

macromedia®
DREAMWEAVER™3

Usando o Dreamweaver



Marcas comerciais

Macromedia, o logotipo Macromedia, o logotipo Made With Macromedia, Authorware, Backstage, Director, Extreme 3D e Fontographer são marcas comerciais registradas, e Afterburner, AppletAce, Authorware Interactive Studio, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, DECK II, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Extreme 3D, Flash, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Lingo, Macromedia xRes, MAGIC, Power Applets, Priority Access, SoundEdit, Shockwave, Showcase, Tools to Power Your Ideas e Xtra são marcas comerciais registradas da Macromedia, Inc. Outros nomes de produtos, logotipos, designs, títulos, palavras ou frases mencionados no âmbito desta publicação podem ser marcas comerciais, marcas de serviços ou nomes comerciais da Macromedia, Inc. ou de outras entidades, podendo ser registrados em certas jurisdições.

Isenção de responsabilidade da Apple

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

Copyright © 1999 Macromedia, Inc. Todos os direitos reservados. Este manual não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou convertido em qualquer meio eletrônico ou formato mecânico, integralmente ou em parte, sem a aprovação prévia, por escrito, da Macromedia, Inc. Número de parte ZDW30M100PO

Agradecimentos

Gerência do projeto: Sheila McGinn

Texto: Kim Diezel, Jed Hartman, Lori Hylan e Marcelle Taylor

Design e produção de multimídia: John “Zippy” Lehnus e Noah Zilberberg

Engenharia da Ajuda: Lori Hylan

Edição: Anne Szabla e Rosana Francescato

Desenho e produção da impressão e da Ajuda: Chris Basmajian e Noah Zilberberg

Tradução: Kristin Conradi

Agradecimentos especiais a Jaime Austin, Heidi Bauer, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Mark Erickson, Jean Fitzgerald, Stephanie Goss, Zena Harvill, Noah Hoffman, nj, Missy Keadle, Paul Madar, Ben Rinzler (Melnick, em solteira), Charles Nadeau, Ken Sundermeyer, Mike Sundermeyer, Vernon Viehe, Scott Richards, Peter von dem Hagen, Raymond Lim, Daniel Di Gallo, Yoko Vogt, Megy Nascimento, Lyris Wiedemann, Richard Verdoni, Victor Grigorieff, Linda Page, Rubric Inc., e às equipes de engenharia e garantia de qualidade do Dreamweaver.

Primeira edição: dezembro de 1999

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Guia de introdução	9
Requisitos do sistema	9
Como instalar o Dreamweaver	10
Introdução ao Dreamweaver	10
Onde iniciar	14
Convenções tipográficas	15
Novidades do Dreamweaver 3	16
Recursos de tecnologias de Web e HTML	19

CAPÍTULO 1

Tutorial do Dreamweaver	21
Configurar a estrutura do site do tutorial	24
Definir um site local	25
Criar a home page do site da Scaal	27
Criar um layout de página	28
Criar imagens cambiáveis	38
Importar um documento em HTML do Word	42
Formatar o texto utilizando os estilos HTML	44
Criar um mapa visual do site	47
Criar vínculos	48
Criar um modelo	51
Criar um menu de salto	58
Verificar o site	60

CAPÍTULO 2

Princípios básicos do Dreamweaver	61
Como definir as preferências	71
Usando o Dreamweaver com outros aplicativos	72

CAPÍTULO 3

Como criar sites e documentos	73
Sobre o planejamento de sites	74
Como criar um site local	77
Como editar e atualizar um site já existente	78
Como exibir e abrir os arquivos na janela do site	79
Como remover um site da lista de sites	84
Como criar e editar os documentos HTML	84
Como adicionar texto e inserir objetos	86
Como selecionar os elementos na janela do documento	89
Como escolher as cores	90
Sobre as cores aceitas pela Web	92
Como definir as propriedades do documento	93
Sobre a paleta de histórico	95
Como desfazer as alterações	96
Como automatizar as tarefas	97
Como utilizar as guias visuais no processo de desenho	103
Sobre a interatividade e animação	105
Como exibir e editar o conteúdo do HEAD	106

CAPÍTULO 4

Vínculos e navegação	109
Como criar os vínculos	113
Como criar menus de salto	122
Como criar as barras de navegação	124
Como exibir a estrutura do site	127
Como gerenciar os vínculos	134
Como anexar comportamentos a vínculos	137

CAPÍTULO 5

Gerenciamento de sites	139
Como configurar um site remoto	140
Sobre a janela do site	144
Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas	148
Como obter e colocar os arquivos	151
Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto	154
Como buscar e substituir	156
Como criar sites para vários navegadores	164
Como utilizar os comportamentos para detectar os navegadores e plug-ins	165
Como testar o site	166
Sobre as Design Notes	172

CAPÍTULO 6

Como formatar o texto	177
Como formatar o texto com os rótulos HTML	178
Como criar listas	183
Como formatar o texto com os estilos HTML	184
Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS	188
Como converter os estilos CSS em markup HTML	196
Como verificar a ortografia	198

CAPÍTULO 7

Como inserir imagens	199
Como inserir uma imagem	200
Como definir as propriedades da imagem	201
Como utilizar um editor de imagens externo	205
Como criar uma imagem cambiável	208
Como trabalhar com os arquivos HTML do Fireworks	209
Como criar os mapas de imagens	211
Como aplicar comportamentos a imagens	214

CAPÍTULO 8

Como criar tabelas	215
Como inserir uma tabela	216
Como selecionar os elementos da tabela	219
Como formatar as tabelas	221
Como copiar e colar células	226
Como redimensionar as tabelas e células	228
Como adicionar e remover as linhas e colunas	229
Como ordenar as tabelas	233
Como exportar os dados da tabela	234

CAPÍTULO 9

Como utilizar as camadas	235
Como criar as camadas	236
Como manipular as camadas	243
Como alterar a ordem de empilhamento de camadas	248
Como alterar a visibilidade de uma camada	249
Sobre as camadas e tabelas	249
Sobre as linhas de tempo	253
Ações de comportamentos para controlar as linhas de tempo	263

CAPÍTULO 10

Como utilizar as molduras	265
Como criar as molduras	266
Como selecionar uma moldura ou conjunto de molduras	268
Como salvar os arquivos de molduras e de conjuntos de molduras . . .	271
Sobre as propriedades das molduras e conjuntos de molduras	272
Como controlar o conteúdo de molduras com os vínculos	279
Como criar um conteúdo NOFRAMES	280
Como utilizar os comportamentos com molduras	281

CAPÍTULO 11

Como inserir mídia	283
Como iniciar um editor externo de mídia	284
Como utilizar as Design Notes com objetos de mídia	285
Como inserir filmes Shockwave.	286
Propriedades do Shockwave.	287
Como inserir filmes Flash	288
Propriedades dos filmes Flash	288
Como inserir e editar os objetos Aftershock.	290
Como inserir objetos do Generator.	291
Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator	292
Propriedades dos plug-ins do Netscape Navigator	292
Como executar os plug-ins na janela do documento	293
Resolução de problemas relacionados aos plug-ins do Navigator	294
Como inserir um controle ActiveX	294
Propriedades do ActiveX	295
Como inserir um applet de Java	296
Propriedades dos applets de Java	296
Sobre os parâmetros	297
Como utilizar os comportamentos para controlar mídia	298

CAPÍTULO 12

Como utilizar os comportamentos	299
Como utilizar o inspetor de comportamentos	300
Sobre os eventos	301
Como anexar um comportamento.	303
Como anexar um comportamento a uma linha de tempo	305
Como alterar um comportamento.	305
Como criar novas ações	306
Como descarregar e instalar os comportamentos de outros fabricantes . .	306
Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver.	307
Como atualizar um comportamento	336

CAPÍTULO 13

Como editar o HTML	337
Sobre o Roundtrip HTML	338
Como utilizar o inspetor de origem de HTML	339
Como editar um rótulo HTML na janela do documento	340
Como definir as preferências de formato HTML	346
Limpar o HTML	350
Limpar o HTML do Microsoft Word	352
Como corrigir os markups incorretos	354
Como utilizar os editores de HTML externos	354
Como inserir roteiros	357
Como inserir comentários	358

CAPÍTULO 14

Modelos e bibliotecas	359
Como criar os modelos	361
Como definir as regiões editáveis de um modelo	362
Como criar documentos com base em modelos	368
Como modificar os modelos e atualizar o site	369
Como importar e exportar o conteúdo XML	370
Sobre os itens de biblioteca	372
Como utilizar as server-side includes	379

CAPÍTULO 15

Como criar formulários	381
Como criar um formulário	382
Como adicionar um objeto a um formulário	383
Como processar os formulários	384
Como utilizar os comportamentos com formulários	385

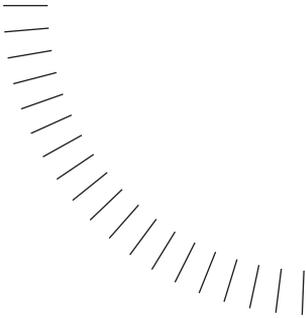
CAPÍTULO 16

Como personalizar o Dreamweaver	387
Como alterar a paleta de objetos	388
Como criar um objeto simples	389
Como alterar o tipo de arquivo padrão	390
Como personalizar os menus do Dreamweaver	391
Como personalizar a aparência das caixas de diálogo	395
Como editar o perfil de formatação da origem de HTML	396
Sobre os perfis de navegadores	398
Extensão dos recursos do Dreamweaver: Princípios básicos	401
Como personalizar a interpretação e a aparência dos rótulos de outros fabricantes	402

APÊNDICE A

Atalhos de teclado	409
menu Arquivo	409
menu Editar	410
Quick Tag Editor	410
Paleta de histórico	411
Como editar o texto	411
Como formatar o texto	412
Como localizar e substituir o texto	412
Como trabalhar com tabelas	413
Como trabalhar com as molduras	413
Como trabalhar com as camadas	414
Como trabalhar com as linhas de tempo	415
Como trabalhar com as imagens	415
Como gerenciar os hipervínculos	415
Como designar e visualizar nos navegadores	416
Gerenciamento de sites e FTPs	416
Mapa do site	417
Como executar os plug-ins	417
Como exibir os elementos da página	418
Como trabalhar com os modelos	418
Como inserir objetos	418
Como abrir e fechar as paletas	419
Como obter ajuda	419
Matriz de atalhos de teclado	420

ÍNDICE REMISSIVO	425
-------------------------------	------------



INTRODUÇÃO

Guia de introdução

O Dreamweaver é um editor visual profissional que cria e gerencia sites e páginas da Web. Com esse programa, é fácil criar e editar páginas compatíveis com diversos navegadores e plataformas.

O Dreamweaver oferece ferramentas avançadas de desenho e layout, bem como facilita a utilização dos recursos do HTML dinâmico, como os comportamentos e camadas animadas, sem gravar uma linha de código. A verificação do navegador de destino detecta os problemas potenciais que seu trabalho possa apresentar em todas as plataformas e navegadores. A tecnologia Roundtrip HTML da Macromedia importa documentos HTML sem reformatar o código — e o Dreamweaver pode ser definido para limpar e reformatar o HTML quando você quiser.

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

Requisitos do sistema

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

Para o Microsoft Windows:

- Um processador Pentium da Intel ou equivalente, de 120 MHz ou mais rápido, executando o Windows 95, Windows 98 ou Windows NT versão 4.0 ou mais avançada
- 32 MB de memória de acesso aleatório (RAM) mais 20 MB de espaço disponível em disco
- Um monitor colorido com resolução de 800 x 600 pixels
- Uma unidade de CD-ROM

Para o Macintosh:

- Um Power Macintosh, executando o Mac OS 8.1 ou mais avançado
- 32 MB de memória de acesso aleatório (RAM) mais 20 MB de espaço disponível em disco
- Um monitor colorido com resolução de 800 x 600 pixels
- Uma unidade de CD-ROM

Como instalar o Dreamweaver

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

Para instalar o Dreamweaver:

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

Introdução ao Dreamweaver

O pacote do Dreamweaver contém vários recursos para ajudá-lo a conhecer o programa rapidamente e tornar-se um experiente criador de suas páginas e sites da Web. Esses recursos incluem páginas de ajuda on-line em HTML, que aparecem no navegador; filmes Show Me, um tutorial e um manual impresso. Além disso, o site do Dreamweaver na Web é atualizado regularmente.

Tour guiado e filmes Show Me

Os filmes Show Me, na Ajuda do Dreamweaver, apresentam uma introdução animada a alguns dos principais recursos do Dreamweaver. O Tour guiado inclui uma seqüência de todos os filmes Show Me.

Os filmes Show Me também podem ser vistos nas respectivas seções de visão geral. No sumário da Ajuda, o seguinte ícone indica que um tópico contém um filme Show Me:



Os filmes Show Me necessitam do plug-in Shockwave, incluído no CD do Dreamweaver. Se a sua cópia do Dreamweaver tiver sido adquirida eletronicamente, você poderá descarregar o plug-in Shockwave mais recente no site da Macromedia na Web, em <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>.

Ajuda do Dreamweaver

As páginas da Ajuda em HTML do Dreamweaver contêm informações completas sobre todos os recursos do Dreamweaver. Estes navegadores são os mais recomendados para visualizar a Ajuda do Dreamweaver:

- No Windows: Netscape Navigator 4.0 ou Microsoft Internet Explorer 4.0 e suas respectivas versões mais avançadas
- No Macintosh: Internet Navigator 4.0 e mais avançado (o Internet Explorer para Macintosh não é recomendado porque não pode executar os filmes Show Me)

Caso seja utilizado um navegador 3.0, todo o conteúdo ainda estará acessível, mas alguns recursos (como a Busca) não funcionarão.

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

A Ajuda do Dreamweaver inclui os seguintes componentes:

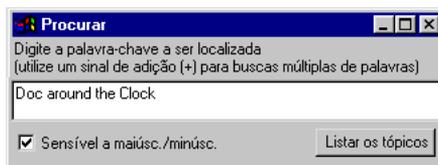
Sumário Permite ver todas as informações organizadas por assunto. Clique nas entradas de nível superior para exibir os subtópicos.

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

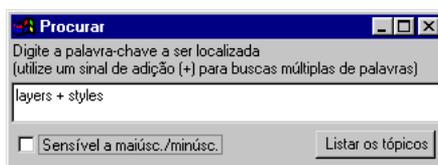
Busca permite localizar qualquer seqüência de caracteres no texto inteiro do tópico. A busca requer um navegador 4.0 com Java ativado.

Nota: Depois que o usuário clicar em Busca, a janela de segurança do Java pode aparecer, solicitando permissão para ler os arquivos no seu disco rígido. Esta permissão deve ser concedida para que a busca funcione. O applet não gravará nada no disco rígido, nem lerá os arquivos que não estiverem nas Páginas da Ajuda em HTML.

- Para procurar uma frase, basta digitá-la na caixa de texto.

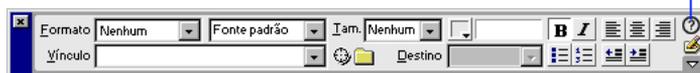


- Para fazer uma busca nos arquivos de duas palavras-chave (*camadas e estilos*, por exemplo), separe os termos da busca com um sinal de adição (+).



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

Clique aqui para abrir a Ajuda



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



Tutorial do Dreamweaver

O Tutorial do Dreamweaver é o melhor local para iniciar, caso a pessoa não tenha muita experiência em desenvolvimento de sites da Web. Ao trabalhar ajudado pelo tutorial, você aprenderá a editar uma amostra de site da Web com alguns dos recursos mais avançados e úteis do Dreamweaver. O tutorial está na Ajuda do Dreamweaver e no manual *Usando o Dreamweaver*.

Guia do usuário do Dreamweaver (manual impresso)

O manual *Usando o Dreamweaver* é uma alternativa impressa à Ajuda do Dreamweaver. Alguns tópicos de referência sobre opções do programa não estão incluídos no manual impresso; consulte as páginas da Ajuda para obter informações sobre esses tópicos.

Manual Extensão dos recursos do Dreamweaver

O manual e as páginas da Ajuda de *Extensão dos recursos do Dreamweaver* contêm informações para os programadores de JavaScript e C no Modelo de objeto de documento do Dreamweaver e nas APIs (interfaces de programação de aplicativos) que permitem criar objetos, comandos, inspetores de propriedades, comportamentos e conversores.

Centro de suporte do Dreamweaver

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

Onde iniciar

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

Para os iniciantes no HTML:

- 1 Inicie visualizando o Tour guiado.
- 2 Em seguida, trabalhe utilizando o Tutorial do Dreamweaver.
- 3 Prossiga “Princípios básicos do Dreamweaver”, na página 61, “Como criar sites e documentos”, na página 73, “Vínculos e navegação”, na página 109 e “Gerenciamento de sites”, na página 139.
- 4 Para aprender a formatar o texto e incluir as imagens nas páginas, leia “Como formatar o texto”, na página 177 e “Como inserir imagens”, na página 199.

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

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

- 1 Comece a trabalhar através do Tutorial do Dreamweaver, a fim de aprender os princípios básicos da utilização do Dreamweaver.
- 2 Leia “Princípios básicos do Dreamweaver”, na página 61, para obter uma visão geral mais completa da interface do usuário do Dreamweaver.
- 3 Embora a maior parte do material em “Como criar sites e documentos”, na página 73, e “Vínculos e navegação”, na página 109, lhe seja provavelmente familiar, examine esses capítulos, para ver como os conceitos já conhecidos são implementados no Dreamweaver; preste particular atenção em “Como criar um site local”, na página 77. Em seguida, leia “Gerenciamento de sites”, na página 139.
- 4 “Como formatar o texto”, na página 177 e “Como inserir imagens”, na página 199 contém informações úteis sobre os detalhes da utilização do Dreamweaver para criar páginas HTML básicas.
- 5 Leia a visão geral, no início de cada capítulo subsequente, para determinar se os tópicos podem lhe interessar.

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

- 1 Inicie lendo “Novidades do Dreamweaver 3”, na página 16. Siga as referências cruzadas nesta seção para as outras que abrangem os novos recursos do Dreamweaver. Não deixe de ler estas seções sobre os novos recursos importantes:
 - “Sobre a paleta de histórico”, na página 95
 - “Como editar um rótulo HTML na janela do documento”, na página 340
 - “Como formatar o texto com os estilos HTML”, na página 184
 - “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto”, na página 154
 - “Sobre as Design Notes”, na página 172
 - “Limpar o HTML do Microsoft Word”, na página 352
- 2 Talvez você queira examinar “Princípios básicos do Dreamweaver”, na página 61 , para aprender os novos aspectos da interface do usuário do Dreamweaver.
- 3 Além disso, se estiver interessado em personalizar e estender os recursos do Dreamweaver, leia “Como personalizar o Dreamweaver”, na página 387.

Convenções tipográficas

As seguintes convenções tipográficas são utilizadas neste guia da :

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

Novidades do Dreamweaver 3

Os novos recursos no Dreamweaver 3 aprimoram a edição do HTML e o gerenciamento do site, permitem adicionar elementos, como caracteres especiais, barras de navegação e mapas de imagens; dinamizam o fluxo de trabalho e permitem personalizar e estender os recursos do programa.

Como editar o HTML

O **Quick Tag Editor** permite modificar, adicionar ou remover rapidamente um rótulo HTML sem sair da janela do documento. Consulte “Como editar um rótulo HTML na janela do documento”, na página 340.

Estilos HTML permite definir os estilos utilizando markup de caracteres HTML padrão aceitos por muitos navegadores (como os rótulos B e FONT) em vez de folhas de estilo em cascata (Cascading Style Sheets - CSS). (A paleta de estilos do Dreamweaver 2.0 agora chama-se paleta de estilos CSS). Consulte “Como formatar o texto com os estilos HTML”, na página 184.

Inspetor de origem de HTML aprimorado permite ativar os números de linhas, selecionar linhas inteiras do código a partir da margem, e arrastar e soltar seleções de HTML. O inspetor de origem de HTML também pode ser acoplado a outras paletas flutuantes. Consulte “Como utilizar o inspetor de origem de HTML”, na página 339.

Modelo aprimorado de rótulo de outros fabricantes permite especificar se o Dreamweaver deverá ignorar o conteúdo de determinados tipos de rótulos de outros fabricantes, como os rótulos Active Server Pages (ASP) e ColdFusion da Microsoft. É possível incluir facilmente suporte para os rótulos de outros fabricantes. Além disso, as novas opções de regravação do HTML permitem controlar se o Dreamweaver codificará caracteres específicos em determinados contextos. Consulte “Como definir as preferências de regravação de HTML”, na página 346 e “Como impedir a regravação de rótulos de outros fabricantes”, na página 407.

Adicionar/remover o ajuste do redimensionamento da Netscape permite adicionar automaticamente o JavaScript para corrigir problemas nas camadas CSS, ao redimensionar uma janela de navegador. Consulte “Como definir as preferências de camadas”, na página 239.

Como gerenciar os sites

Sincronizar os arquivos permite sincronizar rapidamente as cópias local e do servidor de um site, garantindo que a versão mais recente de cada arquivo estará nos sites local e remoto. Este recurso também pode ser definido para excluir arquivos indesejados. Consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto”, na página 154.

Acesso fácil ao sistema de devolução/retirada permite obter, colocar, devolver e retirar arquivos diretamente em qualquer janela de documento. Consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148.

Salvar os arquivos antes de colocá-los solicita o salvamento de um arquivo, antes de transferi-lo para o servidor remoto. Consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146.

URLs em arquivos de filmes Flash podem ser agora editadas no Dreamweaver; o mapa do site exibe todos os vínculos nos arquivos Flash e o verificador de vínculos pode analisá-los.

Como criar e editar os objetos e elementos da página

Objetos de caracteres fornece uma coleção de caracteres especiais comumente utilizados (©, ® e ™, por exemplo), que podem ser acessados facilmente na paleta de objetos. Consulte “Como utilizar a paleta de objetos”, na página 68.

Objetos de moldura permite criar de modo rápido e fácil conjuntos de molduras predefinidos. Consulte “Para inserir um conjunto de molduras predefinido”, na página 267.

Outros objetos permite adicionar facilmente barras de navegação, menus de salto, vínculos de correio eletrônico, datas e novos objetos de mídia (por exemplo: filmes Flash 4 e Shockwave 7, e objetos do Generator) aos documentos. Consulte “Como utilizar a paleta de objetos”, na página 68, “Vínculos e navegação”, na página 109 e “Como inserir mídia”, na página 283.

Mapas de imagens em linha permitem adicionar e redimensionar pontos ativos, alterar vínculos e destinos, e aplicar comportamentos, sem sair da janela do documento para executar todas estas ações. Consulte “Como criar os mapas de imagens”, na página 211.

Como dinamizar o fluxo de trabalho: Integração e comunicação

Design Notes permite anexar notas a um arquivo para que seja possível controlar as alterações nele feitas e comunicar-se sobre as questões de desenvolvimento com os outros membros da equipe. As Design Notes podem ser adicionadas a imagens no Fireworks e serem lidas e editadas no Dreamweaver. Consulte “Sobre as Design Notes”, na página 172.

Importar e limpar o HTML do Word permite importar os arquivos HTML gerados pelo Microsoft Word; o recurso de limpeza remove os estilos e o código XML irrelevantes e também os rótulos do fabricante, corrige os HTMLs inválidos e formata o código de acordo com as suas preferências. Consulte “Limpar o HTML do Microsoft Word”, na página 352.

A paleta de histórico controla cada ação realizada pelo usuário. Permite desfazer, repetir e copiar etapas na área de transferência e depois colá-las para repetir ações em outros documentos. Pode-se até mesmo salvar as etapas como um comando que aparece automaticamente no menu Comandos. Consulte “Sobre a paleta de histórico”, na página 95.

Repetir fornece um modo rápido de executar tarefas simples e repetitivas. Consulte “Como repetir as etapas”, na página 97.

Importar os dados da tabela permite criar automaticamente as tabelas a partir de dados exportados para arquivos delimitados de aplicativos como Microsoft Excel ou Microsoft Access. Consulte “Como importar os dados da tabela”, na página 218.

Inserir o HTML do Fireworks importa o código de origem de HTML e as imagens resultantes da divisão de uma imagem utilizando o Fireworks. O Macromedia Fireworks pode ser iniciado a partir do Dreamweaver para editar uma imagem PNG de origem. Consulte “Como trabalhar com os arquivos HTML do Fireworks”, na página 209.

Iniciar e editar a mídia cada tipo de arquivo é aberto em um editor externo adequado clicando duas vezes em qualquer imagem ou arquivo de mídia na janela do site. Consulte “Como utilizar um editor de imagens externo”, na página 205.

Compatibilidade aprimorada com Macintosh possibilita uma melhor experiência do usuário com o Macintosh. O Dreamweaver oferece agora suporte aos Serviços de navegação, interpreta imagens utilizando o QuickTime e fornece vários outros aprimoramentos.

Como personalizar e estender os recursos do Dreamweaver

Menus e atalhos personalizáveis permitem editar, personalizar e expandir os menus e atalhos de teclado do Dreamweaver. Consulte “Como personalizar os menus do Dreamweaver”, na página 391.

Extensibilidade do Dreamweaver fornece 300 novas funções de API que permitem ao usuário criar suas extensões em JavaScript para o Dreamweaver, inclusive paletas flutuantes personalizadas e conversores de atributos. Consulte o manual *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Recursos de tecnologias de Web e HTML

Abaixo estão alguns recursos úteis disponíveis na Web:

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

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

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

Style Sheets Reference Guide da Web Review (<http://Webreview.com/guides/style/>) um guia que explica o que são os estilos e em quais navegadores funcionam.

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

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

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

Tabela de entidades (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) lista os nomes de entidades utilizados no ISO 8859-1 (Latin-1).

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

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

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

Páginas PHP (<http://www.php.net/>) contém informações sobre o PHP: Hypertext Preprocessor (PHP).

Página do produto ColdFusion da Allaire (<http://www.coldfusion.com/Products/ColdFusion/>) contém informações sobre ColdFusion.

Site XML.com (<http://www.xml.com>) contém informações sobre XML.

CAPÍTULO 1

Tutorial do Dreamweaver

Este tutorial mostra como utilizar o Dreamweaver para definir um site local e como criar e editar documentos destinados à Web. Utilize este tutorial para aprender a lidar com os recursos básicos necessários ao desenvolvimento de um site da Web e para entrar em contato com alguns dos novos recursos do Dreamweaver 3.

Neste tutorial, você criará um site da Web de uma empresa fictícia, Scaal Coffee, dedicada a produtos finos de café.

Ao visitar o site da Scaal na Web, os clientes poderão ler sobre a empresa, examinar as ofertas especiais da semana e consultar as páginas de produtos do catálogo online da empresa.

Durante a visita ao site, você aprenderá como realizar as seguintes tarefas:

- Definir um site local
- Criar um documento
- Utilizar as camadas para organizar uma página
- Converter as camadas em tabelas
- Anexar um comportamento a uma imagem
- Importar um documento em HTML do Microsoft Word
- Formatar o texto utilizando os estilos HTML
- Criar um mapa do site
- Criar vínculos
- Aplicar um modelo
- Criar um menu de salto

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

Faça um tour guiado no Dreamweaver

Antes de iniciar, assista aos filmes do Tour guiado na Ajuda do Dreamweaver para familiarizar-se com os recursos do programa.

- 1** No Dreamweaver, escolha Ajuda > Usando o Dreamweaver.
- 2** Na lista de Conteúdo, situada na moldura da esquerda, clique em Introdução e, em seguida, clique em Introdução ao Dreamweaver.
- 3** Clique no título de um filme.
- 4** Quando tiver terminado, feche o navegador.

Visualizar o site da Web concluído

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

- 1 Inicie o Dreamweaver.
- 2 No Dreamweaver, escolha Arquivo > Abrir. Na caixa de diálogo de procura de arquivos, navegue até a pasta do aplicativo do Dreamweaver, abra a pasta do Tutorial e, em seguida, a pasta Scaal_site.
- 3 Na pasta Scaal_site, selecione scaal_home.html e, em seguida, clique em Abrir, para abrir a home page da Scaal na janela do documento.
Não edite esta página. Será criada a sua própria versão desta página.
- 4 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador e, em seguida, selecione um navegador com o qual deseja exibir a home page da Scaal. Utilize um navegador 4.0 para exibir este site.



- 5 Mova o ponteiro sobre os três itens no lado esquerdo da página (Our Story, Products e This Week) e observe que estes serão realçados para indicar que são vínculos ativos.
Clique nos vínculos, para poder explorar o site. Para retornar à home page, clique no logotipo da Scaal, que está localizado na parte superior de cada página.
- 6 Feche o navegador quando terminar de examinar o site.
- 7 Feche o Dreamweaver.

Como estão organizados os arquivos do tutorial

Tanto os arquivos de HTML concluídos quanto os parcialmente concluídos que foram utilizados neste tutorial estão localizados na pasta Scaal_site, na pasta Tutorial. As imagens e os outros arquivos associados ao site estão nas subpastas de Scaal_site. O caminho completo para a pasta Scaal_site irá variar, dependendo de onde o Dreamweaver 3.0 for instalado.

Cada arquivo tem um nome significativo — por exemplo: o arquivo HTML para a página concluída dos produtos Scaal chama-se products_index.html. Os arquivos parcialmente concluídos, nos quais você irá trabalhar, têm denominações semelhantes às de seus correspondentes no site concluído, porém iniciam com DW3_. A versão parcialmente concluída de products_index.html, por exemplo, é chamada de DW3_products_index.html.

Configurar a estrutura do site do tutorial

Antes de iniciar o tutorial, crie uma nova pasta, para a qual serão transferidos os arquivos do site da Scaal do tutorial. Posteriormente, você poderá utilizar a estrutura da pasta Sites para armazenar outros sites que criar.

- 1 Na raiz do seu disco local, crie uma nova pasta e denomine-a **Sites** — por exemplo: C:\Sites (no Windows) ou Unidade de disco rígido: Sites (no Macintosh).
- 2 Na pasta Dreamweaver/Tutorial, copie a pasta concluída Scaal_site para a pasta Sites.

Definir um site local

Inicie o desenvolvimento do seu site definindo um site local para os arquivos contidos em Scaal_site. Um site é o local de armazenamento de todos os documentos e arquivos pertencentes a um determinado site da Web. A definição de um site local delinea a estrutura do site que estiver sendo criado e informa ao Dreamweaver onde se planeja armazenar todos os arquivos do site. Defina um site local para cada site da Web criado através da utilização do Dreamweaver.

Para esse tutorial, a pasta Scaal_site será especificada como pasta do site local.

1 Inicie o Dreamweaver.

Será aberto um documento em branco.

2 Escolha Site > Novo site.

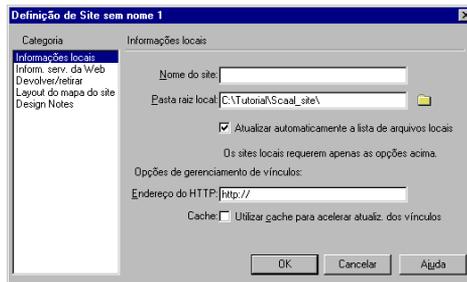
3 Na caixa de diálogo Definição do site, verifique se Informações locais está selecionada na lista de categorias.

4 No campo Nome do site, digite **my_tutorial**.

O nome do site permite identificar e selecionar com facilidade um site em uma lista de sites previamente definidos.

5 Clique no ícone correspondente à pasta, situado à direita do campo Pasta raiz local, navegue até a pasta Sites/Scaal_site e clique em Abrir. Em seguida, clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh).

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



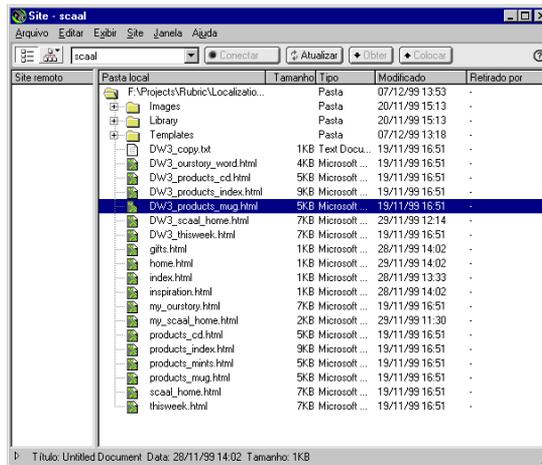
Nota: O caminho completo para a pasta Scaal_site poderá variar, dependendo de onde você tiver criado a pasta Sites.

6 Clique em OK.

- 7 Clique em Criar quando for solicitado, caso prefira criar um arquivo de cache para o site.

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

A janela do site exibe agora uma lista de todas as pastas e arquivos do site local, my_tutorial. Essa lista também atua como um gerenciador de arquivos, permitindo copiar, colar, excluir, mover e abrir arquivos, da mesma forma que no localizador de arquivos ou no explorador em seu computador.



- 8 Deixe a janela do site aberta.
- 9 Clique na janela do documento, para torná-la ativa.

Criar a home page do site da Scaal

Agora que já conta com a estrutura onde será armazenado o site da Scaal, você criará uma home page para o site. À medida que construir este documento, você irá adicionar o título da página, camadas, imagens, texto e vínculos a ele; o documento conterà os mesmos componentes de desenho que a home page concluída da Scaal.

Abra os seguintes componentes do espaço de trabalho, se ainda não tiverem sido abertos:

- A paleta de objetos (escolha Janela > Objetos), que será utilizada para adicionar objetos ao documento
- O inspetor de propriedades (escolha Janela > Propriedades), que será utilizado para definir as propriedades ou atributos dos objetos contidos no documento

Salve o documento

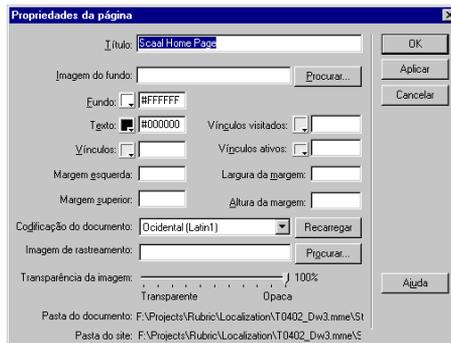
Salve o documento em branco criado quando você iniciou o Dreamweaver.

- 1 Escolha Arquivo > Salvar.
- 2 Na caixa de diálogo Salvar como, selecione a pasta Sites/Scaal_site, onde será salvo o arquivo.
- 3 No campo Nome do arquivo, digite **my_scaal_home.html**.
- 4 Clique em Salvar.

Definir o título da página

A definição do título da página de um documento HTML auxilia os usuários a identificar e controlar a página onde estiverem navegando. Quando a página for exibida em um navegador, o seu título aparecerá na barra de título deste. Quando a página for marcada, o seu título aparecerá na lista de marcadores. Se um documento for criado sem um título de página, ele aparecerá no navegador com o título *Documento sem título*.

- 1 Com a janela do documento ativa, escolha Modificar > Propriedades da página, para exibir as opções correspondentes.
- 2 No campo Título da caixa de diálogo Propriedades da página, digite **Scaal Gourmet Coffee**.



- 3 Clique em OK.

O título aparecerá na barra de título da janela do documento do Dreamweaver.

Criar um layout de página

Inicialmente, abra a versão concluída da home page da Scaal em um navegador, para servir de referência durante o trabalho.

- 1 Escolha Arquivo > Abrir, navegue até a pasta Sites/Scaal_site, selecione scaal_home.html e, em seguida, clique em Abrir.

- 2 Pressione F12, para visualizar a página em um navegador.
A home page aparecerá no navegador.



Mantenha a janela do navegador aberta no fundo para consultá-la, se for necessário.

- 3 Clique na janela do documento de `scaal_home.html` e, em seguida, escolha Arquivo > Fechar, para fechar o documento.

Adicionar camadas

As camadas são ideais para criar layouts complexos de páginas, pois os elementos da página que foram colocados nas camadas podem ser facilmente reposicionados, bastando serem arrastados. A estrutura da home page é criada através da utilização de camadas e, em seguida, da conversão do layout em layout de tabela, para que a página seja exibida com precisão nos navegadores tanto da versão 3.0 quanto da versão 4.0.

Não é possível converter as camadas em tabelas se o documento a ser convertido contiver camadas aninhadas ou sobrepostas.

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir a paleta de camadas.
- 2 Certifique-se de que a caixa Evitar sobreposições esteja selecionada.
- 3 Clique na janela do documento `my_scaal_home`, a fim de torná-lo ativo.
- 4 Escolha Inserir > Camada.

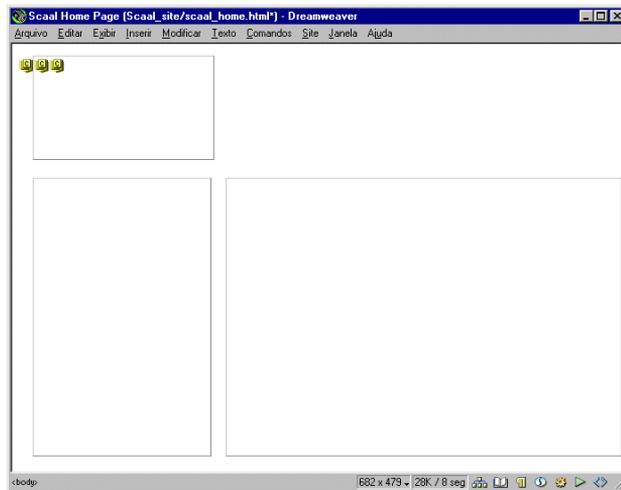
Será adicionada uma camada ao documento.

- 5 No painel Comuns da paleta de objetos, clique no botão Desenhar a camada.



- 6 Mova o ponteiro para a janela do documento; o ponteiro se transformará em uma ferramenta de desenho. No espaço abaixo da primeira camada, arraste o ponteiro para desenhar uma nova camada.
- 7 Repita as ações nas etapas 5 e 6 para desenhar uma outra camada.

A sua página deverá se assemelhar à tela abaixo.

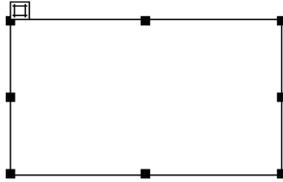


Selecionar e manipular uma camada

É possível alterar o posicionamento ou forma das camadas do documento.

- 1 Clique na borda da mesma.

Aparecerão alças em volta da camada selecionada:



- 2 Para redimensionar uma camada, clique na alça da mesma e arraste-a até que atinja o tamanho desejado.
- 3 Para mover uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Utilize as teclas de seta.
 - Mantenha pressionada a tecla Shift e utilize as teclas de seta para mover a camada cinco pixels na direção da seta.
 - Clique na guia no canto superior esquerdo da camada e arraste-a até a posição desejada.

Adicionar uma imagem

Agora, você vai inserir a imagem do logotipo da Scal no documento.

- 1 Clique em qualquer ponto da camada mais acima. A ação de clicar em uma camada coloca o ponto de inserção dentro da mesma, sem selecioná-la.

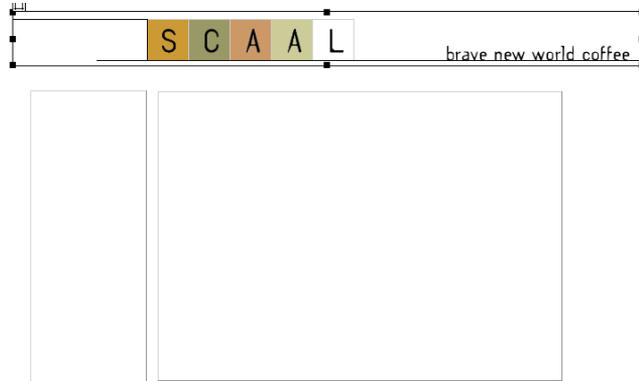
Uma camada ativa contendo um ponto de inserção tem esta aparência:



- 2 Escolha Inserir > Imagem.

- 3 Na caixa de diálogo Seleccionar a origem da imagem, localize a pasta Sites/Scaal_site/Images, navegue até logo_scaal.gif e clique em Seleccionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh).

A imagem aparecerá na camada.



Adicionar as imagens de navegação

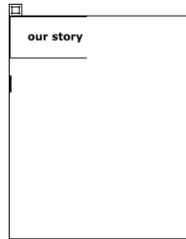
Agora, você adicionará as imagens correspondentes aos botões de navegação.

Depois de ter adicionado as imagens dos botões, adicione espaço entre as mesmas: adicione um retorno de parágrafo depois de ter inserido as imagens.

- 1 Coloque o ponto de inserção na camada de navegação (situada na parte inferior esquerda).
- 2 No painel Comuns da paleta de objetos, clique no botão Inserir a imagem.
Aparecerá a caixa de diálogo Seleccionar a origem da imagem.
- 3 Na pasta Imagens do Scaal_site, navegue até btn_ourstory_up.gif e, em seguida, clique em Seleccionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para inserir a imagem.

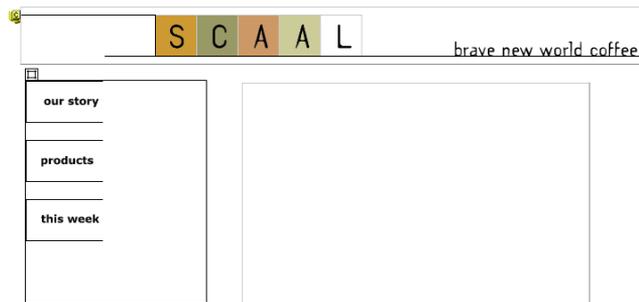
A imagem Our Story (A nossa estória) aparecerá na camada.

- 4 Posicione o ponto de inserção após a imagem, na camada, e pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh), para adicionar espaço entre esta imagem e a próxima a ser inserida.



- 5 Na paleta de objetos, clique no botão Inserir a imagem e, na caixa de diálogo que aparecer, selecione btn_products_up.gif e, em seguida, clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh).
- 6 Posicione o ponto de inserção após a imagem, na camada, e pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh).
- 7 Na paleta de objetos, clique no botão Inserir a imagem e, na caixa de diálogo que aparecer, selecione btn_thisweek_up.gif e, em seguida, clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh).

O layout do seu documento deverá ter uma aparência semelhante a esta.



Nomear as imagens

Nomeie todos os elementos nos seus documentos. Posteriormente, quando precisar selecionar ou criar uma referência a uma determinada imagem, camada ou outro elemento do documento, será fácil identificá-lo. Como as referências a estas imagens serão criadas mais abaixo no tutorial, nomeie-as desde já.

- 1 Na janela do documento, clique na imagem “Our Story”, para selecioná-la.
- 2 No campo Imagem, no inspetor de propriedades, digite **ourstory**:



- 3 Repita estas etapas, selecionando e nomeando as duas outras imagens do documento. Nomeie a segunda imagem **products**, e a terceira, **thisweek**.

Adicionar texto a uma camada

Agora, você adicionará texto à última camada.

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

- 1 Escolha Arquivo > Abrir; em seguida, na pasta Scaal_site, abra DW3_copy.txt.
O documento DW3_copy.txt será aberto em uma nova janela do documento no Dreamweaver. DW3_copy.txt é o arquivo do qual você copiará o texto.
- 2 Escolha Editar > Selecionar tudo, para selecionar o texto do documento.
- 3 Escolha Editar > Copiar, para copiar o texto.
- 4 Feche o documento DW3_copy.txt.
- 5 No documento my_scaal_home, posicione o ponto de inserção na camada inferior direita.
- 6 Escolha Editar > Colar, para colar o texto na camada.

Formatar o texto

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

Antes de formatar o texto, crie alguns parágrafos. Adicione um retorno de parágrafo depois da primeira frase e depois da segunda frase.

- 1 Se o inspetor de propriedades ainda estiver fechado, escolha Janela > Propriedades.
- 2 Com o ponto de inserção em qualquer ponto da camada, pressione as teclas Control+A (no Windows) ou Command+A (no Macintosh), a fim de selecionar todo o texto da camada.
- 3 No segundo menu pop-up Formato do inspetor de propriedades, que apresenta a opção Fonte padrão, selecione Arial, Helvetica, sans-serif.
- 4 No menu pop-up Tamanho, selecione 3.

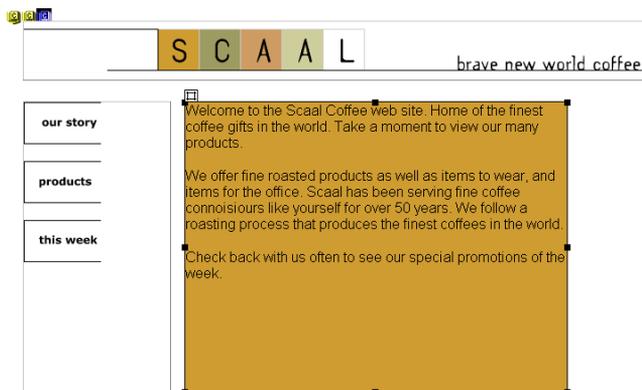
O texto do documento será automaticamente atualizado, refletindo as alterações.

Adicionar uma cor de fundo a uma camada

Também é possível utilizar o inspetor de propriedades para definir a cor do fundo de uma camada. A seleção da cor pode ser feita através do seletor de cores ou da digitação do código hexadecimal da cor.

- 1 Clique na borda da camada que contém o texto para selecioná-la. Quando a camada for selecionada, aparecerão alças ao seu redor.
- 2 No inspetor de propriedades, clique na caixa Cor do fundo.
Aparecerão a paleta de cores e o ícone de conta-gotas. É possível utilizar o conta-gotas para escolher qualquer cor na área de trabalho visível, além das cores da paleta de cores.
- 3 Mova o ícone correspondente ao seletor de cores até o logotipo da Scaal e clique na cor dourada que circunda a letra S.

A cor do fundo da camada será atualizada.



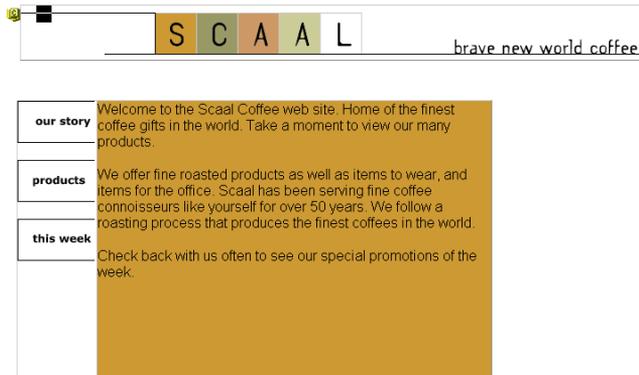
Posicionar as camadas

Agora que o desenho da página foi concluído — tendo a organizado com camadas —, você converterá as camadas em um layout de tabela, para que a página possa ser exibida para os usuários com navegadores da versão 3.0.

Quando as camadas forem convertidas em uma tabela, o Dreamweaver criará colunas, linhas e células da tabela, a fim de acomodar as camadas à página. Para reduzir o número de colunas, linhas e células da tabela resultantes da conversão do layout do documento, alinhe os elementos das camadas antes de converter o documento. Utilize o inspetor de propriedades para posicionar as camadas em um documento.

Inicialmente, você redimensionará e moverá as camadas à medida que dispõe a página; em seguida, você definirá a posição das duas camadas inferiores, para que se alinhem no alto.

- 1 Redimensione a camada superior arrastando as suas alças para dentro, até que elas estejam em volta do logotipo da Scaal e do texto a seguir.
- 2 Redimensione a camada de navegação (a camada inferior esquerda), arrastando as suas alças, até que elas estejam em volta das imagens.
- 3 Mova a camada de texto, posicionando-a ao lado da camada de navegação. Selecione a camada e, em seguida, utilize as teclas de seta ou arraste a camada pela sua guia. As camadas não se sobreporão porque a opção Evitar sobreposições está selecionada na paleta de camadas.



- 4 Se nem todos os campos das propriedades das camadas estiverem visíveis no inspetor de propriedades, clique na seta de expansão, no canto inferior direito do inspetor de propriedades.
- 5 Selecione a camada que contém as imagens de navegação. Mantenha pressionada a tecla Shift e selecione a camada que contém o texto.
Ambas as camadas foram selecionadas.
- 6 No campo T do inspetor de propriedades, digite **100px**. Este procedimento posicionará com precisão ambas as camadas a 100 pixels do alto do documento.



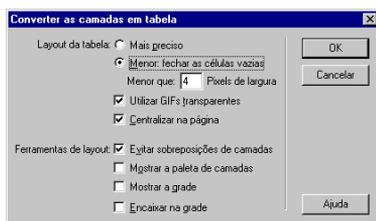
Clique em qualquer ponto do documento para cancelar a seleção das camadas e para examinar o alinhamento das mesmas.

Converter as camadas em uma tabela

Como você já dispôs a página, converta as camadas em uma tabela, para que a página seja exibida com precisão nos navegadores 3.0 e de versões mais avançadas.

- 1 Escolha **Modificar > Modo de layout > Converter as camadas em tabela**.

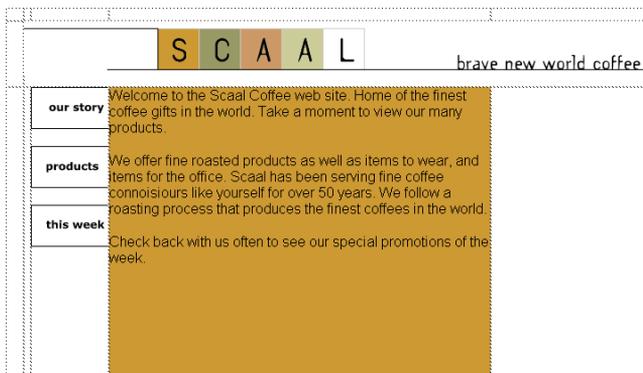
Aparecerá a caixa de diálogo Converter as camadas em tabela.



- 2 Na caixa de diálogo Converter as camadas em tabela, verifique se, abaixo de Layout da tabela, as opções **O menor: Fechar as células vazias** e **Utilizar GIFs transparentes** estão selecionadas.
- 3 Abaixo de Ferramentas de layout, verifique se a opção **Evitar sobreposições de camadas** está selecionada.

4 Clique em OK.

As camadas foram convertidas em uma tabela.



Nota: O Dreamweaver define o espaço entre as colunas e linhas das tabelas utilizando GIFs transparentes. Depois de ter convertido as camadas em uma tabela, você verá o arquivo `transparent.gif` na raiz da pasta do site. Não mova este arquivo para a pasta `Imagens`; se o fizer, os ícones de imagens aparecerão recortados na página exibida no navegador.

5 Feche a paleta de camadas.

6 Salve o arquivo.

Criar imagens cambiáveis

Uma imagem cambiável é aquela cuja exibição é alterada quando o ponteiro for movido sobre ela. Crie uma imagem cambiável anexando um comportamento a uma imagem.

Um comportamento é uma combinação entre um evento e uma ação. Os eventos são situações que desencadeiam ações. Por exemplo: um evento chamado `onClick` pode ocorrer quando o usuário clicar em um botão, ou um evento chamado `onMouseOver` será produzido quando o ponteiro do mouse passar sobre um objeto. As ações são parte do código JavaScript previamente gravado, que executam tarefas específicas, como a abertura de uma janela do navegador, a reprodução de um som ou a interrupção de um filme Shockwave.

Quando um comportamento for anexado a um elemento da página, será especificada uma ação e o evento que a desencadeia. O Dreamweaver oferece diversas ações predefinidas que podem ser anexadas aos elementos das páginas.

Nesta parte do tutorial, você aplicará ações de permuta de imagens às imagens Our Story, Products e This Week, de maneira que estas sejam realçadas quando o mouse passar sobre elas (ou seja, quando o evento `onMouseOver` ocorrer). Por exemplo: quando a imagem Our Story aparecer na página, normalmente, terá esta aparência:



Depois que um comportamento que inclua a ação de permuta de imagens for definido durante o evento `onMouseOver`, a imagem Our Story terá esta aparência (a mesma imagem com uma cor de fundo diferente) quando o mouse for deslizado sobre ela:



Continue a trabalhar no arquivo da home page para anexar comportamentos às imagens de navegação da página. Em seguida, você visualizará a página em um navegador, a fim de testar os comportamentos.

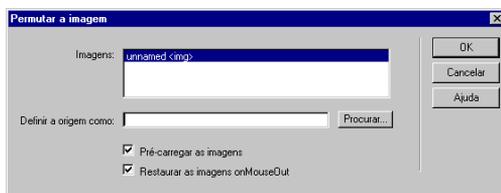
- 1 Na janela do documento, clique na imagem “Our Story” para selecioná-la.
- 2 Escolha Janela > Comportamentos ou pressione F8 para abrir o inspetor de comportamentos, que contém uma lista de todos os comportamentos definidos para o elemento selecionado.



- 3 No menu pop-up Eventos de, a opção Navegadores 3.0 e mais avançados já deverá estar sendo exibida. Se não estiver, selecione-a.

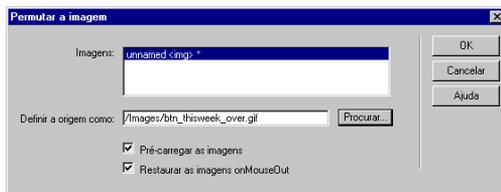
- 4 Adicione uma nova ação à lista, clicando no botão de adição (+), e escolha a opção Permutar a imagem, no menu pop-up.

Aparecerá a caixa de diálogo Permutar a imagem. A lista Imagens apresenta todas as imagens da página, com a imagem “Our Story” selecionada. Esta é a imagem original que será substituída por outra realçada quando o ponteiro do mouse passar sobre ela.



- 5 Clique em Procurar, para ir até a pasta Scaal_site/Imagens, selecione btn_ourstory_over.gif e, em seguida, clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar a imagem.

Essa imagem substituirá a original durante o evento onmouseover.



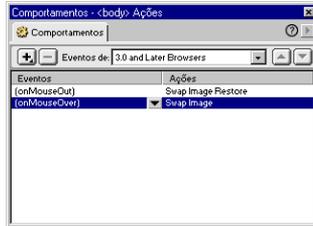
- 6 Aceite as definições padrão de pré-carga e restauração de imagens.

A opção Pré-carregar as imagens carrega a imagem permutada no cache do navegador durante o carregamento da página, a fim de que não seja notada nenhuma pausa antes que apareça a imagem realçada, quando o usuário mover pela primeira vez o ponteiro do mouse sobre a imagem Our Story.

A opção Restaurar as imagens onMouseEvent designa automaticamente a ação Restaurar a imagem permutada para o evento onMouseEvent referente a essa imagem. Este procedimento retornará a imagem ao seu estado original quando o usuário mover o ponteiro do mouse para fora dela.

- 7** Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Permutar a imagem e aplicar as alterações feitas.

O inspetor de comportamentos inclui agora os eventos e as ações que você acabou de definir para a imagem. O evento `onMouseOver` aparecerá com a ação Permutar a imagem; acima deste está o evento `onMouseOut`, com a ação Restaurar a imagem permutada. Este comportamento foi definido quando você aceitou as opções padrão da caixa de diálogo Permutar a imagem.



