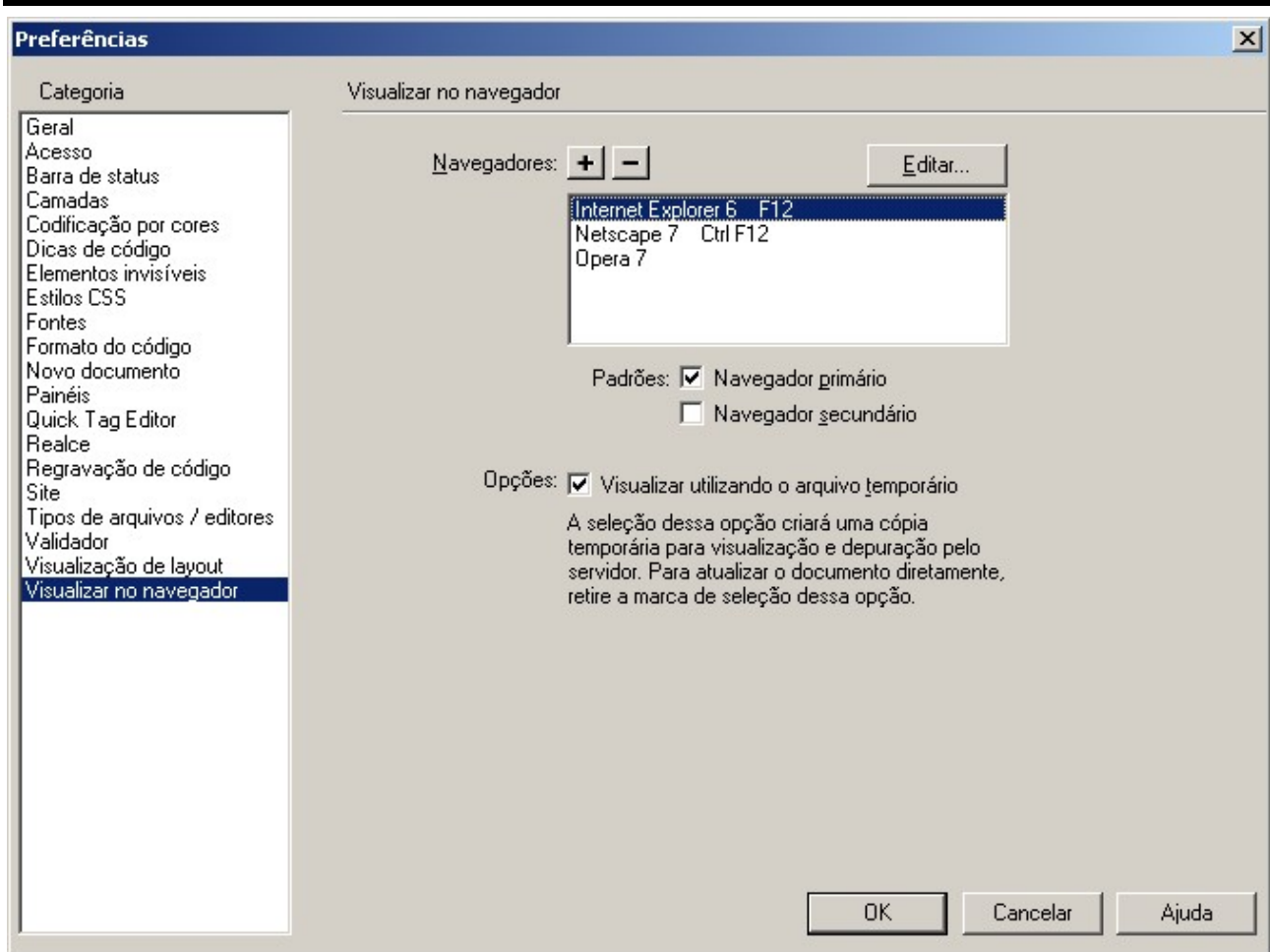


Figura 3.2 - Editando a lista de navegadores

**Navegadores** – Adiciona ou remove navegadores. Use o botão **+** para adicionar um novo navegador e o botão **-** para remover um navegador da lista. Antes de clicar no botão de remover selecione o navegador na lista.

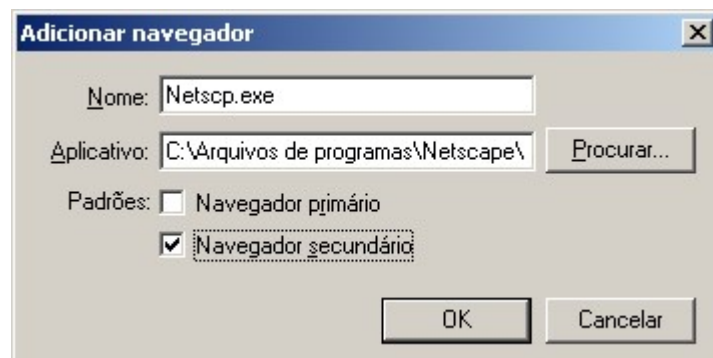


Figura 3.3 - Adicionando um navegador

**Nota:**

Você pode configurar um navegador primário que poderá ser acionado com o atalho de teclado **F12** e um secundário que poderá ser acionado pelo atalho de teclado **CTRL + F12**.

### 3.2 - Verificando a compatibilidade com o navegador

Este recurso nos permite testar o HTML nos documentos para verificar se alguma tag ou atributo não possui suporte dos navegadores de destino. A verificação não altera nenhum aspecto do documento.

Este recurso utiliza arquivos de texto, denominados perfis de navegadores, que determinam quais as tags suportadas pelos navegadores específicos. O Dreamweaver inclui perfis predefinidos para Netscape Navigator versões 2.0 e posteriores, Internet Explorer versões 2.0 e posteriores e Opera versões 2.1 e posteriores.

1. Para verificar seu documento escolha uma das seguintes opções:
  - Para executar a verificação no documento atual, salve primeiro o arquivo. O Dreamweaver efetuará a verificação da última versão do arquivo salvo e não inclui as modificações não salvas.
  - Para efetuar a verificação em um diretório ou site, selecione um site no menu Site atual no painel Site. O Dreamweaver efetuará a verificação do navegador de destino em todos os arquivos HTML nesta pasta e em qualquer subpasta. É possível executar verificações do navegador de destino apenas em arquivos locais.
2. Selecione **Arquivo, Verificar a página, Verificar os navegadores de destino**.

O Dreamweaver solicitará que você selecione um navegador primário, caso ainda não tenha selecionado.

3. Na lista de navegadores, selecione o navegador de destino o qual deseja verificar para o seu site.
4. Clique em **Verificar**.

O relatório é exibido no painel Verificação do navegador de destino (no grupo de painéis Resultados).

5. Para salvar o relatório, clique no botão Salvar o relatório no painel Verificação do navegador de destino.

#### Nota:

O relatório do navegador de destino é um arquivo temporário e será perdido se não for salvo.

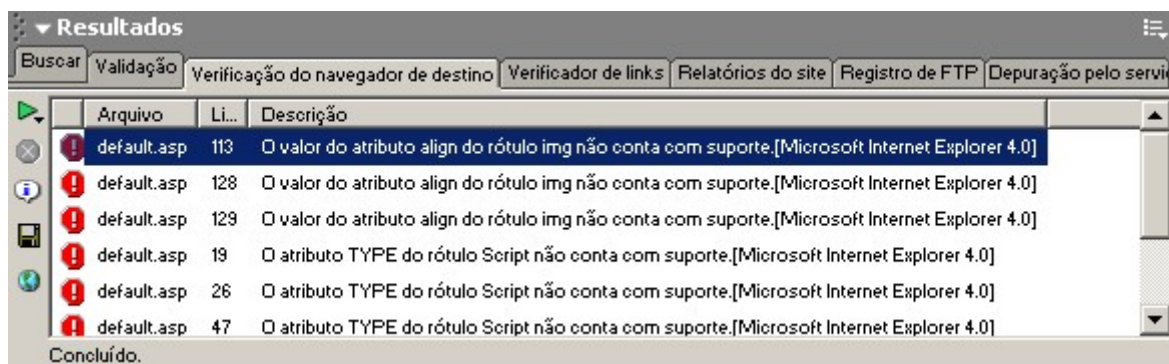


Figura 3.4 - Lista de erros da verificação

## Capítulo IV – Criando documentos

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber como criar um novo documento;
- Saber como criar um documento em branco;
- Saber como salvar documentos;
- Saber alterar as propriedades da página;
- Saber alterar algumas preferências.

A caixa de diálogo Novo documento exibe diversos tipos de documentos dos quais é possível criar uma nova página. Para abrir a caixa de diálogo Novo documento escolha **Arquivo** e, em seguida, **Novo**. Se o usuário trabalha predominantemente com um tipo de documento, como páginas HTML, ColdFusion ou páginas ASP (Active Server Pages), convém configurar um tipo de documento padrão. A configuração de um tipo de documento padrão permite ao usuário abrir um novo documento de um tipo preferido ao criar um novo documento sem ter de abrir a caixa de diálogo Novo documento.

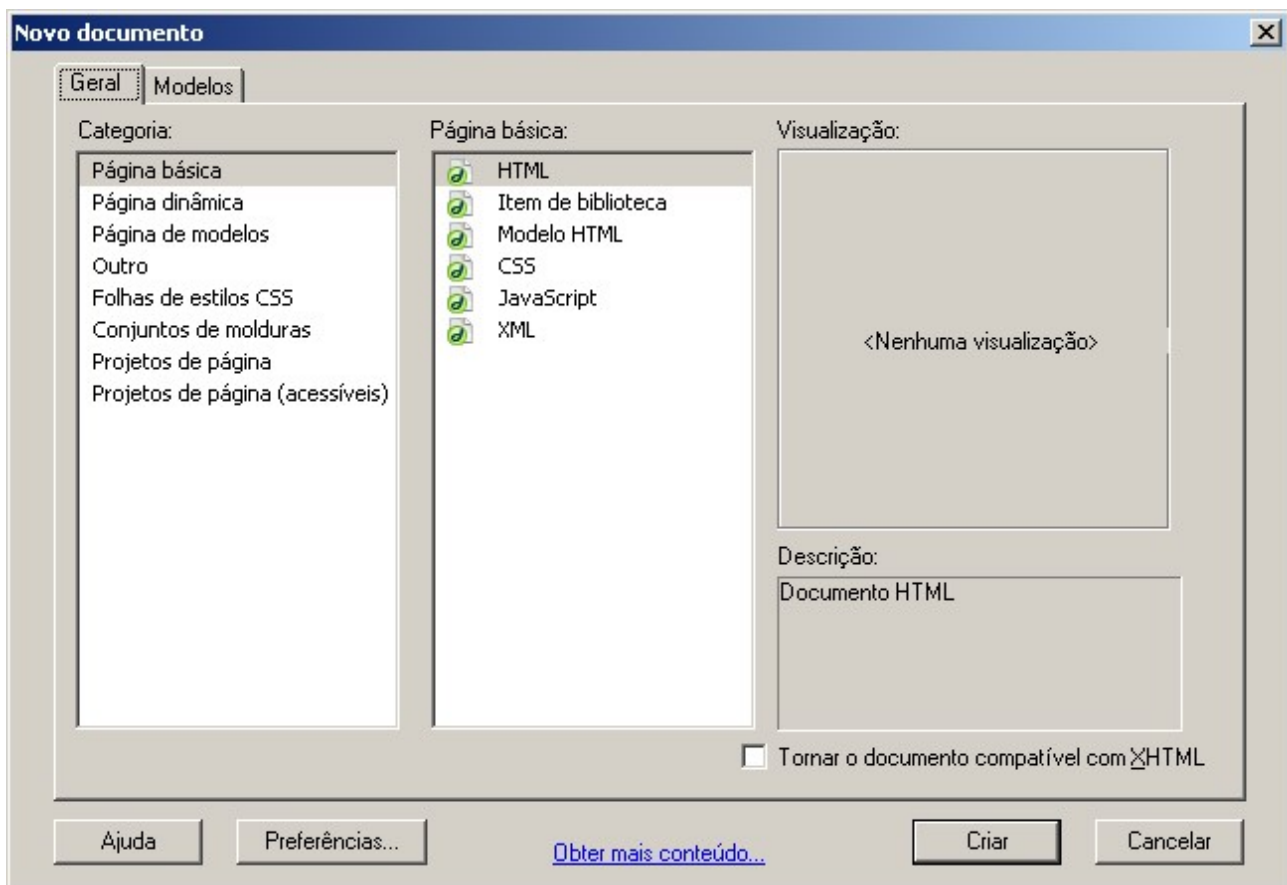


Figura 4.1 - Criando um novo documento

A caixa de diálogo Novo documento fornece diversas opções para a seleção de um novo documento de trabalho. É possível criar um novo documento das seguintes maneiras:

- É possível começar com um documento em branco.
- É possível utilizar um modelo que define a aparência do documento e determina as partes de um documento que podem ser editadas.

A guia **Geral** contém vários tipos de documento que podem ser utilizados para criar uma nova página em branco. É possível selecionar um novo documento nas categorias Página básica, Página dinâmica e Conjunto de molduras. Crie uma página com base em um tipo de arquivo especial, como arquivos CSS, JavaScript, VBScript ou de texto, selecionando um documento na categoria Outro. A categoria Modelos fornece diversos tipos de documentos dos quais é possível criar um modelo em branco, como modelos HTML e modelos nos quais é possível inserir comportamentos de servidor.

As categorias Folhas de estilos CSS, Projetos de página e Projetos de páginas (acessíveis) fornecem arquivos de design pré-criados que você pode utilizar para criar suas próprias páginas. No caso de folhas de estilos CSS, é possível copiar uma folha de estilos padronizada e, depois, aplicá-la ao documento.

Dependendo do tipo de documento selecionado, outras opções são exibidas na caixa de diálogo. Se for selecionado um documento HTML, por exemplo: é possível tornar o documento compatível com XHTML. Ao selecionar um arquivo de Projetos de página, é possível criar um documento ou um modelo.

A guia **Modelos** contém uma lista de sites do Dreamweaver definidos pelo usuário. É possível escolher um modelo de qualquer um dos sites listados para criar novos documentos com base nesse modelo.

Selecione uma categoria para ver uma lista de tipos de documentos disponíveis na lista Documentos, exibida à direita. Quando o usuário clica em um documento da lista, é exibida a descrição correspondente e, no caso de documentos das categorias Projetos de página, Folhas de estilos CSS e Conjuntos de molduras, uma visualização do documento selecionado.