- 8** Repita as etapas 4 a 7 para anexar as ações de permuta de imagens e os eventos `onMouseOver` às imagens *Products* e *This Week*:
- Selecione a imagem *Products*. Na caixa de diálogo Permutar a imagem, defina a origem da imagem permutada “*Products*” como sendo `btn_products_over.gif`.
 - Selecione a imagem “*This Week*”. Na caixa de diálogo Permutar a imagem, defina a origem da imagem permutada “*This Week*” como sendo `btn_thisweek_over.gif`.
- 9** Feche o inspetor de comportamentos.
- 10** Pressione F12 para examinar o documento no seu navegador padrão da Web.
Não é necessário salvar um documento para poder visualizá-lo. Todas as funções relativas ao navegador funcionarão durante a exibição de um documento.
- 11** Mova o ponteiro do mouse sobre as imagens *Our Story*, *Products* e *This Week*, para examinar como elas se alteram.
- 12** Ao terminar de visualizar o arquivo, feche a janela do navegador.
- 13** Retorne ao Dreamweaver e escolha Arquivo > Salvar, para salvar as alterações feitas na home page.
- Agora, você passará a criar os arquivos que estarão vinculados à sua home page.

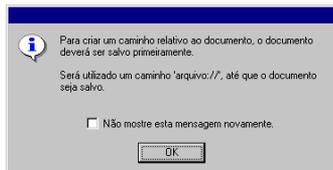
Importar um documento em HTML do Word

O arquivo do tutorial correspondente à página “Our Story” contém um documento criado no Microsoft Word e salvo como um documento em HTML. Importe este documento para o Dreamweaver e, em seguida, limpe os códigos HTML do documento que não forem padronizados, utilizando um novo recurso do Dreamweaver denominado Limpar o HTML do Word.

O recurso Limpar o HTML do Word proporciona opções para a limpeza ou correção dos rótulos HTML, definição de elementos CSS (Cascading Style Sheets - Folhas de estilos em cascata), definição de uma cor de fundo da página, remoção dos rótulos de markup específicos ao Word e conversão dos tamanhos de fontes e cabeçalhos do Word em atributos de tamanho de HTML.

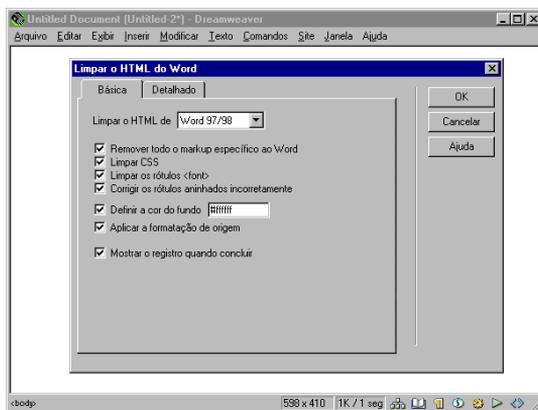
- 1 Com a página `my_scaal_home` ainda aberta, escolha Arquivo > Novo, para abrir um novo arquivo.
- 2 Escolha Arquivo > Importar > Importar HTML do Word, para importar um documento em HTML do Word.
- 3 Na caixa de diálogo Seleccionar o arquivo em HTML do Word a ser importado, navegue até `DW3_ourstory_word.html` e, em seguida, clique em Seleccionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para seleccionar o arquivo em HTML do Word.

Você será solicitado a salvar o documento.



4 Clique em OK.

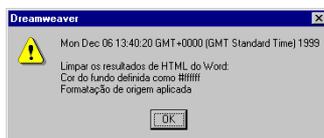
O documento Our Story será aberto atrás e a caixa de diálogo Limpar o HTML do Word aparecerá na frente do documento.



Dentro dos objetivos deste tutorial, você aceitará as definições padrão da caixa de diálogo Limpar o HTML do Word. Estas opções definem a cor do fundo do documento como sendo branca, mantêm uma parte considerável da formatação e limpam o código HTML do arquivo.

5 Na caixa de diálogo Limpar o HTML do Word, todas as opções da guia Básico deverão estar selecionadas como padrão. Verifique se elas estão todas selecionadas e clique em OK.

Aparecerá o registro Limpar o HTML do Word, apresentando os resultados detalhados da limpeza.



6 Clique em OK.

Você verá um documento em branco. Este é o novo documento criado antes da importação do documento em HTML do Word. O documento importado está atrás do documento em branco.

7 Feche o documento em branco.

8 Clique no documento “Our Story”, para torná-lo a janela ativa.

9 Escolha Arquivo > Salvar como, para salvar o documento Our Story; nomeie-o como **my_ourstory**.

Observe que o documento “Our Story” mantém a formatação de tabelas e os atributos de fontes do arquivo original em HTML do Word.

Formatar o texto utilizando os estilos HTML

Agora que já importou o documento “Our Story”, você fará alterações na formatação do texto. A utilização dos estilos HTML constitui uma maneira fácil de aplicar formatação a um documento. Um estilo HTML consiste de um ou mais rótulos HTML e pode incluir cores, fontes, tamanho e assim por diante. Os estilos HTML podem ser criados e aplicados a um parágrafo inteiro ou a um texto selecionado. Depois de criar um estilo HTML, você poderá aplicá-lo a qualquer página do site.

Ao contrário dos estilos CSS (que aderem à especificação Cascading Style Sheets), a formatação dos estilos HTML afetará apenas o texto ao qual é aplicado ou que houver sido criado através da utilização de um estilo HTML selecionado. Se for alterada a formatação de um estilo HTML criado por você, o texto originalmente formatado com esse estilo não será atualizado.

Aplicar os estilos HTML

Nesse tutorial, você utilizará um estilo HTML para formatar o texto do documento Our Story.

- 1 Escolha Janela > Estilos HTML. Aparecerá a paleta de estilos HTML.



Observe que os estilos na paleta se referem ao site my_tutorial. A paleta possui três itens:

- Os dois primeiros itens são comandos do Dreamweaver: Limpar o estilo da seleção e Limpar o estilo do parágrafo. Utilize esses comandos para limpar os estilos existentes no texto selecionado no documento.
 - O outro item é um estilo HTML para parágrafos, denominado body, que foi criado para ser utilizado neste tutorial.
- 2 Certifique-se de que a opção Aplicar esteja selecionada, no canto inferior esquerdo da paleta de estilos HTML.
 - 3 No documento my_ourstory, posicione o ponto de inserção no primeiro parágrafo. É possível posicionar o ponto de inserção em qualquer ponto de um parágrafo para aplicar um estilo a ele.

4 Na paleta de estilos HTML, clique no estilo body.

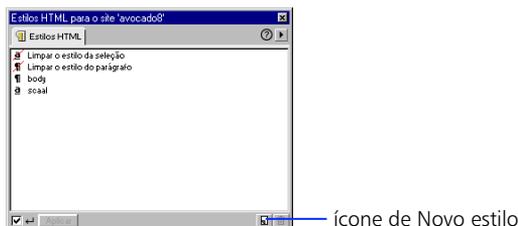
O texto no primeiro parágrafo será reformatado de acordo com o novo estilo.

5 Aplique o estilo body aos outros parágrafos do documento.

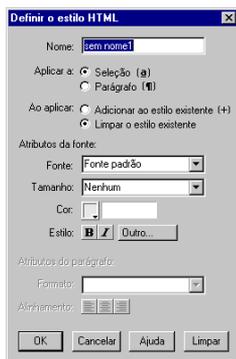
Criar os estilos HTML

Em seguida, você criará um estilo HTML para adicionar ênfase à palavra *Scaal* no documento.

1 Clique no ícone de Novo estilo, na parte inferior da paleta de estilos HTML.



Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML.



2 No campo Nome, digite *scaal*.

3 Em Aplicar a, selecione Seleção

Este procedimento aplicará o estilo à faixa selecionada de texto, em vez do parágrafo inteiro.

4 In Ao aplicar, mantenha inalterada a definição padrão (Limpar o estilo existente), que limpa qualquer estilo que houver sido aplicado ao texto selecionado ao aplicar o novo estilo.

- 5 Em Atributos da fonte, selecione os atributos desejados. Eis algumas sugestões:
 - Fonte: Arial, Helvetica, sans-serif
 - Tamanho: 3
 - Cor: #CC9933 (ou utilize o seletor de cores, para selecionar uma cor dourada)
 - Estilo: clique em Outro e, em seguida, selecione Ênfase
- 6 Clique em OK.

O novo estilo será adicionado à paleta de estilos HTML. Observe o *a* que precede o estilo Scaal: este ícone identifica um estilo como sendo de uma seleção, ao invés de um parágrafo.



Ao aplicar um estilo a uma seleção, é necessário selecionar a faixa de texto a ser reformatado.

- 7 Na janela do documento, selecione a palavra Scaal, no primeiro parágrafo.
- 8 Selecione o estilo scaal, na paleta de estilos HTML.

O texto do documento exibirá o novo estilo.

SCAAL

- 9 Aplique o estilo scaal a outras seleções e, em seguida, feche a paleta de estilos HTML.
- 10 Escolha Arquivo > Salvar, para salvar as alterações feitas ao documento my_ourstory.
- 11 Escolha Arquivo> Fechar, para fechar o documento.

Criar um mapa visual do site

Utilize a opção Mapa do site do Dreamweaver para fornecer uma representação visual de alto nível da estrutura de um site local. A exibição de Mapa do site também pode ser utilizada para incluir novos arquivos no site; adicionar, remover e alterar os vínculos, além de criar um arquivo de imagem do site, que pode ser exportada e impressa a partir de um aplicativo de edição de imagens.

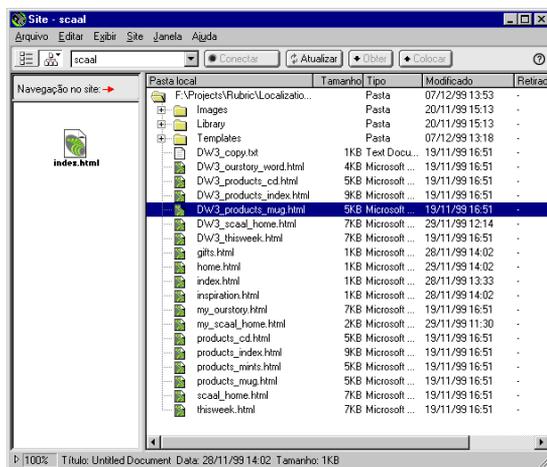
Na janela Mapa do site, a home page de um site sempre aparecerá acima do mapa do site; abaixo dela, é possível ver a quais arquivos a home page estará vinculada.

Você definirá DW3_scaal_home.html como sendo a home page de my_tutorial site. Esta página é semelhante à home page que você criou. Ela é, em essência, idêntica ao documento my_scaal_home, porém a formatação das imagens e do texto já foram adicionadas.

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

- 1 Clique na barra de título da janela do site, se esta estiver visível, ou escolha Janela > Arquivos do site.
- 2 Na lista Pasta local, na janela do site, localize o arquivo DW3_scaal_home.html. Clique com o botão direito do mouse no ícone (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique no ícone (no Macintosh) correspondente ao arquivo DW3_scaal_home.html.
- 3 No menu contextual, escolha Definir como home page.
- 4 Clique no ícone correspondente ao Mapa do site, na área superior esquerda da janela do site.

A janela do site aparecerá e contará agora com duas exibições do site local: o mapa do site, à esquerda, representa graficamente a estrutura atual do site da Scaal (com a página DW3_scaal_home.html como home page), enquanto que a lista à direita apresenta o conteúdo da pasta local.



A página DW3_scaal_home não possui vínculos. Você adicionará vínculos a esta página na próxima seção do tutorial.

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

Criar vínculos

As imagens à esquerda da home page da Scaal guiam os visitantes para determinadas páginas do site da Scaal. Você adicionará vínculos a partir das imagens Our Story, Products e This Week às páginas correspondentes.

Você perceberá que há diversas maneiras de criar vínculos utilizando o Dreamweaver. Inicialmente, adicione um vínculo da imagem Our Story para a página Our Story, utilizando o inspetor de propriedades.

- 1 Em qualquer um dos dois painéis da janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo DW3_scaal_home.html.

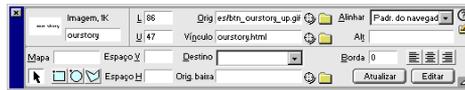
O arquivo DW3_scaal_home.html será aberto.

- 2 Na janela do documento, clique na imagem “Our Story” para selecioná-la.

Não clique duas vezes na imagem, senão o Dreamweaver abrirá a caixa de diálogo Selecionar a origem da imagem.

- 3 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades, caso ainda esteja fechado.

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

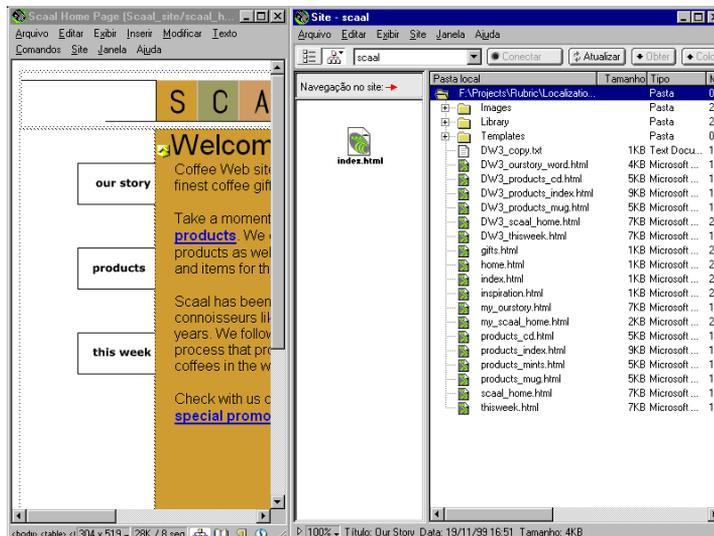


Nota: O campo Vínculo contém um sinal de número (#), criado quando você anexou à imagem o comportamento Permutar a imagem. Não remova o sinal de número, que será substituído pelo nome do arquivo do documento ao qual está sendo criado o vínculo.

- 4 No inspetor de propriedades, clique no ícone correspondente à pasta, à direita do campo Vínculo.
- 5 Na caixa de diálogo Selecionar o arquivo, procure my_ourstory.html e clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar o arquivo.

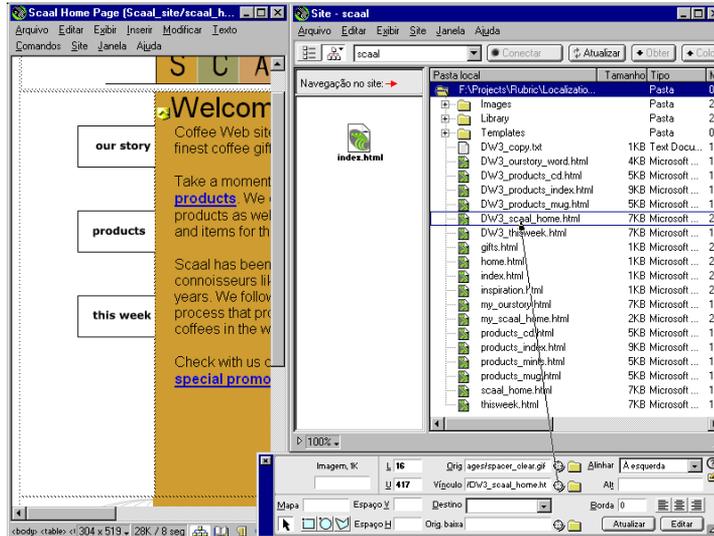
O nome do arquivo aparecerá no campo Vínculo, no inspetor de propriedades. Agora, você irá adicionar um vínculo à imagem “Products” utilizando o inspetor de propriedades e a janela do site.

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



- 7 Na janela do documento, clique na imagem “Products” para selecioná-la.
- 8 No inspetor de propriedades, arraste o ícone indicador de arquivos (localizado ao lado do campo Vínculo) até a janela do site e indique o arquivo DW3_products_index.html.

O nome do arquivo aparecerá no campo Vínculo, no inspetor de propriedades da imagem “Products”.



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



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

Agora, você alterará um vínculo utilizando o menu contextual:

- 9 Na janela do documento, clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressione a tecla Control e clique na imagem “This Week”.

Esta imagem está vinculada a um comportamento que permuta a imagem que estiver sendo exibida quando o usuário passar o ponteiro sobre a mesma. Você alterará o vínculo, para que um arquivo seja aberto quando o usuário clicar na imagem.

- 10 Na caixa de diálogo Selecionar o arquivo, procure o arquivo DW3_thisweek.html e clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar o arquivo a ser aberto.

Observe que o campo Vínculo do inspetor de propriedades é atualizado, mostrando o nome do arquivo vinculado. Agora, você criará um vínculo de texto.

- 11 Na janela do Dreamweaver, selecione a palavra products, no segundo parágrafo.
- 12 Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Criar vínculo.
- 13 Na caixa de diálogo Selecionar o arquivo, procure o arquivo DW3_products_index.html e clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar o arquivo.
- 14 Escolha Arquivo > Salvar, para que todas as alterações feitas na home page sejam salvas.
- 15 Escolha Arquivo > Fechar, para que a página seja fechada.

Criar um modelo

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

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

A página de produtos da Scaal se vincula a diversas páginas que descrevem os produtos à venda pela Scaal. Para criar um modelo, você utilizará uma página de produto existente. A utilização de um modelo garante que as páginas dos produtos terão um layout e formato idênticos.

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

Exibir uma página de produto

Inicie exibindo a página de produto do CD da Scaal em um navegador.

- 1 Na lista Pasta local, na janela do site, localize o ícone correspondente ao arquivo `product_cd.html` e, em seguida, clique duas vezes nele, para abrir o arquivo no Dreamweaver.
- 2 Pressione F12, para visualizar a página em uma janela de navegador.



- 3 Feche o navegador ao concluir a exibição da página.
- 4 Feche o arquivo `products_cd.html`.

Criar o modelo

Você criará um modelo a partir da versão do tutorial da página de produtos do CD da Scaal. Em seguida, você utilizará este modelo para criar páginas adicionais de produtos.

- 1 Na lista Pasta local, na janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo DW3_products_cd.html, para abri-lo.
- 2 Escolha Arquivo > Salvar como modelo.

Aparecerá a caixa de diálogo Salvar como modelo.



O modelo existente (product_page) foi criado e aplicado às páginas de produtos do site completo da Scaal. Será criada a sua própria versão deste modelo.

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

Aparecerá um novo documento na janela do documento. Note o identificador de modelo, assim como a extensão de arquivo .dwt.

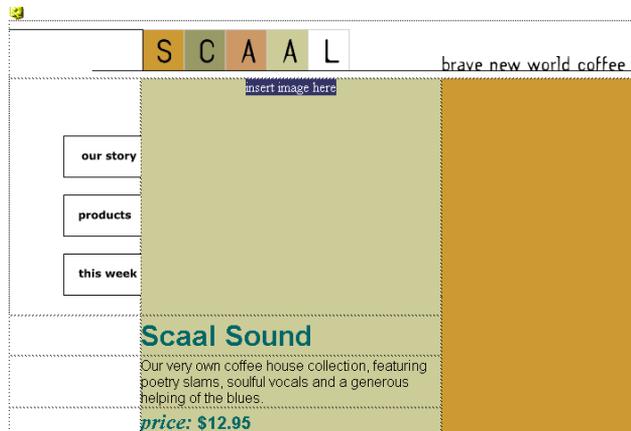


Modificar o modelo

A esta altura, o seu novo modelo é idêntico à página a partir da qual foi salvo. É necessário que o layout de certas áreas da página sejam idênticas em todas as páginas de produtos: a fotografia, nome, descrição e preço do produto. Você verá como definir estas áreas no modelo.

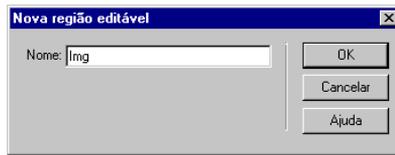
Cada modelo contém regiões bloqueadas e editáveis. As regiões bloqueadas podem ser editadas apenas no modelo; elas aparecem em uma cor realçada em todas as páginas às quais o modelo for aplicado. As regiões editáveis são alocadores de espaço para o conteúdo exclusivo de cada página que utiliza esse modelo. As regiões editáveis estão realçadas em um modelo que tenha sido aplicado.

- 1 No modelo `my_product_page.dwt`, na janela do documento, selecione e exclua a imagem do CD; em seguida, digite **Insert image here** (Inserir a imagem aqui) na célula da tabela.
- 2 Selecione o texto digitado.



- 3 Escolha Modificar > Modelos > Nova região editável.
Aparecerá a caixa de diálogo Nova região editável.

- 4 No campo Nome, digite **Image** como nome desta região do modelo.



- 5 Clique em OK.

Note que o texto passou a ficar realçado, o que indica que esta é uma região editável do modelo.

- 6 Na janela do documento, selecione “Scaal Sound” e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Nova região editável, para tornar editável esta região do modelo.

- 7 No campo Nome da caixa de diálogo Nova região editável, digite **Name** e, em seguida, clique em OK.

Na janela do documento, a região passará a ser realçada e identificável pelo nome que você deu.

- 8 Na janela do documento, selecione o texto de descrição do produto e, em seguida, escolha Modificar > Modelos > Nova região editável, para tornar editável esta seção do modelo.

- 9 No campo Nome da caixa de diálogo Nova região editável, digite **Description** e, em seguida, clique em OK.

Na janela do documento, a região passará a ser realçada e identificável pelo nome que você deu.

- 10 Escolha Arquivo > Salvar, para que o modelo seja salvo.

Aparecerá a caixa de diálogo Atualizar as páginas, perguntando se deseja atualizar todos os documentos no site local. A seleção da opção Sim atualizará as páginas no site completo da Scaal, que você não deseja atualizar.

- 11 Clique em Não e, em seguida, em Fechar, para fechar a caixa de diálogo Atualizar as páginas.

- 12 Feche o modelo.

Aplicar o modelo

Agora, você utilizará o modelo para criar uma nova página de produto.

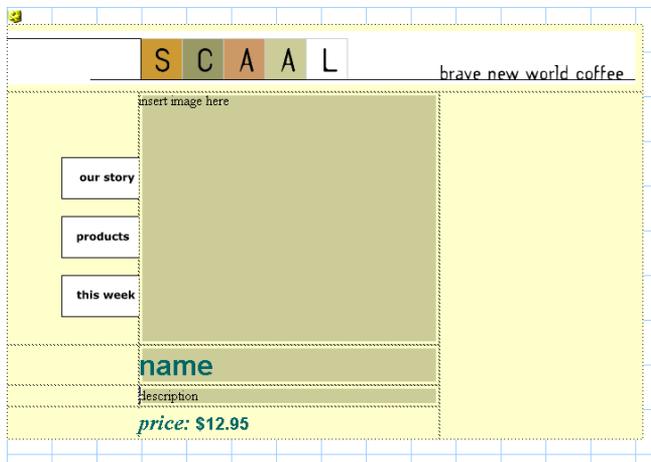
- 1 Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo.

Aparecerá a caixa de diálogo Selecionar o modelo.



- 2 Na lista de modelos, selecione `my_product_page` como modelo a ser aplicado e, em seguida, clique em Selecionar.

Aparecerá um documento novo e sem título.



As regiões mais escuras do documento são editáveis; todas as outras regiões do documento estão bloqueadas, não podendo ser editadas.

- 3 Salve o documento e nomeie o arquivo `my_products_mug.html`.

Editar o documento

Com as regiões editáveis definidas, a atualização das páginas se torna fácil. Você substituirá o texto alocador de espaço por uma imagem e adicionará texto para criar a página de produtos “Commuter Mug” da Scal.

- 1 Coloque o ponto de inserção na região Imagem.
- 2 Escolha Inserir > Imagem. Na caixa de diálogo que aparecer, selecione mug.jpg e, em seguida, clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar a imagem.
- 3 Exclua o texto alocador de espaço da imagem “Insert image here”.
- 4 Na região Nome da janela do documento, digite um nome para o produto, como **Commuter Mug** e exclua o texto alocador de espaço.
- 5 Na região Descrição da janela do documento, digite um texto descritivo sobre a caneca e exclua o texto alocador de espaço.
- 6 Salve o documento
- 7 Feche o documento.

Na próxima seção do tutorial, você irá vincular documentos de páginas de produtos à página principal de produtos da Scal. As páginas de produtos que você vinculará foram criadas com um modelo semelhante.

Criar um menu de salto

Um menu de salto é um menu pop-up de opções que se vinculam e abrem arquivos em uma janela de um navegador. Você criará um menu de salto que permitirá ao cliente saltar rapidamente da página do índice de produtos para as páginas específicas aos produtos do site da Scaal.

Antes de criar o menu de salto, visualize a página concluída.

- 1 Na janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo `products_index.html`, para abri-lo.
- 2 Pressione F12, para visualizar a página no navegador.



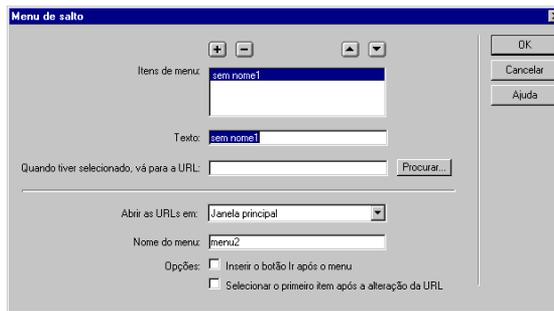
- 3 Clique na seta situada à direita do menu pop-up 'Selecionar um produto', para exibir o menu de seleção do mesmo. Selecione um produto a ser exibido.
- 4 Ao terminar de examinar os arquivos, feche a janela do navegador.
- 5 Feche o arquivo `products_index`.

Inserir um menu de salto

O menu de salto que você criar irá conter um aviso de seleção, a fim de informar as opções aos visitantes. Você também criará dois comandos de menu, a serem vinculados a páginas de produtos.

- 1 Na janela do site, clique duas vezes no ícone correspondente ao arquivo DW3_products_index.html, para abri-lo.
- 2 Selecione e exclua o texto “insert jump menu here” (Inserir o menu de salto aqui).
- 3 Mantendo o ponto de inserção na célula da tabela, escolha Inserir > Objeto de formulário > Menu de salto.

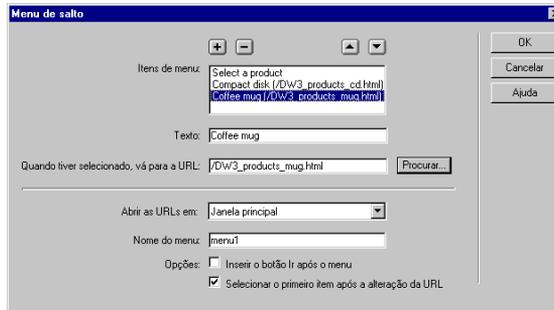
Aparecerá a caixa de diálogo Menu de salto.



- 4 No campo Texto, digite **Select a product** (Selecione um produto).
Este texto solicitará uma ação por parte do usuário.
- 5 Em Opções, selecione a opção Selecionar o primeiro item após alterar a URL.
Este procedimento definirá a primeira entrada de um menu como sendo o item ao qual o menu retornará depois que o usuário selecionar uma opção no menu de salto.
- 6 Clique no botão de adição (+) para adicionar um outro item de menu de salto.
- 7 No campo Texto, digite **Compact disc**.
- 8 No campo Após selecionar, vá para a URL, clique em Procurar, para ir até o arquivo DW3_products_cd.html. Clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar o arquivo a ser aberto quando o item for selecionado.
- 9 Clique no botão de adição (+) para adicionar um outro item de menu de salto.

- 10 No campo Texto, digite **Coffee mug** (Caneca de café). Em seguida, clique em Procurar, para ir até o arquivo DW3_products_mug.html. Clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar o arquivo a ser aberto quando o item for selecionado.

A caixa de diálogo Inserir menu de salto que você criou deverá se assemelhar à tela abaixo.



- 11 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo.
- 12 Salve o documento

O menu de salto não funciona na janela do documento. É necessário visualizá-lo em um navegador, a fim de testar os vínculos.

Verificar o site

Como já foram realizadas todas as edições necessárias aos arquivos incompletos, visualize o site inteiro em um navegador para saber qual será a sua aparência.

- 1 Com a página DW3_scaal_home aberta, pressione F12 para abri-la em um navegador.
- 2 Clique nas imagens Our Story, Products e This Week, a fim de exibir as outras páginas editadas do site. Tente selecionar os itens do menu de salto na página "Products".
- 3 Quando terminar de verificar o site que você criou, feche a janela do navegador e, em seguida retorne ao Dreamweaver e escolha Arquivo > Fechar, para que a home page seja fechada.

CAPÍTULO 2

Princípios básicos do Dreamweaver

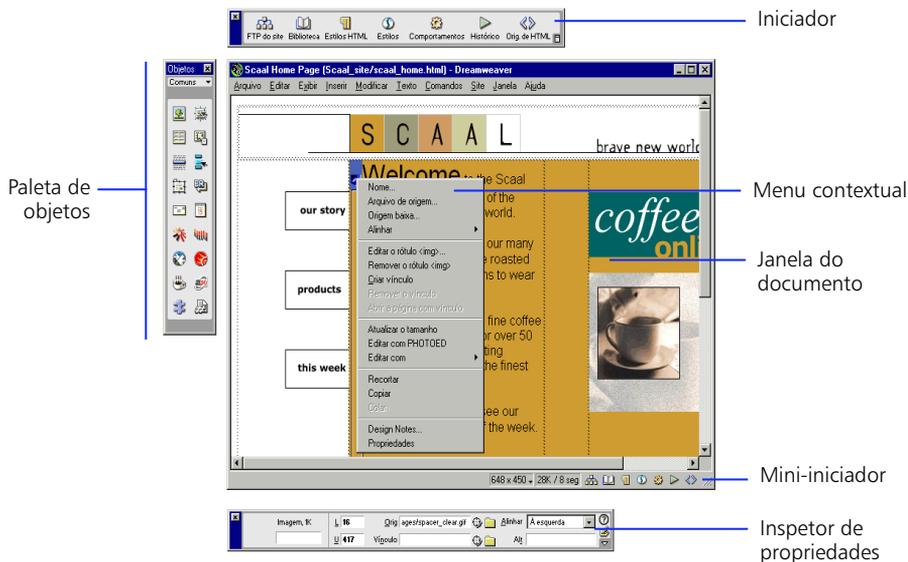
O trabalho inicial com o Dreamweaver é tão fácil quanto abrir ou criar um novo documento HTML. Porém, para experimentar amplamente o Dreamweaver, você deverá compreender os conceitos básicos subjacentes à área de trabalho do programa e saber escolher as opções mais adequadas ao seu estilo de trabalho.

Sobre a área de trabalho do Dreamweaver

A área de trabalho do Dreamweaver é flexível, adaptando-se a diversos estilos de trabalho e níveis de experiência. Ela possui alguns componentes que serão utilizados constantemente:

- A janela do documento exibe o documento atual à medida que é criado e editado.
- O Iniciador contém botões para abrir e fechar os inspetores e as paletas utilizadas com maior frequência. Os ícones no Iniciador estão repetidos no Mini-iniciador, na parte inferior da janela do documento, para facilitar o acesso quando o Iniciador estiver fechado. É possível definir quais ícones aparecerão no Iniciador utilizando o painel de paletas flutuantes da caixa de diálogo Preferências.
- A paleta de objetos contém botões para criar vários tipos de objetos, como imagens, tabelas, camadas, etc.
- O inspetor de propriedades exibe as propriedades do objeto ou texto selecionado e permite modificá-las.
- Os menus contextuais facilitam o acesso rápido a comandos úteis relacionados à seleção ou área atual.

- As paletas flutuantes de encaixe permitem combinar as janelas, inspetores e paletas flutuantes em uma ou mais janelas com guias.



Como utilizar o menu Janela

O menu janela proporciona acesso fácil a todas as janelas, inspetores e paletas do Dreamweaver. Uma marca de seleção próxima a um item no menu Janela indica que o item com nome está aberto. É possível, no entanto, que ele esteja obscurecido por outras janelas. Para exibir um item que não apresenta uma marca de seleção próxima ao seu nome, selecione-o no menu.

Em geral, se você não tiver certeza sobre onde procurar um recurso do Dreamweaver, tente o menu Janela.

Como utilizar as paletas flutuantes de encaixe

A maioria das paletas e inspetores do Dreamweaver podem ser *encaixados* ou combinados em uma única paleta flutuante com guias. Este recurso facilita o acesso às informações necessárias sem desordenar o seu espaço de trabalho. O Iniciador, o inspetor de propriedades e a janela do site do site não podem ser encaixados.

Para combinar duas ou mais paletas a fim de criar uma paleta com guias:

- 1 Arraste a guia (não a barra de títulos) de uma paleta flutuante sobre outra paleta flutuante. Quando aparecer uma borda realçada ao redor da paleta de destino, solte o botão do mouse.
- 2 Clique em qualquer guia na janela para trazer a paleta correspondente para a frente.

Como a paleta de objetos não possui uma guia, ela não pode ser encaixada com outras paletas mediante o arraste; no entanto, é possível combinar outras paletas com a paleta de objetos, arrastando as guias daquelas sobre esta.

Para remover uma paleta da paleta com guias:

Arraste a sua guia para fora da janela.

Para mover uma paleta de uma paleta com guias para outra:

Arraste a sua guia para a outra paleta com guias. Quando aparecer uma borda realçada ao redor da paleta de destino, solte o botão do mouse.

Como definir as preferências das paletas flutuantes

Utilize as preferências de paletas flutuantes para especificar quais paletas e inspetores deverão aparecer sempre na frente da janela do documento, e quais poderão ser obscurecidos pela janela do documento. Utilize também este painel de preferências para especificar as paletas e inspetores que aparecerão no Iniciador. Todos os itens que aparecem no Iniciador aparecerão também no Mini-iniciador.

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

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

Como padrão, todas as janelas, paletas e inspetores são selecionados de maneira a aparecerem na frente da janela do documento.

- 2 Cancele a seleção das janelas, paletas e inspetores que deverão aparecer na parte de trás da janela do documento.

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

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

Sobre a janela do documento

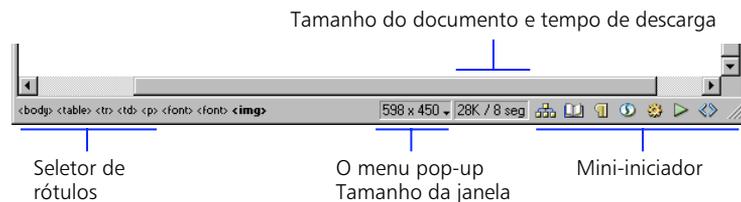
A janela do documento exibe o documento atual aproximadamente com a mesma aparência como será visualizado em um navegador da Web. A barra de título na janela do documento exibe o título da página e, entre parênteses, o nome do arquivo e um asterisco, caso o arquivo contenha alterações não salvas.

Os rótulos que controlam o texto ou objeto selecionado aparecem no seletor de rótulos, na parte inferior esquerda da janela do documento. Clique em um destes rótulos para realçar o seu conteúdo na janela do documento. Clique em `<body>`, para selecionar o conteúdo do corpo inteiro do documento.

O conjunto de botões na parte inferior direita da janela do documento é denominado Mini-iniciador, que é uma versão menor do Iniciador. Os botões que aparecem como padrão no Mini-iniciador são idênticos aos que aparecem no Iniciador: eles abrem a janela do site, paleta de bibliotecas, paleta de estilos HTML, paleta de estilos CSS, inspetor de comportamentos, paleta de histórico e o inspetor de origem de HTML.

A estimativa de tamanho do documento, o tempo de descarga da página, incluindo todos os elementos dependentes, como as imagens e os filmes Shockwave, aparecerão à esquerda do Mini-iniciador. Consulte “Como verificar o tempo e o tamanho da descarga”, na página 172.

O menu pop-up Tamanho da janela permite redimensionar a janela do documento de acordo com dimensões pré-determinadas ou personalizadas. Consulte “Como redimensionar a janela do documento”, na página 65.



Como redimensionar a janela do documento

As dimensões atuais da janela do documento (em pixels) aparecerão na barra de status da mesma. A ação de clicar no tamanho da janela exibe o menu pop-up Tamanho da janela, que permite definir o tamanho da janela, de modo a caber nos diversos tamanhos comuns de monitores. Para ajudá-lo a desenhar uma página com boa aparência em um tamanho específico (ou em diversos tamanhos), a janela do documento poderá ser ajustada a qualquer um dos tamanhos listados no menu pop-up.

Nota: O tamanho da janela é fornecido como as dimensões internas da janela do navegador sem bordas, enquanto que o tamanho do monitor está listado entre parênteses. Assim, por exemplo: a opção "536 x 196 (640 x 480, padrão)" é o tamanho da janela a ser utilizado se for provável que os visitantes estejam utilizando o Internet Explorer ou o Netscape Navigator em suas configurações padrão em um monitor de 640 x 480.

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

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

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

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

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

- 3 Clique no campo Descrição, para inserir um texto descritivo sobre um tamanho específico.

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

- 1 Escolha Editar os tamanhos, no menu pop-up Tamanho da janela.
- 2 Clique no espaço em branco abaixo do último valor na coluna Largura.
- 3 Digite os valores de Largura e Altura.
- 4 Clique no campo Descrição, para inserir um texto descritivo sobre o tamanho adicionado.

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

Como definir as preferências da barra de status

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

Tamanhos da janela permite personalizar os tamanhos da janela que aparecem no menu pop-up da barra de status. Consulte “Como redimensionar a janela do documento”, na página 65.

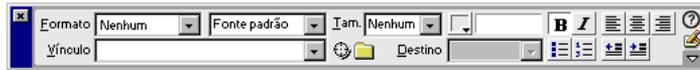
Velocidade da conexão determina a velocidade da conexão (em quilobits por segundo) utilizada no cálculo do tamanho de descarga. O tamanho da descarga da página é exibido na barra de status. O tamanho da descarga de imagens é exibido no inspetor de propriedades, quando uma imagem for selecionada.

Mostrar o Mini-iniciador na barra de status faz com que o Dreamweaver exiba o Mini-iniciador na parte inferior da janela do documento. Os botões no Mini-iniciador abrem janelas, paletas e inspetores.

Como utilizar o inspetor de propriedades

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

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



A maioria das alterações feitas às propriedades será imediatamente aplicada à janela do documento. Para algumas propriedades, é necessário clicar fora de seus campos de texto para a edição de propriedades ou pressionar a tecla Tab, para alternar para outra propriedade e aplicar a alteração.

O tipo de elemento selecionado determinará as propriedades que aparecerão no inspetor de propriedades. Para obter informações sobre as opções específicas, selecione um elemento na janela do documento e, em seguida, clique no ícone da Ajuda, no canto superior direito do inspetor de propriedades.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas do elemento selecionado. Clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades para examinar outras propriedades do elemento. Em alguns casos, é possível que certas propriedades pouco conhecidas não apareçam mesmo no inspetor de propriedades expandido.

Como utilizar o Iniciador

O Iniciador contém botões para abrir e fechar várias paletas, janelas e inspetores. Para mostrar ou ocultar o Iniciador, escolha Janela > Iniciador.



Para alternar a orientação do Iniciador de horizontal para vertical, clique no ícone de orientação, situado no canto inferior direito.

Para obter mais informações sobre os botões padrão do Iniciador, consulte “Sobre a janela do site”, na página 144, “Como utilizar a paleta de bibliotecas”, na página 378, “Como formatar o texto com os estilos HTML”, na página 184, “Como utilizar a paleta de estilos CSS”, na página 195, “Como utilizar o inspetor de comportamentos”, na página 300, “Sobre a paleta de histórico”, na página 95 ou “Como utilizar o inspetor de origem de HTML”, na página 339.

Como personalizar o Iniciador

Utilize as preferências das paletas flutuantes para determinar os itens que aparecerão no Iniciador e no Mini-iniciador, situados na parte inferior da janela do documento.

Para especificar as paletas flutuantes que aparecerão no Iniciador e no Mini-iniciador:

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

Os itens selecionados para a exibição no Iniciador e no Mini-iniciador estão listados na caixa Mostrar no Iniciador. Como padrão, há sete itens listados.

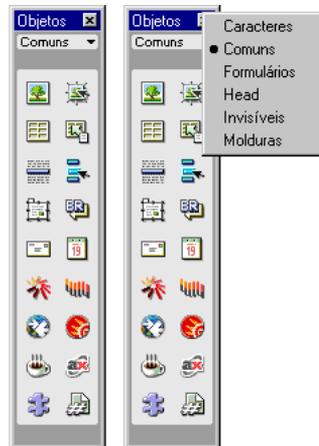
- 2 Para adicionar um item ao Iniciador e ao Mini-iniciador, clique no botão com o sinal de adição (+).
- 3 Para remover um item do Iniciador e do Mini-iniciador, realce-o e clique no botão com o sinal de subtração (-).
- 4 Para mover um item para cima ou para baixo na lista, o que corresponde a movê-lo respectivamente para a esquerda ou direita no Iniciador e no Mini-iniciador, selecione o item e, em seguida, clique nas teclas de seta.
- 5 Clique em OK.

O Iniciador e o Mini-iniciador serão alterados, exibindo os itens especificados.

Como utilizar a paleta de objetos

A paleta de objetos contém botões para inserir objetos, como tabelas, camadas e imagens. Para mostrar ou ocultar a paleta de objetos, escolha Janela > Objetos. Para inserir um objeto, clique no botão correspondente da paleta de objetos ou arraste o ícone do botão até a janela do documento. Mantenha pressionada a tecla Control (no Windows) ou Option (no Macintosh) enquanto insere um objeto, a fim de ignorar a caixa de diálogo de inserção de objetos e inserir um objeto vazio alocador de espaço do tipo especificado. Por exemplo: para inserir um alocador de espaço de uma imagem sem especificar um arquivo de imagem, mantenha pressionada a tecla Control ou Option e clique no botão Imagem.

Como padrão, a paleta de objetos contém seis painéis: Caracteres, Comuns, Formulários, Molduras, Cabeçalho e Invisíveis. Utilize o menu pop-up situado no alto da paleta para alternar entre os painéis. Você pode modificar qualquer objeto da paleta ou criar novos; consulte “Como alterar a paleta de objetos”, na página 388. Para obter informações sobre as opções de cada painel, consulte os tópicos relacionados na Ajuda do Dreamweaver.



A paleta de objetos contém os seguintes painéis:

- O painel Comuns contém os objetos mais comumente utilizados, como Imagem, Tabela e Camada.
- O painel Caracteres contém caracteres especiais, como os símbolos de copyright e marca registrada, além de aspas curvas. Observe que é possível que estes símbolos não sejam exibidos corretamente nos navegadores diferentes das versões 3 e 4 do Navigator e das versões 3 e 4 do Internet Explorer.
- O painel Formulários contém botões para criar os formulários e seus elementos.
- O painel Molduras contém estruturas comuns dos conjuntos de molduras.

- O painel Cabeçalho contém botões para adicionar diversos elementos HEAD, como os rótulos META, KEYWORDS e BASE.
- O painel Invisíveis contém botões para criar objetos que não são visíveis na janela do documento, como as âncoras com nome. Escolha Exibir > Elementos invisíveis, para mostrar os ícones que marcam a posição desses objetos. Clique nos ícones dos elementos invisíveis na janela do documento, a fim de selecionar os objetos e alterar as suas propriedades. Consulte “Sobre os elementos invisíveis”, na página 90.

Algumas configurações das preferências gerais afetam a paleta de objetos. Para modificá-las, escolha Editar > Preferências e, em seguida selecione Geral.

- Ao inserir objetos, como os imagens, tabelas, roteiros e elementos HEAD, uma caixa de diálogo solicitará informações adicionais. Essas caixas de diálogo podem ser suprimidas, ao se desativar a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos. Ao inserir um objeto com esta opção desativada, serão conferidos valores de atributos padrão ao objeto. Utilize o inspetor de propriedades para alterar as propriedades do objeto após a inserção.
- As preferências da paleta de objetos permitem exibir o conteúdo da paleta como Apenas texto, Apenas ícones ou Texto e ícones.

Como utilizar a paleta de histórico

A paleta de histórico mantém um registro de cada etapa do seu trabalho no Dreamweaver. Para exibir a paleta de histórico, escolha Janela > Histórico.



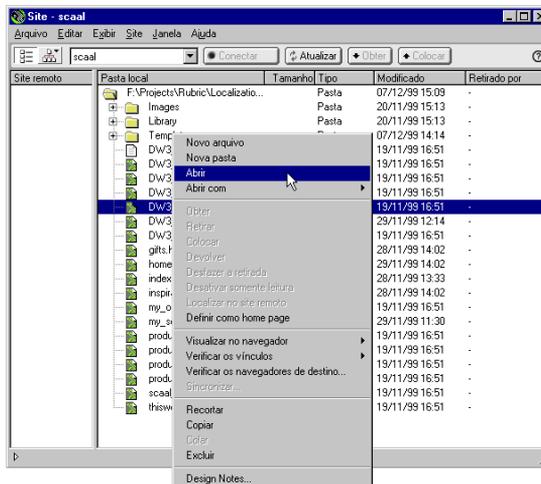
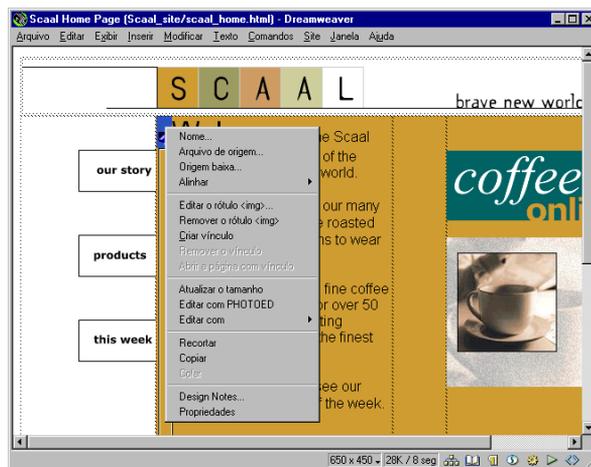
É possível utilizar a paleta de histórico para desfazer diversas etapas simultaneamente, para executá-las novamente e para automatizar as etapas ao criar novos comandos. Para obter mais detalhes, consulte “Sobre a paleta de histórico”, na página 95.

Como utilizar os menus contextuais

O Dreamweaver utiliza amplamente os menus contextuais, que se constituem em um método para acessar rapidamente os comandos e propriedades mais úteis, relativos ao objeto ou à janela que está sendo trabalhada. Os menus contextuais contêm apenas a lista dos comandos que pertencem à seleção atual.

Para poder utilizar os menus contextuais:

- 1 Abra o menu contextual, clicando com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressionando a tecla Control e clicando no objeto ou janela (no Macintosh).
- 2 Selecione o comando no menu contextual e solte o botão do mouse.



Como utilizar o inspetor de origem de HTML

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

As modificações feitas na janela do documento serão transpostas imediatamente para o inspetor de origem de HTML. Quando você digitar HTML no inspetor de origem de HTML e clicar fora do mesmo, as alterações correspondentes aparecerão na janela do documento. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar o inspetor de origem de HTML”, na página 339.

Para a edição secundária dos rótulos HTML, é possível utilizar o Quick Tag Editor, em vez de exibir o inspetor de origem de HTML. Para exibir o Quick Tag Editor, pressione as teclas Control e T (no Windows) ou Command e T (no Macintosh), ou escolha Modificar > Quick Tag Editor. Para obter mais informações, consulte “Como editar um rótulo HTML na janela do documento”, na página 340.

Como definir as preferências

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

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

Como definir as preferências gerais

As preferências gerais controlam a aparência geral do Dreamweaver. Para alterar essas preferências, escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Geral.

Como definir as preferências de fontes/codificação

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

Para alterar a codificação do documento atual:

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

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

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

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

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

Usando o Dreamweaver com outros aplicativos

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

- Para obter informações sobre a utilização do Dreamweaver com outros editores de HTML, como HomeSite ou BBEdit, consulte “Como utilizar os editores de HTML externos”, na página 354.
- Podem ser especificados os navegadores preferidos para visualizar o site. Consulte “Como visualizar em navegadores”, na página 170.
- O editor de imagens externo, como Macromedia Fireworks, pode ser iniciado no Dreamweaver. Consulte “Como utilizar um editor de imagens externo”, na página 205.
- É possível configurar o Dreamweaver para que inicie um editor diferente, de acordo com o tipo de arquivo. Consulte “Como iniciar um editor externo de mídia”, na página 284.
- Para obter informações sobre a inclusão de animação no seu site com os filmes Flash, consulte “Como inserir filmes Flash”, na página 288.
- Para saber como tornar o site interativo utilizando os filmes Shockwave, consulte “Como inserir filmes Shockwave”, na página 286.

CAPÍTULO 3

Como criar sites e documentos

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

É possível criar documentos personalizados com o Dreamweaver. Porém, a maioria dos criadores para a Web criam sites coerentes, e não apenas simples conjuntos de documentos da Web não-relacionados. O Dreamweaver constitui uma ferramenta para a criação e gerenciamento de sites, assim como para a criação e edição de documentos.

A criação de um site a partir de um conjunto irregular de documentos já existentes é muito mais difícil do que a criação de novos documentos a partir do projeto de um site em comum. Para obter os melhores resultados, projete e planeje o seu site antes de criar qualquer página que o integrará.

Nota: Se não for possível aguardar o momento certo para a criação dos documentos, tente utilizar algumas das ferramentas de criação de documentos do Dreamweaver, para criar um exemplo de documento. Consulte “Como criar e editar os documentos HTML”, na página 84. Mas não tente criar os documentos definitivos antes de configurar o site.

A primeira etapa para criar um site da Web é o planejamento. Consulte “Sobre o planejamento de sites”, na página 74. A etapa seguinte envolve a configuração da estrutura básica do site; consulte “Como criar um site local”, na página 77. Se você já tiver um site em um servidor da Web e desejar utilizar o Dreamweaver para editá-lo, consulte “Como editar e atualizar um site já existente”, na página 78.

Uma vez criado o site local, você poderá preenchê-lo com documentos. Os documentos são as páginas vistas pelos usuários quando visitam um site da Web. Podem conter texto e imagens, bem como um conteúdo mais sofisticado, como som, animação e vínculos a outros documentos. Durante a criação e o trabalho com os documentos, o Dreamweaver gera automaticamente o HTML subjacente. Utilize o inspetor de origem de HTML para examinar ou editar o código de origem de HTML.

É possível criar documentos no Dreamweaver a partir de páginas HTML em branco ou modelos. Os documentos HTML criados em outros aplicativos também podem ser abertos e modificados. Consulte “Como criar e editar os documentos HTML”, na página 84.

Utilize a caixa de diálogo Propriedades da página para configurar um documento e definir os elementos básicos da página. O título da página identifica o documento para o usuário. As imagens e a cor do fundo, as cores do texto e dos vínculos personalizam a página e distinguem o texto comum do hipertexto. Consulte “Como definir as propriedades do documento”, na página 93.

Adicione texto aos documentos através de digitação na janela do documento ou da colagem do texto a partir de outras origens. Adicione imagens, réguas horizontais e outros objetos utilizando a paleta de objetos ou os comandos do menu Inserir. Consulte “Como adicionar texto e inserir objetos”, na página 86.

Durante a inclusão do conteúdo, os objetos podem ser selecionados e modificados diretamente na janela do documento. Em alguns casos, talvez seja preciso selecionar os marcadores que representem os elementos da página que não estão visíveis na janela do documento. Consulte “Como selecionar os elementos na janela do documento”, na página 89.

Para auxiliá-lo a gerenciar o seu site, o Dreamweaver exibe os arquivos do site como uma lista de arquivos ou como um mapa do site. É possível utilizar o mapa do site para criar e exibir rapidamente os protótipos de seus sites da Web. Consulte “Como trabalhar com os arquivos do site”, na página 82 e “Como exibir a estrutura do site”, na página 127.

Quando já houver alguns documentos no site, é possível criar vínculos para conectá-los a outros documentos do site ou de sites remotos, a endereços eletrônicos ou roteiros. Consulte “Como criar os vínculos”, na página 113.

Por último, defina um site remoto que corresponda ao site local, e carregue para ele os arquivos locais, a fim de tornar as páginas visíveis aos visitantes. Consulte “Como configurar um site remoto”, na página 140.

Sobre o planejamento de sites

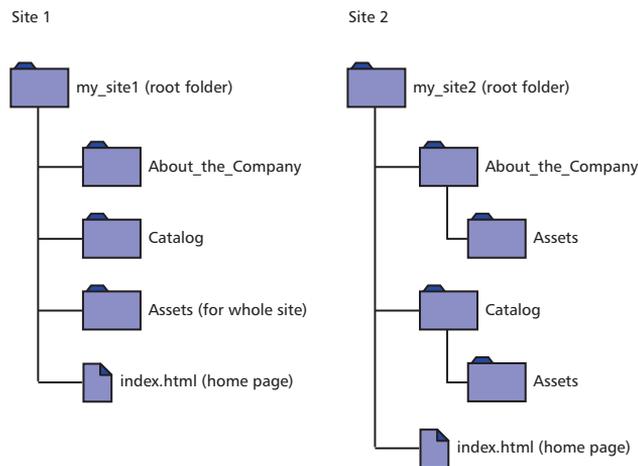
No Dreamweaver, o termo *site* pode se referir a um site da Web ou a um local de armazenamento de documentos pertencentes a um site da Web. A maneira usual de se configurar um site envolve a criação de uma pasta no disco local, que contém todos os arquivos do site, e a criação e edição de documentos contidos nesta pasta. Estes arquivos são, então, periodicamente copiados para um servidor da Web, que permite a exibição do site por outras pessoas. Esta abordagem é melhor do que criar e editar arquivos no próprio site ativo da Web, pois ela permite testar as alterações no site local antes de torná-las publicamente visualizáveis e, em seguida, efetuar uma série de alterações simultâneas ao site.

Como planejar a estrutura do site

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

Classifique o seu site em categorias. Coloque páginas relacionadas na mesma pasta; por exemplo: os press releases, informações de contato e oportunidades de empregos em sua empresa poderão ser armazenados em uma pasta, enquanto que as páginas relativas ao seu catálogo on-line poderão ser armazenadas em outra pasta. Sempre que necessário, utilize subpastas.

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



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

Como planejar a navegação no site

Um outro aspecto em que o planejamento de sites apresenta vantagens é a navegação. À medida que cria o seu site, pense na experiência que você deseja proporcionar aos visitantes.

“Você está aqui”. É necessário que os visitantes possam saber em que local do seu site eles estão a qualquer momento e como retornar à página de nível superior.

Como buscar e índices. É necessário que os visitantes localizem qualquer informação que desejarem com facilidade.

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

Utilize as ferramentas de navegação do Dreamweaver para auxiliá-lo a criar o site. Consulte “Vínculos e navegação”, na página 109 para obter mais informações.

Como planejar a utilização de modelos e bibliotecas

Os modelos e bibliotecas do Dreamweaver permitem a reutilização de layouts e elementos de página em vários tipos de documentos. Contudo, é mais difícil aplicar layout e elementos reutilizáveis a um conjunto de páginas já existentes do que criar novas páginas utilizando estes elementos desde o início.