É possível utilizar a opção Preferências, localizada na parte inferior da caixa de diálogo Novo documento, para definir preferências para o documento padrão, como tipo de documento, codificação e extensão de arquivo. Além disso, é possível definir uma opção para abrir um novo documento automaticamente sem utilizar a caixa de diálogo Novo documento.

## **4.1 - Criando um documento em branco**

1. No Dreamweaver, escolha **Arquivo** e, em seguida, **Novo**.

A caixa de diálogo Novo documento é exibida. A guia Geral já está selecionada.

2. Na lista Categoria, selecione a categoria do documento a ser criado.

Por exemplo: selecione Página básica para criar um documento HTML ou Página dinâmica para criar um documento ColdFusion ou ASP e assim por diante.

3. Na lista de documentos, selecione o tipo de página que deseja criar e siga um dos procedimentos abaixo:
4. Clique em **Criar**.

## **4.2 – Salvando um documento**

Ao salvar um documento, evite utilizar espaços e caracteres especiais nos nomes de arquivos e pastas. Particularmente, não utilizar 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 esses caracteres durante o upload, o que causa o rompimento dos links para os arquivos. Além disso, não colocar um número no início de um nome de arquivo.

Para salvar um documento, faça o seguinte:

1. Escolha **Arquivo** e, em seguida, **Salvar**.
2. Na caixa de diálogo que é exibida, navegar até a pasta onde deseja salvar o arquivo.
3. No campo de texto **Nome do arquivo**, digite um nome para o arquivo.
4. Clique em **Salvar** para salvar o arquivo.

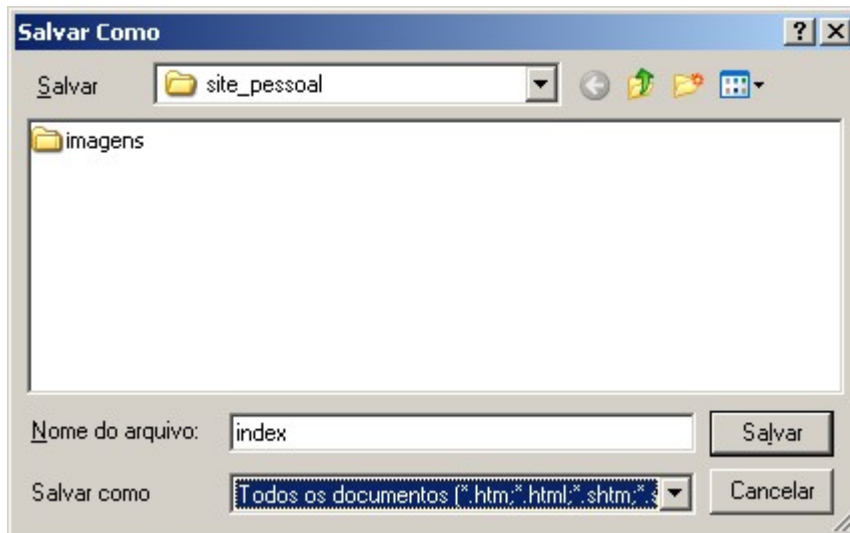


Figura 4.2 - Salvando um documento

### **4.3 - Propriedades básicas da página**

Vamos aprender agora a realizar algumas configurações básicas do documento. Com o documento aberto, faça o seguinte:

1. Clique no menu **Modificar**.
2. Escolha **Propriedades da página**.
  - **Título** - Especifica o título da página que é exibido na barra de título da janela do documento e na maioria das janelas dos navegadores.
  - **Imagem de fundo e Fundo** - Especificam uma imagem de fundo e a cor de fundo da página.
  - **Texto e links** - Define as cores padrão do texto, dos links, dos links visitados e dos links ativos. Também é possível controlar essas cores utilizando as folhas de estilos CSS.
  - **Margem esquerda e Margem superior** - Especificam os tamanhos das margens da página na tag BODY, somente para o Microsoft Internet Explorer. O Netscape Navigator ignora esses valores, utilizando, ao invés disso, Largura da margem e Altura da margem. Para obter os melhores resultados em diversos navegadores, fornecer os valores de margem para ambos os navegadores, e não apenas para um, e preencher todos os quatro valores de margem, e não apenas dois. Para se assegurar de que nenhuma margem será exibida em qualquer um dos navegadores, definir todos os quatro valores como 0. O Dreamweaver não exibe as margens de página na janela do documento. Para ver as margens, utilizar a opção Visualizar no navegador.

- **Largura da margem e Altura da margem** - Especificam os tamanhos das margens da página na tag BODY, somente para o Netscape Navigator. O Internet Explorer ignora esses valores, utilizando Margem esquerda e Margem superior. Para obter os melhores resultados em diversos navegadores, fornecer os valores de margem para ambos os navegadores, e não apenas para um, e preencher todos os quatro valores de margem, e não apenas dois. Para se assegurar de que nenhuma margem aparecerá em qualquer um dos navegadores, definir todos os quatro valores como 0. O Dreamweaver não exibe as margens de página na janela do documento. Para ver as margens, utilizar a opção Visualizar no navegador.
- **Codificação do documento** - Especifica a codificação de caracteres utilizada no documento. Para o inglês e idiomas da Europa ocidental, escolher Ocidental. As outras opções são Europeu central, Cirílico, Grego, Islandês, Japonês, Chinês tradicional, Chinês simplificado e Coreano. Se a opção correspondente à codificação desejada não estiver disponível, escolher Outro para criar um documento com a codificação do sistema operacional utilizado. Todos os idiomas asiáticos utilizam codificação de bytes duplos.
- **Imagem de rastreamento** - Especifica uma imagem a ser utilizada como guia para a cópia de um projeto. Esta imagem serve apenas como referência e não aparece quando o documento é exibido em um navegador.
- **Imagem** - Determina a opacidade da imagem de rastreamento, desde completamente transparente até completamente opaca.
- **Pasta do documento** - Exibe a pasta na qual o documento atual foi salvo, se tiver sido salvo.
- **Pasta do site** - Exibe o caminho da pasta raiz local do site na qual foi salvo o documento atual, se tiver sido salvo.

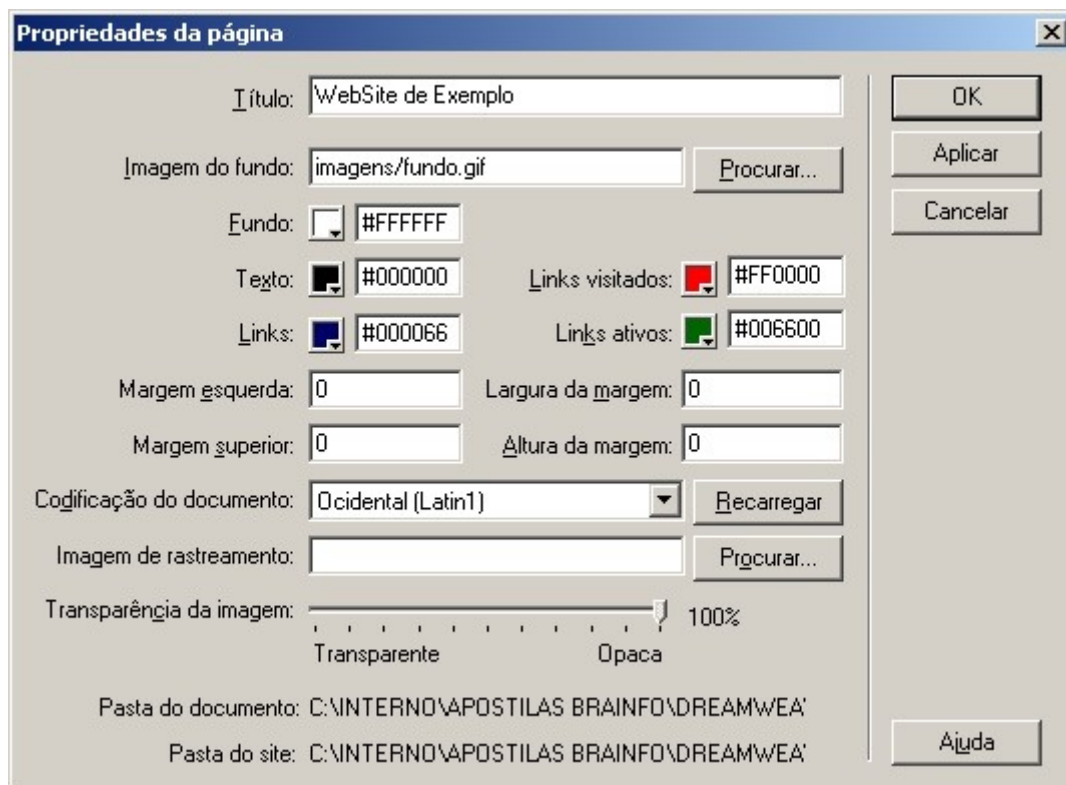


Figura 4.3 - Alterando as propriedades da página

## 4.4 - Configurando o cabeçalho da página

Para configurar as tags de cabeçalho do documento vamos precisar do painel **Inserir**.

Selecione a guia **Head**.

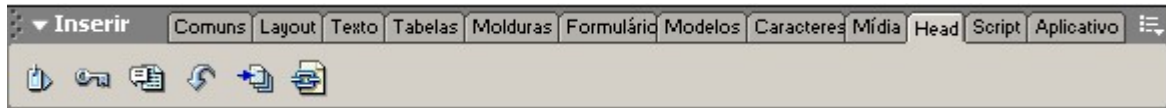


Figura 4.4 - Painel Inserir com a guia Head selecionada

- **Meta** - Insere uma tag meta na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo, na qual é possível digitar informações relativas aos atributos meta.
- **Palavras-chave** - Insere uma tag meta name="keywords" na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo, na qual é possível digitar as palavras-chave relacionadas ao documento.
- **Descrição** - Insere uma tag meta de descrição na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo, na qual é possível digitar o texto que descreve o documento.
- **Atualizar** - Insere uma tag meta de atualização na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo, na qual é possível digitar o número de segundos que se deve aguardar até que seja efetuada a atualização, assim como a instrução para recarregar a página atual ou ir até outra página.
- **Base** - Insere uma tag base na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo na qual é possível digitar uma URL básica dos links do documento.
- **Link** - Insere uma tag link na seção head do documento. Será exibida uma caixa de diálogo, na qual é possível digitar informações relativas aos links. Observe que esse link não é de hipertexto; ele é utilizado com mais frequência para especificar uma folha de estilos externa.

## 4.5 - Adição de texto a um documento

Há várias formas de adicionar texto a um documento. É possível digitar texto diretamente na janela do documento do Dreamweaver ou recortar e colar ou importar texto de outros documentos.

Para adicionar texto a um documento, utilize um dos seguintes procedimentos:

- Digite o texto diretamente na janela do documento.
- Copie o texto de outro aplicativo, alternar para o Dreamweaver, posicionar o ponto de inserção na visualização do projeto da janela do documento e escolher **Editar**, **Colar**. O Dreamweaver não manterá a formatação de texto que foi aplicada no outro programa, mas preservará as quebras de linha.

## 4.6 - Adição de espaço entre caracteres

O HTML só permite um espaço entre caracteres. Para adicionar espaço adicional em um documento, é necessário inserir um espaço não-separável.

É possível definir uma preferência para adicionar automaticamente espaços não-separáveis em um documento. Para definir esta preferência, escolha **Editar**, **Preferên-**



cias e, na categoria **Geral**, certificar-se de que **Permitir múltiplos espaços consecutivos** esteja marcada.

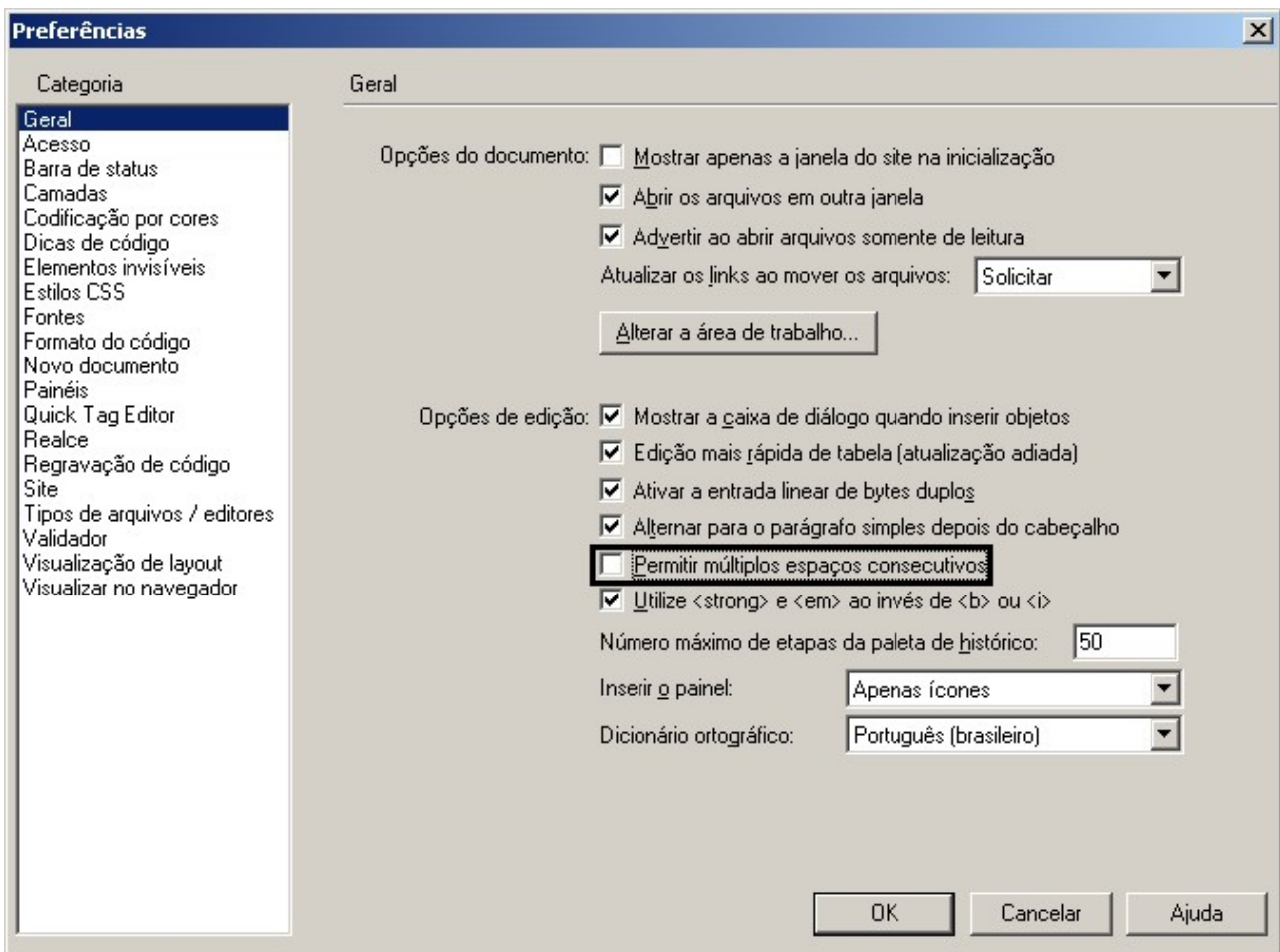



Figura 4.5 - Permitindo múltiplos espaços

Para inserir um espaço não-separável, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na **barra Inserir**, selecione **Caractere** e, em seguida, clique no ícone **Inserir espaço não-separável** .
- Escolha **Inserir**, **Caracteres especiais**, **Espaço não-separável**.
- Pressione **Control + Shift + Barra de espaço**.

#### 4.7 - Adição de espaços entre parágrafos


O Dreamweaver funciona de forma semelhante a vários aplicativos de processamento de texto: o usuário pressiona **Enter** para criar um novo parágrafo. Navegadores da Web inserem automaticamente um espaço de linha em branco entre os parágrafos. É possível adicionar um espaço de uma única linha entre parágrafos inserindo uma quebra de linha.

Para adicionar um retorno de parágrafo:

- Pressione a tecla **Enter**.

Para adicionar uma quebra de linha, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione **Shift + Enter**.

- Na barra **Inserir**, selecione **Caractere** e, em seguida, clique no ícone **Quebra de linha** .
- Escolha **Inserir**, **Caracteres especiais**, **Quebra de linha**.

## Capítulo V – Trabalhando com Modelos

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber as vantagens de utilizar modelos;
- Criar um novo modelo;
- Saber criar regiões editáveis;
- Saber remover regiões editáveis;
- Saber criar uma região repetida.

### 5.1 - Usando modelos

A utilização de modelos poderá diminuir consideravelmente o trabalho no desenvolvimento de documentos. Um modelo será como uma página matriz, onde colocaremos todas as informações que devem aparecer nos demais documentos do projeto e onde determinaremos quais serão as regiões editáveis. Ao atualizar as informações de um modelo e salvá-lo, todas as páginas do projeto que utilizarem o modelo serão atualizadas automaticamente.

Para todo o trabalho com modelos você poderá utilizar a barra Inserir: Modelos

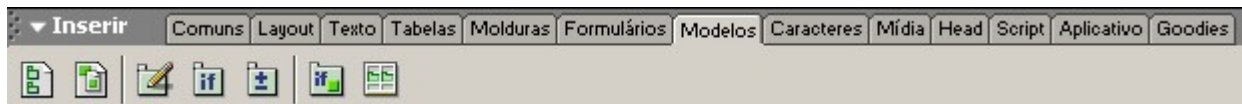



Figura 5.1 - Barra Inserir: Modelos

### 5.2 - Criando um arquivo modelo

- Primeiro abra o site do projeto configurado.
- Crie uma nova página básica, contendo todas as informações e todo o layout que será utilizado nas demais páginas do projeto.
- No menu **Arquivo** escolha **Salvar como Modelo** ou clique no botão **Criar Modelo** .
- Defina um nome para o modelo e clique **OK**.
- Você receberá um aviso sobre a não existência de regiões editáveis dentro deste documento, clique **OK**.

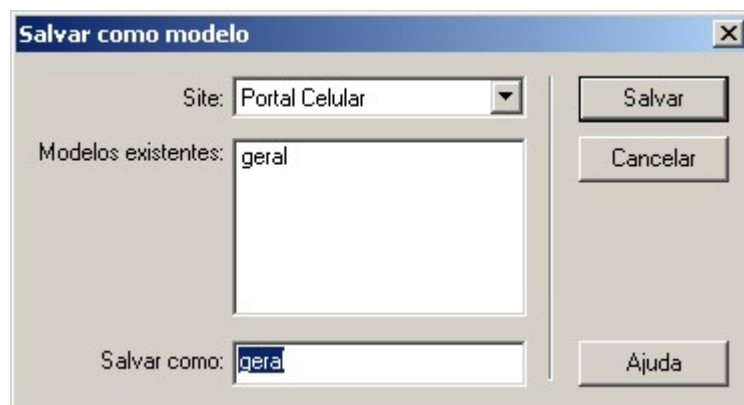


Figura 5.2 - Salvando o modelo

O DreamWeaver criará uma pasta chamada “Templates” em seu site e o modelo será salvo com a extensão “dwt”.

 **Nota:**

Os Templates não precisam ser publicados. Nunca mude a posição dos arquivos “dwt”. A alteração poderá gerar vários erros.


### 5.3 - Criando regiões editáveis

As regiões editáveis dos modelos controlam as áreas de uma página baseada em modelo que podem ser editadas.

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.

Para criar uma região editável, primeiro selecione o trecho de texto que será editável ou posicione o cursor no local que será editável.

Agora você pode utilizar uma das seguintes opções:

- Selecione **Inserir > Objetos de modelos > Nova região editável**.
- Clique com o botão direito do mouse no texto selecionado e escolha **Nova região editável**.
- Na barra **Inserir**, selecione **Modelos** e clique no botão **Região editável** .

A caixa de diálogo Região editável é exibida.

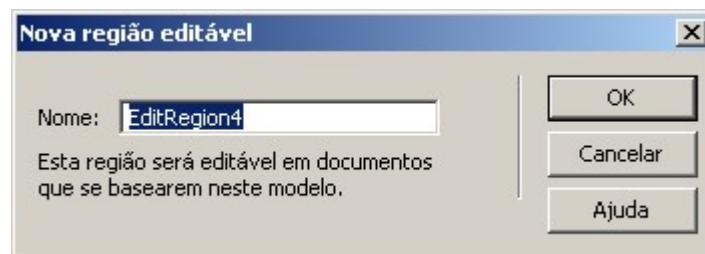


Figura 5.3 - Nova região editável

Na caixa de texto Nome, digite um nome único para a região sem a utilização de caracteres especiais. Em um determinado modelo, não é possível utilizar o mesmo nome para mais de uma região editável.

A região editável é inserida em um contorno retangular realçado no modelo com a cor de destaque definida em preferências.



Região editável

Uma guia no canto superior esquerdo da região mostra o nome da região. Se uma região editável vazia for inserida no documento, o nome da região também aparecerá dentro da região.

### 5.4 - Removendo uma região editável

Se você marcar uma região do arquivo de modelo como editável e, subseqüentemente, desejar bloqueá-la (torná-la não-editável) novamente, remova a região editável da seguinte maneira:

1. No documento ou no seletor de tags, selecione a região editável a ser modificada.
2. Escolha **Modificar > Modelos > Remover o markup do modelo**.


### 5.5 - Criando uma região repetida

Uma região repetitiva é uma seção de um modelo que pode ser duplicada quantas vezes necessárias em uma página baseada em modelo. As regiões repetitivas são normalmente utilizadas com tabelas, no entanto, também é possível definir uma região repetitiva para outros elementos da página.

Vamos fazer um exemplo utilizando uma tabela como mostra a imagem abaixo:

Nome	Telefone	Idade

Figura 5.4 - Tabela

Selecione a segunda linha da tabela e na guia **Modelos** da barra **Inserir**, escolha **Região Repetida** .

Defina um nome para a região e clique **OK**.

A tabela ficará com a seguinte aparência:

Repetir Linha-Tabela	Telefone	Idade

Figura 5.5 - Tabela com região repetida

No novo documento baseado neste modelo a tabela ficará com a seguinte aparência:

Repetir Linha-Tabela	fone	Idade

Figura 5.6 - Tabela com região repetida

Os botões “+” e “-” devem ser utilizados para adicionar ou excluir as regiões repetidas que neste caso são linhas. Os outros dois botões devem ser utilizados para navegar entre as regiões editáveis, não incluídas neste exemplo.

## Capítulo VI – Formatando Documentos

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber aplicar formatação aos textos;
- Saber alterar as características das fontes;
- Saber a trabalhar com listas;
- Saber modificar as combinações das fontes;
- Saber utilizar caracteres especiais.

### 5.1 - Formatação do texto

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 definida por um estilo HTML ou CSS.

Para aplicar a formatação de texto HTML, utilizar o inspetor de propriedades e os comandos no menu Texto. Por exemplo: **Texto > Formato do parágrafo**, e **Texto > Estilo**.

#### 5.1.1 - Definição e alteração de fontes e estilos

Utilize opções do inspetor de propriedades ou do menu Texto para definir ou alterar características da fonte de um texto selecionado.

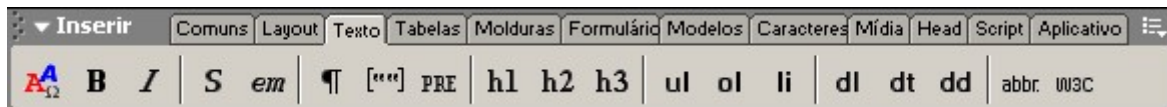


Figura 5.1 - Propriedades do texto

Quando é utilizado o inspetor de propriedades para aplicar o estilo negrito ou itálico, o Dreamweaver aplica a tag **<strong>** ou **<em>**, respectivamente, de modo automático. Se estiverem sendo criadas páginas para visitantes que possuem navegadores versão 3.0 ou mais antigas, alterar essa preferência na categoria Geral da caixa de diálogo.

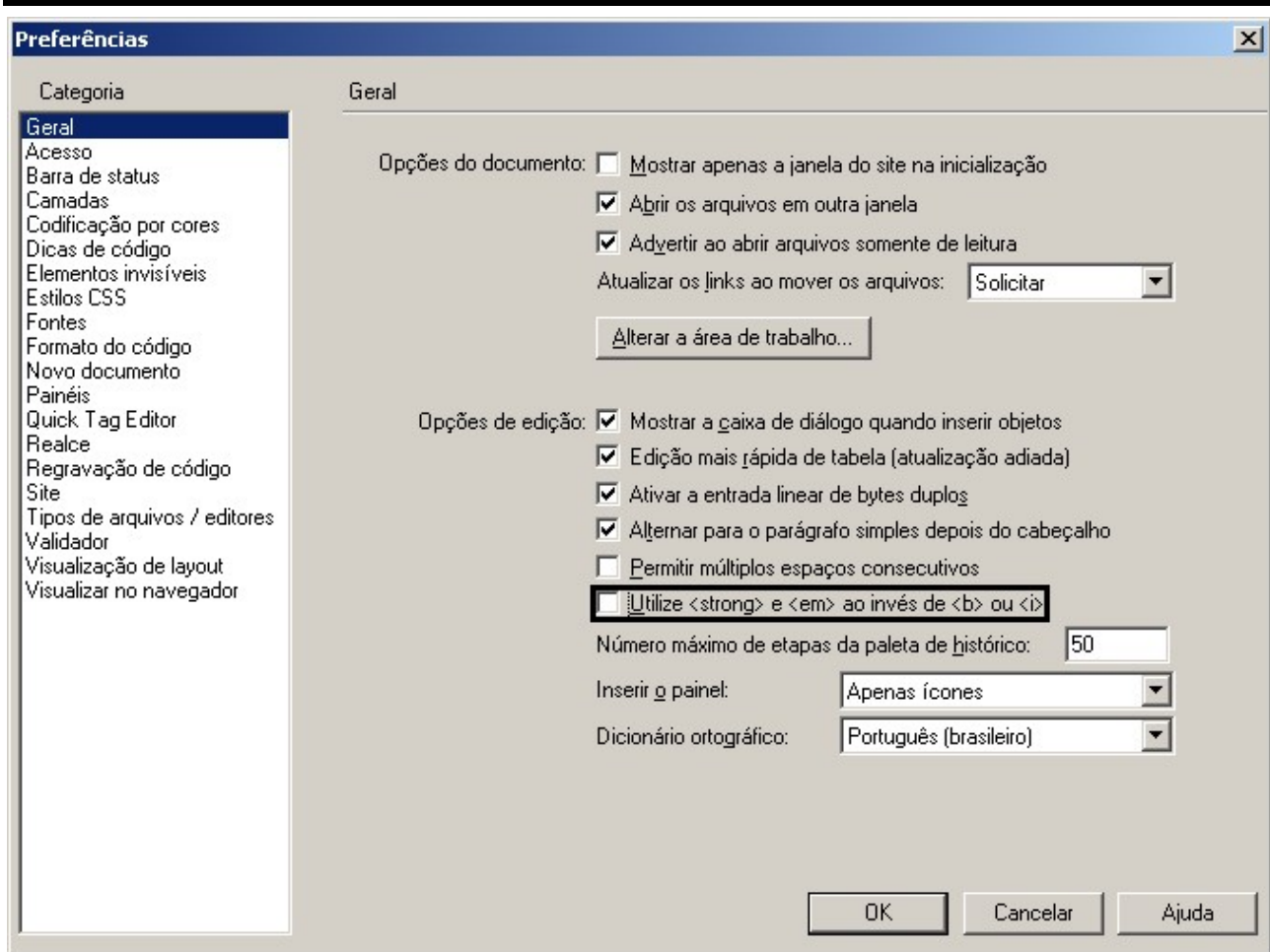


Figura 5.2 - Alterando as tags utilizadas para negrito e itálico

Os tamanhos de fontes HTML são pontos de tamanho relativo e não específico. 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 costumam parecer maiores no Windows do que no Macintosh, apesar de o Internet Explorer 5 no Macintosh utilizar o mesmo tamanho de fonte padrão que o Windows.

 **Nota:**

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.

### 5.1.2 - Alterando as características da fonte

Selecione o texto. Se nenhum texto for selecionado, a alteração será aplicada ao texto subsequente que for digitado.

Escolha uma das seguintes opções:

Para alterar a fonte, escolha uma combinação de fontes no inspetor de propriedades ou no submenu **Texto, Fonte**.