Utilizar os modelos. Se muitas páginas forem utilizar o mesmo layout, planeje e desenhe um modelo para este layout. Em seguida, você poderá criar novas páginas com base neste modelo, e se decidir alterar o layout de todas estas páginas, basta alterar o modelo.

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

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

Para obter mais informações sobre como reutilizar os layouts e elementos de uma página, consulte “Modelos e bibliotecas”, na página 359 .

Como criar um site local

Um site local — a área local de armazenamento dos arquivos do seu site na Web — requer um nome e uma pasta raiz local onde você planeja armazenar todos os arquivos do site. Crie um site local para cada site da Web a ser utilizado.

A pasta raiz local do site deverá ser uma pasta configurada especificamente para ele. Não utilize o seu disco ou a pasta do aplicativo do Dreamweaver como raiz do site. Uma boa abordagem organizacional consiste na criação de uma pasta denominada Sites e na criação de pastas raiz locais dentro desta, uma para cada site a ser utilizado.

Para criar um site local:

1 Escolha Site > Novo site.

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

2 Digite uma das seguintes opções:

- No campo Nome do site, digite o nome do site. O nome do site aparecerá na janela Site e no submenu Site > Abrir o site. Use a sua imaginação para escolher o nome.
- No campo Pasta raiz local, especifique a pasta do disco local onde serão armazenados os arquivos, modelos e itens de biblioteca do site. O Dreamweaver resolve os vínculos relativos à raiz levando em conta esta pasta. Consulte “Sobre os caminhos relativos à raiz”, na página 112. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar a pasta, ou digite um caminho e o nome da pasta no campo de texto. Se a pasta raiz local ainda não existir, crie-a na caixa de diálogo de busca de arquivos. Observe que, se você estiver utilizando um Macintosh sem os Serviços de navegação instalados, pode não ser possível criar uma pasta nesta caixa de diálogo.
- Na opção Atualizar a lista de arquivos locais automaticamente, indique se deseja atualizar automaticamente a lista de arquivos locais cada vez que copiar arquivos para o site local. O cancelamento desta opção aumentará a velocidade com que o Dreamweaver copia estes arquivos, porém quando esta opção não estiver selecionada, o painel Local da janela do site deixará de ser automaticamente atualizado. Para atualizar manualmente a janela do site, clique no botão Atualizar, situado nesta janela. Para atualizar manualmente o painel Local apenas, escolha Exibir > Atualizar o local na janela do site (no Windows), ou Site > Exibir os arquivos do site > Atualizar o local (no Macintosh).

- No campo Endereço HTTP, digite a URL que o site da Web concluído utilizará, para que o Dreamweaver possa verificar os vínculos no site que utilizam URLs absolutas. Consulte “Como verificar os vínculos entre os documentos”, na página 168. Por exemplo: o endereço HTTP do site da Macromedia na Web é <http://www.macromedia.com>.
- Na opção Cache, indique se deseja criar um cache local, para melhorar a velocidade das tarefas de vinculação e gerenciamento do site. Se você não selecionar esta opção, o Dreamweaver o notificará novamente, sugerindo a criação de um cache antes que ele crie o site.

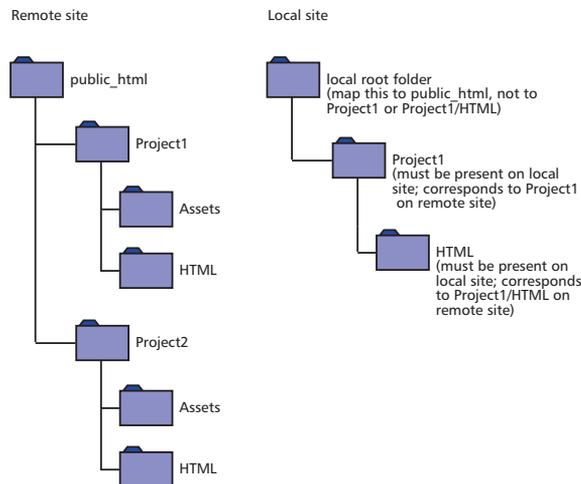
3 Clique em OK.

Posteriormente, quando o site estiver pronto para ser publicado em um servidor remoto, você deverá incluir informações adicionais relacionadas ao site. Para obter mais informações sobre os sites remotos, consulte “Como configurar um site remoto”, na página 140.

Como editar e atualizar um site já existente

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

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



Para editar um site da Web já existente:

- 1 Defina um site local para o qual deseja copiar o site remoto. Ou seja, crie uma pasta local que abrigará o site e defina-a como sendo a pasta raiz local (consulte “Como criar um site local”, na página 77).
- 2 Defina um site remoto utilizando as informações sobre o site já existente. Consulte “Como configurar um site remoto”, na página 140. Certifique-se de escolher a pasta raiz correta para o site remoto.
- 3 Conecte-se ao site remoto utilizando o botão Conectar, na janela do site.
- 4 Dependendo da extensão do site remoto a ser editada, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Se desejar trabalhar com o site inteiro, selecione a pasta raiz do site remoto e clique em Obter, para descarregar o site inteiro no disco local.
 - Se desejar trabalhar apenas com um dos arquivos ou pastas do site, localize-o no painel Remoto da janela do site e clique em Obter, para descarregá-lo no disco local. O Dreamweaver automaticamente duplica o quanto for possível a estrutura do site, posicionando o arquivo descarregado na porção à direita da hierarquia do site. Ao editar apenas uma parte de um site, opte preferencialmente por descarregar os arquivos dependentes.
- 5 Prossiga como se estivesse criando um site a partir do zero: edite os documentos, visualize e teste-os, e carregue-os novamente para o site remoto.

Como exibir e abrir os arquivos na janela do site

Utilize a janela do site para exibir os sites locais e remotos, adicionar ou remover documentos do site ou para estabelecer a estrutura navegacional do site segundo um mapa do site. Para obter mais informações, consulte “Sobre a janela do site”, na página 144.

É possível definir cada um dos dois painéis da janela do site, para que mostrem o site local, o site remoto ou um mapa gráfico do site local. Por exemplo: é possível exibir o site local em um painel e o site remoto em outro; ou o site local em exibição de arquivos em um painel e em exibição de mapa no outro painel. Para obter mais informações sobre a exibição de mapas de sites, consulte “Como exibir a estrutura do site”, na página 127.

Como exibir os sites locais

A janela do site pode exibir o conteúdo tanto dos sites locais quanto dos remotos. Os sites locais são exibidos como uma lista de arquivos, um mapa visual ou ambos. Os sites remotos são exibidos apenas como uma lista de arquivos. Para poder exibir um site remoto, é necessário configurá-lo; consulte “Como configurar um site remoto”, na página 140.

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

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

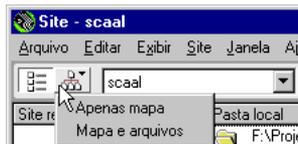


O painel que exibe os arquivos do site local é identificado por Pasta local, enquanto que o painel que exibe os arquivos do site remoto é identificado por Site remoto.

Nota: Se você estiver exibindo um site local que não possui um site remoto correspondente, o painel Site remoto estará vazio.

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

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



O painel que exibe o site local como um mapa é identificado por Navegação no site; o outro painel exibe os arquivos do site local (identificado por Pasta local) ou os arquivos do site remoto (identificado por Site remoto), dependendo das preferências Mostrar sempre que tiverem sido definidas.

Para exibir apenas o mapa do site:

Mantenha pressionado o botão do mouse com o ponteiro sobre o botão Mapa do site e, no menu pop-up, selecione Apenas o mapa.

Como alterar as exibições de sites

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

Para definir em quais painéis aparecerão os sites local e remoto:

- 1** Escolha Editar > Preferências e selecione a categoria de FTP do site.
- 2** Siga um dos procedimentos abaixo:
 - No menu Mostrar sempre, selecione Arquivos locais e, em seguida, escolha se deseja exibir os arquivos locais no painel direito ou esquerdo da janela do site.

O site local aparecerá no painel selecionado e o site remoto (ou o mapa do site) aparecerá no painel oposto. Quando esta opção for escolhida, os arquivos do site local serão sempre mostrados na janela do site, mesmo quando a janela for reduzida a um painel.
 - No menu Mostrar sempre, selecione Arquivos remotos e, em seguida, escolha se deseja exibir os arquivos remotos no painel direito ou esquerdo da janela do site.

O site remoto aparecerá no painel selecionado e o site local (ou o mapa do site, sempre local) aparecerá no painel oposto. Quando esta opção for escolhida, os arquivos do site remoto serão sempre mostrados na janela do site, mesmo quando esta for reduzida a um painel.
- 3** Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Preferências e aplicar as alterações.

Para alterar a área de exibição:

Na janela do site, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste a barra de divisão que separa os painéis para aumentar ou diminuir a área de exibição do painel direito ou esquerdo da janela.
- Utilize as barras de rolagem situadas na parte inferior dos painéis para pular o conteúdo dos mesmos.
- No mapa do site, arraste a seta acima de um arquivo para alterar o espaço entre os arquivos.

Para reduzir a janela do site a um painel:

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

Nota: O painel que continuar visível corresponde à sua escolha de *Mostrar sempre* na caixa de diálogo *Preferências de FTP do site*.

Para obter mais informações sobre as preferências relativas ao site, consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146.

Como trabalhar com os arquivos do site

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

Para exibir os arquivos do site:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha *Janela > Arquivos do site*, a fim de abrir a janela do site na exibição Arquivos do site.
- Na janela do site, clique no botão *Arquivos do site*.

Para abrir um arquivo a partir da exibição Arquivos do site:

Clique duas vezes no ícone do arquivo.

Para adicionar uma nova pasta ao site:

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

Para adicionar um novo arquivo ao site:

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

Para atualizar a exibição Arquivos do site depois de concluir as alterações fora do Dreamweaver:

Siga um dos procedimentos abaixo:

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

Para localizar e selecionar os arquivos locais mais recentes:

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

Para localizar e selecionar os arquivos remotos mais recentes:

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

Para obter mais informações sobre como trabalhar com os sites locais e remotos, consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148.

Como remover um site da lista de sites

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

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

Para remover um site da lista de sites:

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

Como criar e editar os documentos HTML

Agora que já conta com um site definido, você poderá passar a criar os documentos (páginas) que o constituirão. Se ainda não tiver definido um site, consulte “Como criar um site local”, na página 77.

É possível criar novos documentos HTML em branco no Dreamweaver ou abrir um documento HTML já existente, independentemente de como tenha sido criado. Também é possível criar um novo documento com base em um modelo.

Nota: Quando salvar os documentos, sempre que possível, evite utilizar espaços e caracteres especiais nos nomes de arquivos e pastas.

Para criar um documento HTML em branco em uma nova janela do documento:

Escolha Arquivo > Novo, a partir de uma janela do documento já existente (no Windows) ou a partir da barra de menus principal (no Macintosh).

Se o inspetor de origem de HTML for aberto (escolha Janela > Origem de HTML), você poderá notar que, na realidade, não se trata de um documento em branco — ele contém os rótulos HTML, HEAD (CABEÇALHO) e BODY (CORPO) para adiantar o trabalho. Durante a digitação na janela do documento ou na inserção de objetos, como tabelas e imagens, o inspetor de origem de HTML pode ser mantido aberto para que seja observada a criação do código de origem de HTML. Para obter mais informações sobre o inspetor de origem de HTML, consulte “Como utilizar o inspetor de origem de HTML”, na página 339.

Nota: Não utilize caracteres especiais (como é, ç ou ¥) ou pontuação (como dois pontos, barras inclinadas ou pontos) nos nomes dos arquivos que serão colocados em um servidor remoto. Muitos servidores converterão estes caracteres durante a carga, o que provocará a ruptura dos vínculos entre os arquivos.

Para abrir um arquivo HTML já existente, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Abrir.
- Se o arquivo tiver sido criado com o Microsoft Word, escolha Arquivo > Importar > Importar HTML do Word.

O Dreamweaver abrirá o arquivo e removerá códigos HTML estranhos ou desnecessários que tiverem sido gerados pelo Word. O Microsoft Word 97 e as versões mais avançadas contam com o recurso Salvar como HTML, que adiciona código HTML à medida que converte o documento em HTML. Para obter mais informações, consulte “Limpar o HTML do Microsoft Word”, na página 352.

Nota: Não é possível importar diretamente um arquivo do Microsoft Word (com a extensão .doc) para o Dreamweaver. Se desejar importar o conteúdo de um arquivo do Word, inicie o Word e salve o arquivo como HTML antes de importá-lo para o Dreamweaver.

Para criar um novo documento a partir de um modelo:

- 1 Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo.

Aparecerá uma caixa de diálogo com uma lista de modelos disponíveis para o site atual. É necessário criar antes os modelos nos quais se basearão os documentos; consulte “Como criar os modelos”, na página 361.

Quando for criado um documento com base em um modelo, algumas partes do documento serão bloqueadas para que não sejam alteradas. O arquivo do modelo determinará quais regiões serão editáveis. Este procedimento assegura a consistência quando o modelo for utilizado para diversos documentos em um site.

- 2 Selecione um modelo e clique em Selecionar.

Para modificar as partes editáveis de um modelo, selecione o conteúdo do alocador de espaço e digite sobre o mesmo. As partes não-editáveis do modelo são identificadas por uma cor realçada. Para personalizar as cores realçadas, consulte “Como definir as preferências dos modelos”, na página 363.

Para saber mais sobre a maneira de criar e trabalhar com modelos, consulte “Modelos e bibliotecas”, na página 359 .

Como adicionar texto e inserir objetos

A inclusão do conteúdo das páginas é feita através da digitação ou colagem de texto, e da inserção de objetos, como imagens, tabelas e camadas.

Para adicionar texto ao documento, siga um dos procedimentos abaixo:

- Digite o texto diretamente na janela do documento.
- Copie o texto de outro aplicativo, passe ao Dreamweaver, posicione o ponto de inserção na janela do documento e escolha Editar > Colar como texto. O Dreamweaver não conservará a formatação aplicada no outro aplicativo, porém conservará as quebras de linha.

Para obter mais informações sobre a formatação de texto, consulte “Como formatar o texto”, na página 177.

Para inserir tabelas, imagens e outros objetos no documento, escolha uma das seguintes opções:

- Utilize os comandos no menu Inserir para adicionar os objetos especificados no documento, na posição do ponto de inserção.
- Escolha Janela > Objetos, para abrir a paleta de objetos. Localize o tipo de objeto desejado e clique nele ou arraste-o para inserir o objeto na janela do documento.

Para a maioria dos objetos, aparecerá uma caixa de diálogo que solicita a escolha da opção ou do arquivo desejado. Para ocultar a caixa de diálogo, escolha Editar > Preferências, selecione Geral e desmarque a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos.

Nota: Para inserir diversos espaços consecutivos, utilize Inserir > Espaço não-separável. Porém, se desejar alinhar os itens em colunas, utilize uma tabela.

Como inserir datas

O Dreamweaver conta com um objeto Data, conveniente à inserção da data atual, em qualquer formato de sua preferência, e conta com a opção de atualização desta data sempre que o arquivo for salvo.

Para inserir a data atual em um documento:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir a data.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Data.
 - Abra a paleta de objetos escolhendo Janela > Objetos e, em seguida, abra o painel Comuns e clique no botão Data.
- 3 Na caixa de diálogo resultante, selecione o formato do nome do dia da semana, da data e da hora.
- 4 Se desejar que a data inserida seja atualizada a cada vez que o documento for salvo, selecione Atualizar automaticamente no salvamento. Se desejar que a data se torne um texto simples quando for inserida, sem atualizações automáticas, cancele a seleção desta opção.
- 5 Clique em OK para inserir a data.

Sobre os caracteres especiais

Certos caracteres especiais são representados em HTML por um nome ou número, denominado *entidade*. O HTML inclui nomes de entidades de caracteres como o símbolo de direitos autorais (©) o símbolo de E comercial (&) e o símbolo de marca comercial registrada (®). Cada entidade possui um nome (como —) e um equivalente numérico (como —).

Infelizmente, muitos navegadores (especialmente os mais antigos e os diferentes do Navigator e do Internet Explorer) não exibem muitas das entidades com nomes. A maior parte dos navegadores exibe a maioria das entidades numéricas comumente utilizadas, porém é mais difícil se lembrar do número de uma entidade do que de seu nome.

Para obter uma lista de nomes e números de entidades, consulte a URL com a tabela de entidades apresentada em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Como inserir caracteres especiais

É possível inserir diversos caracteres especiais (no formato de entidades HTML) utilizando o painel Caracteres da paleta de objetos.

Para inserir um caractere especial em um documento:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o caractere especial.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha o nome do caractere no submenu Inserir > Caracteres.
 - Abra a paleta de objetos (escolhendo Janela > Objetos), selecione o painel Caracteres e escolha um caractere na lista.

Existem muitos outros caracteres especiais disponíveis; para poder selecioná-los, escolha Inserir > Caracteres > Mais, selecione um caractere e clique em OK.

Como utilizar as régua horizontais

As régua horizontais (linhas) são úteis para organizar as informações. Em uma página, é possível separar visualmente o texto e os objetos com uma ou mais régua.

Para criar uma régua horizontal:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir a régua horizontal.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Régua horizontal.
 - Escolha Janela > Objetos, para abrir a paleta de objetos e, em seguida, clique no botão Régua horizontal.

Para modificar uma régua horizontal:

- 1 Na janela do documento, selecione a régua horizontal.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades e modificar as propriedades conforme o desejado.

Como selecionar os elementos na janela do documento

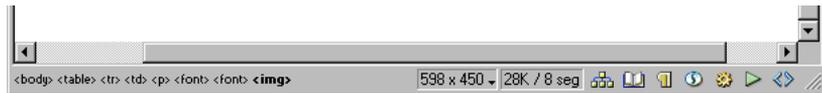
Normalmente, você clica em um elemento para selecioná-lo. Se um elemento estiver invisível, talvez seja preciso torná-lo visível antes de escolhê-lo.

Utilize as técnicas abaixo para selecionar os elementos:

- Para selecionar um elemento visível na janela do documento, arraste o mouse sobre o elemento ou clique nele.
- Para selecionar um elemento invisível, escolha Exibir > Elementos invisíveis (se esta opção já não estiver selecionada) e, em seguida, clique no marcador do elemento. Consulte “Sobre os elementos invisíveis”, na página 90.

Alguns objetos aparecem na página em um lugar diferente de onde está inserido o seu código. Por exemplo: uma camada pode estar em qualquer posição na página, mas o código que a define está em uma posição fixa. O Dreamweaver exibe os marcadores na janela do documento para mostrar a localização do código dos elementos invisíveis.

- Para selecionar um rótulo completo (inclusive o seu conteúdo, se houver), clique em um rótulo do seletor de rótulos, situado na parte inferior esquerda da janela do documento. O seletor sempre mostra os rótulos que circundam a seleção atual ou a posição do ponto de inserção.



Seletor de rótulos

Por exemplo: se tiver sido definido um vínculo para uma imagem, o código HTML no inspetor de origem HTML terá a seguinte aparência:

```
<a href="http://www.macromedia.com"></a>
```

A ação de clicar na imagem que estiver dentro da janela do documento selecionará o rótulo `` no seletor de rótulos, que corresponde à seleção de `` no inspetor de origem de HTML.

Para selecionar o vínculo, clique na imagem que estiver dentro da janela do documento e, em seguida, clique em `<a>` que aparece no seletor de rótulos, à esquerda de ``.

Para ver o código HTML associado ao texto ou objeto selecionado, escolha Janela > Origem de HTML, para abrir o inspetor de origem de HTML. As seleções feitas no inspetor de origem de HTML se refletirão na janela do documento.

Sobre os elementos invisíveis

Escolha Exibir > Elementos invisíveis, para mostrar ou ocultar os marcadores na janela do documento que representam os elementos invisíveis, como formulários, âncoras com nome, comentários e roteiros. A possibilidade de visualizar os elementos invisíveis permite selecionar e exibi-los, e também alterar as suas propriedades no inspetor de propriedades.

Os marcadores de elementos que aparecem quando a opção Exibir > Elementos invisíveis for escolhida dependem das definições no painel Elementos invisíveis, na caixa de diálogo Preferências. Por exemplo: é possível especificar que as âncoras com nome deverão estar visíveis, mas não as quebras de linha. Consulte “Como definir as preferências de elementos invisíveis”, na página 90.

É possível criar certos elementos invisíveis (como comentários, âncoras com nome e roteiros) utilizando os botões no painel Invisíveis da paleta de objetos. É possível modificar estes elementos utilizando o inspetor de propriedades. Consulte “Como utilizar a paleta de objetos”, na página 68.

Como definir as preferências de elementos invisíveis

Utilize as preferências de Elementos invisíveis para selecionar os tipos de elementos que estarão visíveis quando for selecionada a opção Exibir > Elementos invisíveis. Os elementos invisíveis, como roteiros, comentários e âncoras com nome são representados por marcadores na janela do documento. A possibilidade de visualizar os elementos invisíveis permite selecionar estes marcadores, para que as suas propriedades possam ser alteradas no inspetor de propriedades.

Para alterar as preferências dos elementos invisíveis:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Elementos invisíveis
- 2 Selecione os elementos que deverão se tornar visíveis. A marca de seleção ao lado do nome do elemento, na caixa de diálogo, significa que ele estará visível quando a opção Exibir > Elementos invisíveis for selecionada.

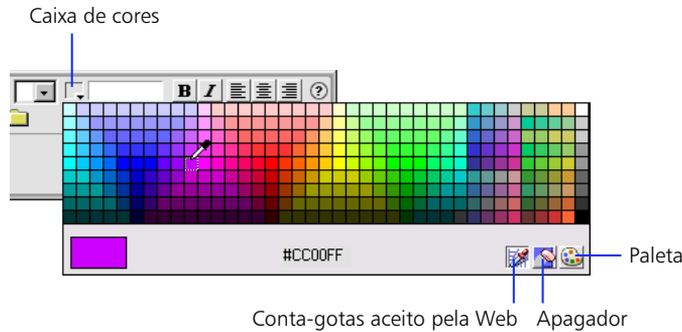
Para obter uma explicação de cada preferência dos elementos invisíveis, consulte a Ajuda do Dreamweaver.

Como escolher as cores

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

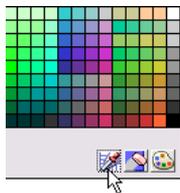
Para escolher uma cor no Dreamweaver:

- 1 Escolha uma caixa de cores em qualqualquer caixa de diálogo ou no inspetor de propriedades.



- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Utilize o conta-gotas, para selecionar uma amostra de cor na paleta. Todas as cores na paleta são aceitas pela Web.
- Utilize o conta-gotas para selecionar uma cor de qualquer lugar do monitor do computador, inclusive fora das janelas do Dreamweaver. Se você clicar na área de trabalho ou em outro aplicativo, o Dreamweaver selecionará a cor do local clicado, porém é possível alternar para o outro aplicativo; neste caso, clique em uma janela do Dreamweaver para continuar a trabalhar neste programa.
- Para limitar a seleção de cores aceitas pela Web, certifique-se de que o botão Conta-gotas aceito pela Web esteja ativado. Quando esta opção estiver ativada, a cor selecionada se transformará na cor mais próxima aceita pela Web. Clique no botão para desativar esta opção.



- Clique no botão Apagador, para remover a cor atual sem escolher outra diferente.
- Clique no botão Paleta, para abrir o seletor de cores do sistema. As cores escolhidas com o seletor de cores do sistema não se transformarão na cor mais próxima aceita pela Web, mesmo se o conta-gotas aceito pela Web estiver ativo.

Sobre as cores aceitas pela Web

Em HTML, as cores são expressas como valores hexadecimais (#FF0000, por exemplo) ou como nomes (vermelho). As cores comuns ao Netscape Navigator e ao Microsoft Internet Explorer nos sistemas Windows e Macintosh, quando são executadas no modo de 256 cores, são chamadas de *cores aceitas pela Web*. Na prática, diz-se que há 216 cores comuns e que qualquer valor hexadecimal que combine os pares 00, 33, 66, 99, CC ou FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 e 255, respectivamente) representa uma cor aceita pela Web.

Contudo, os testes revelam que há somente 212 cores aceitas pela Web. O Internet Explorer no Windows não renderiza corretamente as cores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) e #33FF00 (51,255,0).

Todos os seletores de cores no Dreamweaver utilizam a paleta de 212 cores aceitas pela Web; a escolha de uma cor exibirá o seu valor hexadecimal. Enquanto as quatro cores mencionadas anteriormente não estão na paleta aceita pela Web do Dreamweaver, o valor hexadecimal de cada cor pode ser editado manualmente em qualquer campo de cor, caso seja conveniente utilizá-la.

Para escolher uma cor fora do intervalo aceito pela Web, clique no botão Paleta, no canto inferior direito do seletor de cores do Dreamweaver, para abrir o seletor de cores do sistema. O seletor de cores do sistema não se limita às cores aceitas pela Web.

As versões para UNIX do Netscape Navigator utilizam uma paleta de cores diferente daquela das versões para Windows e Macintosh. Se a programação for exclusiva para as máquinas com o UNIX instalado (ou se o público-alvo for composto por usuários do Windows ou Macintosh com monitores de 24 bits e usuários do UNIX com monitores de 8 bits), considere a possibilidade de utilizar os valores hexadecimais que combinam os pares 00, 40, 80, BF ou FF, que produzem as cores aceitas pela Web no SunOS.

Como definir as propriedades do documento

Os títulos de páginas, as cores e imagens de fundo, além das cores do texto e dos vínculos são propriedades básicas dos documentos HTML. Os títulos das páginas identificam e denominam os documentos. As cores e imagens de fundo definem a aparência geral do documento. As cores do texto ajudam os usuários a distinguir entre texto comum e hipertexto, e também a examinar quais vínculos foram ou não visitados.

Como alterar o título de uma página

O título de uma página HTML ajuda os usuários a controlar o que estão exibindo enquanto navegam; ele serve também para identificar a página nas listas de histórico e marcadores. Se uma página não for intitulada, ela aparecerá na janela do navegador e nessas listas como um *Documento sem título*. Observe que o ato de salvar um documento e lhe dar um nome não corresponde ao ato de dar um título a uma página.

Para alterar o título de uma página:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Propriedades da página.
- No menu contextual, escolha Propriedades da página, clicando com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressionando a tecla Control e clicando na janela do documento (no Macintosh).
- Escolha Exibir > Conteúdo do cabeçalho e, quando aparecer, clique no botão Título. Abra o inspetor de propriedades para editar o título.

2 Digite o título da página na caixa Título.

3 Se estiver utilizando a caixa de diálogo Propriedades da página em vez do inspetor de propriedades, clique em OK.

O título aparecerá na barra de título da janela do documento. O nome do arquivo da página e a pasta na qual o arquivo será salvo aparecerão entre parênteses, ao lado do título.

Como definir uma imagem de fundo ou a cor da página

Utilize a caixa de diálogo Propriedades da página para definir uma imagem ou a cor do fundo da página. Se forem utilizadas uma imagem e uma cor de fundo, a cor aparecerá enquanto a imagem for descarregada. Se a imagem de fundo contiver algum pixel transparente, a cor de fundo transparecerá.

Para definir uma imagem ou cor do fundo:

- 1 Escolha Modificar > Propriedades da página ou selecione Propriedades da página, no menu contextual.
- 2 Defina uma imagem de fundo e/ou uma cor de fundo:
 - Clique no botão Procurar (no Windows) ou no botão Escolher (no Macintosh), para procurar e selecionar a imagem, ou digite o caminho até a imagem de fundo na caixa Imagem do fundo.

O Dreamweaver colocará lado a lado (repetirá) a imagem de fundo, se esta não preencher inteiramente a janela, exatamente como fazem os navegadores.
 - Escolha uma cor para o fundo na caixa Cor do fundo.

Consulte “Como escolher as cores”, na página 90.

Como definir as cores padrão do texto

Defina as cores padrão para um texto comum, vínculos visitados ou não, e os vínculos ativos na caixa de diálogo Propriedades da página ou escolha um esquema de cores predefinido para configurar as cores do texto e do fundo da página. Para obter mais informações, consulte “Como escolher as cores”, na página 90.

Nota: A cor dos vínculos ativos é a cor assumida por um vínculo quando este for clicado.

Para definir as cores padrão do texto, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Propriedades da página e, em seguida, escolha as cores para as opções Cor do texto, Cor do vínculo, Vínculos visitados e Vínculos ativos.
- Escolha Comandos > Definir o esquema de cores e, em seguida, escolha uma Cor do fundo e um conjunto de cores para o Texto e os Vínculos.

A caixa de amostras exibe a aparência do esquema de cores no navegador.

Sobre a paleta de histórico

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



O botão deslizante (polegar) da paleta de histórico indica inicialmente a última etapa efetuada.

Nota: Não é possível reorganizar a ordem das etapas na paleta de histórico. Não encare a paleta de histórico como um conjunto arbitrário de comandos, mas como uma maneira de exibir as etapas, na ordem em que foram efetuadas.

Para definir o número de etapas que a paleta de histórico manterá e mostrará:

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

O valor padrão deverá ser suficiente para as necessidades da maioria dos usuários. Quanto mais alto o número, maiores serão os requisitos de memória da paleta de histórico. Se o número máximo de etapas definido na paleta de histórico for excedido, as primeiras etapas serão descartadas.

Para apagar a lista da paleta de histórico do documento atual:

No menu contextual da paleta de histórico, escolha Limpar o histórico.

Este comando também limpa todas as informações relacionadas aos comandos Desfazer no documento atual; depois de escolher Limpar o histórico, não será mais possível desfazer as etapas que tiverem sido limpas. Observe que o comando Limpar o histórico não desfaz etapas; ele simplesmente remove o registro das etapas da memória do Dreamweaver.

Como desfazer as alterações

Para desfazer a última operação realizada em um documento, escolha Editar > Desfazer, da mesma maneira que faria em qualquer outro aplicativo. O nome do comando Desfazer no menu Editar será alterado, refletindo a última operação efetuada. Para desfazer mais de uma etapa simultaneamente, utilize a paleta de histórico.

Para abrir a paleta de histórico:

Escolha Janela > Histórico.

Para desfazer a última etapa:

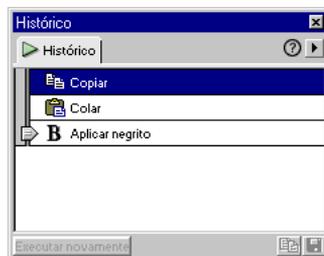
Arraste o polegar da paleta de histórico uma etapa acima na lista. Esta ação provoca o mesmo efeito que a seleção de Editar > Desfazer.

A etapa desfeita se tornará cinza.

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

- Arraste o polegar, até que indique uma etapa.
- Clique à esquerda da etapa; o polegar será automaticamente colocado junto à etapa.

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



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

A paleta de histórico também permite repetir as etapas que aparecem no histórico de etapas e automatizar as tarefas que se basearem nas etapas efetuadas.

Como automatizar as tarefas

Para repetir uma série de etapas apenas algumas vezes, execute-as novamente diretamente a partir da paleta de histórico. Para automatizar uma tarefa realizada com frequência, crie um novo comando que realiza a tarefa automaticamente.

Alguns movimentos do mouse, como o ato de clicar ou arrastar para selecionar um elemento na janela do documento, não poderão ser executados novamente ou salvos como parte dos comandos salvos. Ao realizar um destes movimentos, aparecerá uma linha preta na paleta de histórico (embora a linha não esteja óbvia, até que uma outra ação seja efetuada). Para evitar isso, utilize as teclas de seta em vez do movimento do mouse para mover o ponto de inserção na janela do documento. Certas outras etapas também não podem ser repetidas, como arrastar um elemento para outro local na página. Ao efetuar uma destas etapas, aparecerá um ícone de comando de menu com um pequeno X vermelho na paleta de histórico.

Ao se executarem as etapas novamente, estas coincidirão exatamente com as etapas efetuadas anteriormente; não será possível modificar as etapas quando forem executadas novamente. Por exemplo: se a cor de uma célula de tabela tiver sido anteriormente alterada para vermelho, a aplicação da mesma etapa a uma outra célula de tabela também alterará a cor da mesma para vermelho; não é possível especificar uma cor diferente quando a etapa de definição de cor do fundo for aplicada a uma nova imagem.

Como repetir as etapas

Para repetir a última etapa efetuada, utilize o comando Editar > Repetir. O nome deste comando do menu Editar será alterado, refletindo a última etapa efetuada; por exemplo: se a última etapa tiver sido a digitação de texto, o nome do comando será Repetir a digitação. Não é possível utilizar o comando Repetir imediatamente após uma operação Desfazer ou Refazer.

Para repetir as etapas que diferirem da mais recente ou para repetir diversas etapas simultaneamente, utilize a paleta de histórico.

Para repetir uma etapa:

Na paleta de histórico, selecione a etapa e clique no botão Executar novamente. A etapa será executada novamente e uma cópia da mesma aparecerá na paleta de histórico.

Para repetir uma série de etapas adjacentes:

- 1 Selecione as etapas na paleta de histórico seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Arraste de uma etapa para outra.
 - Selecione uma etapa e, em seguida, pressionando a tecla Shift, clique na última etapa da série de etapas.
- 2 Clique em Executar novamente.

As etapas serão executadas novamente na ordem e uma nova etapa, denominada Executar novamente as etapas, aparecerá na paleta de histórico.

Para repetir etapas que não sejam adjacentes:

- 1 Selecione uma etapa e, em seguida, clique nas outras etapas mantendo a tecla Control pressionada (no Windows) ou a tecla Command pressionada (no Macintosh).
- 2 Clique em Executar novamente.

As etapas serão executadas novamente na ordem e uma nova etapa, denominada Executar novamente as etapas, aparecerá na paleta de histórico.

Observe que as etapas executadas novamente serão aquelas que tiverem sido selecionadas e não necessariamente a etapa indicada pelo polegar.

Como aplicar etapas a outros objetos

É possível aplicar um conjunto de etapas da paleta de histórico a qualquer objeto na janela do documento.

Para aplicar as etapas da paleta de histórico a um novo objeto:

- 1 Selecione o objeto.
- 2 Selecione a etapa ou etapas relevantes na paleta de histórico e, em seguida, clique em Executar novamente.

Se forem selecionados diversos objetos em um documento aos quais se aplicarão as etapas da paleta de histórico, os objetos serão tratados como uma única seleção. Não é possível selecionar cinco imagens, por exemplo, e aplicar a mesma alteração de tamanho a todas elas simultaneamente.

Para aplicar uma série de etapas a cada objeto em um conjunto de objetos, certifique-se de que a última etapa da série selecionará o próximo objeto do conjunto. O procedimento abaixo é um exemplo de definição de espaçamento vertical e horizontal de uma série de imagens:

Para definir o espaçamento vertical e horizontal de uma série de imagens:

- 1 Inicie com um documento no qual cada linha consiste de uma pequena imagem (como um marcador gráfico) seguida de texto. O objetivo é manter as imagens afastadas do texto e de outras imagens acima e abaixo.
- 2 Selecione a primeira imagem.
- 3 No inspetor de propriedades, clique no botão Expandir (a seta no canto inferior direito) se desejar examinar todas as propriedades da imagem.
- 4 Digite números nos campos de texto Espaço V e Espaço H, a fim de definir o espaçamento entre as imagens.
- 5 Clique na barra de título da janela do documento (em vez de clicar dentro da mesma) para retornar o foco do teclado a esta janela.
- 6 Pressione a tecla de seta à esquerda para mover o ponto de inserção para a esquerda da imagem. Em seguida, pressione a tecla de seta abaixo para mover o ponto de inserção uma linha abaixo, deixando-o à esquerda da segunda imagem da série. Pressione as teclas Shift e seta à direita para selecionar a segunda imagem.

Nota: Não selecione a imagem clicando na mesma, senão não será possível executar as etapas novamente.

- 7 Selecione as etapas da paleta de histórico que correspondem à alteração do espaçamento da imagem e à seleção da próxima imagem. Clique no botão Executar novamente para executar estas etapas novamente.

O espaçamento da imagem atual será alterado e a próxima imagem será selecionada.

- 8 Continue a clicar em Executar novamente, até que todas as imagens tenham sido espaçadas corretamente.

Para aplicar as etapas a um objeto em outro documento, utilize Copiar as etapas; consulte “Como copiar e colar as etapas entre documentos”, na página 100.

Como copiar e colar as etapas entre documentos

Cada documento aberto possui o seu próprio histórico de etapas. É possível copiar as etapas de um documento e colá-las em outro.

Para reutilizar as etapas de um documento em outro documento:

- 1 Inicie com o documento que contém as etapas a serem reutilizadas.
- 2 Selecione as etapas na paleta de histórico.
-  3 Clique no botão Copiar as etapas, na paleta de histórico, para copiar as etapas.
- 4 Abra o outro documento.
- 5 Posicione o ponto de inserção no local desejado ou selecione um objeto ao qual deseja aplicar as etapas.
- 6 Escolha Editar > Colar, para colar as etapas.

As etapas serão executadas novamente, à medida que forem coladas na paleta de histórico do documento. A paleta de histórico as mostrará como apenas uma etapa, denominada Colar as etapas.

Nota: O comando Copiar as etapas difere do comando Copiar. Não é possível utilizar o comando Copiar do menu Editar para copiar as etapas, embora elas sejam coladas com o comando Editar > Colar.

O fechamento de um documento limpará o seu histórico. Se você deseja utilizar etapas de um documento após tê-lo fechado, copie as etapas com Copiar as etapas (ou salve-as como um comando; consulte “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101) antes de fechar o documento.

Copie com cuidado as etapas que incluem um comando Copiar ou Colar:

- Não utilize Copiar as etapas se uma das etapas for um comando Copiar; a tentativa de colar estas etapas poderá acarretar um comportamento inesperado.
- Não é possível colar etapas que incluam um comando Colar mas não incluam um comando anterior Copiar.

Se você colar as etapas em um editor de texto ou em um inspetor de origem de HTML, elas aparecerão como código JavaScript. Este procedimento poderá ser útil para aprender como gravar os seus próprios roteiros. Para obter mais informações sobre como utilizar o JavaScript no Dreamweaver, consulte “Extensão dos recursos do Dreamweaver: Princípios básicos”, na página 401.

Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico

É possível salvar um conjunto de etapas do histórico como um comando com nome, que passará a estar disponível no menu Comandos.

Crie e salve um novo comando se for provável a necessidade de percorrer novamente um determinado conjunto de etapas no futuro, especialmente se você desejar utilizar estas etapas quando iniciar o Dreamweaver; os comandos salvos são mantidos em caráter permanente (a não ser que sejam excluídos), enquanto que os comandos gravados e as seqüências copiadas de etapas não são.

É possível editar os nomes de comandos colocados no menu Comandos e também excluí-los, utilizando Editar a lista de comandos. Observe que é mais complicado editar e excluir comandos incluídos no menu Comandos (ou seja, os comandos que não foram adicionados por você); consulte “Como personalizar os menus do Dreamweaver”, na página 391.

Para criar um comando:

- 1 Selecione a etapa ou conjunto de etapas na paleta de histórico.
- 2 Clique no botão Salvar como comando, ou escolha Salvar como comando no menu contextual da paleta de histórico.
- 3 Digite o nome do comando e clique em OK.

O comando aparecerá no menu Comandos.

Nota: O comando será salvo como um arquivo de JavaScript na pasta Dreamweaver/Configuration/Commands.

Para poder utilizar um comando salvo:

- 1 Selecione um objeto ao qual deseja aplicar o comando ou posicione o ponto de inserção no local desejado.
- 2 Escolha o comando no menu Comandos.

Para editar os nomes de comandos no menu Comandos:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.
- 2 Selecione o comando a ser renomeado e digite o seu novo nome.
- 3 Clique em Fechar.

Para excluir um nome do menu Comandos:

- 1 Escolha Comandos > Editar a lista de comandos.
- 2 Selecione um comando.
- 3 Clique em Excluir e, em seguida, em Fechar.

Como gravar os comandos

O Dreamweaver permite a gravação de um comando temporário destinado à utilização por um período curto de tempo. São as seguintes as principais diferenças entre esta abordagem e a execução das etapas a partir da paleta de histórico (consulte “Como repetir as etapas”, na página 97):

- As etapas são gravadas à medida que forem efetuadas, dispensando a necessidade de selecioná-las na paleta de histórico.
- Durante a gravação, o Dreamweaver impede que sejam efetuados movimentos do mouse não-relacionados à gravação (como o clique para selecionar um elemento em uma janela ou arrastá-lo para um novo local).
- Se você alternar para um outro documento durante a gravação, o Dreamweaver não gravará as alterações feitas no outro documento. Olhe para o ponteiro, para determinar se a gravação está se processando.

O Dreamweaver mantém apenas um comando gravado por vez; assim que for iniciada a gravação de um novo comando, o antigo se perderá. Para salvar um novo comando sem perder um comando já gravado, salve o comando na paleta de histórico; consulte “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101.

Uma vez gravado o comando, é possível salvá-lo (se desejar) utilizando a paleta de histórico.

Para gravar temporariamente uma série de etapas utilizadas com frequência:

- 1 Escolha Comandos > Iniciar a gravação, ou pressione as teclas Control, Shift e X (no Windows) ou Command, Shift e X (no Macintosh).



O ponteiro será alterado, indicando a gravação de um comando.

- 2 Quando terminar a gravação, escolha Comandos > Parar a gravação, ou pressione as teclas Control, Shift e X (no Windows) ou Command, Shift e X (no Macintosh). O ponteiro voltará ao normal.

Para executar um comando gravado:

Escolha Comandos > Executar o comando gravado, ou pressione as teclas Control e P (no Windows) ou Command e P (no Macintosh).

Para salvar um comando gravado:

- 1 Escolha Comandos > Executar o comando gravado, para executar o comando. Aparecerá uma etapa, denominada Executar o comando, na lista de etapas da paleta de histórico.
- 2 Selecione a etapa Executar o comando e clique no botão Salvar como comando.
- 3 Digite o nome do comando e clique em OK.
O comando aparecerá no menu Comandos.

Como utilizar as guias visuais no processo de desenho

O Dreamweaver contém muitos recursos que o ajudam a desenhar os documentos e prever que aparência terão nos navegadores. Siga o procedimento abaixo:

- Encaixe instantaneamente a janela do documento no tamanho desejado, para ver como os elementos se ajustam à página. Consulte “Como redimensionar a janela do documento”, na página 65.
- Utilize as régua para que sirvam como um guia visual ao posicionar e redimensionar as camadas ou tabelas.
- Utilize uma imagem de rastreamento como fundo da página, para ajudá-lo a duplicar um desenho criado em um aplicativo de edição de imagens ou ilustrações.
- Utilize a grade para posicionar e redimensionar as camadas com precisão. As marcas da grade na página ajudam a alinhar as camadas, e quando o encaixe for ativado, as camadas se encaixarão automaticamente no ponto de grade mais próximo, ao serem criadas ou movidas. Outros objetos, como as imagens e parágrafos, não se encaixam na grade. O encaixe funcionará independentemente da visibilidade da grade. Consulte “Como encaixar as camadas na grade”, na página 247.

Como exibir as régua

As régua podem ser exibidas nas bordas superior e esquerda da página, em pixels, polegadas ou centímetros.

Para alterar as definições das régua, escolha dentre as seguintes opções:

- Para mostrar ou ocultar as régua, escolha Exibir > Régua > Mostrar.
- Para alterar a origem, arraste o ponto zero em direção à página. Para definir a origem para a sua posição padrão, escolha Exibir > Régua > Redefinir a origem.
- Para alterar a unidade de medida, escolha Pixels, Polegadas ou Centímetros no submenu Exibir > Régua.

Como utilizar uma imagem de rastreamento

Utilize uma imagem de rastreamento como um guia para recriar o desenho de uma página da qual foi feito um protótipo em um aplicativo gráfico. Uma imagem de rastreamento é uma imagem JPEG, GIF ou PNG que é colocada no fundo da janela do documento. É possível ocultar a imagem, definir a sua opacidade e alterar a sua posição.

A imagem de rastreamento é visível apenas no Dreamweaver. Essa imagem nunca pode ser vista quando a página for exibida em um navegador. Quando a imagem de rastreamento estiver visível, a imagem e a cor do fundo não poderão ser visualizadas na janela do documento; contudo, aparecerão quando a página for exibida em um navegador.

Para colocar uma imagem de rastreamento na janela do documento:

- 1 Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Carregar.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de imagem e clique em Selecionar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh).
- 3 Aparecerá a caixa de diálogo Propriedades da página. Especifique a transparência da imagem arrastando o botão deslizante Transparência da imagem e, em seguida, clique em OK.

A qualquer momento, é possível escolher uma imagem de rastreamento ou alterar a transparência da imagem de rastreamento atual, na caixa de diálogo Propriedades da página, escolhendo Modificar > Propriedades da página.

Para mostrar ou ocultar uma imagem de rastreamento:

Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Mostrar.

Para alterar a posição de uma imagem de rastreamento, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para especificar a posição da imagem de rastreamento, escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Ajustar a posição e, em seguida digite os valores das coordenadas X e Y.
- Para mover a imagem um pixel de cada vez, utilize as teclas de seta
- Para mover a imagem cinco pixels de cada vez, pressione Shift e as teclas de seta
- Para retornar a imagem de rastreamento ao canto superior esquerdo da janela do documento (0,0), escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Redefinir a posição.

Para alinhar a imagem de rastreamento a um objeto selecionado:

- 1 Selecione um objeto na janela do documento.
- 2 Escolha Exibir > Imagem de rastreamento > Alinhar com a seleção.

O canto superior esquerdo da imagem de rastreamento será alinhado com o canto superior esquerdo do objeto selecionado.

Sobre a interatividade e animação

Muitas páginas da Web são estáticas, contendo apenas texto e imagens. Através do uso de interatividade e animação, o Dreamweaver permite avançar em relação às páginas estáticas, a fim de capturar o interesse dos visitantes. Forneça comentários aos visitantes à medida que eles se movem e clicam; demonstre conceitos, valide os dados do formulário sem entrar em contato com o servidor — em suma, aumente as chances dos visitantes examinarem e fazerem mais coisas sem deixar a página.

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

- Utilize os comportamentos para realizar tarefas em resposta a determinados eventos, como o realce de um botão quando o visitante passar o ponteiro sobre ele, a validação de um formulário quando o visitante clicar no botão Enviar, ou a abertura de uma segunda janela do navegador quando a página principal tiver terminado de ser carregada. Consulte “Como utilizar os comportamentos”, na página 299 .
- Utilize as linhas de tempo para criar animações que dispensam plug-ins, controles ActiveX ou Java. As linhas de tempo utilizam HTML dinâmico para alterar a posição de uma camada ou a origem de uma imagem ao longo do tempo, ou para chamar certas ações de comportamento automaticamente após a carga da página. Consulte “Sobre as linhas de tempo”, na página 253.
- Utilize os filmes Shockwave e Flash, applets de Java ou quaisquer outros controles ActiveX ou plug-ins da Netscape de uma página para adicionar filmes autônomos, esquemas interativos de navegação e outros elementos multimídia à página. Consulte “Como inserir mídia”, na página 283 .

Como exibir e editar o conteúdo do HEAD

Os arquivos HTML são compostos por duas seções principais: a seção HEAD (CABEÇALHO) e a seção BODY (CORPO). A seção BODY é a parte do documento que os visitantes do site podem ver em uma janela do navegador (e que você pode ver na janela do documento no Dreamweaver). A seção HEAD está normalmente invisível aos visitantes (e no Dreamweaver), exceto o texto que contiver rótulos TITLE, que aparece na barra de título do navegador e da janela do documento, e é utilizado como um identificador dos marcadores do documento. Dê um título a cada página que criar.

A seção HEAD contém informações importantes além do título do documento, que incluem o tipo de documento, a codificação de idioma, as funções e variáveis do JavaScript e VBScript, e as palavras-chave e indicadores de conteúdo para os mecanismos de busca. Não é necessário fornecer todos estes elementos para cada página; você poderá, por exemplo, fornecer as palavras-chave e indicadores de conteúdo apenas da sua home page. Os elementos da seção HEAD podem ser exibidos utilizando o menu Exibir ou o inspetor de origem de HTML.

Para exibir os elementos da seção HEAD de um documento:

Escolha Exibir > Conteúdo do cabeçalho. Para cada elemento do conteúdo do HEAD, aparecerá um ícone na parte superior da janela do documento.

Para inserir elementos na seção HEAD de um documento:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Cabeçalho, no menu pop-up situado no alto da paleta de objetos, e clique em um dos botões desta paleta.
 - Escolha um item no submenu Inserir > Cabeçalho.
- 2 Insira as opções para o elemento na caixa de diálogo que aparecer ou no inspetor de propriedades.

Para editar os elementos na seção HEAD de um documento:

- 1 Clique em um dos ícones na seção HEAD para selecioná-lo.
- 2 Defina ou modifique as propriedades do elemento no inspetor de propriedades.

Para obter informações sobre as propriedades de determinados elementos do HEAD, consulte os seguintes tópicos na Ajuda do Dreamweaver:

- propriedades do rótulo META
- propriedades do título
- propriedades da palavra-chave
- propriedades da descrição
- propriedades de atualização
- Como definir as propriedades de roteiros
- propriedades básicas
- propriedades do vínculo

CAPÍTULO 4

Vínculos e navegação

Após especificar um site local para armazenar os documentos do site da Web e criar as páginas HTML, talvez seja conveniente estabelecer conexões entre os seus e outros documentos ou tipos de arquivos. Para saber como configurar um site local, consulte “Como criar um site local”, na página 77.

O Dreamweaver oferece diversos modos de configurar os vínculos de hipertexto para documentos, imagens, arquivos de multimídia ou programas descarregáveis. Podem ser estabelecidos vínculos com qualquer texto ou imagem em qualquer parte de um documento, inclusive texto ou imagens localizados em um cabeçalho, lista, tabela, camada ou moldura.

Com o Dreamweaver, é possível criar facilmente os seguintes tipos de vínculos de texto ou imagens gráficas:

- Vínculos internos, como vincular documentos no mesmo site da Web.
- Vínculos externos, como vincular a documentos fora de um site local da Web.
- Vínculos de correio eletrônico, que abrem um formulário de correio eletrônico.
- Vínculos para âncoras com nome, que permitem ao visitante passar a uma determinada área na mesma página da Web ou para uma outra diferente.

Para examinar uma representação da estrutura do site, utilize o recurso Mapa do site. No mapa do site, é possível adicionar novos documento ao site, criar vínculos ao documento, remover documentos e verificar os vínculos aos arquivos dependentes. Consulte “Como exibir a estrutura do site”, na página 127.

Sobre as localizações e os caminhos dos documentos

Ao criar vínculos, é essencial compreender o caminho de arquivo entre o documento do qual parte o vínculo e o que está sendo vinculado.

Cada página da Web tem um endereço único chamado Universal Resource Locator (URL). (Para obter informações detalhadas sobre as URLs, consulte a página do World Wide Web Consortium sobre como atribuir nomes e endereços). Contudo, quando é criado um vínculo local (entre dois documentos no mesmo site), normalmente, a URL inteira do documento que está sendo vinculado não é especificada; em vez disso, é indicado um caminho relativo a documento atual ou da pasta raiz do site. Abaixo, estão os três tipos de caminhos de documento:

- Caminhos absolutos (por exemplo: `http://www.macromedia.com/dreamweaver/contents.html`).
- Caminhos relativos a documento (por exemplo: `dreamweaver/contents.html`).
- Caminhos relativos à raiz (por exemplo: `/support/dreamweaver/contents.html`).

Com o Dreamweaver, é possível selecionar facilmente o tipo de caminho de documento a ser criado para os vínculos. Consulte “Como criar vínculos a um documento”, na página 114.

Sobre os caminhos absolutos

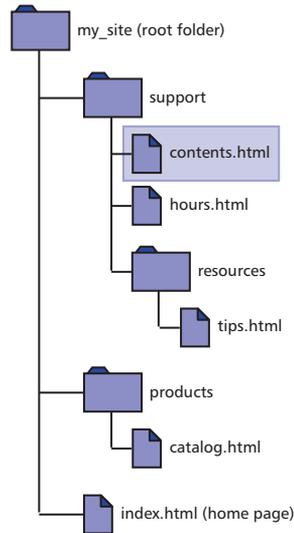
Caminhos absolutos fornecem a URL completa do documento vinculado, inclusive o protocolo a ser utilizado (normalmente, `http://` para as páginas da Web). Por exemplo: `http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html` é um caminho absoluto. Deve ser utilizado um caminho absoluto para estabelecer um vínculo a um documento em outro servidor. Os vínculos de caminhos absolutos também podem ser utilizados para vincular as páginas de um site que estão no seu computador local (em uma apresentação na Web, por exemplo). Contudo, essa abordagem não é recomendada porque os vínculos se romperiam, fazendo com os arquivos não abrissem, se fossem transferidos para outra localização ou fosse alterada a estrutura de arquivos no site.

Sobre os caminhos relativos a documento

Caminhos relativos a documento são os mais apropriados para os vínculos locais na maioria dos sites da Web. São particularmente úteis quando o documento e o vinculado estão na mesma pasta e possivelmente permanecerão juntos. O caminho relativo a documento também é utilizado para estabelecer um vínculo a um documento em outra pasta, especificando o caminho através da hierarquia de pastas, do documento atual ao vinculado. Na especificação desse caminho, não consta a parte da URL absoluta, que é a mesma para ambos os documentos. É fornecido apenas o segmento do caminho que é diferente.

Para estabelecer um vínculo com outro arquivo na mesma pasta que o documento atual, basta indicar o nome do arquivo a ser vinculado. Para vincular a um arquivo em uma subpasta da pasta do documento atual, forneça o nome da subpasta, coloque uma barra inclinada para a direita e, em seguida, o nome do arquivo a ser vinculado. Para vincular a um arquivo em uma pasta-mãe daquela onde está o documento atual, preceda o nome do arquivo por `../` (onde `..` significa “um nível acima na hierarquia da pasta”).

Por exemplo: suponha que o site tenha esta estrutura:



Para estabelecer um vínculo de `contents.html` a outros arquivos:

- Para estabelecer um vínculo de `contents.html` a `hours.html` (ambos os arquivos estão na mesma pasta), o nome do arquivo é o caminho relativo: `hours.html`.
- Para vincular a `tips.html` (na subpasta chamada Resources), utilize o caminho relativo `resources/tips.html`.

Cada barra inclinada (`/`) representa mover um nível abaixo na hierarquia de pastas.

- Para vincular a `index.html` (na pasta-mãe, um nível acima de `contents.html`), utilize o caminho relativo `../index.html`.

Cada `../` representa mover um nível acima na hierarquia de pastas.

- Para vincular a `catalog.html` (em uma subpasta da pasta-mãe), utilize o caminho relativo `../products/catalog.html`.

A `../` move um nível acima em direção à pasta-mãe; `products/` move um nível para baixo na subpasta `products`.

Nota: Salve sempre um novo arquivo antes de criar um caminho relativo a documento, já que esse caminho não será válido sem um ponto de partida definido. Se você criar um caminho relativo a documento antes de salvar o arquivo, o Dreamweaver utilizará temporariamente um caminho absoluto iniciado por file://, até que o arquivo seja salvo e, em seguida o Dreamweaver converterá o caminho file:// em um caminho relativo.