Figura 5.3 - Características das Fontes

### 5.1.3 - Alterando o estilo de fonte

Escolha **Padrão** para remover as fontes aplicadas anteriormente. A opção Padrão aplica a fonte padrão do navegador ou aquela designada para essa tag na folha de estilos CSS.

Para alterar o estilo da fonte, clique em Negrito ou Itálico, no inspetor de propriedades, ou escolher um estilo de fonte no submenu **Texto > Estilo**.

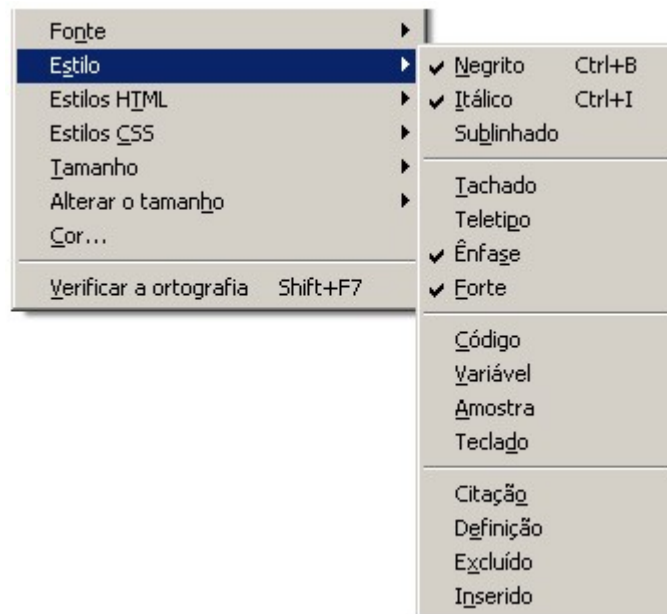


Figura 5.4 - Alterando o estilo da fonte

### 5.1.4 - Alterando o tamanho da fonte

Para alterar o tamanho da fonte, escolha um tamanho (1 a 7), no inspetor de propriedades ou no submenu **Texto > Tamanho**.



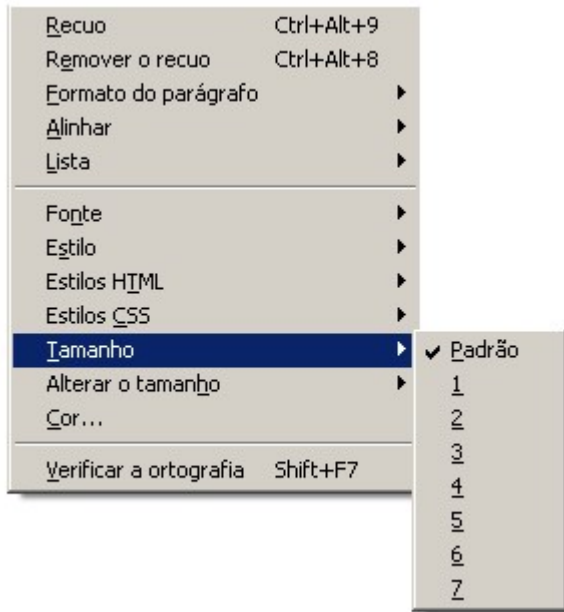


Figura 5.5 - Alterando o tamanho da fonte

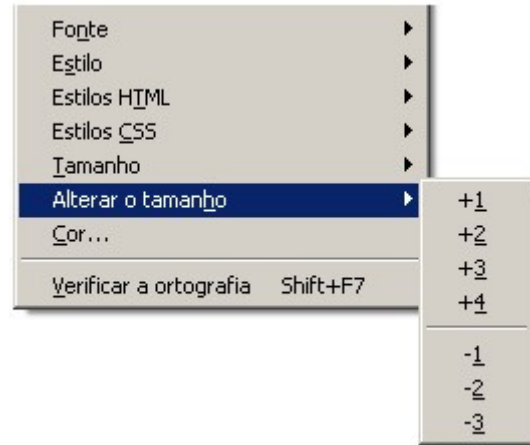


Figura 5.6 - Alterando o tamanho da fonte

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**.

 **Nota:**

Esses números indicam uma diferença relativa do tamanho da fonte básica. O valor da fonte básica padrão é 3. Então, um valor +4 resulta em um tamanho de fonte de 3 + 4 ou 7. O total máximo dos valores de tamanho de fonte é 7. Se tentar-se definir um valor superior, ele será exibido como 7.

### 5.1.5 - Modificação de combinações de fontes

Para alterar as combinações de fontes, utilize o comando **Editar a lista de fontes** localizado no submenu **Texto > Fonte**.

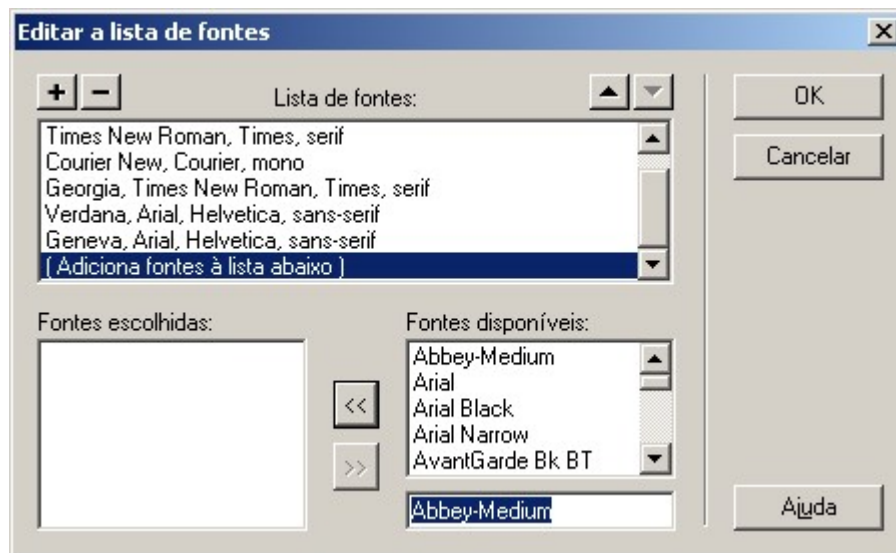


Figura 5.7 - Editando a lista de fontes

As combinações de fontes determinam como um navegador exibe o texto na sua página da Web. O navegador utiliza a primeira fonte na combinação que estiver instalada no sistema do usuário, passando para a próxima fonte da combinação se a anterior não for localizada. Se nenhuma das fontes na combinação estiver instalada, ele exibirá o texto conforme a especificação das preferências do navegador do usuário.

### 5.1.6 - Formatação de parágrafos

Utilize o menu pop-up **Formato**, no inspetor de propriedades, ou o submenu **Texto > Formato do parágrafo** para aplicar as tags de cabeçalho e parágrafo padrão.

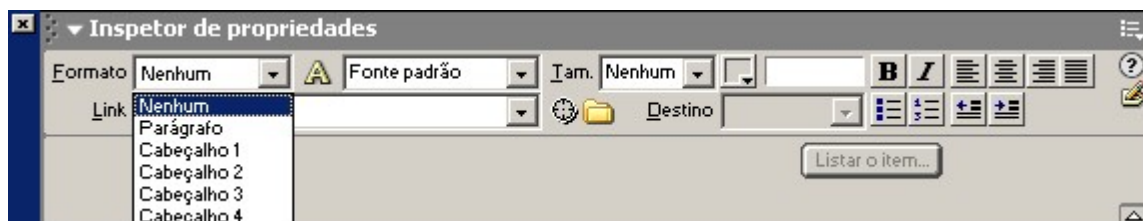
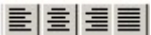


Figura 5.8 - Formato do Parágrafo

Quando uma tag de cabeçalho é aplicada a um parágrafo, o Dreamweaver adiciona automaticamente a próxima linha de texto como um parágrafo padrão. Para alterar esta definição, escolha **Editar > Preferências** e, em seguida, na categoria **Geral**, em **Opções de edição**, certificar-se de que a opção **Alternar para o parágrafo simples depois do cabeçalho** esteja desmarcada.

Antes de aplicar o formato, posicione o cursor em uma parte do texto do parágrafo.

### 5.1.7 - Alinhamento de texto

O alinhamento do texto na página pode ser realizado usando o inspetor de propriedades com os botões  ou o submenu **Texto > Alinhar**. É possível centralizar qualquer elemento em uma página utilizando o comando **Texto > Alinhar > No centro**.

Você também poderá alinhar elementos como imagens, pug-ins e tabelas.

### 5.1.8 - Recuo de texto

O uso do comando Recuo aplica a tag de HTML `blockquote` a um parágrafo de texto, recuando o texto nos dois lados da página.

Para recuar um parágrafo você deve selecioná-lo antes:

Clique no botão Recuo ou Remover o recuo, no inspetor de propriedades, escolha **Texto > Recuo** ou **Remover o recuo** ou selecionar **Lista > Recuo** ou **Remover o recuo** no menu contextual.

#### Nota:

Cada vez que este comando é escolhido, o texto recua mais nos dois lados do documento repetindo-se a utilização da tag `blockquote`.

### 5.1.9 - Alteração da 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 definida em Propriedades da página, a cor de texto padrão será preto).

Para alterar a cor do texto, selecione-o e escolha uma das seguintes opções:

- Escolha uma cor na paleta de cores aceitas pelo navegador clicando no seletor de cores, no inspetor de propriedades.

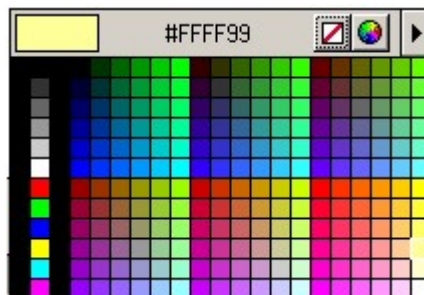


Figura 5.9 – Paleta de Cores



- Escolha **Texto > Cor**. A caixa de diálogo Seletor de cores do sistema é exibida. Selecione uma cor e clique em **OK**.
- Digite o nome da cor ou um número hexadecimal diretamente no campo do inspetor de propriedades.

Para retornar o texto à cor padrão, clique no botão Riscado (o botão quadrado branco com uma linha vermelha cortando-o, situado no canto superior direito).

### 5.1.10 - Criação de listas com marcadores e numeradas

À medida que digita na janela do documento, podem ser criadas listas numeradas (ordenadas), listas com marcadores (não-ordenadas) e listas de definições com base em um texto existente ou em um novo texto. As listas de definições não utilizam caracteres à esquerda, como marcadores ou números, porém estes são utilizados frequentemente em glossários ou descrições. As listas também podem ser aninhadas. Listas aninhadas são listas que contêm outras listas.

Para criar uma nova lista, no documento do Dreamweaver, colocar o ponto de inserção onde será adicionada uma lista e, em seguida, seguir um dos procedimentos abaixo:

- Clique no botão **Lista com marcadores**  ou **Lista numerada**  no inspetor de propriedades.
- Escolha **Texto > Lista** e selecionar o tipo de lista desejado - Lista não-ordenada (com marcadores), Lista ordenada (numerada) ou Lista de definições.

O caractere à esquerda do item de lista especificado é exibido na janela do documento.

Digite o texto do item de lista e, em seguida, pressionar **Enter** para criar um outro item de lista.


Para concluir a lista, pressionar duas vezes **Enter**.

Para criar uma lista com um texto já existente, basta selecioná-lo antes de escolher uma das opções anteriores.

### 5.1.11 - Inserindo 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.

Para inserir a data você posiciona o ponto de inserção onde a data será inserida utiliza uma das seguintes opções:

- Escolha **Inserir > Data**.
- Na barra **Inserir**, selecione **Comuns** e, em seguida, clique no botão **Data** .

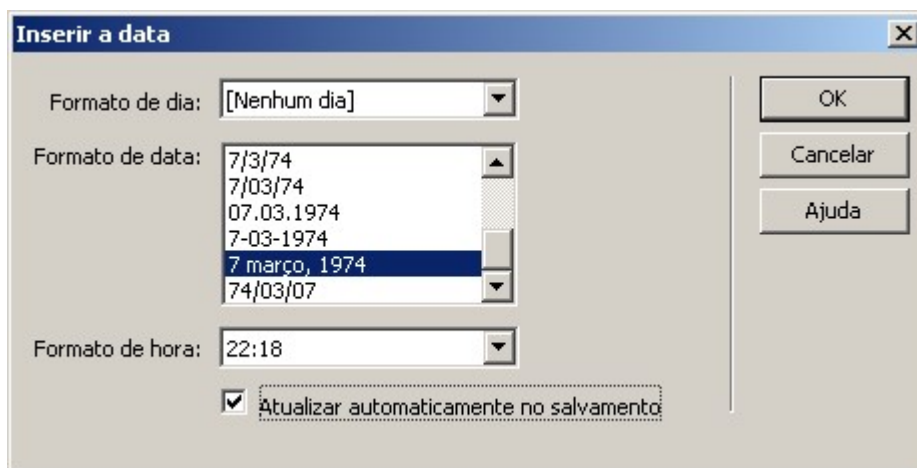


Figura 5.10 - Inserindo a data

Escolha as opções da caixa de diálogo e clique **OK**.

Caso você insira uma data que seja atualizada automaticamente, utilize o inspetor de propriedades para editar o formato da data.

### 5.1.13 - Inserindo 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 (&copy;), o "e" comercial (&amp;) e o símbolo de marca registrada

(&reg;). Cada entidade contém um nome (por exemplo: &mdash;) e um equivalente numérico (por exemplo: &#151;).

Infelizmente, muitos navegadores (especialmente, os mais antigos e aqueles diferentes do Navigator e Internet Explorer) não exibem corretamente muitas das entidades denominadas.

É possível inserir vários caracteres especiais (como entidades HTML) escolhendo a categoria Caracteres na barra Inserir.

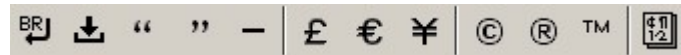


Figura 5.11 - Caracteres especiais

**Nota:**

Para inserir outros caracteres especiais, escolha **Inserir > Caracteres > Outro**.