Quando um grupo de arquivos for movido em conjunto, mantendo os seus caminhos relativos — por exemplo: quando uma pasta for transferida inteira, de maneira que os arquivos dentro dela mantenham os mesmos caminhos relativos entre si — os vínculos relativos a documento não precisarão ser atualizados entre esses arquivos. Contudo, quando um arquivo individual que contém vínculos relativos a documento ou que está vinculado por esse mesmo tipo de ligação for movido, torna-se absolutamente necessário atualizar esses vínculos. (Se os arquivos forem movidos ou renomeados utilizando a janela do site, o Dreamweaver ajudará a atualizar todos os vínculos relevantes).

Sobre os caminhos relativos à raiz

Caminhos relativos à raiz fornecem o caminho da pasta raiz do site a um documento.

Nota: Se você entender a capacidade e as limitações dos caminhos relativos à raiz, eles poderão ser úteis, mas caso não esteja familiarizado com esse tipo de caminho, os relativos a documento são mais recomendados.

Um caminho relativo à raiz inicia com uma barra inclinada para a direita, que representa a pasta raiz do site. Por exemplo: /support/tips.html é um caminho relativo à raiz para um arquivo (tips.html) na subpasta support, dentro da pasta raiz do site.

Um caminho relativo à raiz é, normalmente, o melhor modo de especificar vínculos em um site da Web, no qual os arquivos HTML precisam ser movidos com frequência de uma pasta para outra. Quando um documento que contém vínculos relativos à raiz for movido, não é necessário alterá-los; por exemplo: quando os arquivos HTML utilizam vínculos relativos à raiz para os arquivos dependentes (como as imagens), se um arquivo HTML for movido, os seus vínculos dos arquivos dependentes ainda serão válidos. Contudo, quando os vínculos dos documentos forem relativos à raiz e estes forem movidos ou renomeados, é absolutamente necessário atualizar esses vínculos, mesmo que os caminhos dos documentos relativos entre si não tenham sido alterados. Por exemplo: se uma pasta for movida, todos os vínculos relativos à raiz a arquivos nessa pasta devem ser atualizados. Se os arquivos forem movidos ou renomeados utilizando a janela do site, o Dreamweaver ajudará a atualizar todos os vínculos relevantes.

Defina um site local no Dreamweaver escolhendo uma pasta raiz local que seja equivalente à raiz do documento em um servidor. Consulte “Como criar um site local”, na página 77. O Dreamweaver utiliza essa pasta para determinar os caminhos relativos à raiz para os arquivos.

Os vínculos relativos à raiz são interpretados pelos servidores, e não pelos navegadores, por isso, se for aberta uma página que utiliza vínculos relativos à raiz no seu navegador (sem usar Visualizar no navegador, no Dreamweaver), os vínculos não funcionarão. Quando o recurso Visualizar no navegador for utilizado para visualizar um documento que contém vínculos relativos à raiz, o Dreamweaver converterá temporariamente esses vínculos (apenas no arquivo visualizado) para usar os caminhos file:// absolutos. Contudo, é possível visualizar apenas uma página de cada vez, que utilize os vínculos relativos à raiz — se um vínculo for seguido a partir da página visualizada, os vínculos relativos à raiz da nova página não serão convertidos e o navegador não poderá segui-los. A exibição de páginas em conjuntos de molduras que utilizam vínculos relativos à raiz causa problemas semelhantes.

Para visualizar um conjunto de páginas que utilizam vínculos relativos à raiz, siga um dos procedimentos abaixo:

- Coloque os arquivos em um servidor remoto e exiba-os nesse local.
- (Apenas no Windows) Escolha Editar > Preferências, e nas preferências de Visualizar no navegador, selecione Visualizar utilizando o servidor local. Para usar essa opção, é necessário que um servidor da Web esteja em execução no seu computador local.

Como criar os vínculos

O rótulo HTML para criar um vínculo de hipertexto é chamado de rótulo de âncora. O Dreamweaver cria um par de rótulos de âncora para objetos, texto ou imagens criados para serem vinculados. Por exemplo: se for selecionado na janela do documento o texto Home Page e, em seguida, for criado um vínculo a um arquivo denominado home.htm, o código de origem de HTML para o vínculo deve ter a aparência abaixo:

```
<a href="home.htm">Home Page</a>
```

Antes de criar os vínculos, certifique-se de ter compreendido como funcionam os caminhos relativos a documento, relativos à raiz e absolutos. Consulte “Sobre as localizações e os caminhos dos documentos”, na página 110.

Podem ser criados diversos tipos de vínculos em um documento.

- Um vínculo a outro documento ou arquivo, como um arquivo de imagem, filme ou som.
- Um vínculo de âncora com nome, que salta para uma localização específica em um documento.
- Um vínculo de correio eletrônico, que abre um formulário de correio eletrônico com o endereço do destinatário já preenchido.
- Um vínculo nulo, ou vínculo de roteiro, que permite anexar comportamentos a um objeto ou criar um vínculo que execute código JavaScript.

Com o Dreamweaver, há diversas maneiras de criar facilmente vínculos entre os documentos:

- Utilize a janela do mapa do site para exibir, criar, alterar ou excluir vínculos.
- Utilize Modificar > Criar vínculo, para selecionar um arquivo a ser vinculado.
- Utilize o inspetor de propriedades para estabelecer o vínculo a um arquivo, utilizando o ícone da pasta, para procurar e selecionar um arquivo usando o ícone do indicador de arquivos para selecionar um arquivo ou digitar o seu caminho.
- Utilize o menu contextual, escolha Criar vínculo e, em seguida selecione um arquivo a ser vinculado.

Como criar vínculos a um documento

Utilize o inspetor de propriedades para vincular uma imagem, objeto ou texto a outro documento, ou a uma seção específica de um documento.

Esta seção contém informações sobre uma maneira apenas de vincular documentos, para obter informações sobre outras técnicas de criar vínculos, consulte “Como criar vínculos com o ícone do indicador de arquivos”, na página 116 e “Como criar e modificar os vínculos na exibição do mapa do site”, na página 131.

Para criar vínculos entre documentos:

- 1 Selecione o texto ou uma imagem na janela do documento.
- 2 Abra o inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e siga um dos procedimentos:abaixo:



- Clique no ícone correspondente à pasta , à direita do campo Vínculo, para procurar e selecionar um arquivo.

O caminho para o documento vinculado aparecerá no campo URL. Utilize o menu pop-up Relativo a, na caixa de diálogo Selecionar o arquivo HTML, para escolher se o caminho será relativo a documento ou à raiz e, em seguida clique em Selecionar.

Nota: Quando o tipo de caminho for alterado no campo Relativo a, o Dreamweaver definirá a seleção como o tipo de caminho padrão para os vínculos posteriores até que ela seja modificada.

- No campo Vínculo, digite o caminho e o nome do arquivo do documento.

Para criar um vínculo a um documento no site, digite um caminho relativo a documento ou à raiz. Para criar um vínculo a um documento fora do site, digite um caminho absoluto que inclua o tipo de protocolo (por exemplo: http://).

- 3 Selecione a localização na qual o documento será aberto.

Para que o documento vinculado apareça em um local diferente da janela ou moldura atual, selecione uma opção no menu pop-up Destino, no inspetor de propriedades.

Para obter mais informações sobre a maneira de designar documentos com moldura, consulte “Como controlar o conteúdo de molduras com os vínculos”, na página 279.

Como criar vínculos com o ícone do indicador de arquivos

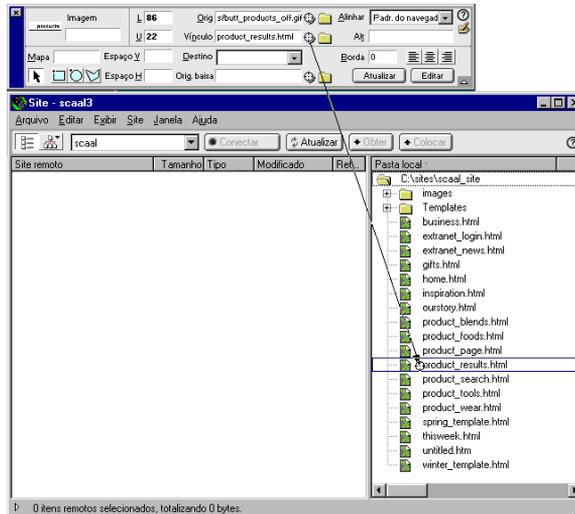
Utilize o ícone do indicador de arquivos para criar um vínculo a outro documento aberto, a um documento ou imagem na janela do site ou a uma âncora com nome.

Para estabelecer um vínculo a um documentoutilizando o ícone do indicador de arquivos no inspetor de propriedades:

- 1 Selecione o texto ou uma imagem na janela do documento.
- 2 Arraste o ícone do indicador de arquivos, à direita do campo Vínculo, no inspetor de propriedades, e indique um outro documento aberto, uma âncora visível em um documento aberto ou um documento na janela do site.

O campo Vínculo será atualizado para mostrar o vínculo.

- 3 Solte o botão do mouse.



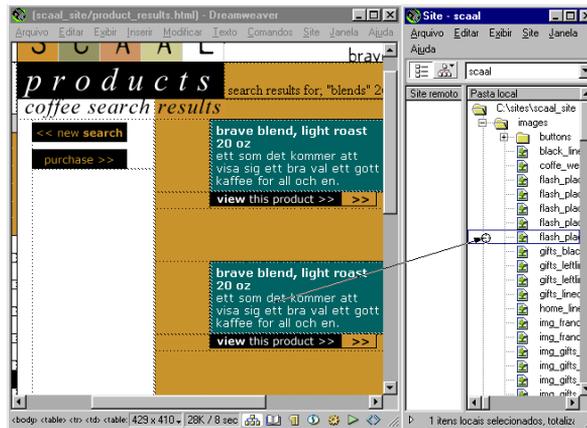
Como arrastar o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.

Para criar um vínculo a partir de uma seleção em um documento aberto:

- 1 Selecione o texto na janela do documento.
- 2 Mantenha a tecla Shift pressionada e arraste a partir da seleção.

O ícone do indicador de arquivos aparecerá à medida que o cursor for arrastado.

- 3 Indique um outro documento aberto, uma âncora visível de um documento aberto ou um documento na janela do site.
- 4 Solte o botão do mouse. .



Pressione a tecla Shift e arraste o ícone do indicador de arquivos do texto na janela do documento até um arquivo na janela do site.

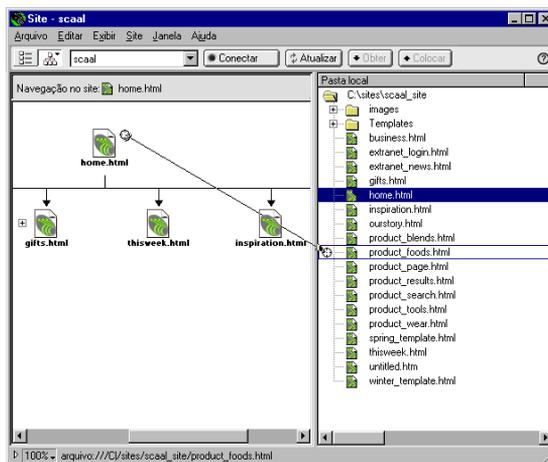
Para criar um vínculo a partir de um arquivo no mapa do site:

- 1 Selecione um arquivo HTML no mapa do site.

O ícone do indicador de arquivos aparecerá ao lado do arquivo.

- 2 Arraste o ícone do indicador de arquivos e indique um outro documento aberto, uma âncora visível de um documento aberto ou um documento na janela do site.

- 3 Solte o botão do mouse.



Como arrastar o ícone do indicador de arquivos de um arquivo selecionado na exibição do Mapa do site até um arquivo na exibição dos Arquivos do site da janela do site.

Para obter mais informações sobre a exibição de um mapa de site, consulte “Como exibir os sites locais”, na página 80.

Como criar vínculos a uma âncora com nome

As âncoras com nome marcam determinadas posições em um documento. Utilize-as para estabelecer um vínculo com uma determinada área no documento atual ou em outro diferente. Com frequência, as âncoras com nome são utilizadas para levar um usuário a um tópico específico ou para o início de um documento, fazendo-o chegar rapidamente à posição selecionada.

A criação de um vínculo a uma âncora com nome é um processo em duas etapas. Primeiro, crie uma âncora com nome e, em seguida crie um vínculo a essa âncora.

Nota: As âncoras com nome são sensíveis a maiúsculas e minúsculas.

Para criar uma âncora com nome:

- 1 Na janela do documento, posicione o ponto de inserção no local onde deseja inserir a âncora com nome.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Âncora com nome.
 - Pressione as teclas Ctrl+Alt+A (no Windows) ou Command+Option+A (no Macintosh).
 - No painel Invisíveis da paleta de objetos, clique no botão Âncora.
- 3 No campo Nome da âncora da caixa de diálogo Inserir âncora com nome, digite o nome da âncora.

Se o marcador da âncora não aparecer no local do ponto de inserção, escolha Exibir > Elementos invisíveis.

Para estabelecer um vínculo a uma âncora com nome:

- 1 Na janela do documento, selecione um texto ou uma imagem da qual será criado um vínculo.
- 2 No inspetor de propriedades, no campo Vínculo, digite um sinal de número (#) e o nome da âncora. Por exemplo:
 - Para estabelecer um vínculo a uma âncora com o nome “alto” no arquivo atual, digite #alto.
 - Para estabelecer um vínculo a uma âncora com o nome “alto” em um documento diferente, na mesma pasta, digite **nomedoarquivo.html#alto**.

Para estabelecer um vínculo a uma âncora com nome utilizando o método de indicação de arquivos:

- 1 Escolha Exibir > Elementos invisíveis, para tornar a âncora visível.
- 2 Selecione o texto ou uma imagem na janela do documento.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no ícone do indicador de arquivos, à direita do campo Vínculo, no inspetor de propriedades, e arraste-o até a âncora que será vinculada: uma âncora no mesmo documento ou em outro documento aberto.
 - Mantenha a tecla Shift pressionada e clique na janela do documento e, em seguida arraste o cursor até a âncora a ser vinculada: uma âncora no mesmo documento ou em outro documento aberto.

Como criar um vínculo de correio eletrônico

Um vínculo de correio eletrônico abrirá uma nova janela de mensagem (utilizando o programa de correio eletrônico associado ao navegador do usuário) sempre que for clicado. Na janela de mensagem eletrônica, o campo Para será atualizado automaticamente com o endereço especificado no vínculo de correio eletrônico.

Para criar um vínculo de correio eletrônico utilizando o comando Inserir o vínculo de correio eletrônico:

- 1 Na janela do documento, posicione o ponto de inserção onde deverá aparecer o vínculo de-correio eletrônico ou selecione o texto a ser mostrado neste lugar. Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Inserir > Vínculo de correio eletrônico.
 - No painel Comuns da paleta de objetos, selecione Inserir o vínculo de correio eletrônico.
- 2 No campo Texto, na caixa de diálogo Inserir o vínculo de correio eletrônico, digite ou edite o texto que aparecerá no documento como um vínculo de correio eletrônico.
- 3 No campo Correio eletrônico, digite o endereço eletrônico do destinatário.
- 4 Pressione OK.

Para criar um vínculo de correio eletrônico utilizando o inspetor de propriedades:

- 1 Selecione uma imagem, um texto ou um objeto na janela do documento.
- 2 No campo Vínculo do inspetor de propriedades, digite **mailto:** seguido de um endereço de correio eletrônico.

Como criar vínculos nulos e de roteiros

Os tipos mais comuns de vínculos ocorrem entre documentos e âncoras com nome (descritos em “Como criar vínculos a um documento”, na página 114 e “Como criar vínculos a uma âncora com nome”, na página 119, respectivamente), mas há também outros tipos de vínculos.

Vínculo nulo é aquele não designado. Utilize esse tipo de vínculo para ativar os objetos ou o texto em uma página. Quando o texto ou objeto estiver ativo, a ele poderá ser anexado um comportamento para permutar uma imagem ou exibir uma camada, quando o ponteiro for movido sobre o vínculo. Para obter informações sobre a anexação de comportamentos a objetos, consulte “Como anexar um comportamento”, na página 303.

Vínculos de roteiros executam o código JavaScript ou chamam uma função JavaScript, sendo úteis para fornecer informações adicionais ao usuário sobre um item, sem sair da página da Web atual. Os vínculos de roteiros também podem ser utilizados para cálculos, validações de formulários e outras tarefas de processamento, quando um usuário clicar em um determinado item.

Para criar um vínculo nulo:

- 1 Selecione o texto, uma imagem ou um objeto na janela do documento.
- 2 No inspetor de propriedades, digite um sinal de número (#) na caixa Vínculo.

Para criar um vínculo de roteiro:

- 1 Selecione o texto, uma imagem ou um objeto na janela do documento.
- 2 No campo Vínculo do inspetor de propriedades, digite **javascript:** seguido de código JavaScript ou de uma chamada a função.

Por exemplo: quando for digitado **javascript:alert('Este recurso não está implementado')** no campo Vínculo, será criado um vínculo que exibe uma caixa de alerta de JavaScript com a seguinte mensagem: Este recurso não está implementado.

Nota: Como o código JavaScript aparece entre aspas duplas (assim como o valor do atributo HREF), é necessário utilizar aspas simples no código do roteiro ou preceder as aspas duplas por barras invertidas (por exemplo: `\'Este recurso não está implementado\')`).

Como criar menus de salto

Um menu de salto é um menu pop-up de opções para estabelecer um vínculo a um documento ou arquivo. Podem ser criados vínculos a documentos no seu site da Web, a documentos em outros sites da Web, vínculos de correio eletrônico, vínculos a imagens ou a qualquer tipo de arquivo que possa ser aberto em um navegador.

Há três componentes básicos que um menu de salto pode conter:

- Um aviso de seleção no menu, como uma descrição da categoria para os itens do menu, ou instruções, como “Escolha uma opção”.
- Uma lista de itens de menu vinculados: um usuário clica em uma opção e um documento ou arquivo vinculado é aberto.
- Um botão Ir.

Quando um item do menu é selecionado, não é possível escolhê-lo novamente, caso você navegue de volta para essa página ou se o campo Abrir a URL em especificar uma moldura. Há duas maneiras de contornar esse problema:

- Utilize um aviso de seleção no menu, como uma categoria ou instrução do usuário, por exemplo: “Escolha uma opção”. Um aviso de seleção no menu é escolhido novamente após cada seleção no menu.
- Utilize um botão Ir, que permite ao usuário visitar de novo o vínculo que estiver selecionado.

Como inserir um menu de salto

Para criar um menu de salto:

1 Escolha Inserir > Objeto de formulário > Menu de salto.

Aparecerá a caixa de diálogo Inserir o menu de salto.

2 Se desejar criar um aviso de seleção no campo Texto da caixa de diálogo Inserir o menu de salto, digite o texto que deverá aparecer para avisar o usuário. Em Opções, marque a caixa de seleção Selecionar o primeiro item após a alteração da URL e, em seguida, clique no botão com o sinal de adição (+) para incluir um item de menu.

3 No campo Texto, da caixa de diálogo Inserir o menu de salto, digite o texto que aparecerá na lista do menu.

4 No campo Após selecionar, vá para a URL, selecione o arquivo a ser aberto e siga o procedimento abaixo:

- Clique em Procurar e, em seguida, selecione o arquivo a ser aberto.
- Digite o caminho do arquivo a ser aberto.

5 No menu pop-up Abrir as URLs em, selecione uma localização na qual o arquivo será aberto, seguindo um dos procedimentos abaixo.

- Selecione Janela principal, para abrir o arquivo na mesma janela.
- Selecione uma moldura na qual o arquivo será aberto.

Nota: Se a moldura a ser designada não aparecer no menu pop-up Destino, saia da caixa de diálogo Inserir o menu de salto, e digite o nome da moldura.

Para obter mais informações sobre a maneira de designar uma moldura, consulte “Como definir as propriedades das molduras”, na página 273.

6 Em Opções, escolha um dos seguintes itens:

- Para adicionar um botão Ir, marque a caixa de seleção Inserir o botão Ir após o menu.
- Para configurar um aviso de seleção, marque a caixa de seleção Selecionar o primeiro item após a alteração da URL.

Nota: Escolha apenas uma opção em cada menu de salto. Essas opções se aplicam a um menu de salto inteiro.

7 Para adicionar itens de menu adicionais, clique no botão com o sinal de adição (+) e repita as etapas 2 a 5 desse procedimento.

8 Clique em OK.

Como editar os itens do menu de salto

Podem ser feitas alterações nos itens do menu de salto, no inspetor de propriedades ou no inspetor de comportamentos. É possível alterar a ordem da lista ou o arquivo ao qual um item está vinculado, ou adicionar, excluir ou renomear um item.

Para alterar a localização na qual um arquivo vinculado é aberto, ou para adicionar ou alterar um aviso de seleção no menu, deve ser utilizado o inspetor de comportamentos. Para obter informações sobre a maneira como utilizar o inspetor de comportamentos a fim de editar um menu de salto, consulte “Menu de salto”, na página 319.

Para editar um item do menu de salto com o inspetor de propriedades:

- 1** No inspetor de propriedades, escolha Janela > Propriedades.
- 2** Na janela do documento, clique no objeto de menu de salto para selecioná-lo. Aparecerá o ícone de menu de lista, no inspetor de propriedades.
- 3** No inspetor de propriedades, clique no botão Valores da lista.
- 4** Altere os itens do menu e, em seguida clique em OK.

Como criar as barras de navegação

Uma barra de navegação é composta por uma imagem ou conjunto de imagens, que exibe(m) as alterações com base nas ações de um usuário.

Antes de utilizar o comando Inserir a barra de navegação, crie um conjunto de imagens da barra de navegação para os estados de uma imagem a ser exibida.

Uma imagem pode apresentar quatro estados:

- Ativa: a imagem que aparecerá quando a página for inicialmente carregada.
- Sobreposta: a imagem que aparecerá quando o ponteiro for movido sobre uma imagem.
- Inativa: a imagem que aparecerá quando o usuário clica sobre ela.
- Inativa e sobreposta: a imagem que aparecerá quando o ponteiro for movido sobre ela, após o clique do usuário.

O exemplo seguinte demonstra como os diferentes estados da imagem de um botão podem ser exibidos: quando um usuário visualiza a home page, o botão de imagem da home page torna-se escurecido e os outros botões da barra de navegação se mantêm em seu estado normal ou ativados. Na home page, o usuário move o ponteiro sobre o botão Nossa estória; aparecerá uma imagem com uma cor mais clara do que a que foi mostrada (ou seja, o botão será realçado) e o usuário clica no botão Nossa estória. Na página Nossa estória, o botão Nossa estória torna-se mais escuro e o botão da imagem da home page será mostrado no estado normal.

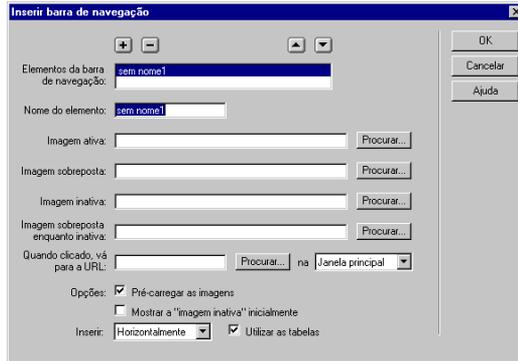
Você pode criar uma barra de navegação, copiá-la em outras páginas no seu site e editar os comportamentos da página, para mostrar os diferentes estados à medida que as páginas são acessadas.

Como inserir uma barra de navegação

Para criar uma barra de navegação:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Inserir > Barra de navegação.
- No painel Comuns da paleta de objetos, selecione Inserir a barra de navegação. Aparecerá a caixa de diálogo Inserir a barra de navegação.



2 No campo Nome do elemento, digite o nome do elemento da barra de navegação.

O nome aparecerá na lista Elementos da barra de navegação. O botão de seta para cima ou para baixo pode ser utilizado para organizar os elementos na barra de navegação.

3 Selecione as opções de estado da imagem (você deve escolher uma Imagem ativa; os outros estados da imagem são opcionais):

- No campo Imagem ativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem mostrada inicialmente.
- No campo Imagem sobreposta, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser exibida quando o usuário mover o ponteiro sobre a imagem.
- No campo Imagem inativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser exibida depois que o usuário clicar na imagem.
- No campo Imagem sobreposta enquanto inativa, clique em Procurar, para selecionar a imagem a ser exibida depois que o usuário clicar na imagem e, em seguida, mover o ponteiro sobre ela.

4 No campo Quando clicado, vá para a URL, selecione uma localização na qual o arquivo será aberto e siga o procedimento abaixo:

- Selecione Janela principal, para abrir o arquivo na mesma janela.
- Selecione uma moldura onde será aberto o arquivo.

Nota: Se a moldura a ser designada não aparecer no menu pop-up Destino, saia da caixa de diálogo Inserir a barra de navegação e digite o nome da moldura.

Para obter mais informações sobre a maneira de designar uma moldura, consulte “Como definir as propriedades das molduras”, na página 273.

5 Selecione as opções de carga da imagem:

- Pré-carregar as imagens descarrega as imagens quando a página for carregada. Se esta opção não estiver selecionada, pode haver uma demora quando o usuário mover o mouse sobre a imagem cambiável.
- Selecione Mostrar a “imagem inativa” inicialmente, para exibir o elemento selecionado em seu estado inativo, quando a página for exibida. Por exemplo: quando a home page for carregada, o botão da home page deverá estar no estado inativo.

Quando esta opção for selecionada, aparecerá um asterisco após o elemento na lista Elementos da barra de navegação.

6 Em Inserir, selecione dentre as seguintes opções:

- Para inserir os elementos da barra de navegação vertical ou horizontalmente no documento, utilize o menu pop-up Inserir.
- Para inserir os elementos da barra de navegação em uma tabela, marque a caixa de seleção Utilizar as tabelas.

7 Clique no botão com o sinal de adição (+) para adicionar outro elemento à barra de navegação e, em seguida, realize as etapas 2 a 6 para definir o estado desse elemento.

8 Clique em OK.

Como modificar uma barra de navegação

Quando uma barra de navegação for criada para um documento, as suas imagens poderão ser adicionadas ou removidas, através da utilização do comando Modificar a barra de navegação. Esse comando poderá ser utilizado para alterar uma imagem ou conjunto de imagens, mudar o arquivo que será aberto quando um botão for clicado, selecionar uma janela diferente na qual abrir um arquivo e reordenar a posição das imagens.

Para modificar uma barra de navegação:

- 1 Escolha Modificar > Barra de navegação.
- 2 Na lista Elementos da barra de navegação, selecione o elemento a ser editado.
- 3 Edite-o e, em seguida, clique em OK.

Como exibir a estrutura do site

Utilize a exibição do mapa do site para exibir um site local como um mapa visual dos ícones vinculados, adicionar novos arquivos a um site ou adicionar, modificar ou remover vínculos. A exibição do mapa do site é ideal para fazer storyboards ou criar o layout da estrutura do site. Você pode configurar rapidamente a estrutura inteira do site e, em seguida, criar uma imagem impressa do mapa do site.

Nota: A exibição do mapa do site se aplica apenas aos sites locais. Se você quiser criar um mapa de um site remoto, copie o conteúdo do site remoto no seu disco local.

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

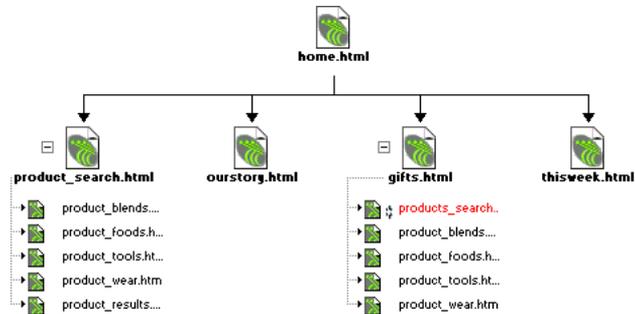
- Escolha Janela > Mapa do site, a fim de abrir a janela do site.
- Na janela do site, clique no botão Mapa do site.

A home page do site é o ponto de partida do mapa. Se o Dreamweaver não puder determinar a home page do site atual, a caixa de diálogo Definição do site será aberta no painel Layout do mapa do site, solicitando a escolha da página correta.

O mapa do site mostra os arquivos HTML e outros elementos da página como ícones. Os vínculos serão exibidos na ordem em que forem detectados no código de origem de HTML.

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

Como padrão, o mapa exibe dois níveis da estrutura do site, a partir da home page atual. Clique nos sinais de adição (+) ou subtração (-) (no Windows) ou na seta de expansão (no Macintosh) ao lado de uma página, a fim de mostrar ou ocultar as páginas vinculadas abaixo do segundo nível.



Como padrão, os arquivos ocultos e dependentes não são exibidos no mapa do site. Os arquivos ocultos são arquivos HTML marcados como ocultos. O conteúdo das páginas de arquivos dependentes é diferente de HTML, podendo incluir imagens, modelos, arquivos Shockwave ou Flash. Consulte “Como modificar o layout do mapa do site”, na página 128 e “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site”, na página 132.

Como modificar o layout do mapa do site

Utilize as opções do Layout do mapa do site para personalizar a aparência do mapa do site. É possível especificar a home page, o número de colunas exibidas e decidir se os arquivos ocultos e dependentes serão mostrados.

Para modificar o layout do mapa do site:

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

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

3 Escolha uma dentre as opções de Coluna:

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

4 Em Identificação de ícones, selecione se você quer mostrar o nome sob os ícones dos documentos no mapa do site, representados como nomes de arquivos ou títulos de páginas.

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

- Escolha Exibir os arquivos marcados como ocultos, para exibir os arquivos HTML que estiverem marcados como ocultos no mapa do site. Se uma página estiver oculta, o seu nome e vínculos serão exibidos em itálico. Para obter informações sobre a maneira de ocultar arquivos, consulte “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site”, na página 132.
- Escolha Exibir os arquivos dependentes, para mostrar todos os arquivos dependentes na hierarquia do site. Um arquivo dependente é uma imagem ou outro elemento diferente de HTML, que é carregado pelo navegador junto com a página principal.

Como trabalhar com as páginas no mapa do site

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

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

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

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

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

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

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

Para criar um novo arquivo e adicionar um vínculo:

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

O arquivo será salvo na mesma pasta que o arquivo selecionado. Se for adicionado um novo arquivo a uma ramificação oculta, o novo arquivo também estará oculto. Consulte “Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site”, na página 132.

Para modificar o título de uma página:

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

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

- No painel Pasta local da janela do site, clique no arquivo a ser alterado para home page e escolha Definir como home page, no menu contextual.
- Escolha Site > Nova home page (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Nova home page (no Macintosh), para criar uma nova home page.
- Escolha Site > Definir como home page (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Definir como home page (no Macintosh), para transformar uma página existente em uma home page.

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

- Clique em qualquer local da janela do mapa do site para cancelar a seleção dos arquivos e, em seguida escolha Exibir > Atualizar o local (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Atualizar o local (no Macintosh).

Como criar e modificar os vínculos na exibição do mapa do site

É possível modificar a estrutura do site no respectivo mapa adicionando, alterando e removendo vínculos. O mapa do site será atualizado automaticamente, exibindo as alterações feitas no site.

Para adicionar um vínculo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Arraste uma página do Windows Explorer ou do Localizador do Macintosh, e solte-a em uma página do mapa do site.
- Selecione uma página HTML e escolha Site > Vínculo a um arquivo existente (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Vínculo a um arquivo existente (no Macintosh), ou escolha Vínculo a um arquivo existente, no menu contextual.
- Selecione uma página HTML no mapa do site. Aparecerá o ícone do indicador de arquivos. Clique e arraste o ícone até o objeto a ser vinculado: um arquivo na Exibição de arquivos, um documento do Dreamweaver aberto na área de trabalho, ou uma âncora com nome em um documento aberto na área de trabalho. Consulte “Como criar vínculos com o ícone do indicador de arquivos”, na página 116.

Para alterar um vínculo:

Na exibição do mapa do site, selecione a página cujo vínculo está sendo alterado e escolha Site > Alterar o vínculo (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Alterar o vínculo (no Macintosh). Procure o arquivo ou digite uma URL.

Para remover um vínculo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a página no mapa do site e escolha Site > Remover o vínculo (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Remover o vínculo (no Macintosh).
- Selecione a página no mapa do site e escolha Remover o vínculo, no menu contextual.

Para abrir a origem de um vínculo:

- 1 Selecione um arquivo no mapa do site.
- 2 Escolha Site > Abrir a origem do vínculo (no Windows) ou Site > Exibição do mapa do site > Abrir a origem do vínculo (no Macintosh).

O inspetor de propriedades e o arquivo de origem que contém o vínculo serão abertos. O vínculo será realçado.

Como mostrar e ocultar os arquivos do mapa do site

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

Antes de ocultar ou mostrar um arquivo HTML, é necessário marcá-lo como oculto. Quando um arquivo marcado como oculto não for mostrado, seus vínculos também se tornarão ocultos. Quando um arquivo marcado como oculto for exibido, o ícone e seus vínculos estarão visíveis na exibição do mapa do site, porém os nomes aparecerão em itálico.

Para marcar os arquivos como ocultos:

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

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

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

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

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

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

Como exibir o site a partir de uma ramificação

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

Para exibir uma ramificação diferente:

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

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

Para expandir ou reduzir as ramificações:

Clique nos sinais de adição (+) ou subtração (–) (no Windows) ou nas setas de expansão (no Macintosh), para expandir ou reduzir a ramificação.

Como salvar o mapa do site

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

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

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

Como gerenciar os vínculos

O Dreamweaver pode atualizar os vínculos de e para um documento, sempre que este for transferido ou renomeado em um site local. Esse recurso funciona melhor quando o site inteiro (ou toda uma seção autônoma deste) estiver armazenado na unidade local. Nenhuma alteração será feita nos arquivos que estiverem no site remoto, até que os arquivos locais sejam colocados ou devolvidos ao servidor remoto.

Para ativar o gerenciamento de vínculos no Dreamweaver:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Geral.
- 2 Selecione Sempre, ou Solicitar, no menu pop-up Atualizar os vínculos, e clique em OK.

Se for escolhida a opção Sempre, o Dreamweaver atualizará automaticamente todos os vínculos para e de um documento selecionado sempre que este for movido ou renomeado. (Para obter instruções específicas sobre o que fazer quando um arquivo for excluído, consulte “Como alterar um vínculo no site inteiro”, na página 135). Quando for escolhida a opção Solicitar, o Dreamweaver exibirá primeiramente uma caixa de diálogo que contém uma lista de todos os arquivos afetados pela alteração. Clique em Atualizar, para atualizar os vínculos nesses arquivos, ou em Não atualizar, para deixá-los inalterados.

Se a opção devolver/retirar estiver ativada, o Dreamweaver tentará retirar automaticamente o arquivo antes de efetuar qualquer alteração.

Para tornar mais rápido o processo de atualização, o Dreamweaver pode criar um arquivo de cache, no qual ele armazenará informações sobre todos os vínculos do site local. Esse arquivo de cache será criado quando a opção Cache estiver selecionada na caixa de diálogo Definição do site, e será atualizado imperceptivelmente durante a utilização do Dreamweaver para adicionar, alterar ou excluir vínculos a arquivos no site local.

Para criar um arquivo de cache do site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Selecione o site na caixa de diálogo Definir os sites e, em seguida clique em Editar. Na categoria Informações locais, marque a caixa de seleção Cache, em Opções de gerenciamento de vínculos.

Para criar novamente o cache do site:

Escolha Site > Recriar o cache do site.

Na primeira vez em que vínculos a arquivos forem adicionados, alterados ou excluídos no site local, após ter iniciado o Dreamweaver, este aplicativo lhe solicitará o carregamento do cache. Se você clicar em Sim, o cache será carregado e todos os vínculos ao arquivo alterado serão automaticamente atualizados. Se escolher Não, as alterações poderão ser observadas no cache, porém este não será carregado e os vínculos não serão atualizados.

É possível que o cache demore alguns minutos a ser carregado nos sites maiores; a maior parte deste período é gasta na comparação entre os horários dos arquivos no site local e aqueles registrados no cache, a fim de verificar se este está desatualizado. Se nenhum arquivo tiver sido alterado fora do Dreamweaver, não haverá problemas em clicar em Parar, quando o botão aparecer.

Como alterar um vínculo no site inteiro

Além de o Dreamweaver atualizar os vínculos automaticamente sempre que você transferir ou renomear um arquivo, também é possível alterar manualmente todos os vínculos (inclusive mailto, FTP, nulos e de roteiros) para que estes indiquem outras localizações. Esta opção pode ser utilizada a qualquer momento (por exemplo: as palavras “os filmes deste mês” podem ser vinculadas a /movies/julho.html no site inteiro e, em primeiro de agosto, esses vínculos devem ser alterados para indicar /movies/agosto.html), mas é particularmente útil quando for necessário excluir um arquivo vinculado a outros arquivos.

Para alterar um vínculo no site inteiro:

- 1 Selecione um arquivo no painel local, na janela de site.
- 2 Escolha Site > Alterar o vínculo no site inteiro.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um arquivo, ou no campo Nos vínculos a, digite o caminho e o nome do arquivo de um novo arquivo ao qual será estabelecido um vínculo.
- 4 Clique em OK.

O Dreamweaver atualizará os documentos que se vincularem ao arquivo selecionado, de maneira que indiquem o novo arquivo, utilizando o formato de caminho existente no documento (por exemplo: se o caminho antigo for relativo a documento, o novo caminho também será do mesmo tipo).

Após a alteração de um vínculo no site inteiro, o arquivo selecionado se tornará órfão (ou seja, nenhum arquivo na unidade local o indicará). A exclusão do mesmo não causará problemas, pois não romperá quaisquer vínculos existentes no site local.

Nota: Lembre-se de que, como todas as alterações estão ocorrendo localmente, será necessário excluir manualmente o arquivo correspondente no site remoto e colocar ou devolver quaisquer arquivos nos quais tiverem ocorrido alterações nos vínculos para que os visitantes do seu site possam visualizá-las.

Para alterar os vínculos de correio eletrônico, FTP, nulos ou de roteiros no site inteiro:

- 1 Abra o mapa do site.
- 2 Escolha Site > Alterar o vínculo no site inteiro.
- 3 Na caixa de diálogo Alterar o vínculo no site inteiro, digite as seguintes informações:
 - No campo Alterar todos os vínculos a, digite o nome completo do vínculo que está sendo alterado.
 - No campo Em vínculos a, digite o nome completo do vínculo de substituição .
- 4 Clique em OK.

Por exemplo: para atualizar todos os vínculos de correio eletrônico que levam ao seu endereço antigo, digite **mailto:juser@isp.com**, na caixa Alterar todos os vínculos a, e digite **mailto:juser-interface@isp.com**, na caixa Em vínculos a.

Como testar os vínculos

Os vínculos não estão ativos na janela do documento — isto é, quando você clica em um vínculo, ele não o leva ao documento vinculado. O arquivo associado a um vínculo pode ser aberto no Dreamweaver para edição, mas os vínculos devem ser testados em um navegador. Consulte “Como testar o site”, na página 166.

Para testar os vínculos em um navegador:

Escolha Arquivo > Visualizar no navegador ou clique em F12.

Você deve visualizar as suas páginas em um navegador para testar os seus vínculos.

Para abrir documentos vinculados no Dreamweaver, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione o vínculo e escolha Modificar > Abrir a página vinculada.
- Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e clique duas vezes no vínculo.

Nota: É necessário que o documento vinculado resida no disco local.

Como anexar comportamentos a vínculos

Um comportamento pode ser anexado a qualquer vínculo em um documento. Considere a possibilidade de utilizar os seguintes comportamentos ao inserir elementos vinculados em seus documentos.

Definir a mensagem de status mostra uma mensagem na barra de status, na parte inferior esquerda da janela do navegador. Por exemplo: é possível utilizar esta ação para descrever o destino de um vínculo na barra de status, em vez de mostrar a URL a ele associada. Para ver um exemplo de mensagem de status, passe o mouse sobre qualquer um dos botões de navegação nas páginas da Ajuda do Dreamweaver. Consulte “Definir a mensagem de status”, na página 327.

Abrir a janela do navegador é utilizado para abrir uma URL em uma nova janela. É possível especificar as propriedades da nova janela, inclusive o seu tamanho, nome e atributos (se ela será redimensionável, terá uma barra de menus, etc). Consulte “Abrir a janela do navegador”, na página 320.

Comportamento Definir a imagem da barra de navegação permite alterar o comportamento da barra de navegação. Utilize esse comportamento para personalizar a maneira como as imagens serão exibidas na barra de navegação. Por exemplo: quando o ponteiro estiver sobre um botão, a exibição das outras imagens na barra de navegação ou no documento será alterada. Consulte “Definir a imagem da barra de navegação”, na página 324.

Comportamento Menu de salto é utilizado para editar um menu de salto. Você pode alterar a lista do menu ou o arquivo a ele vinculado, ou alterar a localização do navegador de onde um documento vinculado será aberto. Consulte “Menu de salto”, na página 319.

CAPÍTULO 5

Gerenciamento de sites

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

Um site local é criado no Dreamweaver criando-se uma pasta raiz local para ele (ou tornando uma pasta existente a raiz local), utilizando o comando Novo site; consulte “Como criar um site local”, na página 77. Em seguida, associe este site local a um servidor remoto através do comando Definir os sites; consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

Quando os arquivos são transferidos entre os sites locais e remotos, o Dreamweaver mantém paralelas as estruturas de pastas e arquivos entre os sites locais e remotos. Se as pastas necessárias ainda não existirem no site para o qual os arquivos estão sendo transferidos, o Dreamweaver as criará automaticamente. Os arquivos também podem ser sincronizados entre os sites locais e remotos; o Dreamweaver copia os arquivos em ambos os diretórios conforme a necessidade e, opcionalmente, remove os arquivos inúteis, se houver algum.

O Dreamweaver conta com alguns recursos para estruturar um site e transferir arquivos de e para um servidor remoto. Para facilitar trabalhos com múltiplos usuários em um site da Web, é possível devolver e retirar arquivos do servidor remoto; desta maneira, as outras pessoas poderão ver quando você está trabalhando com um arquivo, evitando editá-lo simultaneamente. Contudo, observe que o Dreamweaver não executa o controle de versão.

Como configurar um site remoto

Antes de configurar um site remoto, crie um site local (que será associado ao site remoto). Consulte “Como criar um site local”, na página 77.

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

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

Ao reunir essas informações, utilize o comando Definir os sites, para associar o servidor ao seu site local. Caso surjam problemas na configuração do site remoto, consulte “Como resolver problemas de configuração do site remoto”, na página 143.

Depois que o site remoto estiver configurado, os arquivos poderão ser carregados ou descarregados dele, caso haja arquivos no site. Consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148 e “Como obter e colocar os arquivos”, na página 151.

Como associar um servidor remoto a um site local

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

Para associar um servidor remoto a um site local existente:

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



2 Aparecerá uma caixa de diálogo com uma lista dos sites definidos atuais; escolha um site existente e clique em Editar. Se não houver sites definidos, crie um site local antes de continuar; consulte “Como criar um site local”, na página 77.

3 Na lista de categorias, à esquerda, clique em Informações do servidor da Web.

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

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

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

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

5 Digite o nome do host de FTP ao qual deseja carregar os arquivos do site da Web.

O nome do host de FTP é o nome completo da Internet de um sistema de computador, como ftp.mindspring.com ou shell16.ba.best.com. Digite o nome completo do host sem qualquer texto adicional; especialmente, não adicione um nome de protocolo antes do nome do host. Por exemplo:

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

6 Digite o nome do diretório do host no site remoto onde serão armazenados os documentos que estarão visíveis para o público (também conhecido como raiz do site). Consulte “Como determinar o diretório raiz do site remoto”, na página 142.

Por exemplo: o diretório do host do site dreamcentral é public_html/. No caso de outros sites, é possível que o diretório esteja localizado vários níveis abaixo (como www/public/docs/ ou public_html/htdocs/), ou que ele corresponda ao diretório de login (nesse caso, este campo deverá ser deixado em branco).

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

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

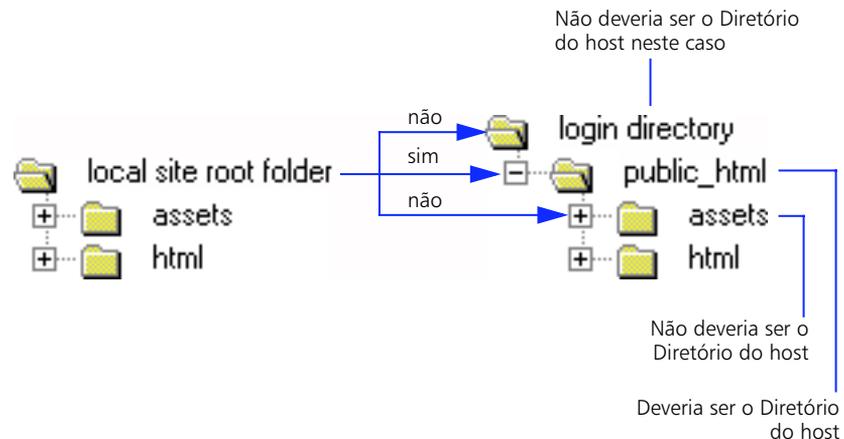
- 8 Selecione as opções de firewall adequadas ao seu site:

- Selecione a opção Utilizar a firewall, se estiver se conectando ao servidor remoto atrás de uma firewall. Consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146.
- Algumas firewalls necessitam da utilização de FTP passivo, que permite ao software local configurar a conexão de FTP, em vez de pedir ao servidor remoto que o faça. Selecione a opção Utilizar o FTP passivo, se isso for necessário à configuração da firewall. Caso não tenha certeza se irá utilizar essa opção, pergunte ao administrador da firewall local.

- 9 Clique em OK.

Como determinar o diretório raiz do site remoto

O diretório de host especificado na caixa de diálogo Definir os sites deve ser o mesmo que a pasta raiz para o site remoto. Se a estrutura do site remoto não coincidir com a do site local, os seus arquivos serão carregados para o local incorreto e não estarão visíveis para os visitantes do site.



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

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

Como resolver problemas de configuração do site remoto

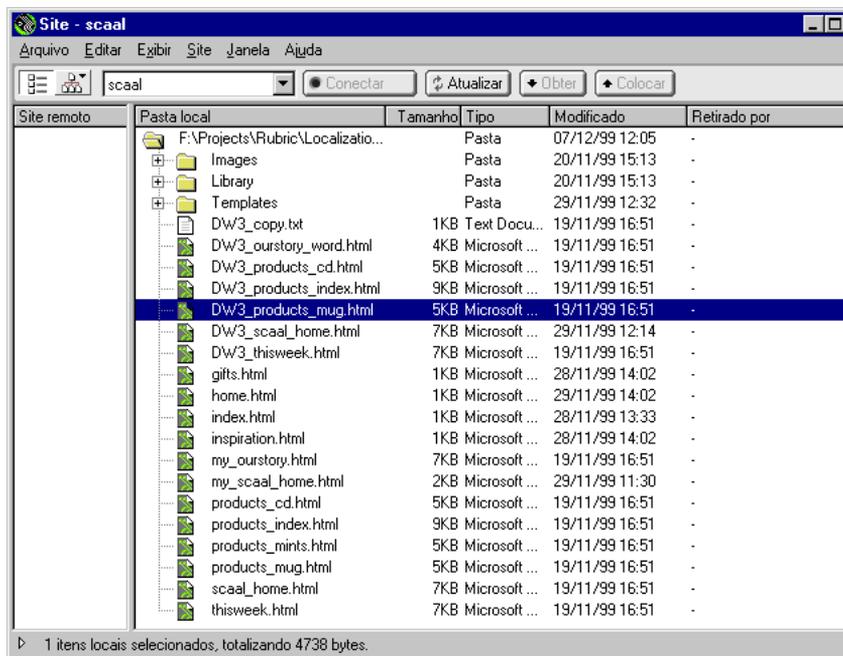
Um servidor da Web pode ser configurado de várias maneiras. Esta seção contém informações sobre algumas questões comuns que podem ocorrer durante a configuração de um site remoto e como solucioná-las.

- A implementação de FTP do Dreamweaver pode não funcionar corretamente em determinados servidores proxy, firewalls em muitos níveis e outras formas de acesso indireto ao servidor. Caso você tenha problemas com o acesso de FTP, peça ajuda ao administrador de sistemas local.
- Às vezes, nas conexões lentas, os 60 segundos do valor padrão de tempo limite do FTP resulta em muitos tempos de espera. Aumente esse valor (no painel FTP do site, da caixa de diálogo Preferências), se os tempos de espera forem frequentes. Mas não o aumente demais ou será preciso aguardar um longo tempo quando uma conexão realmente não puder ser estabelecida. O mais comuns são os limites de tempo de 30 a 120 segundos.
- Os nomes de pastas e arquivos que contêm espaços e caracteres especiais geralmente causam problemas quando são transferidos para um site remoto. Utilize sinais de sublinhado em vez de espaços e evite os caracteres especiais nos nomes de arquivos e pastas, sempre que possível. Em particular, dois pontos, barras inclinadas, pontos e apóstrofes nos nomes de arquivos ou pastas podem causar problemas. Os caracteres especiais em nomes de pastas ou arquivos também podem, às vezes, impedir que o Dreamweaver crie um mapa do site.
- No Macintosh, os nomes de arquivos não podem conter mais de 31 caracteres. Se ocorrer problemas com nomes longos de arquivos, renomeie-os com designações mais curtas.
- Observe que muitos servidores podem utilizar vínculos simbólicos (no UNIX), atalhos (no Windows) ou apelidos (no Macintosh), para conectar uma pasta em uma parte do disco do servidor a uma outra que esteja em uma localização diferente. Por exemplo: o subdiretório public_html do seu diretório principal no servidor pode ser, na verdade, um vínculo para outra parte do servidor. Na maioria dos casos, esses apelidos não provocam qualquer efeito sobre a capacidade de conexão à pasta ou diretório adequado, mas se for possível conectar-se a uma parte do servidor mas não a outras, pode ocorrer um problema devido ao apelido.

- Em geral, quando ocorrer um problema em uma transferência de FTP, examine o registro do FTP, escolhendo Janela > Registro de FTP do site, na janela do documento (no Windows), ou Site > Registro do FTP (no Macintosh). Caso apareça uma mensagem de erro como: “não é possível colocar o arquivo”, é possível que não haja espaço no site remoto. Verifique o registro do FTP para obter informações mais detalhadas.

Sobre a janela do site

Utilize a janela do site para executar as operações padrão de manutenção de arquivos como, por exemplo, criar novos documentos HTML, mover arquivos, criar pastas e excluir itens, para layout de navegação do mapa do site (consulte “Como exibir a estrutura do site”, na página 127) e para transferir arquivos entre sites locais e remotos. Como padrão, o site remoto (ou mapa do site) aparecerá no painel esquerdo e o site local será mostrado no painel direito. É possível alterar essa definição nas Preferências de FTP do site. Consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146.



Como utilizar os controles da janela do site

Para abrir a janela do site, escolha Janela > Arquivos do site. Em seguida, utilize os seguintes botões e opções para definir o que será exibido na janela do site e para transferir arquivos entre os servidores local e remoto:

Exibição dos arquivos do site exibe a estrutura de arquivos do site local ou remoto no painel mutável da janela do site. O painel mutável é qualquer painel que não tiver sido especificado e que mostra sempre um determinado site na seção FTP do site da caixa de diálogo Preferências; consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146. Esta é a exibição padrão da janela do site.

Exibição do mapa do site exibe um mapa visual do seu site, com base nos vínculos existentes entre os documentos, no painel mutável da janela do site. O painel mutável é qualquer painel que não tiver sido especificado e que mostra sempre um determinado site na seção FTP do site da caixa de diálogo Preferências; consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146. Mantenha pressionado o botão, para escolher no menu pop-up a opção Apenas o mapa ou Mapa e arquivos.

Menu pop-up Sites atuais lista os sites por você definidos. Para alternar entre diversos sites, selecione um outro site da lista. Para adicionar um site ou editar as informações relativas a um site existente, escolha Definir os sites, na parte inferior da lista (consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140).

Conectar/desconectar (disponível apenas com a definição FTP) conecta-se ou desconecta-se do site remoto. Como padrão, o Dreamweaver se desconectará do site remoto depois de 30 minutos de ociosidade. Escolha Editar > Preferências, e selecione FTP do site, para alterar o limite de tempo.

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 (somente a definição Local/Rede) na caixa de diálogo Definição do site (consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140). Utilize este botão para que a lista remota de diretórios apareça quando tiver sido montada a unidade que contém o site remoto e depois da abertura da janela do site.

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

Colocar copia os arquivos selecionados do site local para o site remoto. Observe que os arquivos copiados são aqueles selecionados no painel que estiver ativo na janela do site. Se o painel local estiver ativo, o arquivos locais selecionados serão copiados para o site remoto; se o painel remoto estiver ativo, as versões locais dos arquivos remotos selecionados serão copiadas para o site remoto. Consulte “Como colocar os arquivos em um servidor remoto”, na página 153.

Retirar 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 retirado do servidor. Esta opção não estará disponível se Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada no site atual. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto”, na página 150.

Devolver 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 Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada no site atual. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto”, na página 150.

Parar a tarefa atual abandona a atividade em curso, inclusive a obtenção e colocação de arquivos. O botão aparece como um sinal de parada em vermelho, com um X branco no canto inferior direito. Observe que talvez haja uma demora até que o servidor processe a solicitação de parada, por isso, a transferência do arquivo poderá não ser interrompida imediatamente.

Como definir as preferências de FTP do site

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

Mostrar sempre especifica qual site (remoto ou local) será sempre mostrado e em qual painel da janela do site (esquerdo ou direito) os arquivos locais e remotos aparecerão. Como padrão, o site local aparecerá sempre à direita. O painel que não for escolhido (o padrão é o da esquerda) será o painel mutável, este poderá exibir o mapa do site ou os arquivos do outro site (o padrão é o site remoto).

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

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

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

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

Host da firewall especifica o endereço do servidor proxy no qual será estabelecida a conexão, se você estiver atrás de uma firewall. Caso contrário, deixe esse espaço em branco.

Nota: No caso de estar atrás de uma firewall, selecione a opção Utilizar a firewall, na caixa de diálogo Definição do site. Consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

Porta da firewall especifica a porta 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 da colocação indica que os arquivos não salvos devem sê-lo sem aviso, antes de serem colocados no site remoto.

Definir os sites remete-o à caixa de diálogo Definir os sites, onde é possível editar um site existente ou criar um novo site. Consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

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

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

Observe que, quando um arquivo for transferido como ASCII, a definição de preferência de quebra de página será ignorada. Consulte “Como definir as preferências de formato HTML”, na página 346.

Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas

Em um ambiente com múltiplos usuários, é possível retirar e devolver arquivos ao transferi-los do servidor remoto para o seu computador local. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto”, na página 150.