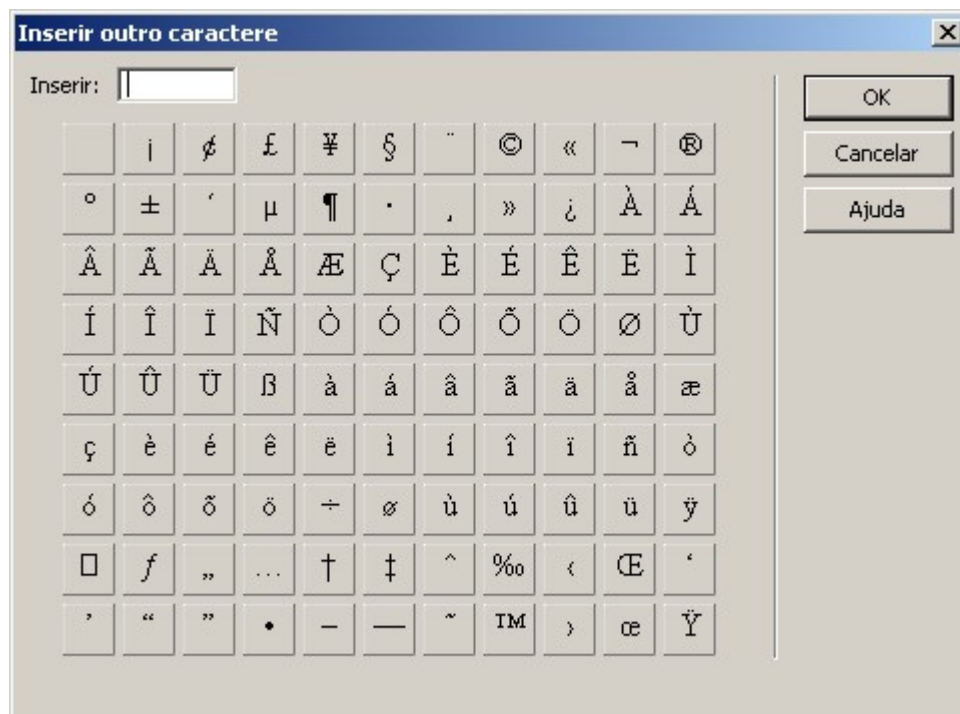



Figura 5.12 - Outros Caracteres

**5.1.14 - Utilização de régua horizontais**

As régua 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 régua.

Você pode inserir uma régua horizontal utilizando o menu **Inserir** ou a guia Comuns na barra Inserir clicando sobre o botão **Régua horizontal**.

## Capítulo VI – Aplicando Estilos CSS

 Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Entender o que é CSS e quais suas vantagens de aplicação;
- Saber anexar uma folha de estilo externa;
- Saber definir um estilo global;
- Saber editar um estilo.

### 6.1 - Sobre CSSs (Cascading Style Sheets)

CSS (Cascading Style Sheets) são um conjunto de regras de formatação que controlam a aparência do conteúdo em uma página da Web. Estilos CSS oferecem grande flexibilidade e controle da aparência exata da página, desde o posicionamento preciso do layout até fontes e estilos específicos.

Os estilos CSS permitem controlar muitas propriedades que não podem ser controladas apenas através do HTML. Por exemplo: é possível atribuir marcadores de listas personalizados e especificar diferentes tamanhos de fontes e unidades (pixels, pontos, etc.). É possível garantir um tratamento mais consistente do layout e da aparência da página em vários navegadores, utilizando estilos CSS e definindo tamanhos de fontes em pixels. Além da formatação do texto, é possível controlar o formato e o posicionamento de elementos em nível de bloco em uma página da Web. Por exemplo: é possível definir margens, bordas, texto flutuante em torno de outro texto, e assim por diante.

Uma regra de estilo CSS consiste em duas partes:

- Seletor.
- Declaração.

O seletor é o nome do estilo (como `TR` ou `P`) e a declaração define os elementos do estilo. A declaração consiste em duas partes, a **propriedade** (como `font-family`) e o **valor** (como `Helvetica`). O termo em cascata se refere à sua habilidade para aplicar várias folhas de estilo à mesma página da Web. Por exemplo: é possível criar uma folha de estilo para aplicar cor e outra para aplicar margens, e aplicá-los à mesma página para criar o projeto desejado.

Uma grande vantagem de estilos CSS é que eles oferecem a capacidade de fácil atualização. Quando um estilo CSS é atualizado, a formatação de todos os documentos que utilizam esse estilo é atualizada automaticamente para o novo estilo.

### 6.2 - Anexando uma folha de estilos 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.

Para anexar um folha de estilos CSS externa, siga os seguintes passos:

1. Abra o painel de CSS. Para abrir o painel de CSS você pode ir até o submenu **Janela > Estilos CSS**.



Figura 6.1 - Painei CSS

2. No painel CSS, clique no botão Anexar a folha de estilos.
3. Na caixa de diálogo vincular a folha de estilos externa clique em procurar para localizar o arquivo de folha de estilo ou digite a URL correspondente.



Figura 6.2 - Vinculando uma folha de estilos externa

4. No campo adicionar como, escolha a opção Link e clique **OK**.

Para que todas as definições de estilos do arquivo externo passe para dentro do documento na seção de cabeçalho, no campo Adicionar como escolha a opção **Importar**.

Entretanto este procedimento criará uma tag `@import` no código HTML para referenciar-se ao documento que armazena as definições de estilos. Este método não funciona com o Netscape Navigator.

### 6.3 - Definindo um estilo global

Podemos criar um estilo global redefinindo a tag HTML body. Para redefinir uma tag, siga os seguintes passos:

1. Abra o painel CSS caso ele não esteja aberto.
2. Na parte inferior do painel CSS clique sobre o botão **Novo estilo CSS**.

Será exibida a caixa Novo estilo CSS.

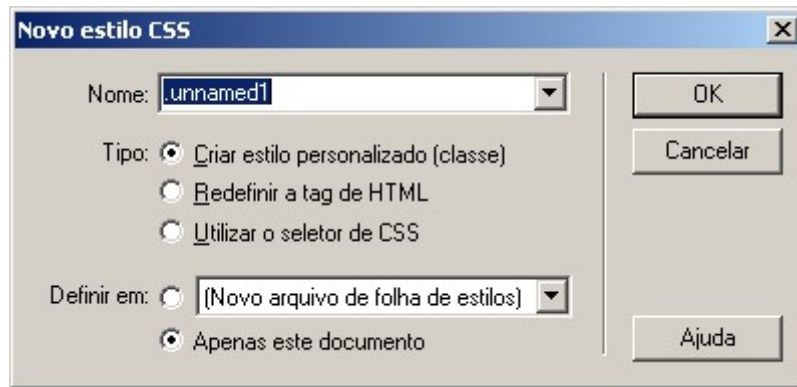


Figura 6.3 - Criando um novo estilo CSS

3. Em Tipo, escolha **Redefinir a tag de HTML**.
4. No menu pop-up tag, escolha a tag body.
5. Vamos aplicar o estilo somente a este documento. Na área Definir em, escolha **Apenas este documento**.
6. Clique **OK** para confirmar.

A caixa de diálogo definição de estilos será apresentada.

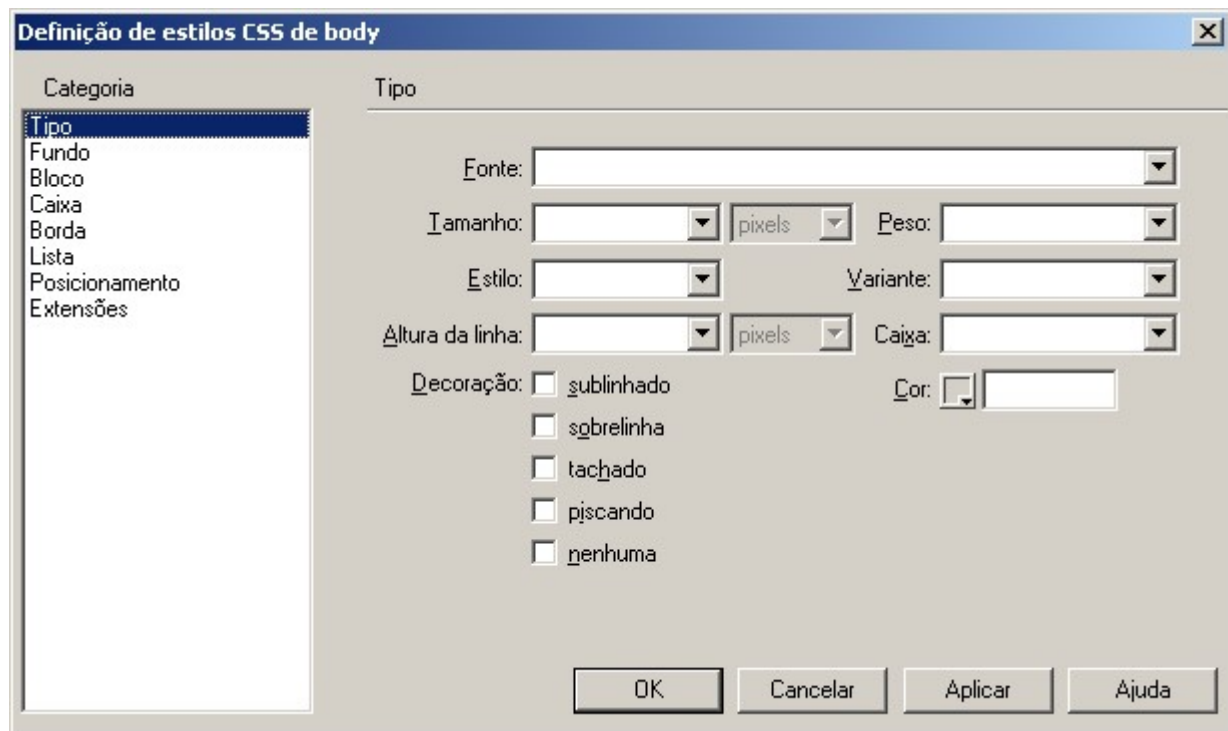


Figura 6.4 - Definindo um estilo

7. Defina os parâmetros desejados e clique em **OK** para confirmar.

## 6.4 - Editando um estilo

Também é possível editar um estilo existente no painel de estilos CSS. Para editar um estilo existente, siga os seguintes procedimentos:

1. Abra o painel CSS caso ele não esteja aberto.
2. Na parte superior do painel CSS marque a opção Editar os estilos.



3. Será todos os estilos existentes e suas propriedades.
4. Selecione um estilo para editar e clique no botão Editar a folha de estilos localizado na parte inferior do painel CSS.
5. Altere as opções desejadas e clique no botão OK.

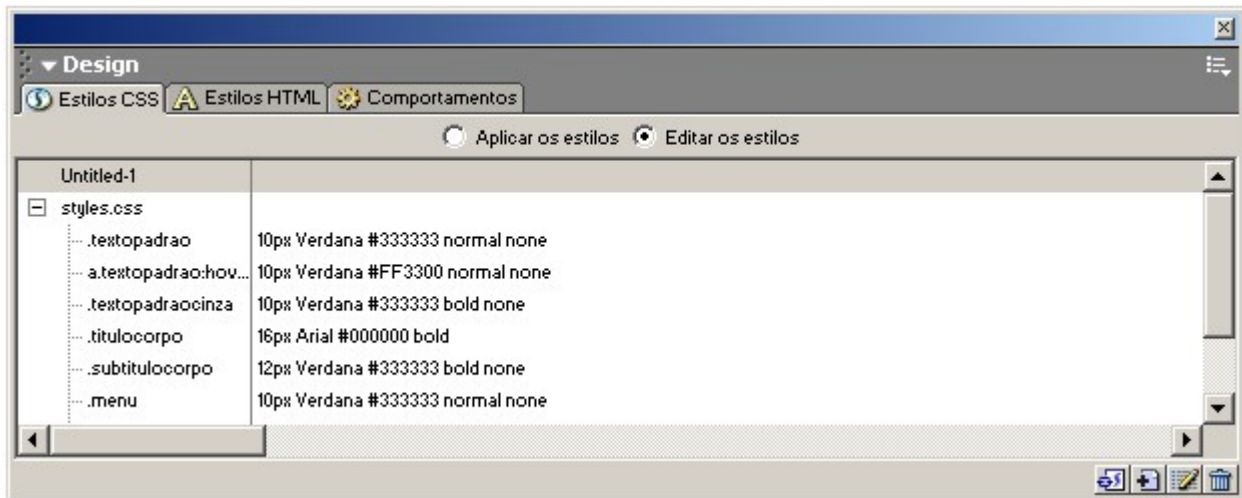


Figura 6.5 - Editando um estilo existente

## Capítulo VII – Aplicando Tabelas


**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber inserir uma tabela;
- Saber movimentar-se em uma tabela;
- Saber importar dados tabulares;
- Saber selecionar elementos de uma tabela;
- Saber a formatar uma tabela;
- Saber como montar uma tabela aninhada.

### 7.1 - Inserindo uma Tabela

Você pode utilizar a barra Inserir ou o menu Inserir para criar uma nova tabela.

Para inserir uma nova tabela, siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o ponto de inserção no local onde a tabela será inserida.
2. Clique no botão Inserir Tabela  na barra Inserir.
3. Preencha os valores conforme o desejado e clique **OK** para inserir a tabela no documento.

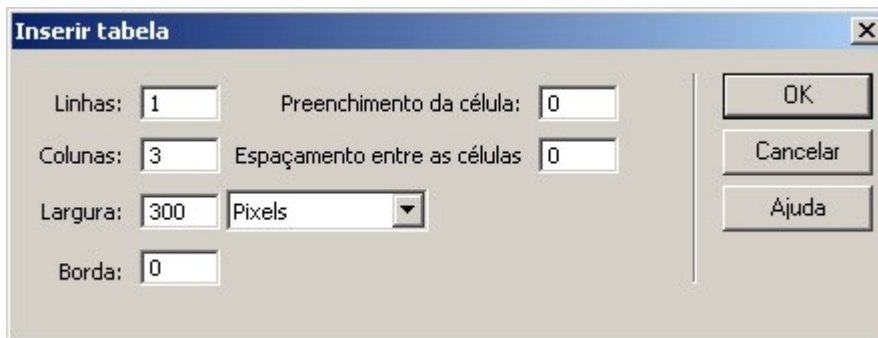


Figura 7.1 – Inserindo uma nova tabela

#### Nota:

Utilize a tecla **TAB** para deslocar-se para a próxima célula. Ao utilizar TAB na última célula, uma nova linha será adicionada.

### 7.1 – Movimentando-se pela Tabela

Movimentar-se pela tabela é fundamental. Para movimentar-se pela tabela você pode utilizar as seguintes teclas:

Tecla	Ação
TAB	Mover-se para a próxima célula
SHIFT + TAB	Mover-se para a Célula Anterior

SETAS	Mover-se para direita, esquerda, para cima e para baixo.
-------	--

## 7.2 – Importando dados tabulares

Os dados tabulares criados com outro aplicativo (como o Microsoft Excel) e salvos em um formato de texto delimitado (com itens separados por tabulações, vírgulas, dois-pontos, ponto-e-vírgula ou outros delimitadores) podem ser importados para o Dreamweaver e formatados como uma tabela.

### 7.2.1 - Importando

Vamos importar como exemplo um documento de texto do bloco de notas como mostra a figura abaixo.

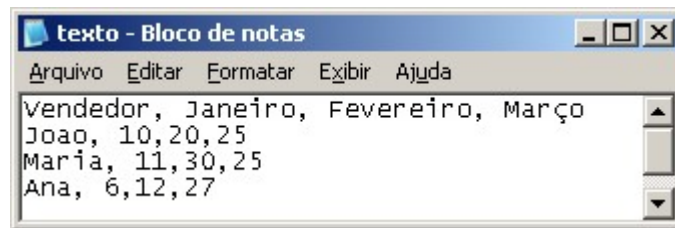


Figura 7.2 - Documento de texto importado

Escolha Arquivo > Importar > Dados tabulares ou Escolha Inserir > Objetos de tabela > Importar os dados tabulares.

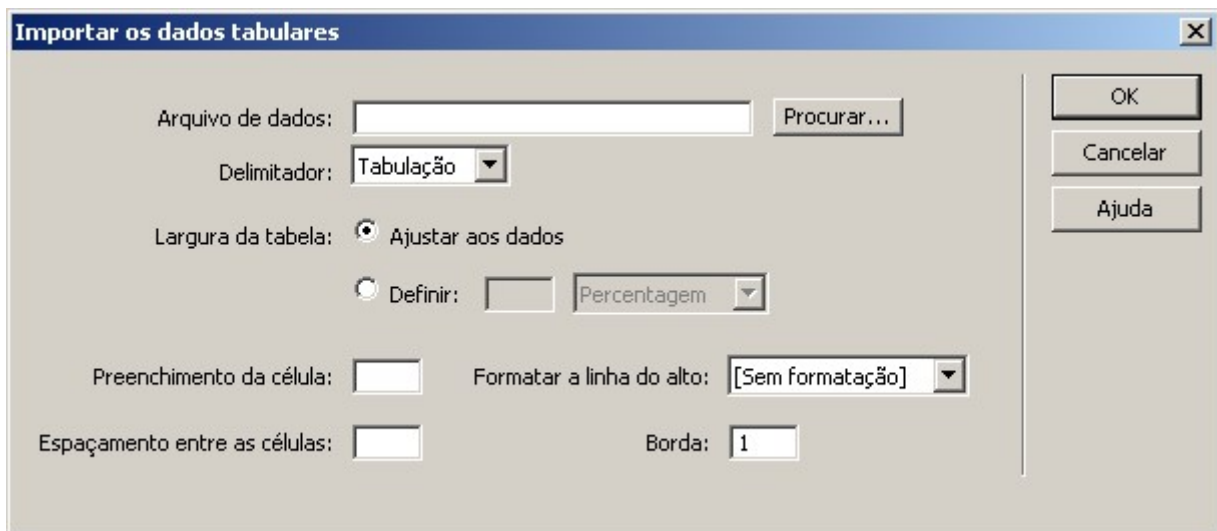


Figura 7.3 – Importando dados tabulares

Forneça as informações sobre o arquivo que contém os dados e clique OK.

Veja o resultado:

Vendedor	Janeiro	Fevereiro	Março
Joao	10	20	25
Maria	11	30	25
Ana	6	12	27

Figura 7.4 – Dados Importados

## 7.3 - Selecionando elementos de uma tabela

É possível selecionar uma tabela, uma linha ou uma coluna inteira ao mesmo tempo. Também é possível selecionar um bloco contíguo de células dentro de uma tabela a fim de mudar suas características.

### 7.3.1 - Selecionando a tabela inteira

Existem várias formas de selecionar uma tabela inteira e você pode escolher aquele que preferir:

- Clique no canto superior esquerdo da tabela ou em qualquer ponto da extremidade direita ou inferior.
- Clique em uma célula da tabela e, em seguida, selecione a tag `table` no seletor de tags, no canto inferior esquerdo da janela do documento.
- Clique em uma célula da tabela e selecione **Modificar > Tabela > Selecionar a tabela**.
- Clique em uma célula da tabela e selecione a tag `table` no inspetor de tags.

Alças de seleção são exibidas nas bordas inferior e direita da tabela selecionada.



Figura 7.5 – Tabela selecionada

### 7.3.2 - Selecionando Linhas ou Colunas

Para selecionar linhas ou colunas, siga os seguintes procedimentos:

Posicionar o ponteiro de forma que aponte para a margem esquerda de uma linha ou para a margem superior de uma coluna.

Quando o ponteiro se transformar em uma seta de seleção, clique para selecionar uma linha ou coluna ou arrastar para selecionar várias linhas ou colunas.

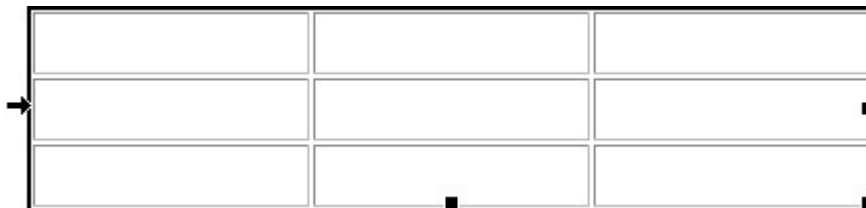


Figura 7.6 – Selecionando Linhas ou Colunas

### 7.3.3 - Selecionando uma célula

Para selecionar uma única célula, seguir um dos procedimentos abaixo:

Clique na célula e, em seguida, selecione a tag `td` no seletor de tags, no canto inferior esquerdo da janela do documento.

Clique na célula e escolher **Editar > Selecionar tudo**.

Dica: Escolha Editar > Selecionar tudo novamente quando a célula estiver selecionada a fim de selecionar a tabela inteira.

Clique em uma célula da tabela e selecione a tag `td` no inspetor de tags.

### 7.3.4 - Selecionando Blocos

Para selecionar uma linha ou um bloco retangular de células, seguir um dos procedimentos abaixo:

1. Arrastar de uma célula a outra.
2. Clique em uma célula e pressionar a tecla **Shift** ao clicar em outra célula.

Todas as células dentro da região linear ou retangular definida pelas duas células são selecionadas.



Figura 7.7 – Seleção de um Bloco

## 7.4 - Formatação da Tabela e Células

É possível alterar a aparência das tabelas definindo-se as propriedades da tabela e das células ou aplicando-se um estilo predefinido à tabela.

### 7.4.1 - Propriedades da Tabela

Quando uma tabela é selecionada, o inspetor de propriedades permite exibir e alterar propriedades da tabela. Utilize este inspetor para definir as propriedades de sua tabela:

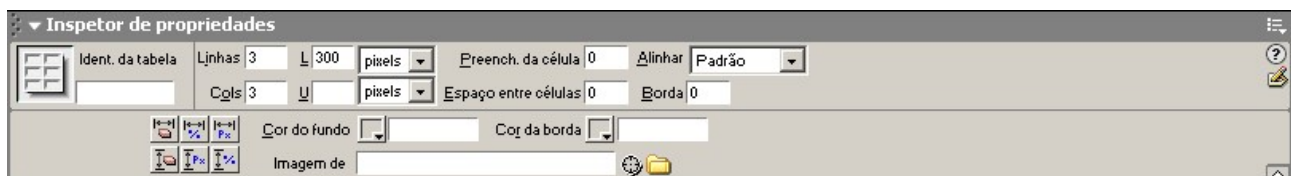


Figura 7.8 - Propriedades da tabela

### 7.4.2 - Propriedades de uma célula, linha ou coluna

Quando uma célula ou um conjunto de células é selecionado, o inspetor de propriedades permite exibir e alterar propriedades da célula.

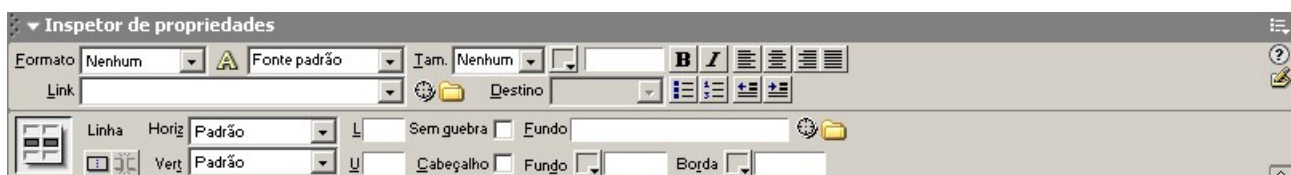


Figura 7.9 - Propriedades para células, linhas ou colunas

### 7.4.3 - Formatando uma tabela

Utilize o comando Formatar a tabela para aplicar rapidamente um estilo predefinido a uma tabela. Em seguida, as opções podem ser selecionadas para personalizar o estilo ainda mais.

#### Nota:

Este recurso só pode ser utilizado com tabelas simples que não contenha, células mescladas, grupos de colunas e outras formatações que impedem que a tabela seja uma simples grade retangular.

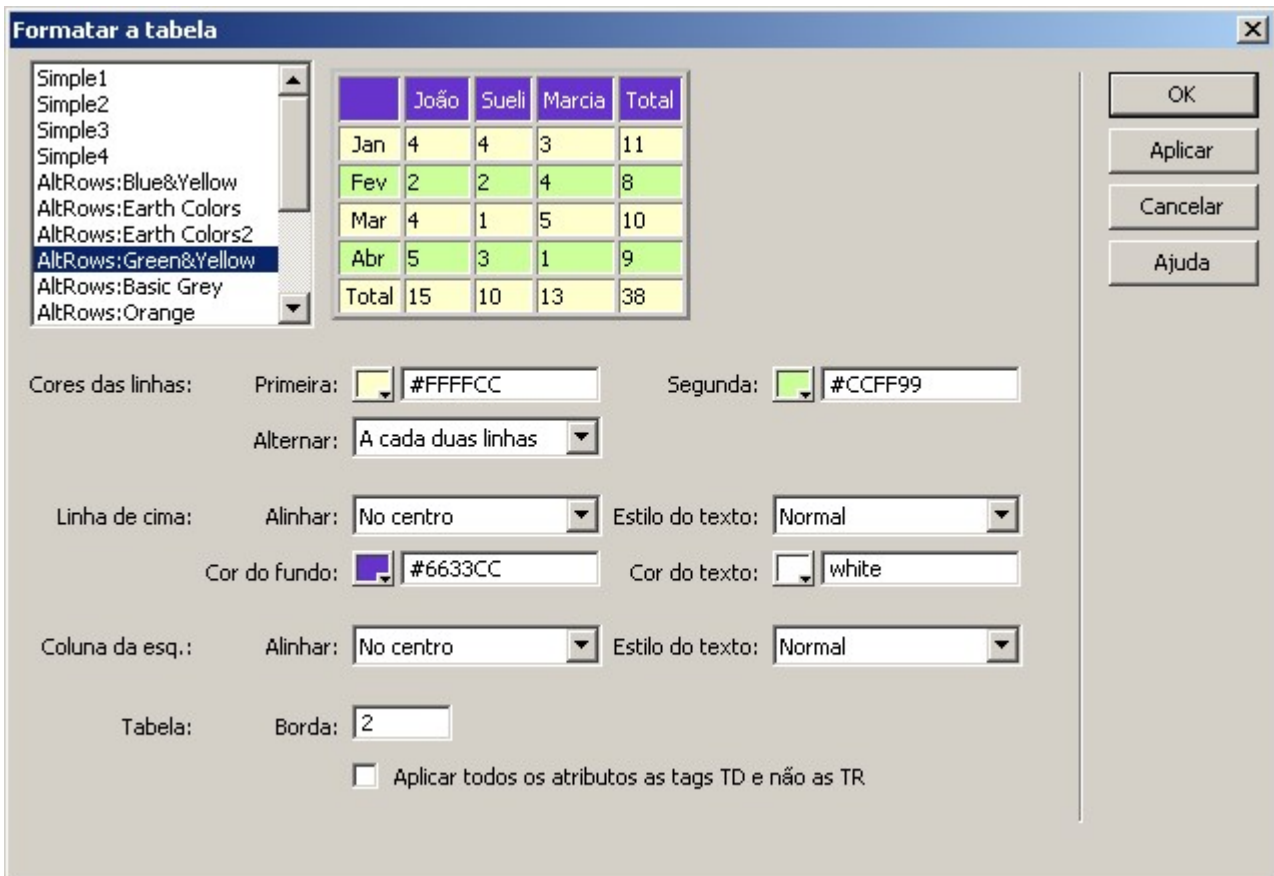


Figura 7.10 - Formatando a tabela

Para utilizar um estilo de tabela predefinido:

Selecione a tabela e escolha **Comandos > Formatar a tabela**.

Altere as opções desejadas e clique **OK**.

### 7.4.4 - Redimensionando

É possível redimensionar uma tabela inteira ou determinadas linhas e colunas da tabela. Quando uma tabela inteira é redimensionada, o tamanho de todas as células da tabela é alterado na mesma proporção.

 **Nota:**

Se as células de uma tabela tiverem larguras ou alturas especificadas explicitamente, o redimensionamento da tabela alterará o tamanho visual das células na janela do documento, mas não modificará as larguras e alturas especificadas das células.



### 7.4.5 - Redimensionando uma Tabela

Para redimensionar uma tabela siga os seguintes procedimentos:

1. Selecione a tabela.

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Para redimensionar a tabela horizontalmente, arraste a alça de seleção à direita.
- Para redimensionar a tabela verticalmente, arraste a alça de seleção da parte inferior.
- Para redimensionar em ambas as dimensões, arraste a alça de seleção no canto inferior direito.

Você poderá remover todas as definições de largura e altura definidas para uma tabela utilizando os botões **Limpar as larguras das colunas**  e **Limpar as alturas das linhas** .