A retirada de um arquivo equivale a declarar: “Estou trabalhando com este arquivo — não o toque!”. Quando um arquivo for retirado, o Dreamweaver exibirá uma marca de seleção ao lado do ícone do arquivo, na janela do site. Uma marca de seleção verde indica que o arquivo foi retirado por você, enquanto que uma marca vermelha significa que o arquivo foi retirado por um outro membro da equipe. O nome da pessoa que retirou o arquivo também será exibido na janela do site.

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

Nota: Embora você não precise saber disso para utilizar o sistema de devolução/retirada, caso tenha curiosidade, o Dreamweaver controla os arquivos retirados colocando um arquivo de texto com a extensão .lck no servidor remoto e no site local. Os arquivos .lck não são visíveis na janela do site. Cada arquivo .lck contém o nome do usuário atual que retirou o arquivo.

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

A devolução e retirada pode ser ativada em alguns sites e desativada em outros. Para obter mais informações sobre a transferência de arquivos entre os sites local e remoto sem devolvê-los ou retirá-los, consulte “Como obter os arquivos de um servidor remoto”, na página 151 e “Como colocar os arquivos em um servidor remoto”, na página 153.

Como configurar o sistema de devoluções e retiradas

Antes de utilizar o sistema de devoluções e retiradas, algumas opções precisam ser configuradas.

Nota: Para poder utilizá-lo, é necessário ter associado o site local a um servidor de rede ou de FTP remoto. Consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

Para definir as opções de devolução e retirada:

- 1 Escolha Site > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar.
- 2 Na lista de categorias, à esquerda, clique em Devolver/retirar.
 - Selecione a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos, se estiver trabalhando em equipe (ou sozinho, mas utilizando vários computadores diferentes).

Esta opção é útil para informar aos outros usuários sobre a retirada de um arquivo para edição, ou para alertar a si próprio que uma versão mais recente de um arquivo foi deixada em um outro computador. Consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148.
 - Selecione a opção Retirar os arquivos na abertura, se desejar retirar os arquivos automaticamente quando clicar duas vezes para abri-los na janela do site. A utilização da opção Arquivo > Abrir, para abrir um arquivo não o retira, mesmo quando esta estiver selecionada.
 - Digite um nome de retirada.

Este é o nome que aparecerá na janela do site, juntamente com quaisquer arquivos que tiverem sido retirados, possibilitando que outros membros da equipe localizem-no quando necessitarem de um desses arquivos. Se você trabalhar sozinho utilizando vários computadores, utilize um nome de retirada diferente em cada computador (por exemplo: AliceR-MacCasa e AliceR-PCEscritório), o que permitirá saber onde está a última versão do arquivo, caso se esqueça de devolvê-lo.

Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto

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

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

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

Para retirar arquivos de um servidor remoto:

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

Para devolver arquivos a um servidor remoto:

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

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

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

Os novos arquivos não contêm nem uma marca de seleção nem um símbolo de cadeado ao lado.

- 3** Para carregar os arquivos dependentes juntamente com o arquivo selecionado, clique em Sim no aviso. Para que os arquivos dependentes não sejam carregados, clique em Não. É sempre conveniente carregar os arquivos dependentes ao devolver um novo arquivo, mas se as versões mais recentes dos dependentes já estiverem no servidor remoto, não será preciso carregá-los novamente.

Para desfazer a retirada de um arquivo:

Selecione o arquivo e escolha Site > Desfazer a retirada, ou clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione Control e clique (no Macintosh) no arquivo, e escolha Desfazer a retirada, no menu contextual. A cópia local do arquivo se tornará somente de leitura e quaisquer alterações feitas serão perdidas.

Nota: Um arquivo que estiver ativo na janela do documento também poderá ser devolvido e retirado. Na janela do documento, escolha Site > Devolver ou Site > Retirar. Se o arquivo ativo for retirado, a versão aberta deste será substituída pela nova versão retirada. Se o arquivo ativo for devolvido, ele deverá ser automaticamente salvo antes da devolução, dependendo das opções de preferência definidas; consulte “Como definir as preferências de FTP do site”, na página 146.

Como obter e colocar os arquivos

Se você estiver trabalhando em um ambiente com vários usuários, utilize o sistema de devolução e retirada para transferir os arquivos entre os sites local e remoto (consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148). Caso esteja trabalhando sozinho no site remoto, é possível utilizar, em vez do sistema mencionado, os comandos Obter e Colocar, para transferir os arquivos sem devolver ou retirá-los.

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

Como obter os arquivos de um servidor remoto

Obter os arquivos copia-os de um site remoto para o site local.

Se for utilizado o sistema de devolução e retirada (isto é, se Ativar a devolução e a retirada de arquivos estiver acionada), o comando Obter produzirá uma cópia local somente de leitura do arquivo; os arquivos continuarão disponíveis no site remoto para os outros membros da equipe retirá-los. Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver desativada, a obtenção de um arquivo transferirá uma cópia com os privilégios de leitura e gravação. Consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148.

Nota: Se você estiver trabalhando em um ambiente de equipe — isto é, se outras pessoas estiverem utilizando os mesmos arquivos — não é recomendada a desativação de Ativar a devolução e retirada de arquivos. Em particular, se as outras pessoas estiverem utilizando o sistema de devolução/retirada no site, você também deve usar o mesmo sistema.

Observe que os arquivos copiados quando for clicada a opção Obter são aqueles selecionados no painel ativo da janela do site. Se o painel remoto estiver ativo, o arquivos remotos selecionados serão copiados para o site local; se o painel local estiver ativo, as versões remotas dos arquivos locais escolhidos serão copiadas no site local.

Se você não estiver trabalhando em um ambiente de equipe e desejar obter arquivos com privilégios de leitura e gravação, desative a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos no site; consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

Para obter apenas os arquivos cuja versão remota for mais recente que a local, utilize o comando Sincronizar; consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto”, na página 154.

Para obter arquivos de um servidor remoto:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 No alto da janela do site, escolha o site desejado, no menu pop-up Sites atuais.
- 3 Caso seja utilizado o FTP para transferir arquivos, clique em Conectar, a fim de abrir uma conexão com o servidor remoto.

Se já houver uma conexão aberta (o botão indicará Desconectar, em vez de Conectar), ignore essa etapa. Caso os arquivos remotos já estejam visíveis no painel remoto devido a uma conexão anterior, não será preciso clicar em Conectar; quando se clica em Obter, o Dreamweaver estabelece automaticamente a conexão.

- 4 Selecione os arquivos a serem descarregados. Normalmente, eles são escolhidos no painel remoto, mas, em vez disso, selecione os arquivos correspondentes no painel Local, se preferir.
- 5 Clique em Obter, ou escolha Obter, no menu contextual ou no menu Site. Se o arquivo estiver aberto na janela do documento, é possível escolher Site > Obter, nessa janela.
- 6 Para descarregar os arquivos dependentes, clique em Sim; para ignorá-los, clique em Não. Se já houver cópias locais dos arquivos dependentes, clique em Não. Para evitar perguntas sobre os arquivos dependentes em descargas posteriores, selecione a opção Não me pergunte novamente.

Nota: Para interromper a transferência de arquivos em qualquer momento, clique no botão  Parar a tarefa atual (o sinal de parar vermelho com um X branco, no canto inferior direito da janela do site), ou pressione Esc (no Windows) ou Command+ponto (no Macintosh). É possível que a transferência não pare imediatamente.

O Dreamweaver registra todas as atividades de transferência de arquivos através de FTP. Se ocorrer um erro durante a transferência de um arquivo com o FTP, o Registro de FTP do site poderá auxiliá-lo a determinar o problema. Para exibir o registro, escolha Janela > Registro do FTP, na janela do site (no Windows), ou Site > Registro do FTP (no Macintosh).

Como colocar os arquivos em um servidor remoto

A colocação de arquivos os copia do site local para o remoto, geralmente sem alterar o seu status de retirada. Há duas situações comuns nas quais Colocar é utilizado em vez de Devolver: quando você não estiver em um ambiente com muitos usuários e não estiver utilizando o sistema de devolução/retirada; ou quando desejar colocar a versão atual do arquivo no servidor mas continuará a editá-lo.

Nota: Caso seja colocado um arquivo que ainda não existia no site remoto, e se for utilizado o sistema de devolução/retirada, o arquivo será copiado no site remoto e, em seguida, será retirado para você, a fim de poder continuar a edição.

Se desejar colocar um arquivo em um servidor remoto e devolvê-lo, utilize o comando Devolver. Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto”, na página 150.

Para colocar apenas os arquivos cuja versão local é mais recente do que a remota, consulte “Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto”, na página 154.

Nota: Não utilize caracteres especiais (como é, ç ou ¥) ou pontuação, como dois pontos, barras inclinadas ou pontos nos nomes dos arquivos que serão colocados em um servidor remoto. Muitos servidores converterão esses caracteres durante a carga, provocando a ruptura dos vínculos entre os arquivos.

Para colocar arquivos em um servidor remoto:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 No alto da janela do site, escolha o site desejado no menu pop-up com a lista de sites atuais.
- 3 Se for utilizado o FTP para a transferência dos arquivos, clique em Conectar, para abrir uma conexão com o servidor remoto, que lhe permitirá ver o que há no site remoto antes de transferir os arquivos. Contudo, não é necessário clicar em Conectar; quando você clicar em Colocar, o Dreamweaver estabelecerá automaticamente a conexão.
- 4 Selecione os arquivos a serem carregados. Normalmente, eles são escolhidos no painel local, mas, em vez disso, selecione os arquivos correspondentes no painel Remoto, se preferir.
- 5 Clique em Colocar, ou escolha Colocar, no menu contextual ou no menu Site.

- 6 Se o arquivo não tiver sido salvo, poderá aparecer uma caixa de diálogo (dependendo da definição da preferência no painel de FTP do site da caixa de diálogo Preferências) que permite salvar o arquivo antes de colocá-lo no servidor remoto. Para salvar o arquivo, clique em Sim; para colocar a versão salva anteriormente no servidor remoto, clique em Não.

Se preferir não salvar o arquivo, as alterações feitas após o último salvamento não serão colocadas no servidor remoto. Contudo, o arquivo continuará aberto para que seja ainda possível salvar o arquivo antes de colocá-lo no servidor.

- 7 Para carregar os arquivos dependentes, clique em Sim; para ignorá-los, clique em Não. Se já houver cópias locais dos arquivos dependentes, clique em Não. Para evitar perguntas sobre os arquivos dependentes em carregamentos posteriores, selecione a opção Não me pergunte novamente.

 **Nota:** Para interromper a transferência de arquivos em qualquer momento, clique no botão Parar a tarefa atual (o sinal de parar vermelho com um X branco, no canto inferior direito da janela do site), ou pressione Esc (no Windows) ou Command+ponto (no Macintosh). É possível que a transferência não pare imediatamente.

Se o arquivo estiver aberto na janela do documento, será possível escolher Site > Colocar, na janela do documento.

O Dreamweaver registra todas as atividades de transferência de arquivos através de FTP. Se ocorrer um erro durante a transferência de um arquivo com o FTP, o Registro de FTP do site poderá auxiliá-lo a determinar o problema. Para exibir o registro, escolha Janela > Registro do FTP, na janela do site (no Windows), ou Site > Registro do FTP (no Macintosh).

Como sincronizar os arquivos nos sites local e remoto

Depois que os arquivos forem criados nos sites local e remoto, é possível sincronizá-los. Utilize o comando Site > Sincronizar, para transferir as versões mais recentes dos seus arquivos de e para o site remoto.

Caso o site remoto seja um servidor de FTP (em vez de um servidor de rede), a sincronização dos seus arquivos utilizará o FTP. Para obter mais informações sobre o uso do FTP, consulte “Como associar um servidor remoto a um site local”, na página 140.

Antes de sincronizar os sites, o Dreamweaver permite verificar quais arquivos serão colocados ou obtidos no servidor remoto. O programa também confirmará quais arquivos foram atualizados após o término da sincronização.

Para ver quais arquivos são mais recentes no site local ou no site remoto, sem sincronização, escolha Editar > Selecionar um local mais novo, ou Editar > Selecionar um remoto mais novo (no Windows, na janela do site), ou Site > Exibição dos arquivos do site > Selecionar um local mais novo, ou Site > Exibição dos arquivos do site > Selecionar um remoto mais novo (no Macintosh).

Para sincronizar os arquivos:

- 1 Se forem sincronizados arquivos ou pastas específicas, em vez do site inteiro, selecione esses arquivos ou pastas no painel local ou remoto da janela do site.
- 2 Escolha Site > Sincronizar, na janela do site (no Windows) ou na barra de menus (no Macintosh).
- 3 Para sincronizar o site inteiro, escolha Site '*nome do site*' inteiro, no menu pop-up Sincronizar. Para sincronizar apenas os arquivos selecionados, escolha Apenas os arquivos locais selecionados (ou Apenas os arquivos remotos selecionados, se o painel remoto for o local onde foi realizada a seleção mais recente).
- 4 Escolha uma direção para a cópia dos arquivos:
 - Selecione Colocar os arquivos mais novos no remoto, se desejar carregar todos os arquivos locais com as datas de modificação mais recentes que os seus correspondentes remotos.
 - Selecione Obter os arquivos mais novos do remoto, se desejar descarregar todos os arquivos remotos com datas de modificação mais recentes do que as de seus correspondentes remotos.
 - Escolha Obter e colocar os arquivos mais novos, para colocar as versões mais recentes de todos os arquivos nos sites remoto e local.
- 5 Decida se irá excluir ou não os arquivos no site de destino que não tiverem correspondentes no site de origem.

Se for escolhido Colocar os arquivos mais novos no remoto e selecionada a opção Excluir, o Dreamweaver excluirá os arquivos no site remoto para os quais não haja correspondentes locais. Se for escolhido Obter os arquivos mais novos do remoto, o Dreamweaver excluirá os arquivos no site local para os quais não haja correspondentes remotos.

- 6 Clique em OK.

Se a versão mais recente de cada arquivo escolhido já estiver em ambos os lugares, aparecerá um alerta informando-lhe que a sincronização não será necessária.

- 7 Na caixa de diálogo Sincronizar os arquivos, verifique quais arquivos deseja excluir, colocar e obter. Se não desejar que o Dreamweaver exclua, coloque ou obtenha um determinado arquivo, desmarque-o clicando na caixa de seleção à esquerda do mesmo (na coluna Ação).

- 8 Clique em OK. Os arquivos serão automaticamente transferidos (e excluídos, conforme a necessidade) e o Dreamweaver atualizará o status na caixa de diálogo Sincronizar os arquivos.
- 9 Para salvar as informações relativas à verificação em um arquivo local, clique em Salvar o registro.

Como buscar e substituir

É possível buscar um arquivo nos sites local e remoto a partir das janelas do documento e do site. Para exibir a janela do site, escolha Janela > Arquivos do site.

É possível realizar uma busca de texto, texto circundado por determinados rótulos, ou rótulos e atributos HTML no documento atual, em arquivos selecionados, em um diretório ou no site inteiro. Observe que serão utilizados comandos diferentes para buscar arquivos e texto (e/ou HTML) nos arquivos: Localizar no site local e Localizar no site remoto buscam arquivos, enquanto que Editar > Localizar e Editar > Substituir procuram texto e rótulos nos arquivos.

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

Para localizar um arquivo no site local:

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

O arquivo é realçado no painel Local da janela do site.

Para localizar um arquivo no site remoto:

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

O arquivo será realçado no painel Remoto da janela do site.

Para buscar texto e/ou HTML nos documentos:

- 1 Escolha uma dentre as seguintes opções:
 - Na janela do documento ou do site, escolha Editar > Localizar, ou Editar > Substituir.
 - No inspetor de origem de HTML, clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Localizar ou substituir.
- 2 Na caixa de diálogo Localizar ou substituir que aparecer, utilize a opção Localizar em, para especificar os arquivos a serem localizados:
 - A escolha de Documento atual restringe a busca ao documento ativo. Esta opção estará disponível apenas quando for escolhida Localizar ou substituir, na janela do documento ou no menu contextual do inspetor de origem de HTML.
 - A escolha de Arquivos selecionados restringe a busca aos arquivos e pastas que estiverem selecionados na janela do site. Esta opção está disponível apenas quando uma das opções Localizar ou Substituir tiver sido escolhida na janela do site ativa (isto é, na frente da janela do documento).
 - A escolha de Site atual expande a busca para todos os documentos HTML, arquivos de biblioteca e documentos de texto localizados no site. Após a escolha de Site atual, o nome deste aparecerá à direita do menu pop-up. Se este não for o site no qual deseja efetuar a busca, escolha um outro site no menu pop-up Sites atuais, na janela do site.
 - A escolha de Pasta restringe a busca a um grupo específico de arquivos. Após escolher a pasta, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o diretório no qual será efetuada a busca.
- 3 Utilize a opção Localizar, para especificar o tipo de busca a ser efetuada.
 - A escolha de Texto permite procurar determinadas seqüências de texto na janela do documento. Uma busca de texto ignora qualquer HTML que interrompa a seqüência. Por exemplo: uma busca de **o cão preto** coincidiria com o cão preto e o `<i>cão</i>` preto.
 - A escolha de Origem de HTML permite buscar determinadas seqüências de texto no código de origem de HTML. Consulte “Sobre as buscas de origem de HTML”, na página 158.
 - A escolha de Texto (Avançado) permite buscar determinadas seqüências de texto dentro ou fora de um ou mais rótulos. Por exemplo: em um documento que contém o seguinte HTML, a procura de **tenta** fora do rótulo `i` acarretaria a localização apenas da segunda instância da palavra `tenta`: João `<i>tenta</i>` entregar o trabalho dentro do prazo, mas nem sempre consegue. Ele sempre tenta cumprir os prazos. Consulte “Como buscar texto entre rótulos específicos”, na página 160.

- A escolha de Rótulo permite procurar determinados rótulos, atributos e valores de atributo, como todos os rótulos TD com a definição de VALIGN para TOP. Consulte “Como buscar os rótulos e atributos HTML”, na página 159.

Nota: A ativação de Control+Enter ou Shift+Enter (no Windows), ou Control+Return, Shift+Return ou Command+Return (no Macintosh), adiciona quebras de linha nos campos de busca, permitindo a procura de um caractere de retorno. Verifique se a opção Ignorar os diferentes espaços em branco está desmarcada ao fazer essa busca, quando não forem utilizadas as expressões regulares. Observe que esse procedimento localiza um determinado caractere, mas não a noção geral de quebra de linha; por exemplo: não localizará um rótulo
 ou <p>. Os caracteres de retorno aparecem como espaços na janela do documento e não como quebras de linha.

4 Utilize uma das seguintes opções para expandir ou limitar a busca:

- A opção Coincidir maiúsc./minúsc., restringe a busca ao texto que coincidir com a caixa do texto a ser localizado. Por exemplo: se você tentar localizar o **chapéu marrom**, não encontrará O chapéu marrom.

Nota: A opção Ignorar os diferentes espaços em branco trata qualquer espaço em branco como espaço simples, com o intuito de coincidir com a busca. Por exemplo: com esta opção selecionada, **este texto** coincidiria com este texto, porém não com estetexto. Esta opção não estará disponível quando Utilizar expressões regulares estiver selecionada; neste caso, será necessário escrever textualmente a expressão normal, a fim de ignorar qualquer espaço em branco. Observe que os rótulos <p> e
 não são considerados espaço em branco.

- A opção Utilizar expressões regulares acarreta a interpretação de certos caracteres e seqüências pequenas de caracteres (como ?, *, \w e \b) da seqüência de busca como operadores comuns de expressões. Por exemplo: a busca de o **cão p\w*\b** coincidirá com o cão preto e o cão policial. Consulte “Sobre as expressões regulares”, na página 162.

Sobre as buscas de origem de HTML

Utilize a opção Origem de HTML, na caixa de diálogo Localizar ou substituir, para buscar seqüências específicas de texto no código de origem de HTML. Por exemplo: uma busca de **cão preto** no seguinte código coincidiria com duas instâncias (no atributo ALT e na primeira frase):

```
<IMG SRC="barnabé.gif" WIDTH="100" HEIGHT="100"
ALT="Barnabé, um cão preto."><BR>
Ontem, vimos vários cães pretos no parque. O cão
<A HREF="barnabé.html">preto</A> de que mais gostamos se chama Barnabé.
```

A frase cão preto também aparece na segunda frase, porém ela não coincide com a busca, pois é interrompida por um vínculo.

Consulte “Como buscar e substituir”, na página 156 para obter instruções passo a passo que explicam como iniciar uma busca.

Como buscar os rótulos e atributos HTML

Utilize a opção Rótulo, na caixa de diálogo Localizar ou substituir, para buscar rótulos, atributos e valores de atributos específicos. Por exemplo: é possível procurar todos os rótulos IMG sem o atributo ALT. Consulte “Como buscar e substituir”, na página 156 para obter informações sobre os vários tipos de buscas.

Para realizar uma busca de rótulo:

1 Escolha Editar > Localizar ou Editar > Substituir, e especifique em quais arquivos deverá ser feita a busca, conforme a explicação em “Como buscar e substituir”, na página 156.

2 No menu pop-up Localizar, selecione Rótulo.

3 Escolha um determinado rótulo no menu pop-up adjacente ao menu pop-up Localizar, ou selecione [qualquer rótulo].

Se desejar apenas buscar todas as ocorrências do rótulo especificado, pressione o botão com o sinal de subtração (-) e passe à etapa 6. Caso contrário, prossiga na etapa 4.

4 Limite a busca, utilizando um dos seguintes modificadores de rótulos:

- Escolha Com atributo, para selecionar um atributo que deva estar no rótulo para que este coincida com o critério de busca. É possível especificar um determinado valor deste atributo ou escolher [qualquer valor].
- Escolha Sem atributo, para selecionar um atributo que não deva estar no rótulo para que haja coincidência. Por exemplo: escolha esta opção para buscar todos os rótulos IMG sem o atributo ALT.
- Escolha Contendo, para especificar um texto ou rótulo que deve estar contido no rótulo original para que haja coincidência. Por exemplo: no código `Cabeçalho 1`, o rótulo FONT está contido no rótulo B.
- Escolha Não contendo, para especificar um texto ou rótulo que não deve estar contido no rótulo original para que este atenda ao critério de busca.
- Escolha Dentro do rótulo, para especificar um rótulo dentro do qual deve estar o rótulo de destino, para que haja coincidência.
- Escolha Fora do rótulo, para especificar um rótulo dentro do qual não deve estar o rótulo de destino, para que haja coincidência.

5 Clique no botão com o sinal de adição (+) e repita a etapa 4, a fim de restringir mais ainda a busca.

6 Inicie a busca:

- Escolha Localizar o próximo, para realçar a próxima instância do texto da busca no documento.
- Escolha Localizar todos, para gerar uma lista de todas as instâncias do texto da busca no documento.

Se a busca for realizada em um diretório ou site, o comando Localizar o próximo realçará a próxima instância do texto da busca no documento ou, caso não haja nenhuma, abrirá o documento seguinte que contém o texto procurado. Localizar todos gera uma lista de documentos que contêm o texto da busca.

Como buscar texto entre rótulos específicos

Utilize a opção Texto (Avançado), na caixa de diálogo Localizar ou substituir, para buscar determinadas seqüências de texto que poderão estar ou não em um conjunto de rótulos de conteúdo. Por exemplo: é possível buscar a expressão **Sem título** entre os rótulos <title>, a fim de localizar todas as páginas sem título no site. Consulte “Como buscar e substituir”, na página 156 para obter informações sobre os vários tipos de buscas.

Para realizar uma busca de texto avançada:

1 Escolha Editar > Localizar ou Editar > Substituir, e especifique em quais arquivos deverá ser feita a busca, conforme a explicação em “Como buscar e substituir”, na página 156.

2 No menu pop-up Localizar, selecione Texto (Avançado).

3 Digite o texto a ser localizado no campo de texto adjacente ao menu pop-up Localizar.

Por exemplo: digite a expressão **Sem título**.

4 Escolha Dentro do rótulo ou Fora do rótulo e, em seguida, escolha um rótulo no menu pop-up adjacente.

Por exemplo: escolha Dentro do rótulo e, em seguida title.

5 Clique no botão com o sinal de adição (+), a fim de restringir mais ainda a busca dos rótulos com um ou mais atributos específicos.

Uma vez que o rótulo <title> não possui atributos, não será necessário utilizar esta opção para localizar todas as páginas sem título no site.

6 Escolha Localizar o próximo, para abrir o próximo documento que contiver o texto de busca, ou clique em Localizar todos, para gerar uma lista de documentos que contêm esse texto.

Como salvar os padrões de busca

É possível salvar os padrões de busca para uso posterior clicando no botão Salvar a consulta, na caixa de diálogo Localizar ou substituir. O salvamento de uma consulta é conveniente se esta for realizada com frequência (por exemplo: para retirar rótulos não-padronizados de documentos criados com um outro editor visual de HTML ou para confirmar se todas as imagens contidas em um arquivo possuem os atributos HEIGHT, WIDTH e ALT, antes que o documento seja publicado na Web) e se você não quiser reconstruir várias vezes esse padrão de busca.

Para salvar um padrão de busca:

- 1 Defina os parâmetros da busca, seguindo as etapas descritas em “Como buscar e substituir”, na página 156.

Se estiver realizando uma busca de rótulo ou texto avançado, consulte “Como buscar os rótulos e atributos HTML”, na página 159 ou “Como buscar texto entre rótulos específicos”, na página 160, para obter informações sobre a definição de parâmetros adicionais de busca.

- 2 Clique no botão Salvar a consulta (identificado por um ícone em forma de disco).

O local padrão onde as consultas são salvas é a pasta Configuration/Queries, contida na pasta do aplicativo do Dreamweaver.

- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, digite o nome do arquivo que identificará a consulta e clique em Salvar.

Por exemplo: se o padrão de busca envolver a localização de rótulos IMG sem o atributo ALT, a consulta poderá se chamar img_no_alt.dwr. As consultas de localização terminam com a extensão dwq, enquanto que as consultas de substituição terminam com a extensão dwr.

Para chamar um padrão de busca novamente:

- 1 Escolha Editar > Localizar ou Editar > Substituir.

- 2 Clique no botão Carregar a consulta (identificado por um ícone em forma de pasta).

A caixa de diálogo Carregar a consulta será aberta automaticamente na pasta Configuration/Queries. É possível navegar até uma outra pasta, se houver consultas salvas em outras pastas.

- 3 Selecione um arquivo de consulta e clique em Abrir.

Na caixa de diálogo Localizar, apenas as consultas de localização (arquivos .dwq) estarão disponíveis. Na caixa de diálogo Substituir, tanto as consultas de localização (arquivos .dwq) quanto as de substituição (arquivos .dwr) estarão disponíveis.

- 4 Clique em Localizar o próximo, Localizar todos, Substituir ou Substituir todos, para iniciar a busca.

Sobre as expressões regulares

As expressões regulares consistem de padrões que descrevem as combinações de caracteres no texto. Utilize essas expressões em suas buscas, para que o auxiliem a descrever conceitos como “frases iniciadas com ‘O’” e “valores de atributo que contenham um número”. A tabela a seguir lista os caracteres especiais em expressões regulares, bem como seus significados e exemplos de uso.

Para localizar o texto contendo um dos caracteres especiais da tabela, preceda o caractere especial com uma barra invertida. Por exemplo: para localizar o asterisco na frase algumas condições se aplicam*, o padrão de busca poderia ter a seguinte aparência: `aplicam*`. Se não for colocada uma barra inclinada antes do asterisco, serão localizadas todas as ocorrências de “aplicam” (assim como de “aplic”, “aplica” e “aplicar”), e não apenas aquelas seguidas do sinal de asterisco.

Caractere	Coincidirá com	Exemplo
<code>^</code>	Início da entrada ou linha.	<code>^T</code> coincidirá com “T” em “Terracota”, mas não em “Cabana do Pai Tomás”
<code>\$</code>	Final da entrada ou linha.	<code>o\$</code> coincidirá com “o” em “número”, mas não em “números”
<code>*</code>	O caractere precedente zero ou mais vezes.	<code>um*</code> coincidirá com “um” em “rum”, “umi” em “luminoso” e “u” em “azul”
<code>+</code>	O caractere precedente uma ou mais vezes.	<code>um+</code> coincidirá com “um” em “rum” e “umi” em “luminoso”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “azul”
<code>?</code>	O caractere precedente no máximo uma vez (isto é, indica que o caractere precedente é opcional).	<code>re?ta</code> coincidirá com “rta” em “curta” e “reta” em “preta”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “caneta” ou “brotar”
<code>.</code>	Qualquer caractere, exceto nova linha.	<code>.pr</code> coincidirá com “propriedades” e “programa” na frase “propriedades do programa”
<code>x y</code>	x ou y.	<code>FF0000 0000FF</code> coincidirá com “FF0000” em <code>BGCOLOR="#FF0000"</code> e “0000FF” em <code>FONT COLOR="#0000FF"</code>
<code>{n}</code>	Exatamente 'n' ocorrências do caractere precedente.	<code>r{2}</code> coincidirá com “rr” em “carro” e com os primeiros dois rres em “brrrrr”, porém não coincidirá com qualquer ocorrência de “for”
<code>{n,m}</code>	Pelo menos 'n' e, no máximo, 'm' ocorrências do caractere precedente.	<code>F{2,4}</code> coincidirá com “FF” em “#FF0000” e com os primeiros quatro efes em “#FFFFFF”
<code>[abc]</code>	Qualquer um dos caracteres dentro dos colchetes. Especifique uma faixa de caracteres com um hífen ([a-f] equivale a [abcdef], por exemplo).	<code>[e-g]</code> coincidirá com “e” em “tabela”, “f” em “fraude” e “g” em “Aguarde”

Caractere	Coincidirá com	Exemplo
[^ abc]	Qualquer um dos caracteres que não esteja dentro dos colchetes. Especifique uma faixa de caracteres com um hífen ([^ a-f] equivale a [^ abcdef], por exemplo).	[^ aeiou] coincidirá inicialmente com "r" em "cravo", "b" em "biblioteca" e "f" em "OFF!"
\b	Um limite de palavra (como um espaço ou retorno de carro).	\bb coincidirá com "b" em "blasfêmia", porém não coincidirá com qualquer ocorrência de "abrir" ou "liberdade"
\B	Um limite sem palavra.	\Bb coincidirá com "b" em "liberdade", porém não coincidirá com "blasfêmia"
\d	Qualquer caractere numérico. Equivale a [0-9].	\d coincidirá com "3" em "C3PO" e "2" em "apartamento 2G"
\D	Qualquer caractere não numérico. Equivale a [^ 0-9].	\D coincidirá com "S" em "900S" e "Q" em "Q45"
\f	Alimentação de formulário.	
\n	Alimentação de linha.	
\r	Retorno de carro.	
\s	Qualquer caractere contendo espaços em branco, inclusive espaços, tabulações, alimentações de formulário ou de linha.	\Scoluna coincidirá com "coluna" em "100 colunas", porém não coincidirá com "colunas"
\S	Qualquer caractere que não contenha espaços em branco.	\Scoluna coincidirá com "coluna" em "colunas:", porém não coincidirá com "100 colunas"
\t	Uma tabulação.	
\w	Qualquer caractere alfanumérico, inclusive o sinal de sublinhado. Equivale a [A-Za-z0-9_].	b\w* coincidirá com "Alfabeto" em "Alfabeto cirílico" e com "objeto" e "abstrato" em "nenhum objeto abstrato"
\W	Qualquer caractere que não seja alfanumérico. Equivale a [^ A-Za-z0-9_].	\W coincidirá com "&" em "Joca & Mateus" e com "%" em "100%"
Control+Enter ou Shift+Enter (no Windows), ou Control+Return ou Shift+Return ou Command+Return (no Macintosh)	Caractere de retorno. Verifique se a opção Ignorar os diferentes espaços em branco está desmarcada ao fazer essa busca, quando não forem utilizadas as expressões regulares. Observe que esse procedimento coincidirá com um determinado caractere, mas não a noção geral de quebra de página; por exemplo: não coincidirá com um rótulo ou <p>. Os caracteres de retorno aparecem como espaços na janela do documento e não como quebras de linha.	

Utilize parênteses para definir grupos nas expressões regulares que serão mencionadas posteriormente; use \$1, \$2, \$3, etc. (no campo Localizar ou Substituir) para referir-se ao primeiro, segundo, terceiro, etc. grupos de parênteses. Por exemplo: a busca de `(\d+)\(\d+)\(\d+)` e sua substituição por `$2/$1/$3` troca o dia e o mês em uma data separada por barras inclinadas (na conversão entre o formato de datas americanas e européias).

Como criar sites para vários navegadores

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

Por que e quando criar sites compatíveis com diversos navegadores

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

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

Na maioria dos casos, para os sites da Web desenhados para visitas públicas, é conveniente torná-los visíveis através do maior número possível de navegadores. Escolha um ou dois navegadores como principais e desenhe o site visando-os, mas tente explorar o site com outros navegadores de vez em quando, para evitar fornecer muito conteúdo incompatível.

Questões gerais a serem consideradas

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

Um procedimento útil é fornecer várias versões de certas páginas importantes, como a home page do site. Pode ser desenhada uma versão com moldura e outra sem moldura dessa página, por exemplo. Você poderá usar vários recursos de navegadores para alternar automaticamente os visitantes que dispõem de navegadores com ou sem suporte a molduras.

Como utilizar os comportamentos para detectar os navegadores e plug-ins

Os comportamentos podem ser utilizados para determinar qual navegador os visitantes do site estão utilizando e se dispõem de um plug-in instalado. Para obter mais informações sobre os comportamentos, consulte “Como utilizar os comportamentos”, na página 299.

Verificar o navegador envia os visitantes a outras páginas, dependendo da marca e versão do navegador. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página, se eles estiverem utilizando a versão 4.0 ou mais avançada do Netscape Navigator; para outra página, se utilizarem a versão 4.0 ou mais avançada do Microsoft Internet Explorer 4.0 ou por mantê-los na mesma página, caso estiverem utilizando qualquer outro navegador. Consulte “Verificar o navegador”, na página 310.

Verificar o plug-in envia os visitantes a outras páginas, dependendo da ocorrência de um determinado plug-in instalado. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página se eles possuírem o Shockwave, ou para outra página, se não o tiverem. Consulte “Verificar o plug-in”, na página 312.

Como testar o site

Antes de carregar o seu site em um servidor e declará-lo pronto para a exibição, é recomendável testá-lo localmente. Certifique-se de que a aparência e o funcionamento das páginas nos navegadores de destino estejam de acordo com o esperado, que não haja vínculos rompidos e que as páginas não demorem demais a serem descarregadas.

As seguintes diretrizes o auxiliarão a criar uma experiência agradável aos visitantes do seu site:

- Certifique-se de que as páginas funcionam conforme o esperado nos navegadores de destino e de que elas não apresentem muitos problemas nos outros navegadores. As páginas deverão ser legíveis e funcionais nos navegadores que não oferecerem suporte aos estilos, camadas ou ao JavaScript. Consulte “Como verificar uma página quanto à compatibilidade com os navegadores de destino”, na página 167. No caso das páginas que funcionarem muito mal nos navegadores mais antigos, considere a possibilidade de utilizar o comportamento Verificar o navegador, para redirecionar os visitantes automaticamente até uma outra página. Consulte “Verificar o navegador”, na página 310.
- Verifique o site quanto a possíveis vínculos rompidos (e ajuste-os). O Dreamweaver também gerará uma lista de vínculos a sites externos quando for executada uma verificação de vínculos; siga-os periodicamente, para certificar-se de que ainda continuam válidos. Como os outros sites também sofrem reformas e reorganizações, a página à qual está vinculando o seu site pode ter sido transferida ou excluída. Consulte “Como verificar os vínculos entre os documentos”, na página 168 e “Como ajustar os vínculos rompidos”, na página 169.
- Visualize as suas páginas no maior número possível de navegadores e plataformas diferentes. Este procedimento possibilitará a observação de diferenças no layout, cores, tamanhos de fonte e tamanho padrão de janelas do navegador, que não podem ser previstos em uma verificação de navegador de destino. Consulte “Como visualizar em navegadores”, na página 170.
- Fique atento ao tamanho das suas páginas e ao tempo de descarga. Lembre-se que as páginas que consistem de uma tabela grande serão visualizadas pelos visitantes somente após o término da descarga da tabela inteira. Leve em consideração a possibilidade de desmembrar tabelas grandes; se isto não for possível, considere, então, colocar um conteúdo pequeno — como uma mensagem de boas-vindas ou uma faixa de propaganda — fora da tabela, no alto da página, para que os visitantes possam visualizar esse material enquanto a tabela é descarregada. Consulte “Como verificar o tempo e o tamanho da descarga”, na página 172.

Como verificar uma página quanto à compatibilidade com os navegadores de destino

O Dreamweaver permite a construção de páginas da Web com elementos que contam com o suporte de todos os navegadores (imagens e texto de parágrafo, por exemplo), assim como elementos que contam apenas com o suporte dos navegadores mais modernos (estilos e camadas, por exemplo).

O recurso Verificar os navegadores de destino testa o HTML nos documentos, a fim de verificar se algum rótulo ou atributo não conta com o suporte dos navegadores de destino. A verificação não altera qualquer aspecto do documento.

O recurso Verificar os navegadores de destino utiliza arquivos de texto, denominados perfis de navegadores, a fim de determinar os rótulos aceitos por navegadores específicos. O Dreamweaver inclui perfis predefinidos para as versões 2.0, 3.0 e 4.0 do Netscape Navigator e para as versões 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0 do Internet Explorer. Para modificar os perfis existentes ou criar novos perfis, consulte “Sobre os perfis de navegadores”, na página 398.

É possível executar uma verificação de navegador de destino em um documento, diretório ou no site inteiro. Observe que esse procedimento não verifica os roteiros no site.

Para executar uma verificação de navegador de destino:

- 1 Escolha uma dentre as seguintes opções:
 - Para executar a verificação no documento, salve o arquivo. A verificação é realizada na última versão salva do arquivo e inclui apenas as alterações que tiverem sido salvas.
 - Para executar a verificação em um diretório ou site, escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela FTP do site; em seguida, selecione uma pasta no diretório local. A verificação do navegador de destino será efetuada em todos os arquivos HTML contidos nessa pasta e em suas subpastas. As verificações do navegador de destino podem ser efetuadas apenas nos arquivos locais.
- 2 Escolha Arquivo > Verificar os navegadores de destino.

Se ainda não tiver selecionado um navegador primário, você será solicitado a fazê-lo.
- 3 Na lista de navegadores, selecione aqueles que serão verificados.
- 4 Clique em Efetuar a verificação.

O relatório do navegador de destino será aberto no navegador primário (e este será iniciado, se já não estiver aberto).

- 5 Para salvar o relatório para referência futura, escolha Arquivo > Salvar, no navegador.

O relatório de verificação do navegador de destino é um arquivo temporário armazenado na pasta Temp do Windows e na raiz de documentos, no Macintosh. O arquivo será perdido se não for salvo antes da visita a outro site.

Como verificar os vínculos entre os documentos

Utilize o recurso Verificar os vínculos, para procurar vínculos que tenham sido rompidos e arquivos sem referências em um arquivo aberto, em uma parte do site ou no site local inteiro. O Dreamweaver verificará apenas os vínculos e referências aos documentos dentro do site e compilará uma lista de vínculos externos que aparecem no documento ou documentos selecionados, porém não os verificará.

Quando o Dreamweaver terminar de verificar os vínculos nos arquivos especificados, ele abrirá a caixa de diálogo Verificador de vínculos. Essa caixa de diálogo exibirá uma lista de vínculos rompidos, vínculos externos (impossíveis de serem verificados pelo Dreamweaver, por estarem fora do site) e arquivos órfãos (arquivos aos quais não há outros documentos vinculados). Consulte “Como ajustar os vínculos rompidos”, na página 169, para obter mais informações.

Para verificar os vínculos no documento:

- 1 Salve o arquivo em uma parte de um site local.
- 2 Escolha Arquivo > Verificar os vínculos.

Para verificar os vínculos em uma parte de um site local:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, para abrir a janela do site.
- 2 Escolha um site no menu pop-up Lista de sites.
- 3 No painel local, selecione os arquivos ou pastas a serem verificados.
- 4 Inicie a verificação utilizando um dos seguintes métodos:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou clique mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Verificar os vínculos > Arquivos/pastas selecionadas.
 - Escolha Arquivo > Verificar os vínculos.

Para verificar os vínculos no site inteiro:

Escolha Site > Alterar os vínculos no site inteiro.

Para alternar as listas de relatórios do verificador de vínculos:

Após realizar uma verificação de vínculo, escolha Vínculos rompidos, Vínculos externos ou Arquivos órfãos, no menu pop-up Mostrar.

Para salvar o relatório inteiro como um arquivo de texto delimitado por tabulações:

Clique em Salvar.

Como ajustar os vínculos rompidos

Quando você verificar os vínculos no Dreamweaver, será exibida a caixa de diálogo Verificador de vínculos, que apresentará um relatório de vínculos rompidos, externos e — quando selecionado, verificará o site inteiro — quanto a arquivos órfãos.

É possível ajustar os vínculos e referências a imagens que tiverem sido rompidos diretamente na caixa de diálogo Verificador de vínculos, ou abrir os arquivos da lista e ajustar os vínculos no inspetor de propriedades.

Para ajustar os vínculos na caixa de diálogo Verificador de vínculos:

- 1 Selecione o vínculo rompido na caixa de diálogo Verificador de vínculos.
- 2 Clique no ícone correspondente à pasta, para chegar ao arquivo, ou digite o caminho correto e o nome do arquivo.
- 3 Pressione a tecla Tab ou Enter.

Se houver outras referências rompidas a este mesmo arquivo, aparecerá uma caixa de diálogo que o solicitará a ajustar as referências também nos outros arquivos. Clique em Sim, para que o Dreamweaver atualize todos os documentos da lista que fizerem referência a este arquivo. Clique em Não, para que o Dreamweaver atualize apenas a referência atual.

Nota: Se a opção Ativar a devolução e retirada de arquivos estiver ativada neste site, o Dreamweaver tentará retirar os arquivos que precisarem ser alterados. Se não conseguir retirar um arquivo, o Dreamweaver exibirá uma caixa de diálogo de advertência e manterá inalteradas as referências rompidas. Consulte “Como utilizar o sistema de devoluções e retiradas”, na página 148.

Para ajustar os vínculos no inspetor de propriedades:

- 1 Clique duas vezes em uma entrada da coluna Arquivo, na caixa de diálogo Verificador de vínculos.

O Dreamweaver abrirá o documento, selecionará a imagem ou vínculo com problema, e realçará o caminho e o nome do arquivo no inspetor de propriedades. Caso o inspetor de propriedades não esteja visível, escolha Janela > Propriedades, para abri-lo.

- 2 Sobrescreva o texto realçado, a fim de criar um novo caminho e nome de arquivo, ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo.

Se estiver atualizando a referência de uma imagem e a nova imagem aparecer com o tamanho incorreto, clique nos identificadores L e U, no inspetor de propriedades, ou clique no botão Atualizar, para redefinir os valores relativos à altura e largura. Os identificadores L e U passarão, de negrito, ao tipo normal.

- 3 Salve o arquivo.

À medida que os vínculos forem ajustados, suas entradas desaparecerão da lista Vínculos rompidos. A permanência de uma entrada na lista após a digitação do novo caminho e nome de arquivo no Verificador de vínculos (ou após o salvamento das alterações feitas no inspetor de propriedades) indica que o Dreamweaver não conseguiu localizar o novo arquivo. O vínculo ainda será considerado como rompido.

Como visualizar em navegadores

Os documentos podem ser visualizados nos navegadores de destino a qualquer momento. Não é necessário salvar o documento previamente. Todas as funções relacionadas aos navegadores estarão funcionando, inclusive os comportamentos JavaScript, vínculos relativos e absolutos para documentos, controles ActiveX, plug-ins da Netscape, etc., contanto que os plug-ins ou controles ActiveX necessários estejam instalados.

Os conteúdos vinculados aos caminhos relativos à raiz não aparecerão quando os documentos forem visualizados em um navegador local. Isso ocorre porque os navegadores não reconhecem as raízes dos sites — mas os servidores o fazem. Para visualizar o conteúdo vinculado aos caminhos relativos à raiz, coloque o arquivo em um servidor remoto e exiba-o nesse local. Consulte também “Sobre os caminhos absolutos”, na página 110.

É possível definir até 20 navegadores para a visualização. Todos os navegadores definidos aparecerão no menu Visualizar no navegador.

Para visualizar o site em um navegador:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Visualizar no navegador
- Pressione F12, para exibir o documento no navegador primário.
- Pressione Control+F12 (no Windows) ou Command+F12 (no Macintosh), para exibir o documento no navegador secundário.

Para alterar o navegador primário ou definir um navegador secundário:

- 1 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador > Editar a lista de navegadores.
- 2 Defina as preferências de visualização como preferir.

Como definir as preferências de visualização no navegador

As preferências de visualização no navegador exibem os navegadores primário e secundário definidos atualmente. Para abrir as preferências de visualização no navegador, escolha Editar > Preferências, e selecione Visualizar no navegador, ou Arquivo > Visualizar no navegador > Editar a lista de navegadores.

Visualizar utilizando o servidor local (apenas no Windows) permite escolher se será utilizado um servidor local ao visualizar uma página em um navegador. Para que esta opção funcione, é necessário que haja um software de servidor em execução no computador local. Quando esta opção for selecionada, o Dreamweaver fornecerá a página para a visualização por um servidor local, como uma URL iniciada por `http://localhost/`. Com esta opção desativada, o Dreamweaver abrirá o documento em um navegador com um caminho de arquivo iniciado por `file://`. Em alguns casos, os vínculos especificados como caminhos relativos à raiz do site não funcionarão adequadamente quando abertos em um navegador com o caminho do tipo `file://`.

+ adiciona um navegador à lista.

- exclui da lista o navegador selecionado.

Editar altera as definições do navegador selecionado.

Navegador primário e **Navegador secundário** especificam se o navegador selecionado é primário ou secundário. A tecla F12 abre o navegador primário. A combinação de teclas Control+F12 (no Windows) ou Command+F12 (no Macintosh) abre o navegador secundário.

Como verificar o tempo e o tamanho da descarga

O tamanho da página atual e o tempo estimado de descarga da mesma aparecerão na parte inferior da janela do documento. O Dreamweaver calculará o tamanho com base no conteúdo da página toda, o que inclui todos os objetos vinculados, como imagens e plug-ins.

O Dreamweaver estimará o tempo de descarga com base na velocidade de conexão digitada no painel da barra de status da caixa de diálogo Preferências. O tempo de descarga é variável e depende das condições gerais da Internet.

Para definir as preferências de tempo e tamanho de descarga:

- 1 Escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique na Barra de status.
- 2 Escolha uma velocidade de conexão com a qual deseja calcular o tempo de descarga.

A velocidade média de conexão nos Estados Unidos é 28,8. Se o seu projeto destina-se a uma intranet, considere a escolha de 1500 (velocidade T1).

Sobre as Design Notes

As informações adicionais relativas aos documentos podem ser controladas, como nomes de arquivos de origem da imagem e comentários sobre o status do arquivo, utilizando o comando Design Notes.

Por exemplo: se um documento for copiado de um site para outro, é possível adicionar Design Notes sobre esse documento informando que seu original está na outra pasta do site. Posteriormente, se atualizar esse documento (ou um outro usuário), você será informado que é necessário atualizar também a página original.

O comando Design Notes pode ser utilizado também para controlar informações sensíveis que não podem ser colocadas no interior de um documento por motivo de segurança. Por exemplo: podem ser incluídas informações sobre a criação do documento ou notas sobre a escolha de um determinado preço ou configuração, ou ainda quais fatores de marketing influenciaram uma decisão sobre desenho.

Como salvar as informações sobre o arquivo em Design Notes

Pode ser criado um arquivo de Design Notes para cada documento ou modelo do site. Observe que, se forem adicionadas Design Notes a um modelo, os documentos com base nesse modelo não as herdarão. Pode-se criar também as Design Notes para applets, controles ActiveX, imagens, filmes Flash, objetos Shockwave e campos de imagem nos documentos.

Para configurar as Design Notes para o site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites e, em seguida, clique em Editar.
- 2 Na lista de categorias, à esquerda, clique em Design Notes.
 - Ative as Design Notes para o site, selecionando Manter as Design Notes (caso ainda não esteja selecionada).

Quando Manter as Design Notes estiver selecionada, poderão ser criadas Design Notes para os arquivos do site. Quando um arquivo for copiado, movido, renomeado ou excluído, as Design Notes a ele associadas também serão copiadas, movidas, renomeadas ou excluídas.
 - Decida se as Design Notes associadas ao site serão carregadas com o restante dos documentos, selecionando ou desmarcando Carregar as Design Notes para compartilhar.

Quando a opção Carregar as Design Notes para compartilhar tiver sido selecionada, você poderá compartilhar as Design Notes com as outras pessoas de sua equipe. Quando um arquivo for colocado ou obtido, o Dreamweaver automaticamente colocará ou obterá o arquivo de Design Notes a ele associado. Caso esteja trabalhando sozinho no site, você poderá cancelar a seleção desta opção para melhorar o desempenho das transferências de arquivos; quando a opção for desmarcada, as Design Notes serão mantidas localmente, mas não serão carregadas com os arquivos.
- 3 Clique em OK.

Para adicionar Design Notes a um documento:

- 1 Enquanto o documento estiver ativo na janela do documento, escolha Arquivo > Design Notes.

O arquivo também pode ser selecionado na janela do site e, em seguida, escolhendo Arquivo > Design Notes. Se o arquivo residir em um site remoto, retire primeiro o arquivo e, em seguida, selecione-o na pasta local. (Consulte “Como devolver e retirar os arquivos de um servidor remoto”, na página 150 ou “Como obter e colocar os arquivos”, na página 151).
- 2 Na guia Informações básicas, adicione notas de vários tipos:
 - Escolha o status do documento no menu pop-up Status.
 - Digite os comentários na caixa de texto Notas.
 - Clique no ícone de data (logo acima do campo de texto Notas), para inserir a data atual local.
 - Para que o arquivo de Design Notes seja sempre aberto simultaneamente à abertura do arquivo, selecione Mostrar quando o arquivo for aberto.

- 3 Na guia Todas as informações, adicione outras chaves e valores que possam ser úteis para os outros programadores do site. Por exemplo: denomine uma chave **Autor** (no campo Nome) e defina o valor como sendo **Henfil** (no campo Valor). Clique no botão com o sinal de adição (+) para adicionar um par chave/valor; selecione um par e clique no botão com o sinal de subtração (–) para removê-lo.
- 4 Clique em OK para salvar as notas.

As notas inseridas são salvas em uma subpasta denominada `_notes`, na mesma localização do arquivo. O nome do arquivo será o mesmo do arquivo do documento, além da extensão `.mno`. Por exemplo: se o nome do arquivo for `index.html`, o arquivo de Design Notes a ele associado será denominado `index.html.mno`.

Para adicionar Design Notes a um objeto:

- 1 Escolha Design Notes no menu contextual do objeto. Abra o menu contextual para o objeto, clicando com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressionando Control e clicando (no Macintosh) no objeto.
- 2 Siga as etapas 2 a 4 para adicionar Design Notes a um documento.

Note que um arquivo de Design Notes de um objeto é salvo em uma subpasta `_notes`, no mesmo diretório que o arquivo de origem do objeto, que não está necessariamente no mesmo diretório do documento no qual aparece o objeto.

Para atribuir um status não contido no menu pop-up Status:

- 1 Abra as Design Notes para um arquivo ou objeto.
- 2 Clique na guia Todas as informações.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+).
- 4 No campo Nome, digite a palavra **status**.
- 5 No campo Valor, digite o status.

Se já existir um valor de status, ele será substituído pelo novo valor.

- 6 Clique na guia Informações básicas e observe que o valor do novo status aparecerá no menu pop-up Status.

Nota: É possível constar apenas um novo valor no menu de status de cada vez. Se esse procedimento for realizado novamente, o novo valor do status inserido na primeira vez será substituído pelo novo valor incluído posteriormente.

Para desativar as Design Notes:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, clique em Design Notes.
- 4 Desmarque Manter as Design Notes.

O cancelamento da seleção dessa opção desativa o recurso Design Notes. Se esta opção for desmarcada e, em seguida, você clicar em Limpar, todos os arquivos de Design Notes do site serão excluídos.

- 5 Clique em OK.

Aparecerá uma caixa de diálogo, perguntando se você gostaria de excluir os arquivos de Design Notes existentes. Clique em Sim, para excluí-los, ou em Não para manter esses arquivos.

Para utilizar as Design Notes apenas localmente:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, clique em Design Notes.
- 4 Desmarque Carregar para compartilhar.

As Design Notes não serão transferidas para o site remoto quando os arquivos forem devolvidos/retirados. Você ainda poderá adicionar e modificar localmente as Design Notes do site.

Para excluir as Design Notes não associadas ao site:

- 1 Escolha Site > Definir os sites.
- 2 Na caixa de diálogo Definir os sites, selecione o site e clique em Editar.
- 3 Na caixa de diálogo Definição do site, clique em Design Notes.
- 4 Clique em Limpar. O Dreamweaver solicitará que verifique se as Design Notes, que não estão mais associadas a um arquivo do site, deverão ser excluídas. Se você utilizar o Dreamweaver para excluir um arquivo ao qual está associado um arquivo de Design Notes, ambos serão excluídos; por essa razão, geralmente os arquivos de Design Notes órfãos ocorrerão apenas quando um arquivo for excluído ou renomeado fora do Dreamweaver.

Nota: Se a opção Manter as Design Notes for cancelada antes de clicar em Limpar, o Dreamweaver excluirá todos os arquivos de Design Notes associados ao site.

Como utilizar as Design Notes no Fireworks e Dreamweaver

Se uma imagem for aberta no Macromedia Fireworks 3.0 e exportada com outro formato, o Fireworks salvará automaticamente, no arquivo de Design Notes, o nome do arquivo de origem inicial. Por exemplo: se você abrir myhouse.png no Fireworks e exportá-lo para myhouse.gif, o Fireworks criará automaticamente um arquivo de Design Notes chamado myhouse.gif.mno, contendo o nome do arquivo original, como um arquivo absoluto : URL. Por exemplo: as Design Notes para myhouse.gif devem conter a linha abaixo:

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Se a imagem contiver pontos ativos ou cambiáveis, a origem de HTML desses itens também será adicionada ao arquivo de Design Notes.

Quando a imagem for importada para o Dreamweaver, o arquivo de Design Notes será automaticamente copiado para o site juntamente com a imagem. Quando a imagem for selecionada no Dreamweaver e você decidir editá-la no Fireworks (consulte “Como utilizar um editor de imagens externo”, na página 205), este abrirá o arquivo original para ser editado.

CAPÍTULO 6

Como formatar o texto

A formatação no Dreamweaver é semelhante à de um processador de texto padrão. Utilize o submenu Texto > Formato ou o menu pop-up Formato, no inspetor de propriedades, para definir o estilo padrão de formatação (Parágrafo, Pré-formatado, Cabeçalho 1, Cabeçalho 2, etc.) de um bloco de texto. Para alterar a fonte, tamanho, cor e alinhamento do texto selecionado, utilize o menu Texto ou o inspetor de propriedades. Para aplicar a formatação, como negrito, itálico, código, sublinhado, etc., utilize o submenu Texto > Estilos.