### 7.4.6 - Redimensionando linhas e colunas

Para redimensionar uma linha ou coluna de sua tabela siga os seguintes procedimentos:


Selecione a coluna ou linha e arraste sua borda posterior.

Os ajustes de redimensionamento podem ser realizados utilizando o inspetor de propriedades.

### 7.4.7 - Adicionando e removendo linhas e colunas


Para adicionar uma linha ou coluna em uma tabela existente, clique em uma das células da tabela e, em seguida, selecione o menu **Modificar > Tabela** e escolha **Inserir linhas** ou **Inserir colunas**. Você também pode ajustar o número de linhas e colunas utilizando os campos **Linhas** e **Cols** no inspetor de propriedades.

### 7.4.8 – Dividindo e mesclando células

Utilize no inspetor de propriedades o botão  ou os comandos do submenu **Modificar > Tabela** para dividir ou mesclar células. É possível mesclar qualquer número de células adjacentes (contanto que a seleção inteira seja uma linha ou um retângulo de células) para produzir uma única célula abrangendo diversas colunas ou linhas. É possível dividir uma célula em várias linhas ou colunas, independentemente de ela já ter sido mesclada. O Dreamweaver reestrutura automaticamente a tabela (adicionando os atributos `COLSPAN` ou `ROWSPAN` necessários) para criar o formato especificado.

Na ilustração a seguir, as células no meio das duas primeiras linhas foram mescladas, de forma a abrangerem duas linhas.


Figura 7.11 - Tabela com células mescladas

Para dividir uma célula, utilize o botão  no inspetor de propriedades ou escolha o submenu **Modificar > Tabela > Dividir a célula**.

Para aumentar ou diminuir o número de linhas ou colunas mescladas escolha **Modificar > Tabela > Aumentar a extensão da linha** ou **Modificar > Tabela > Aumentar a extensão da coluna** ou **Modificar > Tabela > Diminuir a extensão da linha** ou **Modificar > Tabela > Diminuir a extensão da coluna**.

#### Aninhando Tabelas

Uma tabela aninhada é uma tabela dentro de uma célula de outra tabela. É possível formatar uma tabela aninhada como qualquer outra tabela, entretanto, sua largura está limitada pela largura da célula na qual é exibida.

Para criar uma tabela aninha basta selecionar uma célula e inserir uma nova tabela.


Figura 7.12 - Tabela aninhada



## Capítulo VIII – Trabalhando com Imagens

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber inserir um alocador de imagem;
- Saber inserir uma imagem;

Nós já aprendemos sobre os tipos de imagens que podem ser inseridas dentro de um documento para web em nosso material sobre HTML. Este capítulo vai ensiná-lo a colocar imagens utilizando o Dreamweaver.


Antes de inserir uma imagem dentro de um documento é recomendável que você o salve primeiro para não receber alertas sobre os endereços URL.

### 8.1 - Adicionando um alocador de imagens

Um alocador é um espaço utilizado para representar uma imagem que será adicionada posteriormente.

Para adicionar um alocador de imagem, siga os seguintes procedimentos:

Posicione o cursor no local onde o alocador deverá ser posicionado.

Utilize o botão **Alocador**  de espaço de imagem ou escolha **Inserir > Alocador de espaço de imagem**.

Preencha as informações da caixa de diálogo alocador de espaço de imagem e clique **OK** para confirmar.



Figura 8.1 - Adicionando um alocador de imagem

Os nomes dos alocadores devem iniciar com letras e podem conter apenas letras e números.

Uma caixa com as dimensões do alocador será exibida.

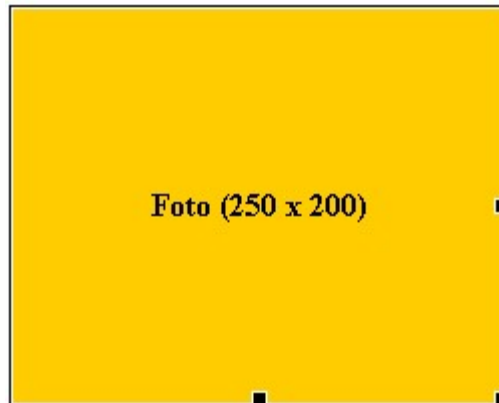



Figura 8.2 - Alocador de imagem

Você poderá inserir a imagem efetuando um duplo clique sobre o alocador.

## 8.2 - Inserindo uma imagem

Para inserir uma imagem em seu documento siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o ponto de inserção no local onde a imagem será inserida.
2. Clique sobre o botão **Imagem**  ou o submenu **Inserir > Imagem**. A caixa de diálogo Selecionar a fonte da imagem é exibida.
3. Localize a imagem e clique no botão **OK**.

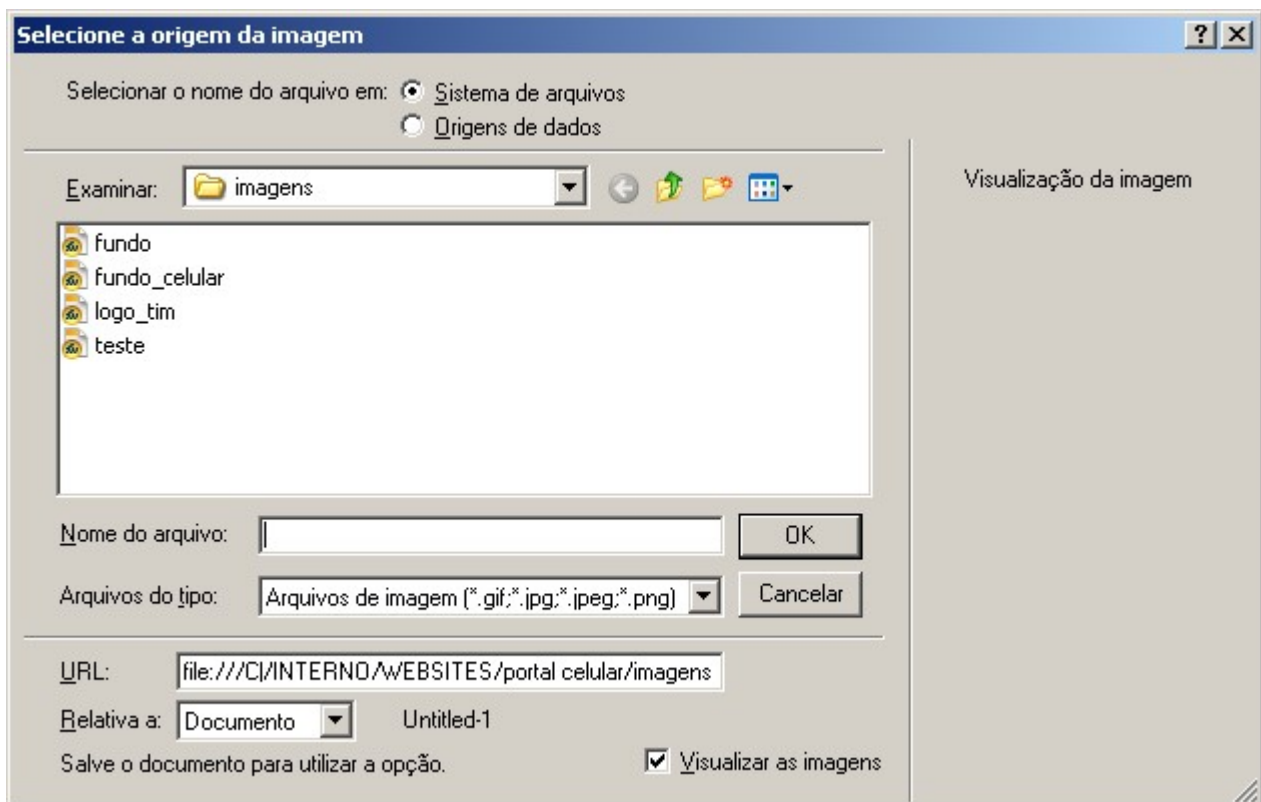


Figura 8.3 - Inserindo uma imagem

Você deve utilizar o inspetor de propriedades para ajustar os parâmetros da imagem.



Figura 8.4 – Propriedades da imagem

## Capítulo IX – Trabalhando com Formulários

**i** Ao terminar este capítulo, você deverá:

- Saber porque utilizar formulários;
- Saber inserir um formulário;
- Aprender sobre os tipos comuns de campos e inseri-los;

Os formulários são uma ótima maneira de obter informações sobre o visitante. O Dreamweaver possui uma maneira muito simples de se trabalhar com formulários.

Você poderá utilizar os recursos de tabelas para organizar os campos de um formulário.

Vários formulários podem ser adicionados dentro de um mesmo documento, entretanto não poderá existir a sobreposição destes formulários, ou seja, um formulário dentro de outro.

### 9.1 - Inserindo um formulário


Para inserir um formulário em seu documento, siga os seguintes passos:

1. Abra uma nova página básica no formato HTML.
2. Na barra inserir, selecione a guia Formulários para que possamos visualizar todas as ferramentas para esta tarefa.



Figura 9.1 - Barra Inserir com as ferramentas de formulários

Posicione o cursor no local onde o formulário será inserido.

- 3 - Clique no botão **Formulário**  ou escolha **Inserir > Formulário**.
- 4 - Uma área delimitada aparecerá dentro do documento.

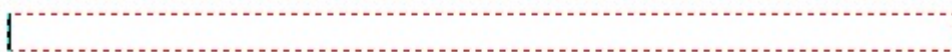


Figura 9.2 - Área do formulário

A seleção do formulário poderá ser feita pela tag form.

Utilize o inspetor de propriedades para determinar os parâmetros do formulário.

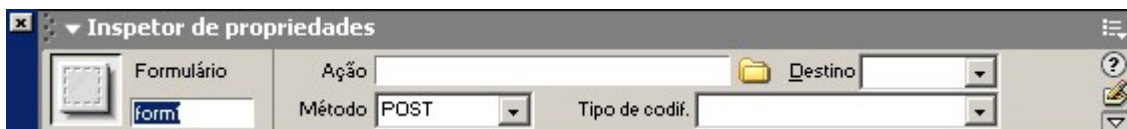


Figura 9.3 - Propriedades do formulário

### 9.2 - Objetos de Formulário

Vamos aprender agora quais são os objetos de formulários disponíveis na barra inserir.

- **Formulário** - Insere um formulário no documento. O Dreamweaver insere tags `form` de abertura e finalização no código-fonte HTML. Quaisquer outros objetos de formulário, como campos de texto, botões e outros, devem ser inseridos entre as

tags `form`, para que os dados sejam processados corretamente por todos os navegadores.

- **Campo de texto** - Insere um campo de texto em um formulário. Os campos de texto aceitam qualquer tipo de entrada alfanumérica. O texto digitado pode ser exibido como uma linha simples, linhas múltiplas, marcadores ou asteriscos (para proteção das senhas).
- **Campo oculto** - Insere um campo oculto no documento, no qual é possível armazenar dados do usuário. Os campos ocultos permitem armazenar informações 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 novamente.
- **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.
- **Botão de opção** - Insere um botão de opção em um formulário. Os botões de opção representam opções exclusivas. A seleção de um botão em um grupo cancela a escolha de todos os outros botões do mesmo. Por exemplo: o usuário pode selecionar Sim ou Não.
- **Grupo de botões de opção** - Insere vários botões de opção com o mesmo nome.
- **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 exibe os valores de opção em um menu pop-up e permite aos usuários selecionar apenas uma única opção.
- **Menu de salto** - Insere uma lista de navegação ou menu pop-up. Os menus de salto permitem inserir um menu no qual cada opção é vinculada a um documento ou arquivo. Veja Criação de menus de salto.
- **Campo de imagens** - Permite inserir uma imagem em um formulário. Os campos de imagens podem ser utilizados em lugar dos botões Enviar para criar botões com aparência gráfica.
- **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 e efetue o upload como dados do formulário.
- **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".

### 9.3 - Criando 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 simples** 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 podem digitar uma resposta. É possível especificar o número máximo de linhas que o visitante poderá utilizar e o número de caracteres que o objeto pode conter. Se o texto digitado ultrapassar as definições, o campo se estende de acordo com a definição especificada no atributo de quebra de linha.

- **Campos de senhas** são um tipo especial de campo de texto. Quando o usuário digita em um campo de senha, o texto inserido é substituído por asteriscos ou marcadores para que não seja reconhecido, impedindo que a informação seja visualizada.

Observe que as senhas e outras informações enviadas a um servidor por meio de campos de senhas não são criptografadas. Os dados transferidos podem ser interceptados e lidos como texto alfanumérico. Por este motivo, é necessário criptografar sempre os dados que deseja proteger.

Para inserir um campo de texto de linha única ou de senha, posicione o cursor dentro de uma região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.

1. Clique sobre o botão **Campo de texto** .
2. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.

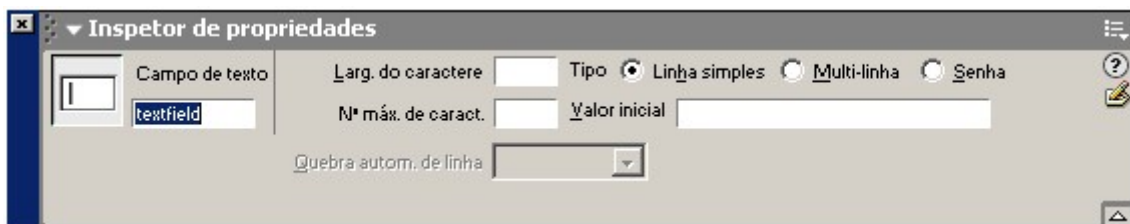



Figura 9.4 - Propriedades do campo

## 9.4 - Criando campos de texto de linhas múltiplas

Para inserir um campo de linhas múltiplas, siga os seguintes passos:

1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Área de texto** .
3. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.

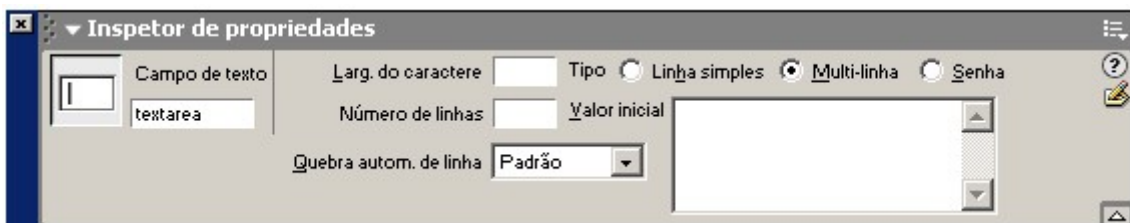


Figura 9.5 - Propriedades do campo

## 9.5 - Criando campo para upload de arquivos

É possível criar um campo para upload de arquivos que permita ao usuário selecionar um arquivo em seu computador, um documento de processamento de dados ou arquivo de imagem gráfica, por exemplo: e efetuar o upload do arquivo para o servidor. Um campo de arquivos se parece com outros campos de texto, exceto pela presença de um botão Procurar. O usuário pode digitar o caminho do arquivo do qual ele deseja efetuar o upload ou utilizar o botão Procurar para localizar e selecionar o arquivo.