Podem ser combinados diversos rótulos HTML padrão para formar um único estilo, chamado de estilo HTML. Por exemplo: a formatação HTML pode ser aplicada utilizando uma combinação de rótulos e, em seguida, salvando-a como um estilo HTML, que será armazenado na paleta de estilos HTML. Na próxima vez que esta combinação de rótulos HTML for utilizada para formatar texto, bastará selecionar o estilo salvo na paleta de estilos HTML. Os estilos HTML contam com suporte de todos os navegadores da Web e economizam tempo em relação à formatação manual de texto.

Outro tipo de estilo, denominado estilo CSS, permite aplicar texto e formatação à página, com a vantagem da atualização automática. Os estilos CSS podem ser armazenados diretamente no documento ou, para obter maior eficiência e flexibilidade, em uma folha de estilos externa. Se uma folha de estilos externa for anexada a diversas páginas da Web, todas as páginas refletirão automaticamente qualquer alteração feita na folha de estilos. Para acessar os estilos CSS, utilize a paleta de estilos CSS.

A formatação HTML manual e os estilos HTML aplicam a formatação utilizando os rótulos HTML padrão (como B, FONT e CODE) que contam com suporte de todos os navegadores conhecidos. Os estilos CSS definem a formatação do texto inteiro em uma determinada classe ou a redefinem para um rótulo específico (como H1, H2, P ou LI). As CSS (acrônimo de Cascading Style Sheets – folhas de estilo em cascata) contam com suporte apenas dos navegadores da Web mais recentes — Netscape Navigator 4.0 e mais avançados e Microsoft Internet Explorer 3.0 e mais avançados.

Os estilos CSS, HTML e a formatação HTML manual podem ser utilizados na mesma página. A formatação HTML manual substitui aquela aplicada com um estilo HTML ou CSS; por isso, embora implique em mais trabalho, pode ser um método conveniente para modificar a formatação aplicada aos estilos HTML ou CSS.

Como formatar o texto com os rótulos HTML

É possível aplicar a formatação de texto HTML a uma carta ou construir um site inteiro com os comandos do menu Texto > Formato ou as opções do inspetor de propriedades. Esse tipo de formatação manual substitui ou anula aquela definida por um estilo HTML ou CSS.

Para aplicar a formatação HTML de texto, utilize o inspetor de propriedades e os comandos no menu Texto, como Texto > Formato e Texto > Estilo.

Como aplicar os rótulos de parágrafo e cabeçalho

Utilize o menu pop-up Formato, no inspetor de propriedades, ou o submenu Texto > Formato, para aplicar os rótulos padrão de parágrafo e cabeçalho. Para redefinir a aparência desses rótulos, utilize as folhas de estilos CSS; consulte “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188.

Para aplicar um rótulo de parágrafo ou cabeçalho:

- 1 Coloque o ponto de inserção no parágrafo, ou selecione uma parte do texto no parágrafo.
- 2 Para utilizar o submenu Texto > Formato ou o menu pop-up Formato, no inspetor de propriedades, escolha uma opção:
 - Escolha um formato de parágrafo (por exemplo, Cabeçalho 1, Cabeçalho 2, Texto pré-formatado e assim por diante). O rótulo HTML associado ao estilo selecionado (por exemplo, H1 para Cabeçalho 1, H2 para Cabeçalho 2, PRE para Pré-formatado, etc.) será aplicado ao parágrafo inteiro.
 - Selecione Nenhum, para remover um estilo de parágrafo.

Como alterar as características da fonte

Utilize o inspetor de propriedades ou o menu Texto para alterar as características da fonte no texto selecionado.

Para alterar as características da fonte:

1 Selecione o texto. Caso não haja qualquer texto selecionado, a alteração será aplicada ao texto digitado a seguir.

2 Escolha dentre as seguintes opções:

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

Os navegadores exibem o texto utilizando a primeira fonte na combinação que estiver instalada no sistema do usuário. Se nenhuma das fontes da combinação tiver sido instalada, o navegador exibirá o texto conforme as especificações nas preferências de navegador. Consulte também “Como modificar as combinações de fontes”, na página 180. Escolha Padrão, para remover as faces de tipos previamente aplicadas; Padrão aplica a fonte padrão ao texto selecionado (a fonte padrão do navegador ou a fonte atribuída ao rótulo na folha de estilos CSS).

- Para alterar o estilo da fonte, clique em Negrito ou Itálico, no inspetor de propriedades, ou escolha um estilo de fonte (Negrito, Itálico, Sublinhado, etc.) no submenu Texto > Estilo.

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

Os tamanhos de fontes HTML são pontos com tamanhos não especificados e relativos. Os usuários definem o tamanho do ponto da fonte padrão para os seus navegadores. Esse é o tamanho da fonte que será exibido quando for escolhido Padrão ou 3 no inspetor de propriedades, ou no submenu Texto > Tamanho. Os tamanhos 1 e 2 parecerão menores que o da fonte padrão, e os tamanhos 4 a 7 parecerão maiores. Para que o seu texto apareça sempre com um tamanho de ponto específico, utilize as folhas de estilos CSS.

- Para aumentar ou diminuir o tamanho do texto selecionado, escolha um tamanho relativo (+ ou -1, + ou -7) no inspetor de propriedades ou no menu Texto > Aumento do tamanho ou Texto > Redução do tamanho.

Os números indicam uma diferença relativa do tamanho da BASEFONT. O valor padrão da BASEFONT é 3. Assim, um valor +4 resulta em um tamanho de fonte 7. O Dreamweaver não exibe o rótulo BASEFONT (que é colocado na seção HEAD (CABEÇALHO)), embora o tamanho da fonte deva ser exibido corretamente no navegador.

Como modificar as combinações de fontes

Utilize o comando Editar a lista de fontes, para definir as combinações de fontes que aparecem no inspetor de propriedades e no submenu Texto > Fonte.

As combinações de fontes determinam como um navegador exibirá um texto de página da Web. O navegador utilizará a primeira fonte da combinação que estiver instalada no sistema do usuário; se nenhuma das fontes na combinação for encontrada, o navegador exibirá o texto conforme as especificações das preferências do navegador.

Para modificar as combinações de fontes:

- 1 Escolha Texto > Fonte > Editar a lista de fontes.
- 2 Selecione a combinação de fontes na lista, no alto da caixa de diálogo.

As fontes na combinação selecionada são apresentadas na lista Fontes escolhidas, no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo. À direita, há uma lista de todas as fontes instaladas no sistema.

- 3 Escolha dentre as seguintes opções:

- Para adicionar ou remover as fontes de uma combinação, clique no botão << ou >>, entre as listas Fontes escolhidas e Fontes disponíveis.
- Para adicionar ou remover uma combinação de fontes, clique nos botões de adição (+) e subtração (–), respectivamente, no alto da caixa de diálogo.
- Para adicionar uma fonte que não esteja instalada no sistema, digite o nome da fonte no campo de texto abaixo da lista Fontes disponíveis e clique no botão <<, para adicioná-la à combinação. A inclusão de uma fonte que não está instalada no sistema será útil. Por exemplo: para especificar uma fonte exclusiva ao Windows, quando você estiver criando algo em um Macintosh.
- Para mover a combinação de fontes para cima ou para baixo na lista, clique nos botões de seta de direção, no alto da caixa de diálogo.

Para adicionar uma nova combinação à lista de fontes:

- 1 Escolha Texto > Fonte > Editar a lista de fontes.
- 2 Selecione uma fonte na lista Fontes disponíveis e clique no botão << para mover a fonte para a lista Fontes escolhidas.
- 3 Repita a etapa 2 para cada fonte subsequente na combinação.

Para adicionar uma fonte que não esteja instalada no sistema, digite o nome da fonte no campo de texto abaixo da lista Fontes disponíveis e clique no botão <<, para adicionar a fonte à combinação. A inclusão de uma fonte que não está instalada no sistema será útil. Por exemplo: para especificar uma fonte exclusiva ao Windows, quando você estiver criando algo em um Macintosh.

- 4 Ao terminar de selecionar as fontes específicas, escolha uma família de fontes genéricas no menu Fontes disponíveis e clique no botão <<, para movê-la até a lista Fontes escolhidas.

As famílias de fontes genéricas incluem as fontes cursivas, fantasia, monoespaçadas, sans-serif e serif. Se nenhuma das fontes na lista Fontes escolhidas estiver disponível no sistema do usuário, o texto aparecerá com a fonte padrão associada à família de fontes genéricas. Por exemplo: a fonte monoespaçada padrão na maioria dos sistemas é Courier.

Como alterar a cor do texto

A cor do texto selecionado pode ser alterada, para que uma nova cor anule aquela definida nas Propriedades da página. Se nenhuma cor do texto tiver sido definida nas Propriedades da página, a cor padrão do texto será preta.

Para alterar a cor do texto:

- 1 Selecione o texto.
- 2 Escolha dentre as seguintes opções:
 - Escolha uma cor na paleta de cores aceitas pelo navegador, clicando na caixa de cores, no inspetor de propriedades.
 - Escolha Texto > Cor. Aparecerá a caixa de diálogo do sistema Seletor de cores. Selecione uma cor e clique em OK.
 - Para definir a cor padrão do texto, utilize o comando Modificar > Propriedades da página. Consulte “Como definir as cores padrão do texto”, na página 94.

Para retornar o texto à cor padrão:

- 1 No inspetor de propriedades, clique na caixa de cores, para abrir a paleta de cores aceitas pelo navegador.
- 2 Clique no botão Apagar (o botão do meio, no canto inferior direito).

Como alinhar o texto e os elementos

Alinhe o texto na página, utilizando o inspetor de propriedades ou o submenu Texto > Alinhamento. Centralize qualquer elemento da página através do comando Texto > Alinhamento > No centro.

Para alinhar o texto:

- 1 Selecione o texto a ser alinhado.
- 2 Clique em uma opção de alinhamento (À esquerda, À direita ou No centro), no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Alinhamento e escolha um comando.

Para centralizar os elementos:

- 1 Selecione o elemento desejado (imagem, plug-in, tabela ou um outro elemento da página) para centralizá-lo.
- 2 Escolha Texto > Alinhamento > No centro.

Nota: É possível alinhar e centralizar blocos inteiros de texto, porém não é possível alinhar ou centralizar uma parte de um cabeçalho ou parágrafo.

Para recuar o texto e remover o recuo:

- 1 Selecione o texto desejado.
- 2 Clique no botão Recuo ou Remover o recuo, no inspetor de propriedades, e escolha Texto > Recuo ou Remover o recuo, ou escolha Lista > Recuo ou Remover o recuo, no menu contextual.

Este procedimento aplica ou remove o rótulo BLOCKQUOTE quando o texto selecionado for um parágrafo ou cabeçalho, e adiciona ou remove um rótulo UL ou OL adicional, no caso de uma lista.

Como criar listas

É possível criar listas numeradas, com marcadores e de definições a partir de um texto existente ou de um novo texto, à medida que se digita na janela do documento. As listas também podem ser aninhadas.

Para criar uma nova lista:

- 1 Posicione o ponto de inserção na linha onde você deseja adicionar uma lista de novos itens.
- 2 Clique no botão Lista com marcadores ou Lista numerada, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Lista e selecione o tipo de lista desejado — Lista não-ordenada (com marcadores), Lista ordenada (numerada) ou Lista de definições.
- 3 Inicie digitando a lista e pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh), para passar a um novo item.
- 4 Para completar a lista, pressione duas vezes Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh).

Para criar uma lista utilizando um texto existente:

- 1 Selecione uma série de parágrafos para convertê-los em uma lista.
- 2 Clique no botão Lista com marcadores ou Lista numerada, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Lista e selecione o tipo de lista desejado — Lista não-ordenada (com marcadores), Lista ordenada (numerada) ou Lista de definições.

Para criar uma lista aninhada:

- 1 Selecione os itens da lista que serão aninhados.
- 2 Clique no botão Recuo, no inspetor de propriedades, ou escolha Texto > Recuo.

Como formatar o texto com os estilos HTML

Um estilo HTML é definido por um ou mais rótulos HTML (como B, I, FONT e CENTER) que aplicam formatação ao texto. A especificação HTML 4.0 lançada pelo World Wide Web Consortium (W3C), no início de 1998, recomenda a utilização dos rótulos de formatação HTML em vez das folhas de estilos CSS. Entretanto, na prática, os rótulos de formatação HTML — embora proporcionem um controle mais limitado sobre a aparência que as folhas de estilos CSS — contam com o suporte de um número maior de navegadores que as folhas de estilos CSS e, provavelmente, farão parte das ferramentas dos programadores da Web enquanto as versões 3.0 e anteriores dos navegadores se constituírem em uma parte considerável do tráfego de rede.

Para obter informações específicas sobre a formatação com os rótulos HTML, consulte um dos seguintes tópicos:

- “Como alterar as características da fonte”, na página 179
- “Como alterar a cor do texto”, na página 181
- “Como alinhar o texto e os elementos”, na página 182

Os rótulos HTML que definem a estrutura do documento em vez da sua aparência — cabeçalhos, parágrafos e listas, por exemplo — ainda são uma parte importante da especificação HTML. De fato, caso você esteja planejando utilizar as folhas de estilos CSS para definir as características das fontes da página, é importante utilizar os rótulos de cabeçalho padrão, pois eles ajudam a preservar a estrutura da página nos navegadores que não oferecem suporte às folhas de estilos CSS. Para examinar um exemplo de como isto funciona, experimente exibir as páginas da Ajuda do Dreamweaver em um navegador da versão 3.0. Consulte “Como aplicar os rótulos de parágrafo e cabeçalho”, na página 178.

Como utilizar os estilos HTML

Utilize os estilos HTML para salvar a formatação de texto e parágrafos que deverá ser reutilizada em outra parte de seus documentos. Uma vez criado um estilo HTML com base em um ou mais rótulos HTML, essa formatação poderá ser reaplicada em qualquer texto de documentos que utilizem a paleta de estilos HTML.

Diferentemente dos estilos CSS, a formatação do estilo HTML afetará apenas o texto ao qual for aplicada, ou o texto criado com um estilo HTML selecionado. Se for alterada a formatação de um estilo HTML criado por você, o texto originalmente formatado com esse estilo não será atualizado. Se desejar ter a opção de alterar a formatação e atualizar automaticamente todas as suas ocorrências, utilize uma folha de estilos CSS; consulte “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188.

A paleta de estilos HTML pode ser utilizada para registrar os estilos HTML utilizados no site e, em seguida, compartilhá-los com outros usuários, sites locais ou remotos.

Para exibir a paleta de estilos HTML, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Estilos HTML.
- Clique no botão Estilos HTML, no Iniciador.
- Clique no ícone de Estilos HTML (um símbolo de parágrafo amarelo no Mini-iniciador, na parte inferior da janela do documento).

Para exibir um estilo HTML existente:

1 Na paleta de estilos HTML, selecione um estilo.

Observe que Limpar o estilo do parágrafo e Limpar o estilo da seleção são utilizados em um texto que contém um estilo aplicado; mas eles não constituem estilos; por esse motivo, não podem ser exibidos ou editados.

2 Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Command e clique (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Editar, ou clique duas vezes no estilo HTML e, no menu contextual, escolha Editar.

3 Na caixa de diálogo Definir o estilo HTML, especifique as definições para o estilo.

As opções Aplicar a determinam se o estilo será aplicado ao texto selecionado (Seleção) ou ao bloco de texto atual (Parágrafo). As opções Ao aplicar determinam se as definições do estilo serão adicionadas à formatação original do texto (Adicionar ao estilo existente), ou removidas da formatação original e substituídas pelas novas definições (Limpar o estilo existente).

Para aplicar um estilo HTML existente:

Na paleta de estilos HTML, selecione um estilo.

- Se a caixa de seleção Aplicação automática, situada na parte inferior da paleta, estiver selecionada, clique uma vez no estilo.
- Se a caixa de seleção Aplicação automática não estiver selecionada, clique no estilo e, em seguida, clique em Aplicar.

Para limpar a formatação do texto em um documento:

- 1 Selecione o texto formatado.
- 2 Na paleta de estilos HTML, clique em Limpar o estilo do parágrafo ou Limpar o estilo da seleção.

A aplicação de Limpar o estilo do parágrafo remove a formatação do bloco de texto selecionado no documento. A aplicação de Limpar o estilo da seleção remove a formatação do texto selecionado.

Nota: Utilize Limpar o estilo do parágrafo e Limpar o estilo da seleção para remover qualquer formatação, independentemente de como a formatação original tenha sido aplicada (através da paleta de estilos HTML ou do inspetor de propriedades, por exemplo).

Para remover um estilo da paleta de estilos HTML:

- 1 Na paleta de estilos HTML, desmarque a caixa de seleção para desativar a opção Aplicação automática.
- 2 Selecione um estilo HTML.
- 3 Clique no ícone de Excluir o estilo (lata de lixo), no canto inferior direito da paleta.

Para criar um novo estilo HTML com base em texto já existente:

- 1 No documento, selecione ou crie um texto com a formatação a ser utilizada como base para o novo estilo HTML. O inspetor de propriedades pode ser utilizado para exibir e aplicar a formatação.
- 2 Na paleta de estilos HTML, clique no ícone de Novo estilo, no canto inferior direito.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o estilo HTML, denomine o estilo e ajuste a formatação, se for necessário.
 - Escolha se deseja aplicar o estilo HTML ao texto selecionado ou ao parágrafo inteiro. Observe que o estilo de parágrafo será aplicado ao bloco inteiro de texto onde estiver o ponto de inserção, independentemente do texto selecionado.
 - Escolha se o estilo HTML será adicionado ao estilo HTML existente (CSS ou HTML) do texto ou parágrafo selecionado, ou se substituirá a formatação da seleção ou parágrafo pelo novo estilo HTML.

Observe que as opções de formatação na paleta de estilos HTML coincidem com as do inspetor de propriedades.
- 4 Clique em OK.

Para criar um novo estilo HTML com base em um estilo HTML já existente:

- 1 Certifique-se de que não haja qualquer texto selecionado na janela do documento.
- 2 Na paleta de estilos HTML, selecione um estilo.
- 3 Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no estilo e, em seguida escolha Duplicar, no menu contextual.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML. Para voltar às opções padrão, clique em Limpar.

- 4 Conclua as etapas 3 e 4 das instruções para criar um novo estilo com base no texto existente.

Para criar um novo estilo HTML a partir do zero:

- 1 Na paleta de estilos HTML, clique no ícone de Novo estilo; é possível também escolher Texto > Estilos HTML > Novo estilo.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML.

- 2 Conclua as etapas 3 e 4 das instruções para criar um novo estilo com base no texto existente.

Clique em Limpar, para redefinir a caixa de diálogo para as opções padrão.

- 3 Clique em OK.

Para editar um estilo HTML existente:

- 1 Certifique-se de que não haja qualquer texto selecionado na janela do documento.

- 2 Na paleta de estilos HTML, verifique se a opção Aplicação automática está desativada.

Se Aplicação automática estiver ativada, o estilo HTML será aplicado quando for selecionado na paleta de estilos HTML.

- 3 Na paleta de estilos HTML, clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) no estilo e, em seguida, escolha Editar, no menu contextual.

Aparecerá a caixa de diálogo Definir o estilo HTML. Para voltar às opções padrão, clique em Limpar.

Quando um estilo HTML for editado, o Dreamweaver não atualizará automaticamente o texto que tiver sido formatado com esse estilo anteriormente. Se for necessário atualizar a formatação aplicada com um estilo, utilize a folha de estilos CSS; consulte “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188.

Para compartilhar os estilos HTML com outros sites ou usuários:

- 1 Escolha Janela > Arquivos do site, a fim de abrir a janela do site na exibição Arquivos do site.
- 2 No painel à direita, abra a pasta raiz do site e, em seguida a pasta Biblioteca.
Você notará um arquivo chamado styles.xml, que contém todos os estilos HTML para o seu site. Esse arquivo pode ser colocado, obtido, devolvido, retirado e copiado, como qualquer outro no site. Para o arquivo styles.xml, também poderão ser criadas Design Notes. Observe que é necessário retirar primeiro o arquivo styles.xml, para poder criar ou editar um estilo de um site remoto.

Para obter mais informações sobre a utilização destas opções, consulte “Como configurar um site remoto”, na página 140.

Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS

Um estilo é um grupo de atributos de formatação que controla a aparência de uma faixa de texto de um único documento. A folha de estilos CSS pode ser utilizada para controlar vários documentos simultaneamente e inclui todos os estilos de um documento. A vantagem de utilizar as folhas de estilos CSS em relação aos estilos HTML é que, além de estarem vinculadas a vários documentos, quando um estilo CSS for atualizado ou alterado, a formatação de todos os documentos que utilizam essa folha de estilos específica será também automaticamente atualizada.

Os estilos CSS são identificados pelo nome ou pelo rótulo HTML, o que permite alterar o atributo de um estilo e exibir as modificações no texto inteiro ao qual esse estilo foi aplicado. Os estilos CSS nos documentos HTML podem controlar a maioria dos atributos tradicionais de formatação de texto, como fonte, tamanho e alinhamento. Eles podem especificar também atributos exclusivos de HTML, como posicionamento, efeitos especiais e imagens cambiáveis pelo mouse.

As folhas de estilos CSS residem na área do HEAD de um documento e definem uma série de estilos. Os estilos CSS podem definir os atributos de formatação dos rótulos HTML, faixas de texto identificadas por um atributo CLASS ou texto que atenda aos critérios de compatibilidade com a especificação de folhas de estilo em cascata (Cascading Style Sheets - CSS). O Dreamweaver reconhece os estilos definidos nos documentos existentes, contanto que eles estejam em conformidade com as instruções CSS.

As folhas de estilos CSS funcionam em navegadores 4.0 e mais avançados. O Internet Explorer 3.0 reconhece alguns atributos das folhas de estilos CSS, porém os navegadores das versões anteriores os ignoram.

Os três tipos de folhas de estilos CSS, abaixo, estão disponíveis no Dreamweaver:

- Os estilos CSS personalizados são semelhantes àqueles utilizados em um processador de texto, exceto na ausência de distinção entre os estilos de caractere e de parágrafo. Os estilos CSS personalizados podem ser aplicados a qualquer faixa ou bloco de texto. Se o estilo CSS for aplicado a um bloco de texto (como um parágrafo inteiro ou a uma lista não-ordenada), será adicionado um atributo CLASS ao rótulo do bloco (por exemplo: P CLASS="meuEstilo" ou UL CLASS="meuEstilo"). Se o estilo CSS for aplicado a uma faixa de texto, os rótulos SPAN que contiverem o atributo CLASS serão inseridos em volta do texto selecionado. Consulte “Como aplicar um estilo CSS (classe) personalizado”, na página 193.
- Os estilos de rótulos HTML redefinem a formatação de um rótulo específico, como H1. Quando um estilo CSS for criado ou alterado para o rótulo H1, todo o texto formatado com esse rótulo será imediatamente atualizado.
- Os estilos do seletor CSS redefinem a formatação de uma determinada combinação de rótulos (por exemplo, TD H2 será aplicado sempre que um cabeçalho H2 aparecer em uma célula de tabela) ou de todos os rótulos que contiverem um atributo ID (por exemplo: #myStyle será aplicado a todos os rótulos que contiverem o par atributo-valor ID="myStyle").

A formatação manual de HTML anulará a formatação aplicada com os estilos CSS (ou HTML). Para que os estilos CSS controlem a formatação de um parágrafo, remova toda a formatação HTML manual ou os estilos HTML.

Embora você possa configurar um número ilimitado de atributos de estilos CSS definidos pela especificação CSS1 no Dreamweaver, nem todos os atributos aparecerão na janela do documento. Os atributos ocultos são marcados com um asterisco (*) na caixa de diálogo Definição de estilo. Observe também que a aparência de alguns dos atributos de estilos CSS que podem ser definidos no Dreamweaver é diferente no Microsoft Internet Explorer 4.0 e no Netscape Navigator 4.0, e alguns não contam com suporte de qualquer navegador.

Sobre as propriedades dos estilos CSS

A especificação Cascading Style Sheets (CSS1), controlada pelo World Wide Web Consortium, define as propriedades dos estilos CSS (por exemplo: fonte, cor, preenchimento, margem, espaçamento entre as palavras) e controla a aparência dos elementos na página da Web. O Dreamweaver permite definir qualquer propriedade CSS1.

No Microsoft Internet Explorer 4.0, podem ser utilizadas as linguagens de roteiro, como JavaScript ou VBScript, para alterar as propriedades de posicionamento e estilos CSS dos elementos, depois que a página tiver sido carregada. No Netscape Navigator 4.0, as propriedades dos estilos CSS não podem ser alteradas após a carga da página, apenas as propriedades de posicionamento.

Como criar ou vincular uma folha de estilos CSS externa

Uma folha de estilos CSS é um arquivo de texto externo que contém especificações de estilos e formatação. Quando uma folha de estilos CSS externa for editada, todos os documentos a ela vinculados serão atualizados com essas alterações.

A Ajuda do Dreamweaver consiste de páginas HTML que utilizam uma folha de estilos CSS vinculada, denominada `help.css`. Para examinar a aparência do código para uma definição de folha de estilos CSS, abra o arquivo `help.css` (na pasta `Help/html`) em um editor de texto. Abra qualquer um dos arquivos de tópicos (aqueles iniciados por um número), para examinar como a folha de estilos CSS está vinculada ao documento através de um rótulo `LINK`, bem como os estilos CSS específicos são aplicados.

Para criar ou vincular uma folha de estilos CSS externa:

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS, ou clique no botão Estilos CSS, no Iniciador.
- 2 Na paleta de estilos CSS, clique no ícone de Abrir a folha de estilos.
- 3 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, clique em Vínculo.
- 4 Na caixa de diálogo Vincular a folha de estilos externa, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em Procurar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para procurar uma folha de estilos CSS externa, ou digite o caminho da folha de estilos na caixa Arquivo/URL.
 - Crie uma nova folha de estilos CSS externa, digitando um nome de arquivo (que ainda não exista no local especificado). As folhas de estilos devem conter a extensão `.css`.
- 5 Selecione a opção Vincular ou Importar, para especificar e criar o rótulo utilizado para anexar a folha de estilos CSS externa ao documento e, em seguida, clique em OK.

A opção Importar insere no documento as informações contidas no arquivo da folha de estilos CSS externa, enquanto Vincular acessa e reserva as informações sem transferi-las. Embora ambas as opções passem todos os estilos da folha de estilos CSS externa para o documento, Vincular oferece mais recursos e funciona com mais navegadores.

O nome da folha de estilos CSS externa aparece com o identificador (vincular ou importar) na lista de estilos, na caixa de diálogo Editar a folha de estilos. Conclua as etapas abaixo para criar ou editar os estilos definidos na folha de estilos CSS externa.

- 6 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, selecione o nome da folha de estilos externa e clique em Editar.
Aparecerá a caixa de diálogo Editar a folha de estilos para essa folha de estilos.
- 7 Clique em Novo, para definir os estilos na folha de estilos CSS externa.
- 8 Na caixa de diálogo Novo estilo, defina o novo estilo. Consulte “Como criar uma folha de estilos CSS”, na página 192.
- 9 Ao terminar de definir os estilos, clique em Salvar.

Como editar uma folha de estilos CSS externa

Quando uma folha de estilos CSS que controla o texto no documento for editada, o texto inteiro será reformatado instantaneamente. As edições afetam todos os documentos vinculados à folha de estilos.

Para editar uma folha de estilos CSS externa:

- 1 Abra qualquer documento que esteja vinculado à folha de estilos CSS externa a ser alterada.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Janela > Estilos CSS, ou clique no botão Estilos CSS, no Iniciador. Na paleta de estilos CSS, clique no ícone de Abrir a folha de estilos.
 - Escolha Texto > Estilos CSS > Editar a folha de estilos.
- 3 Na caixa de diálogo Editar a folha de estilos, selecione o nome da folha de estilos externa e clique em Editar.
Aparecerá uma segunda caixa de diálogo, Editar a folha de estilos, que exibirá os estilos na folha de estilos externa.
- 4 Edite os estilos. Consulte “Como criar uma folha de estilos CSS”, na página 192.
- 5 Ao terminar de definir os estilos, clique em Salvar.

Como criar uma folha de estilos CSS

Crie uma folha de estilos CSS para automatizar a formatação dos rótulos HTML ou de uma faixa de texto identificada pelo atributo CLASS.

Para criar uma folha de estilos CSS:

1 Escolha Janela > Estilos CSS e clique no botão Novo estilo, na paleta de estilos CSS.

2 Escolha uma dentre as seguintes opções de estilo CSS:

Criar estilo personalizado (classe) cria um estilo que pode ser aplicado como um atributo CLASS a uma faixa ou bloco de texto.

Redefinir o rótulo HTML redefine a formatação padrão de um rótulo HTML específico.

Utilizar o seletor CSS define a formatação para uma determinada combinação de rótulos ou para todos os rótulos que contêm um atributo ID específico.

3 Digite um nome, rótulo ou seletor para o novo estilo:

- Os nomes de estilos CSS personalizados devem iniciar com um ponto. Caso o ponto não seja colocado, o Dreamweaver o digitará.
- Para redefinir um estilo de rótulo HTML, digite um rótulo HTML ou escolha algum no menu pop-up.
- Para um seletor CSS, digite qualquer critério válido para um seletor (por exemplo: TD H2 ou #myStyle), ou escolha um seletor no menu pop-up.

4 Clique em um nome de painel no lado esquerdo da caixa de diálogo e escolha as definições de formatação do novo estilo CSS no painel correspondente. Deixe alguns atributos em branco, caso não sejam importantes para o estilo.

Os atributos que não aparecerem na janela do documento são marcados com um asterisco (*) na caixa de diálogo Definição do estilo. Alguns dos atributos de estilo CSS que podem ser definidos no Dreamweaver têm uma aparência diferente no Microsoft Internet Explorer 4.0 e no Netscape Navigator 4.0, e alguns não contam com suporte de qualquer navegador.

Consulte os tópicos seguintes na Ajuda do Dreamweaver, para obter informações sobre definições específicas:

- Painel Definição de estilo do tipo
- Painel Definição de estilo do fundo
- painel Definição de estilo do bloco
- Painel Definição de estilo de caixa
- Painel Definição de estilo de borda
- Painel Definição de estilo de lista
- Painel Definição de estilo de posicionamento
- Painel Definição de estilo de extensões

Quando for criado um estilo (classe) personalizado, ele aparecerá na paleta de estilos CSS e no submenu Texto > Estilos CSS. Os estilos de rótulos HTML e os estilos de seletor CSS não aparecerão na paleta de estilos CSS porque não podem ser aplicados, mas serão representados automaticamente na janela do documento onde ocorrer o rótulo ou seletor.

Como aplicar um estilo CSS (classe) personalizado

Os estilos (classes) personalizados são o único tipo de estilo CSS que pode ser aplicado a qualquer texto em um documento, sem levar em consideração os rótulos que o controlam. A paleta de estilos CSS exibe os nomes de todos os estilos disponíveis.

Não confunda os estilos CSS com opções como Negrito ou Variável, do submenu Texto > Estilo; essas opções são atributos de formatação predefinidos que correspondem a rótulos HTML específicos.

Quando dois ou mais estilos CSS forem aplicados ao mesmo texto, estes poderão se tornar conflitantes e produzir resultados inesperados. Consulte “Sobre os estilos conflitantes”, na página 194.

Para aplicar um estilo CSS personalizado:

- 1 Escolha Janela > Estilos CSS.
- 2 Selecione o texto ao qual o estilo CSS será aplicado.

Coloque o ponto de inserção em um parágrafo, para aplicar o estilo ao parágrafo inteiro.

Para especificar o rótulo exato ao qual o estilo CSS deverá ser aplicado, selecione o rótulo com o seletor, na parte inferior esquerda da janela do documento. A seleção do rótulo também poderá ser alterada com o menu pop-up Aplicar a, na paleta de estilos CSS.

Se for selecionada uma faixa de texto em um único parágrafo, o estilo CSS afetará apenas a faixa selecionada.

- 3 Clique em um nome de estilo na paleta de estilos CSS.

Um estilo CSS também pode ser aplicado escolhendo um nome de estilo no submenu Texto > Estilos CSS, ou clicando com o botão direito do mouse (no Windows), ou pressionando a tecla Control e clicando (no Macintosh) para escolher o nome do estilo no submenu Estilos CSS do menu contextual. O rótulo da seleção atual aparecerá ao lado do comando Estilo personalizado.

Sobre os estilos conflitantes

Quando dois ou mais estilos CSS forem aplicados ao mesmo texto, estes poderão se tornar conflitantes e produzir resultados inesperados. Os navegadores aplicam os atributos de estilo segundo as regras abaixo:

- Se dois estilos forem aplicados ao mesmo texto, o navegador exibirá todos os atributos de ambos os estilos, a menos que os atributos específicos sejam conflitantes. Por exemplo: um estilo poderá especificar azul para a cor do texto enquanto o outro poderá definir vermelho.
- Se os atributos de dois estilos aplicados ao mesmo texto forem conflitantes, o navegador exibirá o atributo do estilo mais próximo (àquele do texto).
- Se houver um conflito direto, os atributos dos estilos CSS (aplicados com o atributo CLASS) anularão os dos estilos de rótulos HTML.

No exemplo seguinte, o estilo definido para H1 deve especificar a fonte, o tamanho e a cor para todos os parágrafos H1, mas o estilo CSS personalizado .Azul, aplicado a esse parágrafo anula a definição de cor no estilo H1. O segundo estilo CSS personalizado .Vermelho anulará o .Azul porque ele está contido no estilo .Azul.

```
<H1><SPAN CLASS="Azul">Este parágrafo está controlado pelo estilo personalizado .Azul e pelo estilo de rótulo HTML H1.
```

```
<SPAN CLASS="Vermelho">Exceto pelo fato de esta sentença ser controlada pelo estilo .Vermelho.
```

```
</SPAN>
```

```
Agora, estamos de volta ao estilo .Azul.</SPAN></H1>
```

Como utilizar a paleta de estilos CSS

Utilize a paleta de estilos CSS para aplicar os estilos CSS personalizados à seleção atual. Essa paleta exibe apenas os estilos CSS (classes) personalizados; os estilos redefinidos de rótulos HTML e de seletor CSS não aparecem na paleta de estilos CSS porque são aplicados automaticamente a qualquer texto controlado pelo rótulo ou seletor especificado. Caso seja conveniente recortar e colar estilos personalizados que podem ser reutilizados mas não atualizados e personalizados, utilize a paleta de estilos HTML.

Escolha Janela > Estilos CSS, para exibir a paleta de estilos CSS.

Aplicar a exibe o rótulo da seleção atual. Escolha um rótulo no menu pop-up para selecionar uma opção diferente.

Abrir a folha de estilos abre a caixa de diálogo Editar a folha de estilos. Edite os estilos no documento atual ou em uma folha de estilos remota.

Consulte também “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188.

Nota: Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) na paleta de estilos CSS, para abrir um menu contextual, que inclui os comandos Novo, Editar, Duplicar, Excluir e Aplicar.

Como definir as preferências de formato de folhas de estilos

As preferências de formato das folhas de estilos CSS controlam a maneira como o Dreamweaver grava o código que define os estilos CSS. Esses estilos podem ser gravados de forma abreviada, com a qual algumas pessoas acham mais fácil trabalhar. Algumas versões mais antigas dos navegadores não interpretam corretamente o formato abreviado. A menos que você prefira que o Dreamweaver grave os estilos de forma abreviada, não há razão para alterar qualquer uma das preferências de formato das folhas de estilos CSS.

Escolha Editar > Preferências, e clique em Formato da folha de estilos CSS, para exibir as preferências de formato da folha de estilos CSS. Consulte também “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188.

Ao criar os estilos, utilizar o formato abreviado de determina quais atributos de estilo CSS o Dreamweaver gravará em formato abreviado.

Ao editar os estilos existentes, utilizar o formato abreviado controla se o Dreamweaver regravará os estilos existentes no formato abreviado. Escolha a opção Se o formato original for abreviado, para fazer com que o Dreamweaver mantenha todos os estilos originais. Escolha De acordo com as definições acima, para que o Dreamweaver reescreva os estilos em formato abreviado, segundo os atributos especificados nas caixas de seleção Utilizar o formato abreviado de.

Como converter os estilos CSS em markup HTML

Se tiverem sido utilizados os estilos CSS para especificar a formatação do texto (como família, tamanho, cor e decoração das fontes) e, posteriormente, você decidir tornar a formatação visível em um navegador 3.0, utilize o comando Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0, para converter o maior número de informações possíveis relativas aos estilos em rótulos HTML.

Para converter um arquivo que utiliza os estilos CSS em um arquivo compatível com navegador 3.0:

- 1 Escolha Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha Estilos CSS em markup HTML.

Quando a opção Tabelas em camadas for selecionada, o Dreamweaver substituirá todas as camadas por uma tabela e manterá o posicionamento original.

Os estilos CSS serão substituídos, onde for possível, pelos rótulos HTML, como B e FONT. Qualquer markup CSS que não puder ser convertido em HTML será removido. Consulte “Tabela de conversão de CSS em markup HTML”, na página 197 para obter informações sobre quais estilos serão convertidos e quais serão removidos.

- 3 Clique em OK. O Dreamweaver abrirá o arquivo convertido em uma nova janela sem título.

Nota: Este procedimento de conversão deverá ser efetuado sempre que o arquivo original for alterado para atualizar o arquivo compatível com os navegadores da versão 3.0. Por esse motivo, recomendamos que isto seja efetuado apenas depois que você estiver inteiramente satisfeito com o arquivo original.

Tabela de conversão de CSS em markup HTML

Os atributos CSS relacionados na tabela abaixo são convertidos em markup HTML com o comando Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0. Consulte “Como converter os estilos CSS em markup HTML”, na página 196. Os atributos não contidos na tabela serão removidos.

Atributo CSS	Convertido em
cor	FONT COLOR
família da fonte	FONT FACE
tamanho da fonte	FONT SIZE="[1-7]"
estilo de fonte: oblíquo	I
estilo de fonte: itálico	I
peso da fonte	N
tipo de estilo de lista: quadrado	UL TYPE="quadrado"
tipo de estilo de lista: círculo	UL TYPE="círculo"
tipo de estilo de lista: disco	UL TYPE="disco"
tipo de estilo de lista: romano maiúsculo	OL TYPE="I"
tipo de estilo de lista: romano minúsculo	OL TYPE="i"
tipo de estilo de lista: alfabeto maiúsculo	OL TYPE="A"
tipo de estilo de lista: alfabeto minúsculo	OL TYPE="a"
estilo de lista	UL ou OL com TYPE, conforme for adequado
alinhamento do texto	P ALIGN ou DIV ALIGN, conforme for adequado
decoreção do texto: sublinhado	U
decoreção do texto: riscado	STRIKE

Como verificar a ortografia

Utilize o comando Verificar a ortografia, no menu Texto, para corrigir a ortografia no documento. Esse comando ignora os rótulos HTML e valores de atributos.

Como padrão, a verificação ortográfica utiliza o dicionário ortográfico de inglês dos EUA. Para alterar o dicionário, escolha Editar > Preferências > Geral e selecione um dicionário diferente no menu pop-up. Os dicionários dos idiomas adicionais estão disponíveis para descarga no Centro de programadores do Dreamweaver.

Caixa de diálogo Verificar a ortografia

Utilize as seguintes opções da caixa de diálogo Verificar a ortografia para verificar a ortografia no documento: Para exibir a caixa de diálogo, escolha Texto > Verificar a ortografia.

Adicionar ao dicionário pessoal adiciona a palavra não-reconhecida ao seu dicionário pessoal. Para remover as palavras do dicionário pessoal, edite o arquivo Personal.dat em um editor de texto.

Ignorar ignora a ocorrência de uma palavra não-reconhecida.

Ignorar todas ignora todas as ocorrências de uma palavra não-reconhecida.

Alterar substitui a ocorrência da palavra não-reconhecida pelo texto digitado na caixa Alterar para, ou pela seleção na lista Sugestões.

Alterar todas substitui todas as ocorrências da palavra não-reconhecida.

CAPÍTULO 7

Como inserir imagens

O Dreamweaver, como a maioria dos navegadores, pode exibir imagens nos formatos JPEG e GIF. O Dreamweaver, o Microsoft Internet Explorer 4.0 ou mais avançado, e o Netscape Navigator 4.04 ou mais avançado também oferecem suporte às imagens no formato PNG.

Em geral, JPEG é o formato de alto nível para imagens fotográficas ou de tons contínuos, e GIF é preferido para as imagens de tons descontínuos ou aquelas com extensas áreas de cores sólidas. O formato PNG é um substituto livre de patentes ao GIF, que inclui suporte para as imagens que tiverem as cores indexadas, escala de cinza e true-color. Ele também oferece suporte ao canal alfa para transparência. PNG é o formato de arquivo original do Macromedia Fireworks.

Para utilizar uma imagem de fundo na página, especifique-a como uma propriedade da página. Consulte “Como definir uma imagem de fundo ou a cor da página”, na página 94. Para sobrepor as imagens, insira-as nas camadas. Consulte “Como utilizar as camadas”, na página 235.

Como inserir uma imagem

Quando uma imagem é inserida em um documento do Dreamweaver, o programa gera automaticamente uma referência desse arquivo no HTML. Para assegurar que essa referência está correta, o arquivo de imagem deve estar no site. Caso não esteja, o Dreamweaver perguntará se o arquivo deve ser copiado em uma pasta do site.

Para inserir uma imagem:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Coloque o ponto de inserção onde a imagem deverá aparecer na janela do documento e, em seguida, escolha Inserir > Imagem, ou clique no botão Inserir a imagem, no painel Comuns da paleta de objetos.
- Arraste o botão Inserir a imagem, da paleta de objetos até a posição escolhida na janela do documento.
- Arraste uma imagem da área de trabalho até essa mesma posição e, em seguida, vá para a etapa 3.

2 Na caixa de diálogo que aparecer, clique em Procurar (no Windows) ou Escolher (no Macintosh), para selecionar um arquivo, ou digite o caminho do arquivo de imagem.

Se você estiver trabalhando em um documento que não foi salvo, o Dreamweaver irá gerar uma referência file:// para esse arquivo de imagem. Quando o documento for salvo em algum lugar do site, o Dreamweaver converterá a referência em um caminho relativo a documento.

3 Defina as propriedades da imagem no inspetor de propriedades.

Como definir as propriedades da imagem

Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione uma imagem na janela do documento.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome permite denominar a imagem, o que possibilita se referir a ela com uma linguagem de criação de roteiros, como JavaScript ou VBScript.

L e U reservam espaço para uma imagem em uma página durante o carregamento desta em um navegador. O Dreamweaver preencherá automaticamente esses campos com o tamanho original da imagem. Os valores padrão e não-identificados são pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (pica), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros) e cm (centímetros), além de suas combinações, por exemplo: 2pol+5mm; o Dreamweaver converterá os valores em pixels no código de origem de HTML.

Se forem definidos valores para L e U que não correspondam às reais largura e altura da imagem, esta poderá não ser exibida corretamente no navegador. Para restaurar os valores originais, clique nos identificadores dos campos. Esses valores podem ser alterados, a fim de redimensionar essa instância da imagem, mas esse procedimento não reduzirá o tempo de descarga, porque o navegador descarrega todos os dados da imagem antes de redimensioná-la. Para reduzir esse tempo e assegurar que todas as instâncias de uma imagem apareçam com o mesmo tamanho, utilize um aplicativo de edição de imagens para redimensioná-las.

Orig. especifica o arquivo de origem da imagem. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo de origem, ou digite o caminho. Para obter informações sobre a inserção de caminhos, consulte “Sobre os caminhos absolutos”, na página 110.

Vínculo especifica um hipervínculo para a imagem. Arraste o ícone indicador de arquivos até um arquivo na janela do site ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um documento no seu site, ou digite a URL.

Alinhar alinha uma imagem e o texto na mesma linha. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203.

Alt. especifica um texto alternativo que aparece no lugar da imagem para os navegadores somente de texto ou para os navegadores que tiverem sido definidos para a descarga manual de imagens. Para os usuários com problemas de vista, que utilizam sintetizadores de fala com navegadores somente de texto, o texto é falado em voz alta. Em alguns navegadores, esse texto também aparecerá quando o ponteiro estiver sobre a imagem.

Espaço V e Espaço H adicionam espaço, em pixels, acima, abaixo e em ambos os lados da imagem.

Destino especifica a moldura ou janela na qual a página vinculada deverá ser carregada. Esta opção não estará disponível quando a imagem estiver desvinculada. Os nomes de todas as molduras no documento atual aparecerão na lista. Se a moldura especificada não existir quando o documento for aberto em um navegador, a página vinculada será carregada em uma nova janela que terá o nome especificado. Quando essa janela passar a existir, outros arquivos poderão ser destinados para esse local. Podem ser escolhidos também os seguintes nomes de destino reservados:

- `_blank` carrega o arquivo vinculado em uma janela do navegador nova e sem nome.
- `_parent` carrega o arquivo vinculado em um conjunto-pai de molduras ou na janela da moldura que contém o vínculo. Se a moldura onde está o vínculo não estiver aninhada, o arquivo vinculado será carregado na janela inteira do navegador.
- `_self` carrega o arquivo vinculado na mesma moldura ou janela que o vínculo. Esse destino está implícito, portanto geralmente não é necessário especificá-lo.
- `_top` carrega o arquivo vinculado na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.

Orig. baixa especifica a imagem que deve ser carregada antes da imagem principal. Muitos designers utilizam uma versão de 2 bits (em preto e branco) da imagem principal, porque é carregada rapidamente, e serve como uma representação para os visitantes do que eles imaginaram, mas pode-se utilizar também qualquer imagem que tenha as mesmas dimensões da principal.

Borda define a largura, em pixels, da borda do vínculo em volta da imagem. Insira 0 (zero), para que não haja uma borda.

Campo Nome do mapa possibilita a criação de mapas de imagens do cliente. Consulte “Como criar os mapas de imagens”, na página 211.

Atualizar redefine os valores L e U do tamanho original da imagem.

Editar inicia o editor de imagens especificado nas preferências de editores externos e abre a imagem selecionada. Quando você salvar a imagem e retornar ao Dreamweaver, este programa atualizará a janela do documento com a imagem editada. Consulte “Como utilizar um editor de imagens externo”, na página 205.

Como alinhar os elementos

As seguintes opções de alinhamento aparecem no menu suspenso de mesmo nome, no inspetor de propriedades, e podem ser associadas a determinados elementos, como imagens e plug-ins. Os botões de alinhamento (À esquerda, À direita e No centro) também podem ser utilizados para colocar os elementos selecionados.

Padrão do navegador geralmente especifica um alinhamento na linha de base. O padrão pode ser diferente, dependendo do navegador.

Linha de base e Embaixo alinham a base do objeto selecionado com a parte de baixo do texto.

Embaixo absoluto alinha a parte de baixo absoluta do texto, incluindo as hastes descendentes (como na letra *g*) com a base do objeto.

No alto alinha a parte superior do caractere mais alto na linha do texto com a parte superior do objeto selecionado.

Alto do texto alinha o caractere mais alto na linha do texto com a parte superior do objeto.

Meio alinha a metade do objeto selecionado com a linha de base do texto.

Meio absoluto alinha o meio do objeto selecionado com a metade do texto.

À esquerda coloca o objeto na margem esquerda, quebrando automaticamente as linhas do texto em volta dele à direita. Se o texto alinhado à esquerda preceder o objeto na linha, ele geralmente forçará os objetos alinhados à esquerda a passarem para a próxima linha.

À direita coloca o objeto na margem direita, quebrando automaticamente as linhas do texto em volta dele à esquerda. Se o texto alinhado à direita preceder o objeto na linha, ele geralmente forçará os objetos alinhados à direita a passarem para a próxima linha.

Como redimensionar as imagens e os outros elementos

Os elementos, como as imagens, plug-ins, filmes Shockwave ou Flash, applets e controles ActiveX podem ser visualmente redimensionados na janela do documento do Dreamweaver. O redimensionamento visual ajuda a determinar como um elemento afetará o layout em diferentes dimensões.

O redimensionamento redefine os atributos WIDTH e HEIGHT de um elemento. Os campos L e U, no inspetor de propriedades, exibem a largura e altura do elemento durante o redimensionamento. O tamanho do arquivo do elemento não é alterado.

Os filmes Flash e os outros elementos que se baseiam em vetores são inteiramente redimensionáveis e não perdem a qualidade quando a sua escala for modificada.

Os elementos dos mapas de bits, como as imagens GIF, JPEG e PNG, podem tornar-se mal definidos ou distorcidos, caso os atributos WIDTH e HEIGHT sejam redefinidos. Mantenha a tecla Shift pressionada durante o redimensionamento de um mapa de bits, para manter as mesmas proporções. Contudo, recomendamos que esses elementos sejam redimensionados visualmente no Dreamweaver apenas para determinar o layout. Quando tiver sido determinado o tamanho da imagem, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagens. A edição da imagem também poderá reduzir o seu respectivo tamanho de arquivo e, por consequência, o tempo de descarga.

Para redimensionar um elemento:

- 1 Selecione o elemento (uma imagem ou filme Shockwave, por exemplo) na janela do documento.

Aparecerão alças de redimensionamento nas partes inferior e direita do elemento, e no canto inferior direito. Se as alças de redimensionamento não aparecerem, clique fora do elemento a ser redimensionado e, em seguida, escolha-o novamente ou clique em , no seletor de rótulos, para selecionar o elemento.

- 2 Redimensione o elemento, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Para ajustar a largura do elemento, arraste a alça de seleção no lado direito.
 - Para ajustar a altura do elemento, arraste a alça de seleção da parte de baixo.
 - Para ajustar a largura e altura do elemento simultaneamente, arraste a alça de seleção do canto.
 - Pressione a tecla Shift e arraste a alça de seleção do canto para preservar as proporções (entre largura e altura) do elemento enquanto ajusta as suas dimensões.

Os elementos podem ser redimensionados visualmente até um mínimo de 6 x 6 pixels. Para ajustar a largura e a altura de um elemento a um tamanho menor (por exemplo: 1 x 1 pixel), utilize o inspetor de propriedades, a fim de digitar um valor numérico.

Para retornar o elemento às suas dimensões originais, clique nos identificadores L e U, no inspetor de propriedades.

Como utilizar um editor de imagens externo

Uma imagem selecionada pode ser aberta em um editor de imagens externo, diretamente no Dreamweaver. Quando você retornar ao Dreamweaver após salvar o arquivo de imagem, as alterações feitas na imagem aparecerão na janela do documento.

O Macromedia Fireworks pode ser utilizado como um editor de imagens externo. O Fireworks 3 utiliza as Design Notes para determinar onde está o arquivo PNG original no seu disco rígido local, ou solicitará que o encontre.

O Fireworks 2 não utiliza as Design Notes, mas solicitará que localize o arquivo original PNG. O Fireworks 1 procura automaticamente a pasta que contém o arquivo selecionado para um arquivo PNG com o mesmo nome. Por exemplo: se for selecionada uma imagem cuja origem seja `images/myPhoto.gif` e `images/` também contenha um arquivo chamado `myPhoto.png`, o Fireworks abrirá o arquivo PNG. Como formato de arquivo original do Fireworks, os arquivos PNG retêm todas as informações sobre camadas, vetores, cores e efeitos originais e, sempre, todos os elementos são editáveis. Os arquivos devem ter a mesma extensão `.png`, para que possam ser reconhecidos como PNG pelo Dreamweaver.

Caso seja escolhido qualquer outro aplicativo como editor de imagens externo e iniciado a partir do Dreamweaver, o aplicativo abrirá a imagem selecionada (`images/myPhoto.gif`, por exemplo). Se você preferir, abra manualmente o arquivo original a partir do qual o GIF foi gerado (por exemplo: `myPhoto.psd` deve ser o arquivo original do Photoshop), faça as alterações e regenere a imagem GIF. O Dreamweaver ainda atualizará a imagem quando esta for aberta na janela do documento no retorno ao programa.

Para iniciar o editor de imagens externo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Mantenha pressionada a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e clique duas vezes na imagem a ser editada.
- Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control (no Macintosh), e clique na imagem a ser editada e, em seguida, escolha Editar, no menu contextual.
- Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control (no Macintosh), e clique na imagem a ser editada e, em seguida, escolha um editor externo, no menu contextual.
- Selecione a imagem que será editada e clique em Editar a imagem, no inspetor de propriedades.
- Clique duas vezes no arquivo de imagem, na janela do site, para iniciar o editor de imagens primário. Se não for especificado um editor de imagens, o Dreamweaver iniciará o editor padrão para o tipo de arquivo.

Nota: Quando uma imagem for aberta na janela do site, os recursos de integração do Fireworks descritos acima não estarão em vigor e o Fireworks não abrirá o arquivo PNG original. Para poder utilizar os recursos de integração do Fireworks, abra as imagens a partir da janela do documento.

Como definir as preferências do editor de imagens externo

As preferências podem ser definidas para que o Dreamweaver inicie automaticamente aplicativos diferentes para editar tipos de imagens distintos. Por exemplo: o Dreamweaver pode ser instruído a iniciar o Fireworks ao editar um GIF.

Para definir um editor de imagens externo para um tipo específico de arquivo:

- 1 Escolha Editar > Preferências e selecione Editores externos.
- 2 Clique no botão com sinal de adição (+) acima da lista de extensões.
- 3 Digite a extensão do nome de arquivo do tipo de imagem a ser editada (por exemplo: .gif) ou selecione uma opção da lista de extensões.
- 4 Clique no botão com sinal de adição (+) acima da lista de editores.
- 5 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha o aplicativo a ser utilizado para editar esse tipo de imagem.
- 6 Clique em Tornar primário, se desejar que este editor seja o primário para o tipo de imagem.

O Dreamweaver utiliza automaticamente este editor primário quando esse tipo de imagem for escolhido para edição. Os outros editores da lista podem ser escolhidos no menu contextual para a imagem na janela do documento.

Para alterar uma preferência existente:

- 1 Nas preferências de editores externos, clique na extensão de arquivo cujo editor será alterado.
- 2 Utilize os botões com sinal de adição (+) ou de subtração (–), acima da lista de editores, para adicionar ou remover um editor.

Para obter mais informações sobre as outras opções nas preferências de editores externos, consulte “Como iniciar um editor externo de mídia”, na página 284.

Como otimizar uma imagem no Fireworks

Com o Fireworks 2 ou Fireworks 3, pode ser utilizado o comando Otimizar a imagem no Fireworks, para otimizar rapidamente as imagens para a Web.