Os campos de arquivos requerem o método `POST` para transmitir os arquivos do navegador ao servidor. O arquivo é enviado para o endereço configurado no campo Ação do formulário.

 **Nota:**

Antes de utilizar o campo de arquivos, confirme com o administrador do servidor se é permitido o upload anônimo de arquivos.

Para inserir um campo de arquivos, siga os seguintes passos:


1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Campo de arquivos** .
3. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.



Figura 9.6 - Propriedades do campo

## 9.6 - Criando um campo oculto

Os campos ocultos são campos de texto utilizados para coletar informações sobre os usuários. As informações armazenadas nesses campos são transferidas para o servidor simultaneamente ao envio do formulário.

Quando um campo oculto é inserido, o Dreamweaver adiciona um marcador no documento. Se você inserir um campo oculto e o marcador não for exibida, selecione **Exibir > Auxílios visuais > Elementos invisíveis** para revelar o marcador.

Para inserir um campo oculto siga os seguintes passos:


1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Campo de oculto** .
3. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.




Figura 9.7 – Propriedades do campo

## 9.7 - Inserindo caixas de seleção e botões de rádio

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.

Nas caixas de seleção, o usuário alterna cada resposta para “inativa” ou “ativa”. Portanto, o usuário pode selecionar mais de uma opção em um grupo de caixas de seleção.

Para inserir uma caixa de seleção, siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Caixa de seleção** .
3. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.

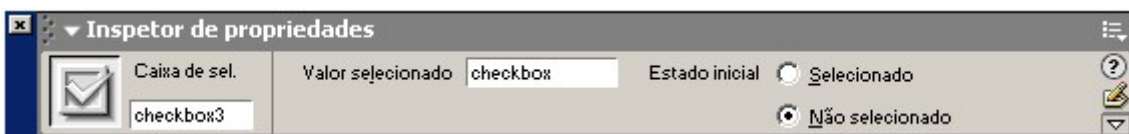


Figura 9.8 - Propriedades da caixa de seleção

Os botões de opção funcionam como um grupo e fornecem valores de seleção mutuamente exclusivos. O usuário pode selecionar apenas uma opção em um grupo de botões de opção.

Para inserir botões de opção, siga os seguintes procedimentos:


1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Botão de rádio** .
3. Altere as propriedades do campo no inspetor de propriedades.




Figura 9.9 - Propriedades do botão de rádio

## 9.8 - Inserindo 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 os botões de opção como um grupo, siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Grupo de botões de opção** .
3. Preencha a caixa de diálogo grupo de botões de opção e confirme.



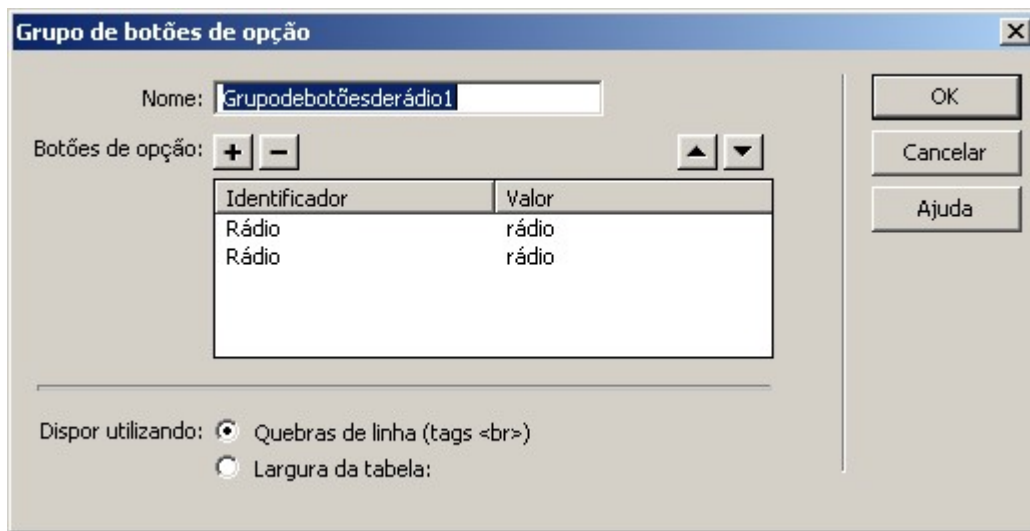


Figura 9.10 - Caixa de diálogo grupo de botões de opção

Os botões de opção também podem ser editados utilizando o inspetor de propriedades ou diretamente na visualização de código.


## 9.9 - Inserindo listas e menus

As listas e menus são um recurso que permite exibir várias opções aos usuários em um espaço limitado. As listas contêm uma barra de rolagem que permite ao usuário navegar pelos itens e fazer diversas escolhas. Os menus suspensos exibem um único item, que é também a seleção ativa. Os usuários podem escolher apenas um item em cada menu.

As listas de rolagem permitem exibir diversas opções em um espaço limitado. O usuário pode percorrer a lista e selecionar vários itens.

### 9.9.1 - Criando uma lista de rolagem

Para criar uma lista de rolagem, siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.
2. Clique sobre o botão **Menu de Lista** .

O objeto de formulário Menu de Lista será mostrado dentro do contorno do formulário e o inspetor de propriedades de para o objeto será exibido. Na ilustração abaixo, o inspetor de propriedades exibe o botão Dinâmico. Este botão é utilizado para criar objetos de formulário menu de lista dinâmico e exibe apenas um tipo de documento dinâmico escolhido anteriormente.

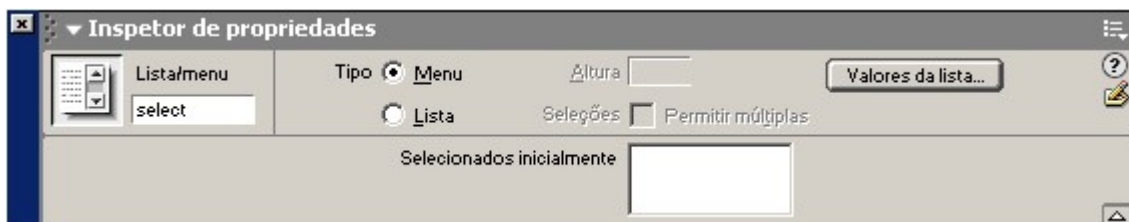


Figura 9.11 - Propriedades do menu de lista

3. No campo Lista/menu, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para a lista.

4. Em Tipo, selecione a opção Lista.
5. No campo Altura, digite um número para especificar o número de linhas (ou itens) a serem exibidas na lista.
6. As barras de rolagem aparecerão quando o número especificado for menor do que o número de opções contido na lista.
7. Se desejar permitir ao usuário selecionar mais de uma opção na lista, selecione Permitir múltiplas (ao lado da opção Seleções).
8. Clique em Valores da lista para adicionar as opções.

A caixa de diálogo Valores da lista é exibida.

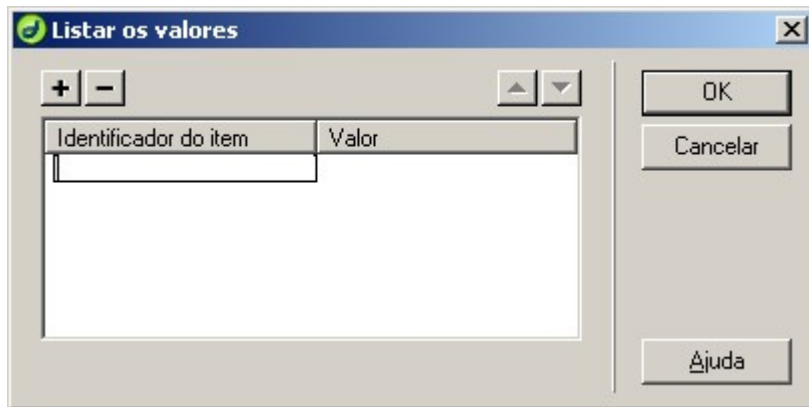


Figura 9.12 - Valores da Lista

9. Com o ponto de inserção no campo Identificador do item, digite o texto que deseja incluir na lista.
10. No campo Valor, digite os dados que deseja enviar ao servidor quando o usuário selecionar esse item.
11. Para adicionar um outro item à lista de opções, clique no botão com o sinal de adição (+).
12. Quando terminar de adicionar os itens à lista, clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Valores da lista.

O inspetor de propriedades é exibido. As opções estarão visíveis no campo Selecionados inicialmente.

Para que um dos itens da lista seja exibido selecionado como padrão, escolha-o no campo Selecionados inicialmente, no inspetor de propriedades.

### 9.9.2 - Criando menus pop-up

Os menus pop-up permitem que o visitante selecione um único item em uma lista com várias opções. Os menus pop-up são úteis quando houver espaço limitado, mas que é necessário exibir vários itens. Observe que somente uma opção é visível quando o formulário do menu for exibido em um navegador. Para exibir as outras opções, o usuário deve clicar na seta abaixo para exibir toda a lista.

Para criar um menu pop-up, siga os seguintes procedimentos:

1. Posicione o cursor dentro da região do formulário, onde você deseja que o campo seja adicionado.

2. Clique sobre o botão **Menu de Salto** .

O objeto de formulário será mostrado dentro do contorno do formulário e será exibido o inspetor de propriedades.

3. No campo Lista/menu, no inspetor de propriedades, digite um nome exclusivo para o menu.
4. Em Tipo, selecione a opção Menu.
5. Clique em Valores da lista para adicionar as opções.

A caixa de diálogo Valores da lista é exibida.

6. Com o ponto de inserção no campo Identificador do item, digite o texto a ser exibido na lista.
7. No campo Valor, digite os dados que deseja enviar ao servidor quando o usuário selecionar esse item.
8. Para adicionar um outro item à lista de opções, clique no botão com o sinal de adição (+).
9. Quando terminar de adicionar os itens à lista, clique em **OK**, para fechar a caixa de diálogo Valores da lista.

Para que um dos itens da lista seja exibido selecionado como padrão, escolha-o no campo Selecionados inicialmente, no inspetor de propriedades.


## 9.10 - Incluindo botões de formulário

Os botões de formulário controlam as operações relacionadas aos formulários. Utilize um botão de formulário para enviar ao servidor os dados digitados em um formulário ou para redefinir o formulário. É possível atribuir aos botões outras tarefas de processamento definidas em um script. Por exemplo: o botão de formulário deverá calcular o custo total dos itens selecionados com base nos valores a eles atribuídos.

### 9.10.1 - Inserindo botões padrão

O estilo dos botões de formulário é semelhante ao do botão padrão do navegador, que contém texto a ser exibido. Normalmente, os botões de formulário são identificados como Enviar ou Redefinir.

Para criar um botão de texto, siga os seguintes procedimentos:


1. Coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário:
2. Clique sobre o botão **Botão**  na barra inserir.
3. O Dreamweaver insere o objeto de formulário Botão no formulário e exibe o inspetor de propriedade do botão.
4. No campo Nome do botão, no inspetor de propriedades, digite um nome para o botão.
5. 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.
6. No campo Identificador, no inspetor de propriedades, digite o texto que será exibido no botão.

7. Na seção Ação, selecione uma opção. As ações disponíveis são:
- **Enviar** o formulário para processamento quando o botão for clicado.
  - **Redefinir** o formulário quando o botão for clicado.
  - **Nenhuma** para ativar uma ação com base no script de processamento quando o botão for clicado. Para especificar uma ação, selecione a tag Form na barra de status da janela do documento para selecionar e exibir o inspetor de propriedades do formulário. No menu pop-up Ação, selecione um script ou página para processar o formulário.

### 9.10.2 - Como criar um botão gráfico Enviar

É possível especificar imagens para representar ícones de botões. A utilização de uma imagem para efetuar tarefas diferentes do envio de dados requer a anexação de um comportamento ao objeto de formulário. O comportamento pode ser atribuído ao botão através do painel Comportamentos do Dreamweaver ou utilizando uma função Javascript do cliente para realizar uma ação.

Para criar um botão gráfico enviar, siga os seguintes procedimentos:

1. No documento, coloque o ponto de inserção dentro do contorno do formulário.
2. Clique sobre o botão **Campo de imagens**  na barra inserir.
3. No inspetor de propriedades, altere o texto do Campo de imagens para Enviar.
4. Para selecionar a imagem a ser utilizada como botão, clique no ícone de pasta do campo de origem e procure o arquivo de imagem.
5. No campo **Alt**, digite o texto que será exibido no lugar da imagem nos navegadores somente de texto ou naqueles nos quais o download de imagens é feito manualmente.

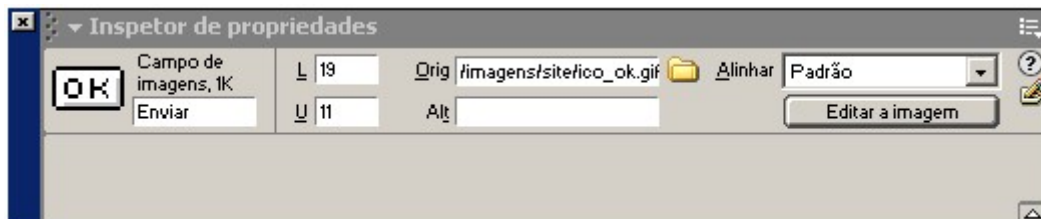


Figura 9.13 - Propriedades do campo de imagens

## **Conclusão**

Chegamos ao final deste material e espero que você tenha conseguido assimilar todas as instruções aqui propostas.

Se ainda ficou com alguma dúvida releia o material e lembre-se que você poderá visitar o nosso site e postar sua dúvida em nosso fórum. Desejo para você boa sorte em sua nova empreitada e um grande abraço!

Fábio Rodrigo Brandão

## **Referências Bibliográficas:**

Guia Oficial do Macromedia DreamWeaver