Para poder utilizar o comando Otimizar a imagem no Fireworks:

- 1 Selecione uma imagem no documento do Dreamweaver e escolha Comandos > Otimizar a imagem no Fireworks.
- 2 Se a imagem selecionada for um arquivo GIF ou JPEG, aparecerá uma caixa de diálogo perguntando se o documento do Fireworks existente deverá ser utilizado como origem da imagem selecionada.
 - Clique em Sim, para abrir o arquivo PNG original, se a imagem tiver sido criada no Fireworks.
 - Clique em Não, se a imagem não tiver sido criada no Fireworks e passe à etapa 4.
- 3 Na caixa de diálogo de seleção de arquivo que aparecer, navegue até a pasta que contém o arquivo PNG do Fireworks original, selecione o arquivo e clique em OK.
- 4 Na caixa de diálogo que aparecer, ajuste a definição à esquerda para alterar a qualidade e suavização de uma imagem JPEG ou da paleta e o número de cores em um GIF, ou alternar de um formato de arquivo para outro.

Para obter mais informações sobre as outras opções nessa caixa de diálogo, consulte *Usando o Fireworks*.

- 5 Os resultados dos ajustes aparecerão no painel de visualização, à direita; o tamanho do arquivo e o tempo de descarga estimado para a imagem serão listados no alto desse painel. Quando a aparência e o tamanho do arquivo da imagem forem satisfatórios, clique em Atualizar.

Se o formato da imagem for alterada, o verificador de vínculos do Dreamweaver solicitará a atualização das referências à imagem. Por exemplo: se for alterado o formato de uma imagem chamada my_image, de GIF para JPEG, um clique em OK no aviso irá modificar todas as referências a my_image.gif no site para my_image.jpg.

Como criar uma imagem cambiável

Uma imagem cambiável é aquela que se altera quando o cursor for movido sobre ela. Uma imagem cambiável consiste, de fato, de duas imagens: a imagem primária (exibida quando a página for carregada pela primeira vez) e a imagem cambiável (que aparecerá quando o cursor for movido sobre a imagem primária). Quando for criada uma imagem cambiável, ambas as imagens deverão ter o mesmo tamanho; caso contrário, o Dreamweaver redimensionará automaticamente a segunda imagem para coincidir com as propriedades da primeira.

Para obter informações sobre a alteração de uma imagem em resposta a um evento diferente (um clique do mouse, por exemplo) ou sobre a alteração de uma imagem distinta daquela sobre a qual está sendo movido o mouse, consulte “Permutar a imagem”, na página 331.

Para criar uma imagem cambiável:

- 1 Na janela do documento, posicione o ponto de inserção no local onde deverá aparecer a imagem cambiável.
- 2 Insira a imagem cambiável, utilizando um dos seguintes métodos:
 - Escolha Janela > Objetos, para abrir a paleta de objetos, e clique no botão Imagem cambiável.
 - Escolha Inserir > Imagem cambiável.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, digite as seguintes informações:
 - Procure e selecione uma imagem, ou digite o caminho e o nome de arquivo da imagem original no campo Imagem original.
 - Procure e selecione uma imagem cambiável, ou digite o caminho e o nome de arquivo da imagem cambiável no campo Imagem cambiável.
 - Para criar um vínculo, procure e selecione um arquivo, ou substitua o # no campo Vínculo por um caminho e um nome de arquivo.
 - Para que o Dreamweaver carregue previamente as imagens no cache do navegador, selecione a opção Pré-carregar as imagens.
- 4 Clique em OK.

Para testar uma imagem cambiável:

- 1 Escolha Arquivo > Visualizar no navegador
- 2 No navegador, passe o cursor sobre a imagem primária. A exibição alternará para a imagem cambiável.

Pode ser criada também uma barra de navegação, utilizando o comando Inserir > Barra de navegação. Consulte “Como inserir uma barra de navegação”, na página 125.

Como trabalhar com os arquivos HTML do Fireworks

O Dreamweaver facilita a colagem ou importação do código de origem de HTML, criado no Fireworks 3, para os documentos do Dreamweaver. Se você for proprietário e utilizar o Fireworks, poderá copiar o HTML diretamente para a área de transferência no Fireworks e colá-lo em um documento do Dreamweaver. Caso os arquivos HTML do Fireworks tenham sido enviados por outro designer, poderá ser utilizado Inserir objeto HTML do Fireworks para importar o HTML.

Nota: O código de origem de HTML criado no Fireworks 2 também pode ser importado para um documento do Dreamweaver. Contudo, se esse documento contiver o comportamento Imagem cambiável simples ou Alternar os grupos, o Dreamweaver não os reconhecerá e reportará um erro.

Como colar o HTML do Fireworks

Se o Fireworks e o Dreamweaver forem utilizados simultaneamente na criação de documentos, a maneira mais fácil de inserir HTML do Fireworks no documento do Dreamweaver é copiá-lo na área de transferência.

Para colar o HTML do Fireworks em um documento do Dreamweaver:

- 1 Salve o documento do Dreamweaver em um site definido.
- 2 No Fireworks, escolha Arquivo > Exportar.
- 3 Na parte inferior da caixa de diálogo Exportar, selecione Dreamweaver 3, no menu pop-up Estilo, e Copiar para a área de transferência, no menu pop-up Local.
- 4 No alto da caixa de diálogo Exportar, navegue até uma localização na pasta raiz local do site do Dreamweaver e clique em Salvar, para salvar o arquivo de imagem.
- 5 No Dreamweaver, coloque o ponto de inserção na janela do documento e escolha Editar > Colar.

A imagem e seu HTML associado (e o JavaScript, se houver) serão adicionados ao documento do Dreamweaver nos locais apropriados. A imagem aparecerá na janela do documento; para ver o código de origem que foi adicionado, escolha Janela > Origem de HTML.

Como inserir o HTML do Fireworks

Se a imagem e os arquivos HTML forem criados no Fireworks 2 ou 3, você poderá importar a imagem e o código de origem de HTML a ela associado com o objeto Inserir HTML do Fireworks.

Para inserir o HTML do Fireworks em um documento do Dreamweaver:

- 1 Salve o documento do Dreamweaver em um site definido.
- 2 Coloque o ponto de inserção na janela do documento e siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no botão Inserir HTML do Fireworks, na paleta de objetos.
 - Escolha Inserir > Mídia > HTML do Fireworks.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, clique em Procurar, para localizar e selecionar o HTML do Fireworks.

Selecione a opção Excluir o arquivo após a inserção, para mover o arquivo HTML para a Lixeira (no Windows) ou Lixo (no Macintosh) quando a operação for concluída.

Nota: Se o arquivo HTML estiver em uma unidade de rede, ele será excluído permanentemente, mas não movido para a Lixeira ou Lixo.

- 4 Clique em OK.

A imagem e seu HTML associado (e o JavaScript, se houver) serão adicionados ao documento do Dreamweaver nos locais apropriados. A imagem aparecerá na janela do documento; para ver o código de origem que foi adicionado, escolha Janela > Origem de HTML.

Como criar os mapas de imagens

Um mapa de imagens é uma imagem dividida em regiões ou “pontos ativos”, quando o usuário clicar no “ponto ativo”, será exibida uma página da Web. Utilize o inspetor de imagens para criar e editar graficamente os mapas de imagens do cliente.

Os mapas de imagens do cliente armazenam as informações sobre hipervínculos no documento HTML, mas não em um arquivo de mapa separado, como no caso dos mapas de imagens do servidor. Quando o usuário clicar em um ponto ativo na imagem, a URL a ela associada será enviada diretamente ao servidor. Isso tornará os mapas de imagens de clientes mais rápidos que os do servidor porque o servidor não precisará interpretar onde o usuário clicou. Os mapas de imagens de clientes contam com suporte do Netscape Navigator 2.0 e mais avançado, NCSA Mosaic 2.1 e 3.0, e de todas as versões do Microsoft Internet Explorer.

O Dreamweaver não altera as referências dos mapas de imagens do servidor nos documentos existentes. Em um mesmo documento, é possível utilizar mapas de imagens de cliente e de servidor. Os navegadores que oferecem suporte a ambos os tipos de mapas dão prioridade aos do cliente. Para incluir um mapa de imagens do servidor em um documento, é necessário gravar o código HTML adequado.

Para criar um mapa de imagens do cliente:

- 1 Selecione a imagem.
- 2 Clique na seta de expansão, no canto inferior direito do inspetor de propriedades, para maximizá-lo.
- 3 Digite o nome do mapa no campo Nome do mapa.

Nota: Caso sejam utilizados vários mapas de imagens no mesmo documento, dê um nome exclusivo a cada mapa.

- 4 Para definir as áreas do mapa de imagens, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Selecione a ferramenta de círculo e arraste o ponteiro sobre a imagem para criar um ponto ativo circular.
 - Selecione a ferramenta de retângulo e arraste o ponteiro sobre a imagem para criar um ponto ativo circular.
 - Selecione a ferramenta de polígono e defina um ponto ativo com forma irregular, clicando uma vez em cada canto. Clique na ferramenta de seta para fechar o formato.

Quando o ponto ativo for selecionado, o inspetor de pontos ativos será mostrado abaixo do inspetor de propriedades. Para obter informações sobre o inspetor de pontos ativos, consulte “Como configurar as propriedades dos pontos ativos”, na página 213.

- 5 No inspetor de pontos ativos, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar o arquivo a ser aberto quando o usuário clicar no ponto ativo, ou digite o nome do arquivo no campo Vínculo.
- 6 Para fazer com que o documento vinculado apareça em um lugar diferente da janela ou moldura, digite um nome de janela na caixa Destino, ou escolha um nome de moldura no menu pop-up.
Consulte “Como criar os vínculos”, na página 113.
- 7 Na caixa Alt., digite um texto diferente do que é mostrado para o ponto ativo nos navegadores somente de texto.
Alguns navegadores exibem esse texto como uma dica de ferramenta, quando o usuário parar o mouse sobre o ponto ativo.
- 8 Repita as etapas 4 a 7 para definir outros pontos ativos no mapa de imagens.

Para selecionar vários pontos ativos em um mapa de imagens:

Quando a imagem estiver selecionada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione a tecla Shift e clique nos outros pontos ativos a serem selecionados
- Pressione as teclas Control e A (no Windows) ou Command e A (no Macintosh).

Quando uma imagem for copiada de um documento para outro, os pontos ativos a ela associados também serão copiados.

As teclas de seta ou o mouse pode(m) ser utilizado(s) para mover um ou vários pontos ativos simultaneamente. O comando Modificar > Camadas e pontos ativos também pode ser utilizado para alinhar os pontos ativos, trazê-los para a frente ou colocá-los para trás, ou fazer com que tenham a mesma largura e altura. Se dois pontos ativos ficarem sobrepostos, o primeiro ponto ativo é o dominante.

Como configurar as propriedades dos pontos ativos

As propriedades listadas abaixo aparecem no inspetor de propriedades quando um ponto ativo for selecionado.

Mapa especifica o nome do mapa de imagens. Crie um nome exclusivo para cada mapa de imagens de um documento.

Vínculo especifica o arquivo ou URL a ser exibido quando o usuário clicar no ponto ativo. Se for utilizado um arquivo, digite um caminho relativo ao documento. (Os nomes de arquivos iniciados por file:// não são relativos).

Destino especifica a moldura ou janela na qual a página vinculada deverá ser carregada. A opção de destino não estará disponível até que o ponto ativo selecionado contenha um vínculo.

Os nomes de todas as molduras no documento atual aparecerão na lista. Se a moldura especificada não existir quando o documento for aberto em um navegador, a página vinculada será carregada em uma nova janela que tem o nome que você especificou. Podem ser escolhidos também os seguintes nomes de destino reservados:

- `_blank` carrega o arquivo vinculado em uma janela do navegador nova e sem nome.
- `_parent` carrega o arquivo vinculado em um conjunto-pai de molduras ou na janela da moldura que contém o vínculo. Se a moldura onde está o vínculo não estiver aninhada, o arquivo vinculado será carregado na janela inteira do navegador.
- `_self` carrega o arquivo vinculado na mesma moldura ou janela que o vínculo. Esse destino está implícito, portanto geralmente não é necessário especificá-lo.
- `_top` carrega o arquivo vinculado na janela inteira do navegador, removendo todas as molduras.

Alt. especifica um texto alternativo que aparece no lugar da imagem para os navegadores somente de texto ou para os navegadores que tiverem sido definidos para descarga manual de imagens.

Como aplicar comportamentos a imagens

É possível aplicar qualquer comportamento disponível a uma imagem ou ponto ativo de imagem. Quando um comportamento for aplicado a um ponto ativo, o Dreamweaver inserirá o código de origem de HTML ao rótulo AREA. Há três comportamentos que podem ser aplicados especificamente a imagens: Pré-carregar as imagens, Permutar a imagem e Restaurar a imagem permutada.

Pré-carregar as imagens carrega as imagens que não aparecem na página imediatamente (como aquelas que serão permutadas com as linhas de tempo, comportamentos, camadas ou JavaScript) no cache do navegador. Este processo evita as demoras causadas pela descarga quando as imagens tiverem que ser exibidas. Consulte “Pré-carregar as imagens”, na página 323.

Permutar a imagem troca uma imagem por outra, alterando o atributo SRC do rótulo IMG. Utilize esta ação para criar botões cambiáveis e outros efeitos em imagens (inclusive a permuta simultânea de mais de uma imagem). Consulte “Permutar a imagem”, na página 331.

Restaurar a imagem permutada restaura o último conjunto de imagens permutadas aos seus arquivos de origem anteriores. Esta ação será adicionada automaticamente, sempre que você anexar a ação Permutar a imagem a um objeto, como padrão; não será necessário selecioná-la manualmente. Consulte “Restaurar a imagem permutada”, na página 332.

Os comportamentos também podem ser utilizados para criar sistemas de navegação mais sofisticados, como uma barra de navegação ou um menu de salto. Consulte “Como criar as barras de navegação”, na página 124 e “Como criar menus de salto”, na página 122.

CAPÍTULO 8

Como criar tabelas

As tabelas são uma ferramenta de desenho de Web muito avançada para organizar os dados e as imagens em uma página HTML. As tabelas proporcionam aos designers da Web os meios de adicionar uma estrutura horizontal e vertical a uma página.

As tabelas consistem de três componentes básicos:

- linhas (espaçamento horizontal)
- colunas (espaçamento vertical)
- células (o recipiente criado pela interseção de uma linha e uma coluna)

Utilize as tabelas para organizar os dados tabulares, desenhar colunas em uma página ou organizar texto e imagens em uma página da Web. Após a criação da tabela, a aparência e a estrutura podem ser facilmente modificadas nas tabelas HTML. O conteúdo pode ser incluído; adicione, exclua, divida ou mescle as linhas e colunas; modifique as propriedades da tabela, das linhas ou células, para adicionar cor e alinhamento, e para copiar e colar células.

Se as idéias de layout forem mais complexas, pode-se recorrer à inserção de uma tabela em outra, a fim de tornar o seu desenho mais flexível.

Com o Dreamweaver, é fácil converter um layout de tabela em um layout de camada. As tabelas e camadas permitem controlar a posição dos elementos na página, mas as camadas não contam com suporte nos navegadores 3.0 e menos avançados. Caso o seu procedimento de desenho necessite de reposicionamento rápido do conteúdo, utilize as camadas para organizar uma página e, em seguida, converta as camadas em uma tabela para exibição em navegadores mais antigos. Consulte “Como utilizar as camadas para criar tabelas”, na página 250.

Como inserir uma tabela

Utilize a paleta de objetos ou o menu Inserir, para criar uma nova tabela.

Para inserir uma tabela:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde a tabela deverá aparecer e clique no botão Tabela, no painel Comuns da paleta de objetos, ou escolha Inserir > Tabela.
- Arraste o botão Tabela, da paleta de objetos até o local escolhido na página. Aparecerá a caixa de diálogo Inserir tabela.

2 Nessa caixa de diálogo, aceite os valores ou digite novos valores.

Nota: A caixa de diálogo Inserir tabela retém os valores das definições mais recentes digitadas para uma tabela.

- No campo Linhas, especifique o número de linhas da tabela.
 - No campo Colunas, especifique o número de colunas da tabela.
 - No campo Preenchimento da célula, especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede).
 - No campo Espaçamento entre as células, especifique o número de pixels entre cada célula da tabela.
 - No campo Largura, especifique a largura da tabela, em pixels, ou como um percentual da janela do navegador.
 - No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. Digite 0, para que não haja borda.
- 3 Clique em OK, para criar a tabela.

Se desejar inserir uma tabela sem ter que especificar inicialmente essas opções, desative a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos, nas preferências gerais. Consulte “Como definir as preferências”, na página 71.

Como adicionar o conteúdo a uma célula da tabela

Podem ser adicionados texto e imagens às células da tabela. Podem ser definidas também as propriedades de uma imagem inserida em uma tabela.

Para adicionar texto a uma tabela:

- 1 Clique em uma célula na qual o texto será incluído e siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite o texto na tabela. As células da tabela se expandirão automaticamente à medida que o texto for digitado.
 - Cole o texto copiado de outro documento. Utilize o comando Colar como texto, para manter os marcadores de parágrafos. Consulte “Como adicionar texto e inserir objetos”, na página 86.
- 2 Pressione a tecla Tab, para deslocar-se para a próxima célula, ou as teclas Shift+Tab, para voltar à célula anterior. Quando a tecla Tab for pressionada na última célula de uma tabela, será adicionada automaticamente outra linha à tabela.

É possível utilizar também as teclas de seta para mover-se entre as células.

Para adicionar uma imagem a uma tabela:

- 1 Clique na célula na qual será inserida a imagem.
- 2 Clique no botão Inserir imagem, no painel Comuns da paleta de objetos, ou escolha Inserir > Imagem.
- 3 Na caixa de diálogo Selecionar a origem da imagem, escolha um arquivo de imagem.

Para obter informações sobre a definição das propriedades da imagem, consulte “Como definir as propriedades da imagem”, na página 201.

Como importar os dados da tabela

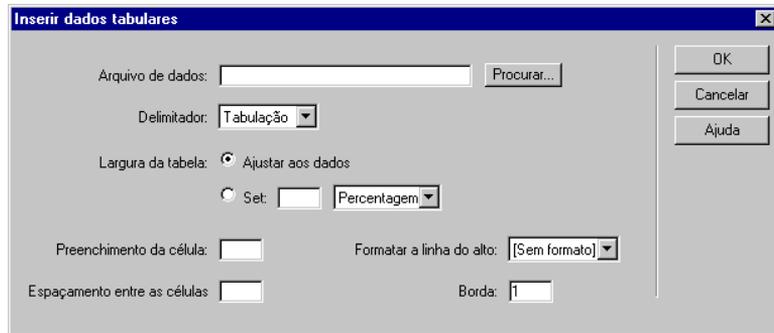
Os dados criados em outro aplicativo (como o Microsoft Excel) e salvos em um formato delimitado (separados por tabulações, vírgulas, dois pontos, ponto-e-vírgula ou outros delimitadores), podem ser importados para o Dreamweaver e reformatados como uma tabela.

Para importar os dados da tabela:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Importar > Importar os dados da tabela.
- Escolha Inserir > Dados tabulares.

Aparecerá a caixa de diálogo Importar os dados da tabela ou Inserir dados tabulares, dependendo da sua seleção. Fora os títulos, essas caixas de diálogo são idênticas.



2 Digite o nome do arquivo a ser importado, no campo Arquivo de dados.

3 No menu pop-up Delimitador, selecione o formato do delimitador que corresponda ao formato do documento a ser importado.

Se for selecionado Outro, aparecerá um campo, à direita do menu pop-up. Digite o delimitador utilizado para separar os dados da tabela.

Nota: Caso você não selecione (ou especifique) o delimitador utilizado quando o arquivo foi salvo, o arquivo não será importado de modo adequado e os dados não serão formatados corretamente na tabela. Não será exibida uma mensagem de erro ou de advertência para alertá-lo sobre a ocorrência do problema.

4 Para a Largura da tabela, selecione uma das seguintes opções:

- Selecione Ajustar aos dados, para criar uma tabela que se ajuste à seqüência de caracteres mais longa em cada coluna.
- Selecione Definir, para especificar a largura da tabela como uma porcentagem da janela do navegador ou como um número de pixels.

5 Selecione as opções de formatação da tabela:

- No campo Preenchimento da célula, especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede).
- No campo Espaçamento entre as células, especifique o número de pixels entre cada célula da tabela.
- No campo Formatar a linha do alto, selecione uma das quatro opções de formatação: sem formatação, negrito, itálico, ou negrito itálico.
- No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. Digite 0, para que não haja borda.

6 Clique em OK.

Como selecionar os elementos da tabela

Basta um gesto para selecionar uma tabela inteira, uma linha ou coluna, ou uma faixa de células contíguas na tabela. Depois da seleção da tabela ou de células individuais, é possível:

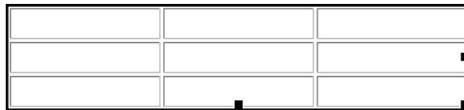
- Modificar a aparência das células selecionadas ou do texto nelas contido. Consulte “Como formatar as tabelas”, na página 221.
- Copie e cole as células adjacentes. Consulte “Como copiar e colar células”, na página 226.

Podem ser escolhidas células descontíguas em uma tabela para alterar as suas propriedades. As seleções de células descontíguas não podem ser copiadas ou coladas.

Para selecionar a tabela inteira, siga um dos procedimentos abaixo:

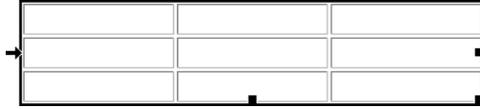
- Clique no campo superior esquerdo da tabela ou em qualquer lugar da extremidade direita ou inferior.
- Clique uma vez na tabela e escolha Modificar > Tabela > Selecionar a tabela.
- Clique uma vez na tabela e escolha Editar > Selecionar tudo.
- Posicione o ponto de inserção em qualquer lugar dentro da tabela e selecione o rótulo <table>, na parte inferior esquerda da janela do documento.

Aparecerão alças de seleção em volta da tabela, quando esta for selecionada.



Para selecionar as colunas e linhas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o ponto de inserção na margem esquerda de uma linha ou no alto de uma coluna. Clique quando a seta de seleção aparecer.



- Clique em uma célula e arraste horizontal ou verticalmente, para selecionar diversas linhas ou colunas.

Para selecionar uma ou mais células, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique em uma célula e arraste-a vertical ou horizontalmente, até uma outra célula.
- Clique em uma célula e, em seguida, pressione a tecla Shift e clique em outra célula. Todas as células que estiverem dentro da região retangular serão selecionadas.



Para selecionar células descontínuas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e clique na tabela para adicionar células, linhas ou colunas à seleção.
- Selecione diversas células na tabela e, em seguida, pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) e clique nas células, linhas ou colunas, para cancelar a seleção das células individuais.

Como formatar as tabelas

A aparência das tabelas pode ser alterada pela definição de propriedades da tabela e células, ou pela aplicação de um desenho predefinido à tabela. Consulte “Como definir as propriedades da tabela”, na página 222, “Como definir as propriedades das colunas, linhas e células”, na página 224 e “Como formatar uma tabela com um desenho predefinido”, na página 225.

Para formatar o texto nas tabelas, aplique a formatação ao texto selecionado ou utilize os estilos. Consulte “Como formatar o texto”, na página 177.

Sobre os rótulos de tabelas

Quando as tabelas forem formatadas na janela do documento, é possível definir as propriedades que se aplicam à tabela inteira ou às linhas, colunas ou células selecionadas na tabela. Ao definir uma propriedade (como a cor do fundo ou o alinhamento) de uma maneira, para a tabela inteira, e de outra, para células individuais, é conveniente compreender como o Dreamweaver interpreta o código de origem de HTML.

Quando uma propriedade for definida mais de uma vez em uma tabela, ela será interpretada desta maneira: a formatação da célula, que faz parte do rótulo TD, prevalece sobre a formatação das linhas da tabela (rótulo TR) que, por sua vez, prevalece sobre a formatação da tabela (rótulo TABLE). No entanto, se for especificado azul para a cor do fundo de uma única célula e, em seguida, definido amarelo para o fundo da tabela inteira, a célula azul não se tornará amarela, pois o rótulo TD prevalece sobre o rótulo TABLE.

No exemplo seguinte, o rótulo TABLE define uma cor de fundo amarela (#FFFF99) para a tabela inteira. O primeiro rótulo TR altera estas células para verde (#33FF66) e o segundo rótulo TD modifica a célula central do alto para azul (#333399). Os rótulos TR e TD na linha inferior não foram alterados, por isso estas células adquirem a cor da tabela: amarelo.

```
<TABLE BORDER="1" WIDTH="75%" BGCOLOR="#FFFF99">
  <TR BGCOLOR="#33FF66">
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD BGCOLOR="#333399">&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
</TABLE>
```

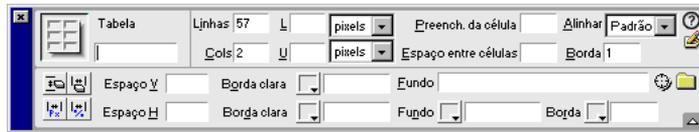
Como definir as propriedades da tabela

O inspetor de propriedades exibe as propriedades da tabela quando esta for selecionada.

O comando Formatar a tabela também pode ser utilizado para aplicar rapidamente um desenho predefinido a uma tabela selecionada. Consulte “Como formatar uma tabela com um desenho predefinido”, na página 225.

Para especificar as propriedades da tabela:

- 1 Selecione a tabela.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



Para denominar a tabela:

- No campo Nome da tabela, digite um nome para a tabela.

Para selecionar as opções de layout da tabela:

- Nos campos Linhas e Colunas, especifique o número de linhas e colunas na tabela.
- Nos campos L e U, especifique a largura e a altura da tabela, em pixels, ou como um percentual da janela do navegador. Em geral, não é necessário definir a altura de uma tabela.
- Utilize o campo Alinhar, para especificar como a tabela se alinhará aos outros elementos no mesmo parágrafo, como texto ou imagens. À esquerda alinha a tabela à esquerda dos outros elementos, À direita alinha a tabela à direita dos outros elementos e No centro centraliza a tabela. É possível alinhar à esquerda, alinhar à direita ou centralizar a tabela em relação aos outros elementos. Pode-se também escolher o alinhamento padrão do navegador.
- Nos campos Espaço V e Espaço H, especifique o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados da tabela.
- Utilize os botões Limpar as alturas das linhas e Limpar as larguras das colunas, para excluir todos os valores de altura de linha e largura de coluna da tabela.

- Utilize o botão Converter as larguras da tabela em pixels, para converter a largura da tabela, de uma porcentagem da janela do navegador em sua largura atual, em pixels.
- Utilize o botão Converter as larguras da tabela em porcentagens, para converter a largura da tabela, de pixels em uma porcentagem da janela do navegador.

Para definir o layout da célula, escolha uma das seguintes opções:

- No campo Preenchimento da célula, especifique o número de pixels entre o conteúdo da célula e os seus limites (ou parede).
- No campo Espaço entre células, especifique o número de pixels entre cada célula da tabela.

Quando não forem atribuídos valores específicos de espaçamento e preenchimento da célula, o Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer e Dreamweaver exibirão a tabela como se o espaçamento da célula fosse definido para 2 e o preenchimento da célula para 1.

Para definir as bordas da tabela, escolha uma das seguintes opções:

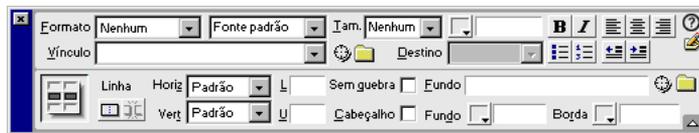
- No campo Borda, especifique a largura, em pixels, da borda da tabela. A maioria dos navegadores exibe a borda como uma linha tridimensional.
Caso a tabela esteja sendo utilizada para layout de página, especifique um valor 0 para a borda. Para exibir os limites da tabela e das células quando a borda for definida como 0, escolha Exibir > Bordas da Tabela.
- Utilize os campos Borda clara e Borda escura para definir as cores das bordas que tenham um efeito de realce e de sombreado, respectivamente, o que conferirá uma aparência tridimensional à borda. Para retornar ao sombreado em tons de cinza padrão, remova os valores das cores e mantenha os campos em branco.
- Utilize o campo Borda, para selecionar uma cor de borda para a tabela inteira.
- Utilize as opções de Fundo, para definir a imagem ou a cor do fundo para a tabela.

Como definir as propriedades das colunas, linhas e células

Selecione qualquer combinação de células e, em seguida, utilize o inspetor de propriedades para alterar a aparência de células, linhas e colunas individuais. Para selecionar as células, linhas e colunas, consulte “Como selecionar os elementos da tabela”, na página 219. Para aplicar a formatação a uma tabela inteira, consulte “Como definir as propriedades da tabela”, na página 222.

Para formatar uma linha, coluna ou célula:

- 1 Selecione qualquer combinação de células na tabela.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades, e clique na seta de expansão, no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



- 3 Escolha dentre as seguintes opções de aparência:

- Utilize o menu pop-up Horiz, para definir o alinhamento horizontal do conteúdo de uma célula, coluna ou linha. O conteúdo pode ser alinhado à esquerda, à direita, no centro ou com o padrão do navegador (normalmente, à esquerda, para as células normais, e centralizado, para as células de cabeçalho).
- Utilize o menu pop-up Vert, para definir o alinhamento vertical do conteúdo de uma célula, coluna ou linha. O conteúdo pode ser alinhado no alto, no meio, embaixo, na linha de base ou com o padrão do navegador (normalmente, no meio).
- Os campos L e U especificam a largura e altura das células selecionadas, em pixels. Para utilizar percentagens, coloque um sinal de percentual (%) após o valor.
- Para definir uma imagem de fundo para uma célula, coluna ou linha, utilize o campo Fundo, no alto. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar uma imagem; também é possível digitar o caminho da imagem ou utilizar o ícone do indicador de arquivos.
- Para definir a cor do fundo de uma célula, coluna ou linha, utilize o campo Fundo, embaixo. É possível utilizar o seletor de cores ou digitar o código hexadecimal correspondente à cor escolhida.
- Para definir uma cor de borda para as células, utilize a opção Borda.

4 Escolha dentre as seguintes opções de layout:

- Clique no botão Mesclar as células, para combinar as células, linhas ou colunas selecionadas e criar uma célula. Consulte “Como dividir e mesclar as células”, na página 231.
- Clique no botão Dividir a célula, para dividir a célula em duas. Consulte “Como dividir e mesclar as células”, na página 231.
- Selecione Sem quebra, para impedir a quebra automática de linhas. Esta opção expande as células, a fim de que acomodem todos os dados à medida que forem digitados ou colados em uma célula. Normalmente, as células se expandem horizontalmente para acomodar a palavra maior e, em seguida, se ampliam verticalmente.
- Selecione Cabeçalho, para formatar as células ou linhas selecionadas como um cabeçalho de tabela. Como padrão, o conteúdo das células do cabeçalho da tabela está em negrito e no centro.

Como formatar uma tabela com um desenho predefinido

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

Para utilizar um desenho predefinido:

- 1 Selecione a tabela e escolha Comandos > Formatar a tabela.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha um esquema de desenho na lista à esquerda. A tabela será atualizada, de modo a exibir um exemplo do desenho.
- 3 Para aprimorar a personalização do desenho, altere as opções Cores da linha, Linha do alto e Coluna à esquerda.
- 4 Para modificar a largura da borda, digite um valor no campo Borda. Digite 0, para que não haja borda.
- 5 Para aplicar o desenho às células da tabela (rótulos TD) em vez das linhas (rótulos TR), selecione a opção Aplicar todos os atributos aos rótulos TD e não aos TR.

A formatação aplicada às células da tabela prevalecerá sobre aquela aplicada às linhas. Contudo, a formatação aplicada às linhas da tabela resultará em um código de origem de HTML mais limpo e conciso. Consulte “Como formatar as tabelas”, na página 221.

- 6 Clique em Aplicar ou OK, para formatar a tabela com o desenho selecionado.

Como copiar e colar células

É possível copiar ou colar diversas células da tabela, sem que percam a formatação, ou copiar apenas o conteúdo da célula.

As células podem ser coladas em um ponto de inserção ou em um local selecionado de uma tabela existente. Para colar diversas células da tabela, o conteúdo da área de trabalho deverá ser compatível com a estrutura da tabela ou da seleção na qual as células serão coladas.

Para recortar ou copiar células de uma tabela:

- 1 Selecione uma ou mais células na tabela.

Para serem recortadas ou copiadas, as células selecionadas devem formar um retângulo. Consulte “Como selecionar os elementos da tabela”, na página 219.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Seleção correta: As células podem ser recortadas ou copiadas.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Seleção incorreta: Estas células não podem ser recortadas ou copiadas.

- 2 Recorte ou copie as células, utilizando os comandos no menu Editar.

Se for selecionada a linha ou coluna inteira, esta será removida da tabela quando for escolhida a opção Editar > Recortar.

Para colar as células da tabela:

- 1 Escolha onde as células serão coladas.
 - Para colar as células antes ou acima de uma determinada célula, clique nesta célula.
 - Para criar uma nova tabela com as células coladas, clique no local onde a tabela deverá aparecer (contanto que não seja dentro de outra tabela).
- 2 Escolha Editar > Colar.

Se forem coladas linhas ou colunas inteiras em uma tabela existente, estas serão adicionadas à tabela. Quando for colada uma célula individual, o conteúdo da célula selecionada será substituído, contanto que o conteúdo da área de transferência seja compatível com o da célula selecionada. Se a colagem tiver que ser feita fora de uma tabela, as linhas, colunas ou células serão utilizadas para definir uma nova tabela.

Para remover o conteúdo e manter a célula intacta:

- 1 Selecione uma ou mais células.
- 2 Escolha Editar > Limpar, ou pressione a tecla Delete.

Nota: Se todas as células em uma linha ou coluna forem selecionadas, a linha ou coluna, não apenas o seu conteúdo, será removida da tabela.

Para copiar e colar o conteúdo das células:

- 1 Selecione o texto e escolha Editar > Copiar apenas o texto.

Apenas o texto das células selecionadas será copiado na área de transferência.
- 2 Clique em uma única célula ou em algum lugar na janela do documento, e escolha Editar > Colar como texto.

Não é possível colar a seleção em várias células escolhidas.

Como redimensionar as tabelas e células

É possível redimensionar a tabela inteira, ou determinadas linhas e colunas. Quando a tabela inteira for redimensionada, todas as células serão alteradas proporcionalmente.

Para redimensionar a tabela:

- 1 Selecione a tabela.
- 2 Arraste uma das alças de seleção, para redimensionar a tabela em relação a esta dimensão. Quando as alças dos cantos forem arrastadas, ambas as dimensões serão redimensionadas.

Para alterar o tamanho de uma linha ou coluna, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para alterar a altura da linha, arraste a borda inferior da mesma.
- Para alterar a largura de uma coluna, arraste a borda direita da mesma.

Como alterar a largura das colunas

O inspetor de propriedades permite especificar a largura de uma coluna de três maneiras.

Para definir a largura da coluna:

- 1 Clique em qualquer uma das células da coluna ou selecione a mesma.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades.
- 3 No campo L, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite um número para definir a largura da coluna com o número de pixels especificado.
 - Digite um número seguido de um sinal de percentual (%) para definir a largura da coluna como sendo uma percentagem da largura da tabela.
 - Deixe o campo em branco (o padrão), para que o navegador e o Dreamweaver possam determinar a largura adequada de acordo com o conteúdo da célula e as larguras das outras colunas. Normalmente, o espaço é alocado com base na linha mais longa ou na imagem mais larga. Esta é a razão pela qual uma coluna às vezes torna-se mais larga do que as outras na tabela, quando nela for adicionado o conteúdo.

Como limpar as larguras das colunas e as alturas das linhas

A maneira mais simples de definir as larguras das colunas e as alturas das linhas é arrastar as bordas da tabela. Quando uma coluna ou linha for arrastada, automaticamente serão definidos valores específicos para todas as linhas e colunas, em pixels, ou como porcentagens das dimensões da tabela, dependendo da maneira como a largura da tabela for especificada.

Se o resultado desejado não puder ser obtido arrastando as bordas da tabela, é possível limpar as larguras das colunas e recomeçar.

Para alterar as larguras e alturas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione a tabela, escolha Modificar > Tabela, e selecione Limpar as alturas das células ou Limpar as larguras das células.
- Escolha Janela > HTML, e altere as larguras e alturas diretamente no inspetor de origem de HTML.
- No inspetor de propriedades, digite valores específicos para a largura e altura, nas caixas L e U.

Como adicionar e remover as linhas e colunas

Utilize os comandos no submenu Modificar > Tabela, ou os do menu contextual, para adicionar e remover linhas e colunas de uma tabela.

Para adicionar linhas ou colunas:

- 1 Clique em uma célula na qual deverá aparecer a nova linha ou coluna.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Para adicionar uma linha, escolha Modificar > Tabela > Inserir linha, ou escolha Tabela > Inserir linha, no menu contextual.
 - Para adicionar uma coluna, escolha Modificar > Tabela > Inserir coluna, ou escolha Tabela > Inserir coluna, no menu contextual.
 - Para adicionar linhas e colunas, escolha Modificar > Tabela > Inserir linhas ou colunas, ou escolha Tabela > Inserir linhas ou colunas, no menu contextual.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, digite o número de linhas ou colunas a serem adicionadas. Especifique se as novas linhas ou colunas deverão aparecer antes ou depois da linha ou coluna selecionada.
- 4 Clique em OK.

Para excluir uma linha ou coluna:

- 1 Clique em uma célula da linha ou coluna que será excluída.
- 2 Escolha uma das seguintes opções:
 - Para excluir uma linha, escolha Modificar > Tabela > Excluir a linha, ou escolha Tabela > Excluir a linha, no menu contextual.
 - Para excluir uma coluna, escolha Modificar > Tabela > Excluir a coluna, ou escolha Tabela > Excluir a coluna, no menu contextual.

Para adicionar ou excluir linhas ou colunas a partir da base ou da direita de uma tabela:

- 1 Selecione a tabela inteira. Clique no canto superior esquerdo da tabela ou clique uma vez na tabela e escolha Modificar > Tabela > Selecionar a tabela.
- 2 No inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Aumente o valor da linha ou coluna, para adicionar linhas.
 - Diminua o valor da linha ou coluna, para excluir linhas.

O Dreamweaver adicionará e removerá as linhas da base da tabela e isso adicionará e removerá colunas à direita. O Dreamweaver não avisará quando as linhas ou colunas que contêm dados estiverem sendo excluídas.

Como aninhar as tabelas

Uma tabela aninhada é aquela que está dentro de outra. Uma tabela aninhada pode ser configurada como qualquer outra tabela; contudo, a sua largura está limitada pela largura da célula na qual ela aparece.

Para aninhar uma tabela na célula de uma tabela:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na célula onde deverá ser inserida a segunda tabela e escolha Inserir > Tabela.
 - Clique na célula onde deverá ser inserida a segunda tabela. Em seguida, clique no botão Tabela, no painel Comuns, na paleta de objetos.
 - Arraste o botão Tabela, do painel Comuns, na paleta de objetos, até a célula onde deverá aparecer a segunda tabela.
- 2 Especifique as propriedades da tabela na caixa de diálogo Inserir tabela, e clique em OK.

Como dividir e mesclar as células

Utilize o inspetor de propriedades ou os comandos do menu Modificar > Tabela, para dividir ou mesclar as células. É possível mesclar qualquer número de células adjacentes — contanto que a seleção inteira tenha a forma retangular — para produzir uma única célula que abranja diversas colunas ou linhas. Uma célula pode ser dividida em qualquer número de linhas ou colunas, não importando se tiver sido mesclada anteriormente. O Dreamweaver reestrutura automaticamente a tabela (adiciona os atributos COLSPAN ou ROWSPAN necessários), criando a disposição especificada.

Na ilustração seguinte, as células no meio das duas primeiras linhas foram mescladas, de modo a abranger duas linhas.

Para mesclar duas ou mais células em uma tabela:

- 1 Selecione as células a serem mescladas.

As células selecionadas devem ser adjacentes e retangulares.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta seleção tem a forma retangular, por isso as células podem ser mescladas.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Esta seleção da tabela não tem a forma retangular, por isso as células não podem ser mescladas.

- 2 Escolha Modificar > Tabela > Mesclar as células, ou clique no botão Mesclar as células, no inspetor de propriedades.

O conteúdo das células individuais será colocado na célula mesclada resultante. As propriedades da primeira célula selecionada serão aplicadas à célula mesclada.

Para dividir uma célula mesclada:

- 1 Clique na célula ou selecione-a.
- 2 Escolha Modificar > Tabela > Dividir as células, ou clique no botão Dividir as células, no inspetor de propriedades.
- 3 Na caixa de diálogo Dividir a célula, escolha se a célula será dividida em linhas ou colunas e, em seguida, digite o número de linhas ou colunas.

Como ordenar as tabelas

Uma ordenação simples da tabela pode ser executada através da classificação com base no conteúdo de uma coluna. É possível também realizar uma ordenação da tabela mais complexa, classificando-a em relação a duas colunas.

Não é possível ordenar as tabelas que contêm o atributo COLSPAN ou ROWSPAN — isto é, aquelas que comportam células mescladas. Para obter mais detalhes sobre as células mescladas, consulte “Como dividir e mesclar as células”, na página 231.

Para ordenar uma tabela:

- 1 Selecione a tabela e escolha Comandos > Ordenar a tabela.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha dentre as seguintes opções:
 - Selecione a coluna a ser ordenada na opção Ordenar por.
 - Escolha se deseja ordenar a coluna alfabética ou numericamente na opção Ordem.

Esta opção é importante quando o conteúdo de uma coluna for numérico. Uma ordenação alfabética aplicada a uma lista de números de um e dois dígitos resultará em uma ordenação alfanumérica (como 1, 10, 2, 20, 3, 30, por exemplo), em vez de uma ordenação numérica direta (como 1, 2, 3, 10, 20, 30).

- Selecione Ascendente (A a Z ou crescente) ou Descendente, para a ordem de classificação.
- 3 Para executar uma ordenação secundária em uma coluna diferente, especifique as opções de ordenação no menu pop-up Em seguida, por.
 - 4 Selecione a opção A ordenação inclui a primeira linha, para inserir a primeira linha na ordenação. Se a primeira linha for um cabeçalho que não puder ser movido, não marque esta opção.
 - 5 Clique em Aplicar ou OK, para ordenar a tabela.

Como exportar os dados da tabela

Os dados de uma tabela criada no Dreamweaver podem ser exportados, se forem salvos em um formato de arquivo que aceite dados delimitados. Os separadores do delimitador que podem ser utilizados são vírgula, dois pontos, ponto-e-vírgula ou espaço.

Não é possível selecionar partes de uma tabela para exportar; ela é sempre exportada inteira. Se apenas alguns dados da tabela forem necessários, por exemplo: as primeiras seis linhas ou colunas, crie uma nova tabela, copie as informações para a nova tabela e exporte-a.

Para exportar uma tabela:

- 1 Coloque o ponto de inserção em qualquer célula da tabela a ser exportada.
- 2 Escolha Arquivo > Exportar > Exportar a tabela.

Aparecerá a caixa de diálogo Exportar a tabela.



- 3 No menu pop-up Delimitador, selecione um valor de delimitador para os dados da tabela.
- 4 No menu Quebras de linha, selecione as quebras de linha do sistema operacional para o qual o arquivo estiver sendo exportado — Windows, Macintosh ou MS-DOS.
- 5 Clique em Exportar.
- 6 Na caixa de diálogo que aparecer, digite um nome para o arquivo e clique em Salvar.

CAPÍTULO 9

Como utilizar as camadas

Uma camada é um recipiente para um conteúdo HTML, normalmente delimitado pelo rótulo `DIV` ou `SPAN`, que pode ser posicionado em qualquer local da página. As camadas podem conter objetos de texto, imagens, formulários, plug-ins e até mesmo outras camadas — qualquer elemento que puder ser colocado no corpo de um documento HTML também poderá ser colocado em uma camada.

As camadas proporcionam aos designers de páginas da Web um controle preciso, a nível de pixels, sobre o posicionamento exato dos elementos. A colocação dos elementos da página em camadas permite determinar quais objetos aparecem na frente de outros, e quais estão fora de lugar ou ocultos. Pode ser utilizada também uma linha de tempo para mover uma ou diversas camadas simultaneamente sobre uma tela.

No Dreamweaver, podem ser utilizados dois formatos de camadas para posicionar o conteúdo em uma página: Camadas CSS e da Netscape.

- As camadas CSS (também conhecidas como elementos P CSS) posicionam o conteúdo em uma página utilizando os rótulos `DIV` e `SPAN`. As propriedades das camadas CSS são definidas pela norma Como posicionar elementos HTML com folhas de estilo em cascata (CSS), do World Wide Web Consortium.
- As camadas da Netscape posicionam o conteúdo em uma página utilizando os rótulos `LAYER` e `ILAYER` da Netscape. As propriedades das camadas da Netscape são definidas pelo formato de camadas patenteado pela Netscape.

Tanto o Microsoft Internet Explorer 4.0 como o Netscape Navigator 4.0 oferecem suporte às camadas criadas com os rótulos `DIV` e `SPAN`. Apenas o Navigator oferece suporte às camadas criadas com os rótulos `LAYER` e `ILAYER`. As versões mais antigas dos dois navegadores exibirão o conteúdo de uma camada, porém não o posicionarão.

As propriedades de posicionamento de camadas incluem À esquerda e No alto (coordenadas x e y , respectivamente), Índice z (também denominado ordem de empilhamento) e Visibilidade. Os elementos posicionados podem ser definidos no Dreamweaver com os rótulos DIV, SPAN, LAYER e ILayer. Consulte “Como definir as preferências de camadas”, na página 239.

Como criar as camadas

Crie as camadas utilizando as técnicas de inserção, arrastar e soltar, ou de desenho. Uma vez criada a camada, utilize a paleta de camadas para selecionar, aninhá-la dentro de outra camada ou alterar a sua ordem de empilhamento. Consulte “Sobre a paleta de camadas”, na página 237.

As propriedades padrão das camadas (rótulo, visibilidade, altura, largura, etc.) são especificadas nas preferências de camadas. Para alterar as definições padrão, escolha Editar > Preferências, e selecione Camadas. Consulte “Como definir as preferências de camadas”, na página 239.

Como padrão, o Dreamweaver cria camadas com o rótulo DIV e insere o código da camada na posição do ponto de inserção ou, durante o desenho das camadas, no alto da página, logo após o rótulo BODY. Se for criada uma camada aninhada, o Dreamweaver inserirá o código dentro do rótulo que define a camada-mãe.

Ao criar camadas, para impedir que se sobreponham, ative a opção Evitar sobreposições, na paleta de camadas, ou escolha Exibir > Evitar sobreposições de camadas. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.

Para criar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para inserir uma camada, posicione o ponto de inserção na janela do documento, onde deseja posicionar a camada e, em seguida, escolha Inserir > Camada.
- Para arrastar e soltar uma camada, arraste o botão Camada, da paleta de objetos até a janela do documento.
- Para desenhar uma camada, clique no botão Camada, na paleta de objetos; na janela do documento, arraste o cursor para desenhar a camada.
- Para desenhar várias camadas, clique no botão Camada, na paleta de objetos, mantenha pressionada a tecla Shift e desenhe uma camada na janela do documento. Você pode continuar a desenhar novas camadas, contanto que não solte a tecla Shift.

Na janela do documento, aparecerá um marcador para cada camada criada no canto superior esquerdo da página. Os marcadores de camadas aparecerão em outras posições na página, se forem adicionadas camadas após a inserção de retornos de parágrafo na janela do documento.

Se os marcadores de camadas não estiverem visíveis, escolha Exibir > Elementos invisíveis. Consulte “Como definir as preferências de elementos invisíveis”, na página 90. Quando os elementos invisíveis estiverem sendo exibidos, os outros elementos da página poderão parecer deslocados. Os elementos invisíveis são mostrados apenas na janela do documento; quando a página for exibida em um navegador, os outros elementos aparecerão em suas posições corretas.

Sobre a paleta de camadas

A paleta de camadas é um mapa visual das camadas do documento. Escolha Janela > Camadas, ou pressione F11, para abrir a paleta de camadas. As camadas são exibidas como uma lista empilhada de nomes; a primeira camada criada está na parte de baixo da lista, enquanto que a camada criada mais recentemente está no alto da lista. As camadas aninhadas são exibidas como nomes conectados às camadas-mãe. Clique na seta de expansão, para mostrar ou ocultar as camadas aninhadas.

Utilize a paleta de camadas para evitar sobreposições, alterar a visibilidade das camadas, aninhar ou empilhar camadas e selecionar uma ou mais camadas.

- Para aninhar uma camada dentro de outra, consulte “Como aninhar as camadas”, na página 237.
- Para selecionar uma ou mais camadas, consulte “Como manipular as camadas”, na página 243.
- Para alterar a ordem de empilhamento de uma camada, consulte “Como alterar a ordem de empilhamento de camadas”, na página 248.
- Para alterar a visibilidade de uma camada, consulte “Como alterar a visibilidade de uma camada”, na página 249.
- Para evitar sobreposições de camadas, consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.

Como aninhar as camadas

Uma camada aninhada se situa dentro de uma outra camada. Utilize a paleta de camadas ou as técnicas de inserção, arrastar e soltar, ou de desenho para criar camadas aninhadas.

É possível utilizar o aninhamento para agrupar as camadas. Uma camada aninhada se move com a sua camada-mãe e herda a mesma visibilidade. As camadas da Netscape, criadas com os rótulos LAYER e ILayer, se expandem para acomodar a altura e largura das camadas-filhas.

O código HTML a seguir é um exemplo de uma camada aninhada:

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px; z-index:1;">  
Conteúdo da camada-mãe.  
  <div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px; z-index:1;">  
Conteúdo da camada aninhada.  
</div>  
</div>
```

Ao desenhar camadas, utilize as preferências de camadas, para que uma camada criada dentro de outra seja aninhada. Escolha Editar > Preferências, selecione Camadas, e clique na caixa de seleção Aninhamento. Consulte “Como definir as preferências de camadas”, na página 239.

Para criar uma camada aninhada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para inserir uma camada aninhada, posicione o ponto de inserção dentro de uma camada existente e escolha Inserir > Camada.
- Para arrastar e soltar uma camada aninhada, arraste o botão Camada da paleta de objetos e, em seguida, solte-o dentro de uma camada existente.
- Para desenhar uma camada aninhada, clique no botão Camada, na paleta de objetos; em seguida, dentro de uma camada existente, arraste o cursor para desenhar a camada aninhada. Se o Aninhamento estiver desativado nas preferências de camadas, pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh), para desenhar uma camada dentro de outra já existente.

Para criar uma camada aninhada utilizando a paleta de camadas:

- 1 Escolha Janela > Camadas, ou pressione F11, para abrir a paleta de camadas.
- 2 Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh), selecione uma camada na paleta de camadas e arraste-a até a camada de destino.
- 3 Solte o botão do mouse quando aparecer uma caixa ao redor do nome da camada de destino.

Como definir as preferências de camadas

Utilize as preferências de camadas para ajustar as definições padrão das novas camadas criadas. Escolha Editar > Preferências e, em seguida, clique em Camadas, para alterar as preferências de camadas.

Rótulo determina o rótulo padrão utilizado na definição da camada. SPAN e DIV criam camadas CSS, enquanto que LAYER e ILAYER criam camadas da Netscape.

Visibilidade determina se as camadas serão visíveis como padrão.

Largura e **Altura** definem a largura e altura padrão das camadas criadas pelo comando Inserir > Camada.

Cor do fundo especifica a cor do fundo padrão.

Imagem do fundo especifica uma imagem de fundo padrão.

Aninhamento torna aninhada uma camada desenhada dentro dos limites de outra já existente. Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh), para alterar essa definição temporariamente enquanto desenha a camada.

Compatibilidade com o Netscape 4 insere JavaScript no rótulo HEAD de um documento e determina como será o redimensionamento das camadas CSS da Netscape em um navegador. O JavaScript também pode ser adicionado ou removido, escolhendo Comandos > Adicionar/remover ajuste de redimensionamento da Netscape.

Como definir as propriedades das camadas

Utilize o inspetor de propriedades para especificar o nome e posição de uma camada, assim como definir outras opções de camadas. Para exibir todas as seguintes propriedades, clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades.

Id. da camada permite especificar um nome que identificará a camada na paleta de camadas e como referência de roteiros. Digite um nome na caixa sem título, no lado esquerdo do inspetor de propriedades. Utilize apenas caracteres alfanuméricos padrão no nome de uma camada. Não utilize caracteres especiais, como espaços, hífens, barras ou pontos.

E e **A** especificam a posição da camada em relação ao canto superior esquerdo da página ou à camada-mãe.

L e **U** especificam a largura e altura da camada. Esses valores serão ignorados se o conteúdo da camada exceder o tamanho especificado.

Nas camadas CSS, os valores padrão de posicionamento e tamanho são expressos em pixels (px). Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor da camada-mãe). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm. A definição Estouro controla como as camadas CSS reagirão quando o conteúdo exceder o tamanho da camada.

Índice Z determina o índice z (a ordem de empilhamento da camada). As camadas com números mais elevados aparecerão acima das camadas com números menores. Os valores podem ser positivos ou negativos. É mais fácil alterar a ordem de empilhamento das camadas utilizando a paleta de camadas do que digitando valores específicos ao índice z. Consulte “Como alterar a ordem de empilhamento de camadas”, na página 248.

As camadas da Netscape (que contêm os rótulos LAYER ou ILayer) também podem ser empilhadas em relação a outras camadas na página. Quando você selecionar uma camada da Netscape, aparecerão duas outras opções no canto inferior direito do inspetor de propriedades. Utilize a opção A/B para selecionar uma posição de empilhamento relativa e, em seguida, escolha o nome de outra camada no menu pop-up à direita. A especifica uma camada acima da atual; B especifica uma camada abaixo da atual.

Vis determina o modo inicial de exibição da camada. Utilize uma linguagem de criação de roteiros, como JavaScript, para controlar a propriedade de visibilidade e exibir dinamicamente o conteúdo das camadas. Escolha uma dentre as seguintes opções:

- Default (Padrão) não especifica uma propriedade de visibilidade, porém a maior parte dos navegadores interpreta essa opção como Inherit (Herdar).
- Inherit (Herdar) utiliza a propriedade de visibilidade da camada-mãe.
- Visible (Visível) exibe o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe.
- Hidden (Oculto) oculta o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe. Observe que as camadas ocultas criadas com os rótulos LAYER e ILayer ocuparão o mesmo espaço, como se estivessem visíveis.

Imagem de fundo especifica uma imagem de fundo para a camada. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um arquivo de imagem, ou digite o caminho da imagem no campo de texto.

Cor de fundo especifica uma cor de fundo para a camada. Deixe esta opção em branco para especificar um fundo transparente.

Rótulo determina se a camada é CSS ou da Netscape. SPAN e DIV criam camadas CSS, enquanto que LAYER e ILayer criam camadas da Netscape.

Estouro (apenas nas camadas CSS) determina o que ocorrerá se o conteúdo exceder o tamanho da camada. Escolha uma dentre as seguintes opções:

- **Visible (Visível)** aumenta o tamanho da camada para que todo o conteúdo da camada possa estar em exibição. A camada se expandirá para baixo e para a direita.
- **Hidden (Oculta)** mantém o tamanho da camada e corta qualquer conteúdo que não caiba na camada. Não são fornecidas barras de rolagem.
- **Paginação** adiciona barras de rolagem à camada, independentemente do conteúdo ser maior ou não que o tamanho da camada. Quando as barras de rolagem forem explicitamente definidas, evita-se qualquer confusão resultante do aparecimento e desaparecimento das mesmas em um ambiente dinâmico. Essa opção funciona apenas nos navegadores que oferecem suporte às barras de rolagem.
- **Automático** faz com que as barras de rolagem apareçam apenas quando o conteúdo da camada ultrapassar os seus limites.

Cortar define a área visível de uma camada. Especifica valores que representam a distância, em pixels, dos limites da camadas. As definições A (alto) e E (esquerda) são relativas à camada, e não à página.

Utilizar À esquerda, no alto ou PáginaX, PáginaY (apenas nas camadas da Netscape) permitem posicionar uma camada em relação à sua camada-mãe. A opção À esquerda, no alto posiciona a camada em relação ao canto superior esquerdo da camada-mãe. A opção PáginaX, PáginaY posiciona a camada em um local absoluto em relação ao canto superior esquerdo da página, independente da posição da camada-mãe.

Orig (apenas nas camadas da Netscape) permite exibir um outro documento HTML na camada. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o documento, ou digite o caminho do documento. Observe que o Dreamweaver não exibirá essa propriedade na janela do documento.

A/B (apenas nas camadas da Netscape) especifica a camada acima (A) ou abaixo (B) da camada atual, na ordem de empilhamento (índice z). Somente as camadas definidas previamente no documento aparecerão na lista de nomes de camadas, situada à direita do menu A/B.

Como definir as propriedades de camadas múltiplas

Quando duas ou mais camadas forem selecionadas, o inspetor de propriedades exibirá as propriedades de texto e um subconjunto das propriedades normais de camadas, o que permitirá modificar várias camadas simultaneamente. Para selecionar camadas múltiplas, pressione a tecla Shift enquanto seleciona as camadas. Consulte “Como manipular as camadas”, na página 243.

E e A especificam a posição das camadas a partir do canto superior esquerdo da página ou da camada-mãe.

L e U especificam a largura e altura das camadas. Esses valores serão ignorados se o conteúdo da camada exceder o tamanho especificado.

Nas camadas CSS, os valores padrão de posicionamento e tamanho são expressos em pixels (px). Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor da camada-mãe). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Vis determina o modo inicial de exibição das camadas. Utilize uma linguagem de criação de roteiros, como JavaScript, para controlar a propriedade de visibilidade e exibir dinamicamente o conteúdo das camadas. Escolha uma dentre as seguintes opções:

- Default (Padrão) não especifica uma propriedade de visibilidade, porém a maior parte dos navegadores interpreta essa opção como Inherit (Herdar).
- Inherit (Herdar) utiliza a propriedade de visibilidade da camada-mãe.
- Visible (Visível) exibe o conteúdo da camada, independentemente do valor da camada-mãe.
- Hidden (Oculta) exibe o conteúdo da camada de forma transparente, independentemente do valor da camada-mãe. Observe que as camadas ocultas criadas com os rótulos LAYER e ILAYER ocuparão o mesmo espaço, como se estivessem visíveis.

Rótulo determina se as camadas serão CSS ou da Netscape. SPAN e DIV criam camadas CSS, enquanto que LAYER e ILAYER criam camadas da Netscape.

Imagem de fundo especifica uma imagem de fundo para as camadas. Clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar um arquivo de imagem, ou digite o caminho da imagem no campo de texto.

Cor de fundo especifica uma cor de fundo para as camadas. Deixe esta opção em branco para especificar um fundo transparente.

Como manipular as camadas

Enquanto se modifica o layout da página, as camadas podem ser ativadas, selecionadas ou redimensionadas. A ativação das camadas permite a inserção de seu conteúdo. A seleção das camadas permite alinhar, reposicionar ou redimensioná-las. O redimensionamento das camadas permite alterar as dimensões de uma única camada ou tornar iguais as alturas e larguras de duas ou mais camadas.

Diversos inspetores de propriedades aparecerão, dependendo de você estar trabalhando com uma única ou várias camadas. Consulte “Como definir as propriedades das camadas”, na página 239 e “Como definir as propriedades de camadas múltiplas”, na página 242. Quando forem selecionadas camadas múltiplas, o menu Modificar exibirá as opções Camadas e Pontos ativos.

Para evitar que as camadas se sobreponham quando forem movidas ou redimensionadas, utilize a opção Evitar sobreposições. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.

Como ativar as camadas

Ative uma camada, para poder inserir objetos nela. A ativação de uma camada coloca o ponto de inserção em seu interior, realça a sua borda e exibe a alça de seleção, mas não seleciona a camada.

Para ativar uma camada:

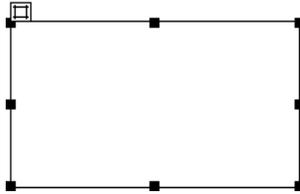
Clique em qualquer ponto dentro da camada.

Como selecionar as camadas

Selecione uma ou mais camadas para alinhá-las, tornar iguais as suas larguras e alturas, reposicioná-las, etc. Para obter uma lista completa de opções, consulte “Como definir as propriedades das camadas”, na página 239.

Para selecionar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Clique no marcador da camada, na janela do documento, que representa o local da camada no código HTML. Se o marcador da camada não estiver visível, escolha Exibir > Elementos invisíveis.
- Clique na alça de seleção da camada. Se a alça não estiver visível, clique em qualquer ponto dentro da camada para torná-la visível.



- Clique em uma borda da camada.
- Se nenhuma camada estiver ativa ou selecionada, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica dentro de uma camada.
- Se houver múltiplas camadas selecionadas, clique dentro de uma delas enquanto mantém pressionadas as teclas Control e Shift (no Windows), ou as teclas Command e Shift (no Macintosh). Esse procedimento cancelará a seleção de todas as outras camadas.
- Clique no nome da camada, na paleta de camadas.

Para selecionar camadas múltiplas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione a tecla Shift e clique dentro ou na borda de duas ou mais camadas.
- Pressione a tecla Shift enquanto clica nos nomes de duas ou mais camadas, na paleta de camadas.

Quando houver camadas múltiplas selecionadas, as alças da última camada escolhida estarão realçadas em preto. As alças das outras camadas estarão realçadas em branco.

Como redimensionar as camadas

Redimensione uma única ou várias camadas simultaneamente, a fim de tornar iguais as suas larguras e alturas.

Se a opção Evitar sobreposições estiver ativada, não será possível redimensionar uma camada para que esta se sobreponha a outra camada. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.

Para redimensionar uma camada, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para redimensionar arrastando o cursor, selecione a camada e arraste qualquer uma das alças de redimensionamento.
- Para redimensionar um pixel por vez, selecione a camada e pressione a tecla Control e uma das teclas de seta (no Windows), ou a tecla Option e uma das teclas de seta (no Macintosh).
- Para redimensionar de acordo com o incremento de encaixe na grade, pressione as teclas Shift, Control e uma das teclas de seta (no Windows), ou Option e uma das teclas de seta (no Macintosh). Para obter informações sobre a definição de incrementos de encaixe na grade, consulte “Como encaixar as camadas na grade”, na página 247.
- No inspetor de propriedades, digite os valores da largura e altura.

O redimensionamento de uma camada altera a sua largura e altura. Este não define a extensão do conteúdo da camada que estará visível. Para definir a região visível de uma camada, consulte “Como definir as propriedades das camadas”, na página 239.

Para redimensionar camadas múltiplas:

1 Na janela do documento, selecione duas ou mais camadas.

2 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Camadas e pontos ativos > Tornar as larguras iguais, ou Modificar > Camadas e pontos ativos > Tornar as alturas iguais.

As primeiras camadas selecionadas assumirão a largura ou altura da última camada selecionada (realçada em preto).

- No inspetor de propriedades, abaixo de Camadas múltiplas, digite os valores de largura e altura. Os valores serão aplicados a todas as camadas selecionadas.

Como mover as camadas

Qualquer pessoa que já tenha trabalhado com aplicativos gráficos básicos estará familiarizado com o procedimento de transferência de camadas na janela do documento.

Se a opção Evitar sobreposições estiver ativada, não será possível mover uma camada para que esta se sobreponha a outra. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.

Para mover uma ou mais camadas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para mover arrastando, selecione as camadas e arraste a alça de seleção da última camada selecionada (realçada em preto).
- Para mover um pixel por vez, selecione as camadas e utilize as teclas de seta. Pressione a tecla Shift e uma das teclas de seta, para mover a camada de acordo com o incremento de encaixe na grade. Para obter informações sobre a definição de incrementos de encaixe na grade, consulte “Como encaixar as camadas na grade”, na página 247.

Como alinhar as camadas

Utilize os comandos de alinhamento de camadas, para alinhar uma ou mais camadas com uma borda da última camada selecionada.

Durante o alinhamento de camadas, quando uma camada-mãe for selecionada e movida, é possível que as camadas-filhas que não estiverem selecionadas se movam. Para evitar esse tipo de problema, não utilize camadas aninhadas.

Para alinhar duas ou mais camadas:

- 1 Selecione as camadas.
- 2 Escolha Modificar > Camadas e pontos ativos, e selecione uma opção de alinhamento.

Por exemplo: se você selecionar Alinhar no alto, todas as camadas se moverão, de maneira que as suas bordas superiores assumirão a mesma posição vertical que a borda superior da última camada selecionada (realçada em preto).

Como encaixar as camadas na grade

Utilize a grade como um guia visual para posicionar ou redimensionar as camadas na janela do documento. Se o encaixe estiver ativado, as camadas serão automaticamente levadas à posição de encaixe mais próxima quando forem movidas ou redimensionadas. O encaixe funcionará independentemente da visibilidade da grade.

Para exibir a grade, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Exibir > Grade > Mostrar.
- Escolha Exibir > Grade > Definições, e selecione a opção Grade visível.

Para encaixar uma camada:

- 1 Escolha Exibir > Grade > Encaixar, para ativar (ou desativar) o encaixe.
- 2 Selecione a camada e arraste-a. Quando a camada for solta, ela saltará até a posição de encaixe mais próxima. Quando for solta, a camada saltará para a posição de encaixe mais próxima.

Para alterar as definições da grade e do encaixe:

- 1 Escolha Exibir > Grade > Definições, para abrir a caixa de diálogo.
- 2 Selecione as opções desejadas.
 - Grade visível torna a grade visível. Essa opção funciona em conjunto com o comando Mostrar (Exibir > Grade > Mostrar).
 - Espaçamento define a distância entre os marcadores da grade. Digite um número e, em seguida, no menu pop-up Unidades, escolha pixels, polegadas ou centímetros. A unidade mínima é 25 pixels.
 - Cor especifica a cor dos marcadores da grade. A cor padrão é azul claro.
 - Exibir especifica se a grade será exibida como linhas ou pontos.
 - Encaixamento ativa e desativa o encaixe. Essa opção funciona em conjunto com o comando Encaixar (Exibir > Grade > Encaixar).
 - Encaixar a cada especifica a unidade de encaixe. Digite um número na caixa Encaixar a cada e, no menu pop-up Unidades, escolha pixels, polegadas ou centímetros. O valor padrão é 5 pixels.

Para que as camadas se encaixem na grade visível, as unidades da grade e de encaixe, expressas em pixels, deverão ser idênticas. Por exemplo: se o Espaçamento estiver definido com 50 pixels, defina Encaixar a cada com 50 pixels.

- 3 Clique em OK.

Como alterar a ordem de empilhamento de camadas

Utilize o inspetor de propriedades ou a paleta de camadas para alterar a ordem de empilhamento das camadas. A camada na parte superior da paleta de camadas está situada no alto da ordem de empilhamento.

Em código HTML, a ordem de empilhamento, ou índice Z, determina a ordem segundo a qual as camadas serão desenhadas em um navegador. O índice Z pode ser alterado para cada camada utilizando o inspetor de propriedades ou a paleta de camadas.

Para alterar a ordem de empilhamento das camadas com o inspetor de propriedades:

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir a paleta de camadas e examinar a ordem de empilhamento atual.
- 2 Selecione uma camada na paleta ou na janela do documento.
- 3 No inspetor de propriedades da camada, digite um número no campo Índice Z.
 - Digite um número mais alto para mover a camada até uma posição inferior na ordem de empilhamento.
 - Digite um número mais baixo para mover a camada até uma posição superior na ordem de empilhamento.

Para alterar a ordem de empilhamento das camadas na paleta de camadas:

Escolha Janela > Camadas, para abrir a paleta de camadas. Na paleta de camadas, siga um dos procedimentos abaixo:

- Na coluna Z, clique no número da camada que estiver sendo alterada. Digite um número mais alto que o existente para mover a camada para uma posição inferior na ordem de empilhamento, ou digite um número mais baixo para mover a camada até uma posição inferior na posição de empilhamento.
- Selecione e arraste uma camada para cima ou para baixo, de acordo com a ordem de empilhamento desejada. Aparecerá uma linha à medida que a camada for movida. Solte o botão do mouse quando a linha de colocação aparecer na ordem de empilhamento desejada.

Como alterar a visibilidade de uma camada

Ao trabalhar em um documento, você poderá mostrar ou ocultar as camadas, a fim de examinar a aparência da página sob diversas condições. Utilize a paleta de camadas para alterar a visibilidade das camadas. Utilize o painel de preferências de camadas para definir a visibilidade padrão de novas camadas. Consulte “Como definir as preferências de camadas”, na página 239.

Para alterar a visibilidade de uma camada:

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir a paleta de camadas.
- 2 Na linha da camada que estiver sendo alterada, clique na coluna do ícone representando um olho, até que seja definida a visibilidade desejada.
 - Um olho aberto significa que a camada está visível.
 - Um olho fechado significa que a camada está invisível.
 - Se não houver um ícone representando um olho, a camada herdará as definições de visibilidade da camada-mãe. Quando as camadas não estão aninhadas, a camada-mãe é o corpo do documento, que está sempre visível.

Para alterar a visibilidade de todas as camadas simultaneamente:

- 1 Escolha Janela > Camadas, para abrir a paleta de camadas.
- 2 Clique no ícone representando um olho do cabeçalho, no alto da coluna.

Sobre as camadas e tabelas

Utilize as camadas para posicionar o conteúdo em uma página. É fácil trabalhar com as camadas e modificar o desenho das células da tabela. É possível utilizar as camadas para criar com rapidez desenhos de página complexos e, em seguida, converter as camadas em tabelas, para que possam ser utilizadas em navegadores da versão 3.0, que não oferecem suporte a camadas. Também é possível aprimorar o layout e otimizar o desenho da página movimentando-se entre as diversas camadas e tabelas.

As camadas não podem ser convertidas em tabelas ou vice-versa em um modelo de documento ou em um documento ao qual tiver sido aplicado um modelo. Crie o documento original e converta-o antes de salvá-lo como um modelo.

Se estiver criando uma página visando apenas os navegadores das versões 4.0 e mais avançados, utilize uma combinação de tabelas e camadas, inclusive animando-as. Para obter informações sobre animação de camadas, consulte “Sobre as linhas de tempo”, na página 253.

Se desejar gerar arquivos compatíveis com os navegadores das versões 3.0 a partir do arquivo atual, utilize as opções de conversão do menu Arquivo. Consulte “Como converter para obter compatibilidade com a versão 3.0”, na página 252.

Como utilizar as camadas para criar tabelas

Ao desenhar tabelas, você poderá achar mais fácil criar uma página utilizando camadas e, em seguida, converter o layout da camada em um layout de tabela.

Para converter camadas em uma tabela:

- 1 Escolha Modificar > Modo de layout > Converter as camadas em tabela.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as opções desejadas de layout de tabelas.
 - Mais preciso cria uma célula de tabela correspondente a cada camada, além de quaisquer outras células que forem necessárias à manutenção do espaço entre as camadas.
 - Menor: fechar as células vazias especifica que as margens das camadas deverão se alinhar se forem posicionadas, de acordo com o número especificado de pixels. Se essa opção for selecionada, a tabela resultante terá menos linhas e colunas vazias.
 - Utilizar GIFs transparentes preenche a última linha da tabela com GIFs transparentes. Esse procedimento garante que a aparência da tabela será uniforme em todos os tipos de navegadores.

Quando esta opção estiver ativada, será impossível editar a tabela resultante arrastando as suas colunas. Quando estiver desativada, a tabela resultante não apresentará GIFs transparentes, porém a sua aparência poderá variar, de acordo com o tipo de navegador utilizado.

- Centralizar na página centraliza a tabela resultante na página.
Se esta opção estiver desativada, a tabela será alinhada à esquerda.
- 3 Selecione as ferramentas de layout e opções de grade desejadas e clique em OK.

Para converter uma tabela em camadas:

- 1 Escolha Modificar > Modo de layout > Converter as tabelas em camadas.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as opções desejadas.
 - Mostrar a grade e Encaixar na grade permitem utilizar uma grade para auxiliá-lo a posicionar as camadas. Consulte “Como encaixar as camadas na grade”, na página 247.
 - Evitar sobreposições de camadas restringe a posição das camadas ao serem criadas, movidas e redimensionadas, para que não se sobreponham. Consulte “Como evitar as sobreposições de camadas”, na página 251.
 - Mostrar a paleta de camadas exibe a paleta de camadas. Consulte “Sobre a paleta de camadas”, na página 237.

3 Clique em OK.

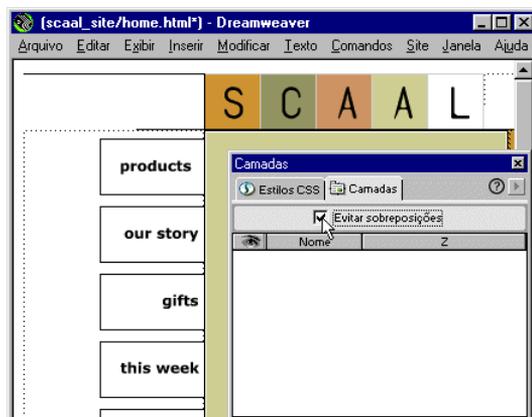
As tabelas serão convertidas em camadas no arquivo. As células vazias não serão convertidas em camadas. O conteúdo fora das tabelas também será posicionado em camadas.

Como evitar as sobreposições de camadas

Como as células de tabelas não podem se sobrepor, o Dreamweaver não poderá criar uma tabela a partir de camadas sobrepostas. Se estiver planejando converter as camadas de um documento em tabelas para garantir a compatibilidade com os navegadores da versão 3.0, utilize a opção Evitar sobreposições, que restringirá o movimento e posicionamento das camadas, de maneira que não haja sobreposição.

Para evitar que as camadas se sobreponham:

Escolha Exibir > Evitar sobreposições de camadas, ou ative a opção Evitar sobreposições, na paleta de camadas.



Quando esta opção estiver ativada, uma camada não poderá ser criada na frente de, movida ou redimensionada sobre ou aninhada dentro de uma camada existente. Se esta opção for ativada depois da criação de camadas sobrepostas, arraste a camada sobreposta e afaste-a da outra camada.

Quando essa opção e o encaixe estiverem ativados, a camada não se encaixará na grade, se isto acarretar a sobreposição de duas camadas. Em vez disso, ela se encaixará na margem da camada mais próxima.

Nota: Certas ações não impedirão que as camadas se sobreponham, mesmo quando a opção Evitar sobreposições estiver ativada. Se inserir uma camada a partir do menu, digite números no inspetor de propriedades ou reposicione as camadas editando o código de origem de HTML, no inspetor de HTML. É possível provocar a sobreposição ou o aninhamento de camadas enquanto a opção estiver ativada. Se isto ocorrer, arraste as camadas sobrepostas até a janela do documento, a fim de separá-las.

Como converter para obter compatibilidade com a versão 3.0

Utilize as opções de conversão no menu Arquivo para criar uma versão de uma página que utiliza camadas compatível com navegadores 3.0, ou para converter um documento que usa tabelas em um outro que utiliza camadas. Em cada uma destas situações, o Dreamweaver criará um outro documento convertido, preservando o original.

Em geral, estas conversões deverão ser efetuadas apenas quando você estiver inteiramente satisfeito com o arquivo original, já que seria necessário repetir a conversão a cada vez que esse arquivo for alterado.

Nota: Se desejar utilizar camadas para dispor os elementos de uma página a ser utilizada com os navegadores da versão 3.0, utilize os comandos do modo de layout no menu Modificar, para converter o layout da página, de tabela em camadas, o que dispensará a necessidade de criar um outro arquivo. Consulte “Como utilizar as camadas para criar tabelas”, na página 250.

Para converter um arquivo a ser utilizado com os navegadores da versão 3.0:

- 1 Escolha Arquivo > Converter > Compatível com navegador 3.0.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha se deseja converter camadas em tabelas, estilos CSS em markup HTML (estilos de caracteres), ou ambos.
- 3 Clique em OK.

O Dreamweaver abrirá o arquivo convertido em uma nova janela sem título. Todas as camadas serão substituídas por uma única tabela, que preservará o posicionamento original.

Nota: Não é possível converter as camadas sobrepostas ou fora da página, à esquerda ou no alto.

Sempre que for possível, o markup CSS será substituído por estilos de caracteres HTML. Qualquer markup CSS que não puder ser convertido em HTML será removido. Consulte a “Tabela de conversão de CSS em markup HTML”, na página 197 para obter mais informações sobre os estilos que são convertidos e os que são removidos.

O código de linhas de tempo que anima as camadas será removido. O código de linhas de tempo que não estiver relacionado às camadas (comportamentos ou alterações à origem da imagem, por exemplo) será executado no momento certo, conforme o planejado. A linha de tempo será automaticamente rebobinada até o quadro 1.

Sobre as linhas de tempo

O HTML dinâmico, ou DHTML, refere-se à possibilidade de alterar as propriedades de estilo ou posicionamento com uma linguagem de criação de roteiros. As linhas de tempo utilizam o HTML dinâmico para alterar as propriedades de camadas e imagens em uma série temporal de quadros. Utilize as linhas de tempo para criar animações que dispensem quaisquer controles ActiveX, plug-ins ou applets de Java.

As linhas de tempo criam animações alterando com o tempo a posição, tamanho, visibilidade e ordem de empilhamento de uma camada. As linhas de tempo também são úteis para outras ações que deverão ocorrer após o final da carga da página. Por exemplo: as linhas de tempo podem alterar o arquivo de origem de uma imagem e executar comportamentos em determinados momentos. As funções de camadas das linhas de tempo funcionam apenas nos navegadores das versões 4.0 ou mais avançadas.

Abra o inspetor de HTML para examinar o código de JavaScript gerado por uma linha de tempo. O código da linha de tempo está na função `MM_initTimelines` dentro de um rótulo `SCRIPT` no `HEAD` do documento.

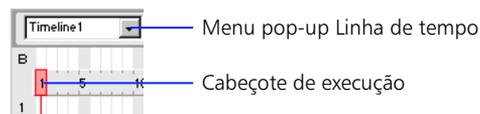
Ao editar o HTML de um documento que contém linhas de tempo, tome cuidado especial para não mover, renomear ou excluir qualquer elemento ao qual se refere a linha de tempo.

Como utilizar o inspetor de linhas de tempo

O inspetor de linhas de tempo representa a alteração das propriedades das camadas e imagens ao longo do tempo. Escolha Janela > Linhas de tempo, para abrir o inspetor de linhas de tempo. Consulte também “Sobre as linhas de tempo”, na página 253.

Clique no inspetor de linhas de tempo com o botão direito do mouse (no Windows), ou enquanto mantém pressionada a tecla Control (no Macintosh), para abrir um menu contextual contendo todos os comandos relevantes.

Cabeçote de execução mostra o quadro da linha de tempo que está em exibição na página.



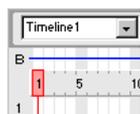
Menu pop-up Linha de tempo especifica quais linhas de tempo do documento serão exibidas no inspetor de linhas de tempo.

Canais de animação exibem barras para animar as camadas e imagens.

Barras de animação mostram a duração de cada objeto. Uma única linha pode incluir várias barras, que representam diversos objetos. Barras diferentes não podem controlar o mesmo objeto no mesmo quadro.

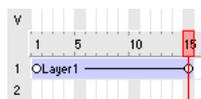
Quadros primários são quadros situados em uma barra na qual algumas propriedades do objeto (como a posição) haviam sido especificadas. O Dreamweaver calcula os valores intermediários dos quadros situados entre os quadros primários. Os quadros primários são indicados por pequenos círculos.

Canal de comportamentos é o canal que contém os comportamentos que deverão ser executados em um determinado quadro da linha de tempo.



Canal de comportamentos

Números de quadros indicam o número de quadros ocupados por cada barra. O número entre os botões Voltar e Executar representa o quadro atual. Controle a duração da animação ao definir o número total de quadros e o número de quadros por segundo (qps). A definição padrão de 15 quadros por segundo constitui uma boa taxa média, a ser utilizada na maior parte dos navegadores que executam os sistemas mais comuns do Windows e Macintosh. É possível que as taxas mais rápidas não melhorem o desempenho. Os navegadores sempre executam cada quadro da animação, mesmo se não puderem atingir a taxa de quadros especificada no sistema do usuário.



Opções de execução

Abaixo, está uma lista das opções de execução para exibir a animação.



Rebobinar move o cabeçote de execução até o primeiro quadro da linha de tempo.

Voltar move o cabeçote de execução um quadro à esquerda. Clique em Voltar e mantenha pressionado o botão do mouse, para executar a linha de tempo de trás para diante.

Executar move o cabeçote de execução um quadro à direita. Clique em Executar e mantenha pressionado o botão do mouse, para executar a linha de tempo continuamente.

Execução automática inicia a execução automática de uma linha de tempo quando a página for carregada em um navegador. A execução automática anexa um comportamento ao rótulo BODY da página, que executa a ação Executar a linha de tempo quando a página for carregada.

Loop provoca a repetição indefinida da linha de tempo quando a página estiver aberta em um navegador. A opção Loop insere o comportamento Ir para o quadro da linha de tempo, no canal de comportamentos, após o último quadro da animação. Clique duas vezes no marcador deste quadro, para editar os parâmetros do comportamento e alterar o número de repetições.

Como criar uma animação de linha de tempo

As linhas de tempo criam animações alterando a posição, tamanho, visibilidade e ordem de empilhamento das camadas. As linhas de tempo também podem alterar os arquivos de origem das imagens.

As linhas de tempo podem mover apenas as camadas. Para mover imagens ou texto, crie uma camada utilizando o botão Camada, na paleta de objetos e, em seguida, insira imagens, texto ou qualquer outro tipo de conteúdo na camada. Consulte “Como criar as camadas”, na página 236.

Para criar uma animação de linha de tempo:

- 1 Se desejar animar uma camada, mova-a até o ponto inicial da animação.
- 2 Escolha Janela > Linhas de tempo.

3 Selecione a camada a ser animada.

Certifique-se de ter selecionado o elemento desejado. Clique no marcador da camada ou utilize a paleta de camadas para selecionar uma camada. Consulte também “Como manipular as camadas”, na página 243. Quando a camada estiver selecionada, aparecerão alças ao seu redor, como mostra a seguinte ilustração.



Ao clicar na camada, surgirá um ponto de inserção piscando dentro da mesma, porém isto não indica que ela esteja selecionada.

4 Escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar objeto à linha de tempo, ou simplesmente arraste o objeto selecionado até o inspetor de linhas de tempo.

Aparecerá uma barra no primeiro canal da linha de tempo. O nome da camada aparecerá na barra.

Se estiver trabalhando com uma imagem, a única propriedade que poderá ser alterada é o arquivo de origem da imagem, no inspetor de propriedades. As etapas restantes não se aplicam. Consulte “Como alterar as propriedades das imagens e camadas com as linhas de tempo”, na página 259.

5 Clique no marcador do quadro primário, no final da barra.

6 Mova a camada na página para onde deverá estar ao final da animação.

- 7 Se desejar que a camada se mova em uma curva, selecione a respectiva barra de animação e clique mantendo pressionada a tecla Control (no Windows), ou a tecla Command (no Macintosh), para adicionar um quadro primário na posição do ponto de inserção, ou clique em um quadro no meio da barra de animação e, no menu contextual, escolha Adicionar quadro primário.

Repita essa etapa para definir outros quadros primários.

- 8 Mantenha pressionado o botão Executar, para visualizar a animação na página.
Repita o procedimento para adicionar outras camadas e imagens à linha de tempo, e criar uma animação mais complexa.

Como criar uma linha de tempo arrastando um caminho

Se desejar criar uma animação com um caminho complexo, a gravação do caminho à medida que arrasta a camada poderá ser mais eficiente do que a criação de quadros primários individuais.

Para criar uma linha de tempo arrastando um caminho:

- 1 Selecione uma camada.
- 2 Mova a camada até o ponto inicial da animação.
Certifique-se de ter selecionado o elemento correto. Clique no marcador da camada ou utilize a paleta de camadas para selecionar uma camada. Consulte também “Como manipular as camadas”, na página 243.
- 3 Escolha Modificar > Gravar o caminho da camada.
- 4 Arraste a camada pela página para criar um caminho.
- 5 Solte o mouse no ponto em que a animação deverá parar.
O Dreamweaver adicionará uma barra de animação à linha de tempo com o número apropriado de quadros primários.
- 6 No inspetor de linhas de tempo, clique no botão Rebobinar; em seguida, mantenha pressionado o botão Executar, para visualizar a animação.

Como modificar as linhas de tempo

Após ter definido os componentes básicos de uma linha de tempo, faça alterações úteis, como adicionar e remover quadros, alterar o início da animação, etc.

Para modificar uma linha de tempo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para tornar a animação mais longa, arraste o marcador do quadro final. Todos os quadros primários da animação serão acomodados no novo espaço, mantendo constantes as suas posições relativas. Pressione a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh) enquanto arrasta o marcador do quadro final, para impedir que os outros quadros primários se movam.
- Para antecipar ou retardar a chegada da camada à posição do quadro primário, mova o marcador do quadro primário para a direita ou esquerda, ao longo da barra.
- Para alterar o início de uma animação, selecione uma ou todas as barras associadas à animação (pressione a tecla Shift para selecionar mais de uma barra simultaneamente) e arraste para a esquerda ou direita.
- Para alterar a localização de toda uma animação, selecione a barra inteira e arraste o objeto sobre a página. O Dreamweaver ajustará a posição de todos os quadros primários. Qualquer tipo de alteração feita com uma barra inteira selecionada modificará todos os quadros primários.
- Para adicionar ou remover quadros da linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar quadro, ou Modificar > Linha de tempo > Remover o quadro.
- Para que a linha de tempo seja executada automaticamente quando a página for aberta em um navegador, clique em Execução automática. Esta opção anexará um comportamento à página que executa a ação Executar a linha de tempo, quando a página for carregada.
- Para que a linha de tempo seja repetida continuamente, clique em Loop. Esta opção inserirá a ação Ir para o quadro da linha de tempo no canal de comportamentos, após o último quadro da animação. É possível editar os parâmetros relacionados a esse comportamento, para definir o número de repetições.

Como alterar as propriedades das imagens e camadas com as linhas de tempo

Além de mover as camadas com as linhas de tempo, é possível alterar o arquivo de origem de uma imagem e a visibilidade, tamanho e ordem de empilhamento de uma camada.

Para alterar as propriedades de imagens e camadas com uma linha de tempo:

- 1** No inspetor de linhas de tempo, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Selecione um quadro primário na barra que controla o objeto a ser alterado. Os quadros inicial e final são primários.
 - Para criar um novo quadro primário, clique em um quadro no meio da barra de animação e escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar quadro primário, ou clique em um quadro da barra de animação enquanto mantém pressionada a tecla Control (no Windows) ou Command (no Macintosh).
- 2** Defina as novas propriedades do objeto, escolhendo uma das seguintes opções:
 - Para alterar o arquivo de origem de uma imagem, clique no ícone correspondente à pasta, ao lado da caixa Orig, no inspetor de propriedades, para procurar e selecionar uma nova imagem.
 - Para alterar a visibilidade de uma camada, escolha default (padrão), inherit (herdar), visible (visível) ou hidden (oculta), no menu pop-up Vis, no inspetor de propriedades. Consulte também “Como alterar a visibilidade de uma camada”, na página 249.
 - Para alterar o tamanho de uma camada, arraste suas alças de redimensionamento ou digite novos valores nas caixas Largura e Altura, no inspetor de propriedades. Atualmente, o Internet Explorer 4.0 e o 5.0 são os únicos navegadores capazes de alterar dinamicamente o tamanho de uma camada.
 - Para alterar a ordem de empilhamento de uma camada, digite um novo valor no campo Índice Z, ou utilize a paleta de camadas para alterar a ordem de empilhamento da camada. Consulte também “Como alterar a ordem de empilhamento de camadas”, na página 248.
- 3** Mantenha pressionado o botão Executar, para examinar a animação.

A camada selecionada estará sempre visível e no início da ordem de empilhamento. Cancele a seleção de todas as camadas, para permitir que a linha de tempo controle a ordem de empilhamento ou a visibilidade.

Como utilizar múltiplas linhas de tempo

Em vez de tentar controlar todas as ações em uma página com uma linha de tempo, é mais fácil trabalhar com linhas de tempo individuais que controlam partes distintas da página. A página também poderá incluir elementos interativos que acionam diversas linhas de tempo.

Para gerenciar várias linhas de tempo, utilize as seguintes opções:

- Para criar uma nova linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Adicionar linha de tempo.
- Para remover uma linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Remover a linha de tempo.
- Para renomear uma linha de tempo, escolha Modificar > Linha de tempo > Renomear a linha de tempo, ou digite um novo nome no menu pop-up Linha de tempo.
- Para exibir uma outra linha de tempo no inspetor de linhas de tempo, escolha uma nova linha de tempo no menu pop-up Linha de tempo, no inspetor de linhas de tempo.

Como copiar e colar as animações

Quando a seqüência de animação o satisfizer, copie e cole-a em outra área da linha de tempo, em outra linha de tempo do mesmo documento ou em uma linha de tempo de outro documento. Também é possível copiar e colar várias seqüências simultaneamente.

Para recortar, ou copiar e colar seqüências de animação:

- 1 Clique em uma barra de animação para selecionar uma seqüência. Para selecionar várias seqüências, pressione a tecla Shift enquanto clica, ou pressione a teclas Control e A (no Windows), ou Command e A (no Macintosh), para selecionar todas as seqüências.
- 2 Copie ou recorte a seleção.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Mova o cabeçote de execução para um outro ponto da linha de tempo.
 - Selecione uma outra linha de tempo, no menu pop-up Linha de tempo.
 - Abra outro documento ou crie um novo e, em seguida, clique no inspetor de linhas de tempo.

4 Cole a seleção na linha de tempo.

As barras de animação de um mesmo objeto não podem se sobrepor porque uma camada não pode ocupar dois lugares simultaneamente (nem uma imagem pode ter duas origens diferentes ao mesmo tempo). Se a barra de animação a ser colada se sobrepuer a uma outra do mesmo objeto, o Dreamweaver acomodará automaticamente a seleção até o primeiro quadro sem sobreposição.

Há dois princípios a serem levados em conta quando forem coladas seqüências de animação em um outro documento:

- Se você copiar uma seqüência de animação de uma camada e o novo documento já contiver uma camada com o mesmo nome, o Dreamweaver aplicará as propriedades da animação à camada existente no novo documento.
- Se você copiar uma seqüência de animação de uma camada e o novo documento não contiver uma camada com o mesmo nome, o Dreamweaver colará a camada e o seu conteúdo do documento original, juntamente com a seqüência de animação. Para aplicar a seqüência de animação colada a outra camada no novo documento, escolha Alterar o objeto, no menu contextual e, no menu pop-up, selecione o nome da segunda camada. Se desejar, exclua a camada colada. Consulte “Como aplicar uma seqüência de animação a um objeto diferente”, na página 261.

Como aplicar uma seqüência de animação a um objeto diferente

Para economizar tempo, é possível criar uma seqüência de animação e aplicá-la às camadas restantes do documento.

Para aplicar uma seqüência de animação existente a outros objetos:

- 1 No inspetor de linhas de tempo, selecione a seqüência de animação e copie-a.
- 2 Clique em qualquer quadro do inspetor de linhas de tempo e cole a seqüência.
- 3 Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique (no Macintosh) na seqüência de animação colada e escolha Alterar o objeto, no menu contextual.
- 4 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha outro objeto no menu pop-up e clique em OK.
- 5 Repita as etapas 2 a 4 para quaisquer outros objetos aos quais será associada a mesma seqüência de animação.

Depois de criada a seqüência de animação, ainda é possível mudar de opinião sobre as camadas que deverão ser animadas; basta seguir as etapas 3 e 4, acima, (não é necessário copiar ou colar).

Como renomear as linhas de tempo

Para renomear a linha de tempo exibida no inspetor de linhas de tempo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Linha de tempo > Renomear a linha de tempo, e digite um novo nome na caixa de diálogo Renomear a linha de tempo.
- Digite um novo nome no menu pop-up Nome da linha de tempo, no inspetor de linhas de tempo.

Se o documento contiver a ação de comportamento Executar a linha de tempo (por exemplo: se ele contiver um botão que deve ser clicado para iniciar a linha de tempo), edite o comportamento, para que ele represente o novo nome da linha de tempo.

Dicas de animação para as linhas de tempo

As seguintes sugestões podem melhorar o desempenho das animações e facilitar a sua criação:

- Mostre e oculte as camadas, em vez de alterar o arquivo de origem nas animações que compreendem várias imagens. A alternância de arquivos de origem de uma imagem poderá tornar a animação mais lenta porque a nova imagem deverá ser descarregada. Se todas as imagens forem descarregadas simultaneamente em camadas ocultas, antes da execução da animação, não haverá pausas perceptíveis ou imagens ausentes.
- Estenda as barras de animação, para criar um movimento mais suave. Se a animação e as imagens estiverem saltando entre as posições, arraste o quadro final da barra de animação da camada para permitir o movimento ao longo de um número maior de quadros. O aumento da barra de animação cria mais pontos de dados entre os pontos inicial e final do movimento e também faz com que o objeto se mova mais lentamente. Tente aumentar o número de quadros por segundo (qps) para melhorar a velocidade, porém leve em conta que a maioria dos navegadores executados nos sistemas mais comuns não podem animar muito mais rápido do que 15 qps. Teste a animação em diversos sistemas, com navegadores diferentes, para estabelecer as melhores definições.
- Não anime mapas de bits grandes. Aumente a velocidade da animação, ao evitar mover imagens grandes. Em vez disso, crie imagens compostas e mova apenas pequenas partes da imagem. Por exemplo: mostre o movimento de um carro animando apenas as suas rodas.
- Crie animações simples. Não crie animações que exijam mais recursos do que os navegadores atuais podem oferecer. Os navegadores sempre executam cada quadro de uma animação de linha de tempo, mesmo quando o desempenho do sistema ou da Internet diminuir.

Ações de comportamentos para controlar as linhas de tempo

Anexe as ações de comportamentos listadas abaixo a um vínculo, botão ou outro objeto, a fim de controlar as linhas de tempo. Para criar efeitos interessantes, coloque os comportamentos que contêm estas ações no canal de comportamentos. Por exemplo: faça com que uma linha de tempo interrompa a execução de si própria. Para obter mais informações, consulte “Como anexar um comportamento a uma linha de tempo”, na página 305 e “Como utilizar os comportamentos”, na página 299.

Arrastar a camada permite que o usuário arraste uma camada. Utilize esta ação para criar quebra-cabeças, controles deslizantes e outros elementos móveis da interface do usuário. Consulte “Arrastar a camada”, na página 314.

Mostrar/ocultar as camadas mostra, oculta ou restaura a visibilidade padrão de uma ou mais camadas. Esta ação é útil para mostrar informações à medida que o usuário interage com a página. Consulte “Mostrar/ocultar as camadas”, na página 329.

Executar a linha de tempo e **Parar a linha de tempo** permitem que o usuário inicie e pare a linha de tempo clicando em um vínculo ou botão. Estas ações também podem iniciar e parar uma linha de tempo automaticamente quando o usuário passar o cursor sobre um vínculo, uma imagem, ou um outro objeto. Consulte “Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo”, na página 333.

Ir para o quadro da linha de tempo faz com que a linha de tempo salte até um determinado quadro. A caixa de seleção Loop, no inspetor de linhas de tempo, adiciona a ação Ir para o quadro da linha de tempo após o último quadro da animação, retornando-a ao primeiro quadro e iniciando a animação novamente. Consulte “Ir para o quadro da linha de tempo”, na página 332.

Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada existente em uma página pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Consulte “Definir o texto da camada”, na página 326.

CAPÍTULO 10

Como utilizar as molduras

As molduras são compostas de dois elementos principais — um conjunto de molduras e as molduras individuais. Um conjunto de molduras é uma página HTML que define a estrutura de um conjunto de molduras em um documento. A definição do conjunto de molduras abrange informações sobre o número de molduras exibidas em uma página, o tamanho das molduras, a origem da página carregada em uma moldura e outras propriedades que podem ser definidas. Uma página HTML com um conjunto de molduras não é exibida em um navegador, ela apenas armazena as informações sobre a maneira como as molduras em uma página serão exibidas.

As molduras HTML são regiões definidas espacialmente ou áreas em uma página HTML. Cada moldura em uma página “retém” um documento HTML individualmente. Geralmente, as molduras definem uma área de navegação e uma área de conteúdo em uma página da Web.

Quando um documento do Dreamweaver é dividido em molduras, são criados documentos HTML separados para o conjunto de molduras e para cada nova moldura. O conjunto de molduras é chamado de moldura-mãe e uma moldura é chamada de moldura-filha.

Um novo conteúdo pode ser criado diretamente em uma página com moldura; as páginas existentes podem ser vinculadas para serem abertas em uma moldura e pode ser configurado um comportamento que altere o conteúdo em várias molduras.

O que o usuário percebe como uma única página da Web com duas molduras constitui, na verdade, três arquivos distintos: o arquivo do conjunto de molduras e dois arquivos com o conteúdo que aparece dentro das molduras.

A alteração das propriedades das molduras e dos conjuntos de molduras permite redimensionar as molduras e utilizar os vínculos e os destinos para controlar o conteúdo de uma moldura.

Quando a opção Exibir > Bordas da moldura estiver desativada, o conjunto de molduras terá exatamente a mesma aparência que em um navegador. Quando as bordas da moldura forem exibidas, o Dreamweaver adicionará espaço ao redor do documento para a borda e aumentará a largura das bordas estreitas. Isto facilita a maneira de arrastar e selecionar uma moldura.

Como criar as molduras

As molduras podem ser criadas modificando um documento existente do Dreamweaver, dividindo-o em áreas de documento adicionais. Há várias maneiras de criar um conjunto de molduras: você pode desenhá-lo ou selecionar entre vários conjuntos de molduras predefinidos.

Como criar um conjunto de molduras

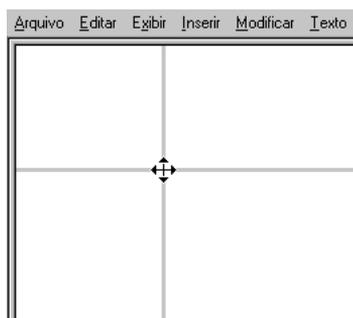
Antes de criar um conjunto de molduras ou trabalhar com molduras, torne visíveis as bordas da moldura na janela do documento.

Para exibir as bordas da moldura em um documento, escolha Exibir > Bordas da moldura.

Quando as bordas da moldura forem exibidas, será adicionado espaço em volta da borda do documento, fornecendo-lhe um indicador visual das áreas da moldura no documento.

Para criar um conjunto de molduras, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.
- Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh), arraste uma das bordas da moldura para dentro da janela do documento a fim de dividir o documento vertical ou horizontalmente. Arraste uma borda da moldura a partir de um dos cantos, para dividir o documento em quatro molduras.



Para excluir uma moldura:

Arraste a borda da moldura para fora da página ou até a borda da moldura-mãe.

Para inserir um conjunto de molduras predefinido

Os conjuntos de molduras predefinidos facilitam a seleção do tipo de conjunto de molduras a ser criado.

Os ícones dos conjuntos de molduras predefinidos, no painel de molduras da paleta de objetos, são uma representação visual de cada conjunto de molduras aplicado a um documento selecionado.



O conjunto de molduras selecionado envolve o documento atual — no qual o ponto de inserção está situado. A área azul do ícone correspondente a um conjunto de molduras predefinido representa a página ou moldura selecionada atualmente em um documento, enquanto que a área branca representa a(s) nova(s) moldura(s).

Para inserir um conjunto de molduras predefinido:

- 1 Coloque o ponto de inserção no documento que o conjunto de molduras irá circundar.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - No painel de molduras da paleta de objetos, selecione um conjunto de molduras predefinido. Para inserir o conjunto de molduras, clique em um ícone ou arraste-o diretamente para o documento.
 - Para selecionar um conjunto de molduras predefinido, escolha Inserir > Molduras > Esquerda, Direita, Superior, Inferior, Esquerda e superior, Superior esquerda, Esquerda superior, Dividir.

Como criar um conjunto aninhado de molduras

Um conjunto de molduras que estiver dentro de outro é denominado um conjunto aninhado de molduras. Cada novo conjunto de molduras criado inclui o seu documento HTML com um conjunto de molduras e documentos com molduras.

Utilize as molduras aninhadas para configurar várias molduras para um documento. Por exemplo: um documento com três molduras poderá exibir o logotipo de uma empresa em uma moldura no alto do documento, os controles de navegação em uma moldura no lado esquerdo de um documento e o conteúdo em uma terceira moldura.

Para criar um conjunto aninhado de molduras:

- 1 Coloque o ponto de inserção na moldura onde deverá ser inserido um conjunto aninhado de molduras.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.
 - No painel de molduras da paleta de objetos, selecione um ícone de conjunto de molduras.
 - Escolha Inserir > Molduras > Esquerda, Direita, Superior, Inferior, Esquerda e superior, Superior esquerda, Esquerda superior, Dividir.
 - Na janela do documento, mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows), ou a tecla Option (no Macintosh), arraste uma borda da moldura para dividi-la vertical ou horizontalmente.

Como selecionar uma moldura ou conjunto de molduras

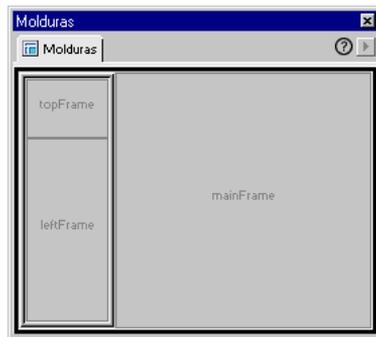
As molduras e os conjuntos de molduras são documentos HTML individuais. Para fazer alterações em uma moldura ou em um conjunto de molduras, inicie selecionando a moldura ou o conjunto de molduras a serem modificados. Você pode selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras na janela do documento, ou utilizar o inspetor de molduras.

Quando uma moldura ou um conjunto de molduras for selecionado, as linhas de seleção aparecerão no inspetor de molduras e na janela do documento.

Como utilizar o inspetor de molduras

O inspetor de molduras fornece uma representação visual das molduras em um documento. Você pode clicar em uma moldura ou um conjunto de molduras, no inspetor de molduras, para selecioná-los no documento, e em seguida exibir ou editar as propriedades do item escolhido, no inspetor de propriedades. Consulte “Sobre as propriedades das molduras e conjuntos de molduras”, na página 272.

O inspetor de molduras mostra a hierarquia da estrutura do conjunto de molduras de uma maneira que não poderá estar visível na janela do documento. No inspetor de molduras, uma borda tridimensional larga circunda um conjunto de molduras; as molduras são envoltas por uma linha fina cinza, e cada moldura é identificada por um nome.



Para exibir o inspetor de molduras, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Molduras.
- Pressione as teclas Ctrl e F10 (no Windows) ou Command e F10 (no Macintosh).

Para selecionar uma moldura no inspetor de molduras:

Clique na moldura, no inspetor de molduras.

Para selecionar um conjunto de molduras no inspetor de molduras:

Clique na borda que circunda as molduras, no inspetor de molduras.

Como selecionar uma moldura ou um conjunto de molduras na janela do documento

Na janela do documento, quando uma moldura for selecionada, suas bordas estarão marcadas com uma linha pontilhada; quando um conjunto de molduras for escolhido, todas as bordas das molduras nesse conjunto estarão marcadas com uma linha pontilhada.

Selecione as molduras ou os conjuntos de molduras, para alterar suas propriedades. O inspetor de propriedades exibirá as propriedades da moldura ou conjunto de molduras selecionado. Consulte “Sobre as propriedades das molduras e conjuntos de molduras”, na página 272.

Para selecionar uma moldura na janela do documento:

Pressione a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh) e clique dentro de uma moldura.

Para selecionar um conjunto de molduras na janela do documento:

Clique na borda de uma moldura, na janela do documento.

Para mover a seleção até a próxima moldura, siga um dos procedimentos abaixo:

- Para mover a seleção até a próxima moldura, Pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Command (no Macintosh), mais a tecla de seta à direita ou à esquerda.
- Para mover a seleção até o conjunto-pai de molduras, Pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Command (no Macintosh), mais a tecla de seta para cima.
- Para mover a seleção até a moldura-filha, Pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Command (no Macintosh), mais a tecla de seta para baixo.

Como salvar os arquivos de molduras e de conjuntos de molduras

Um arquivo de conjunto de molduras e seus arquivos de molduras associados devem ser salvos para que a página possa ser visualizada em um navegador. É possível salvar uma página com um conjunto de molduras ou com uma moldura individualmente, ou salvar todos os arquivos de molduras abertos e a página com o conjunto de molduras.

Quando o Dreamweaver for utilizado para criar documentos com molduras, a cada novo documento será dado um nome de arquivo temporário — por exemplo: MolduraSemNome_1 para a página com o conjunto de molduras, SemNome_1, SemNome_2, etc. para as páginas com molduras.

Quando uma das opções de salvamento for selecionada, será aberta a caixa de diálogo Salvar o arquivo, já pronta para salvar um documento com o seu nome de arquivo temporário. Como os arquivos não têm título, poderá ser difícil determinar qual arquivo com moldura está sendo salvo. Examine as linhas da seleção da moldura na janela do documento, para identificar o documento que está sendo salvo. A área selecionada identifica a moldura mencionada na caixa de diálogo Salvar o arquivo.

Como salvar um arquivo com um conjunto de molduras

Para salvar um arquivo com um conjunto de molduras, escolha uma das seguintes opções:

- Para salvar o arquivo com um conjunto de molduras, escolha Arquivo > Salvar o conjunto de molduras.
- Para salvar o arquivo com o conjunto de molduras como sendo novo, escolha Arquivo > Salvar o conjunto de molduras como.

Como salvar um arquivo de moldura

Para salvar um documento inserido em uma moldura, clique na moldura e, em seguida escolha Arquivo > Salvar.

Como salvar todos os arquivos em um conjunto de molduras

Para salvar todos os documentos abertos, inclusive os individuais, os documentos com moldura e os documentos com um conjunto de molduras, escolha Arquivo > Salvar todos.

Nota: Ao salvar os arquivos, utilize as linhas de seleção de molduras, na janela do documento, para ajudá-lo a identificar os documentos com molduras e aqueles com um conjunto de molduras.

Sobre as propriedades das molduras e conjuntos de molduras

As molduras e os conjuntos de molduras têm inspetores de propriedades próprios.

- As propriedades das molduras determinam o nome da moldura, arquivo de origem, margens, paginação, redimensionamento e bordas de cada moldura em um conjunto.
- As propriedades dos conjuntos de molduras controlam as dimensões das molduras, assim como a cor e largura das bordas entre elas.

Para exibir as propriedades da moldura:

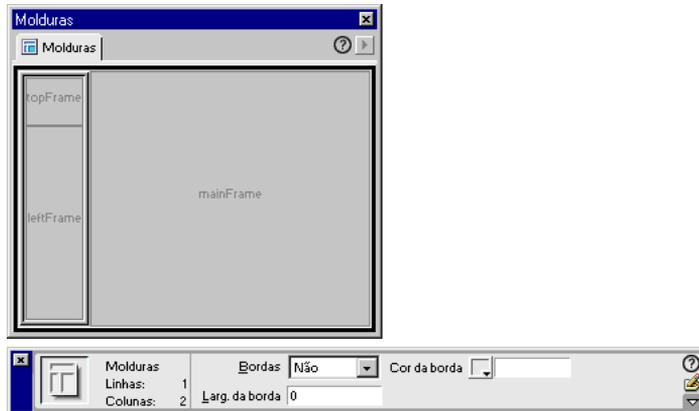
- 1 Escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, caso não esteja aberto.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique na moldura.
 - Clique em uma moldura, no inspetor de molduras.

Como definir as propriedades das molduras

Utilize o inspetor de propriedades da moldura, para denominar uma moldura e definir as bordas e margens. Para examinar todas as seguintes propriedades das molduras, clique na seta de expansão, localizada no canto inferior direito do inspetor de propriedades:

Para especificar as propriedades das molduras:

- 1 Selecione uma moldura, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em uma moldura, no inspetor de molduras.
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique em uma moldura na janela do documento.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, para abrir o inspetor de propriedades. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.



- 3 Para denominar uma moldura, digite um nome no campo Nome da moldura.

Nota: Nome da moldura determina o nome da moldura, a ser utilizado como referência de destino e roteiro de hipervínculos. O nome de uma moldura deve conter apenas uma palavra. São permitidos os sinais de sublinhado (), porém hífen (-), pontos (.) e espaços não o são. Os nomes das molduras devem iniciar com uma letra (ao invés de um número). Não utilize as palavras reservadas do JavaScript (por exemplo: top ou navigator) como nomes de molduras.

- 4 Escolha uma dentre as seguintes opções de molduras:
- Orig determina o documento de origem da moldura. Digite um nome de arquivo ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o arquivo. Também é possível abrir um arquivo em uma moldura, posicionando o cursor na mesma e escolhendo Arquivo > Abrir na moldura.
 - Paginação determina se as barras de rolagem aparecerão quando não houver espaço suficiente para exibir o conteúdo da moldura. A definição padrão da maioria dos navegadores é Autom.
 - Sem redimens. restringe o tamanho da moldura e impede que os usuários arrastem as suas bordas. As molduras podem ser sempre redimensionadas na janela do documento, contudo, se essa opção for selecionada, um usuário não poderá redimensioná-las em seu navegador.
 - Bordas controlam a borda da moldura. As opções são Sim, Não e Padrão. Essa escolha anula as definições de borda em vigor para o conjunto de molduras. Consulte “Como definir as propriedades dos conjuntos de molduras”, na página 275. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim. Para desativar uma borda, todas as molduras a ela adjacentes deverão estar definidas como Não (ou Padrão, com o conjunto-pai de molduras definido como Não).
 - Cor da borda define a cor de todas as bordas adjacentes à moldura. Essa definição anula a cor da borda do conjunto de molduras.
- 5 Defina as seguintes opções de margem (se as opções não estiverem visíveis, clique na seta de expansão, no canto inferior direito):
- Largura da margem** define a largura das margens esquerda e direita, em pixels (o espaço entre as bordas da moldura e o seu conteúdo).
- Altura da margem** define a altura das margens superior e inferior, em pixels (o espaço entre as bordas da moldura e o seu conteúdo).

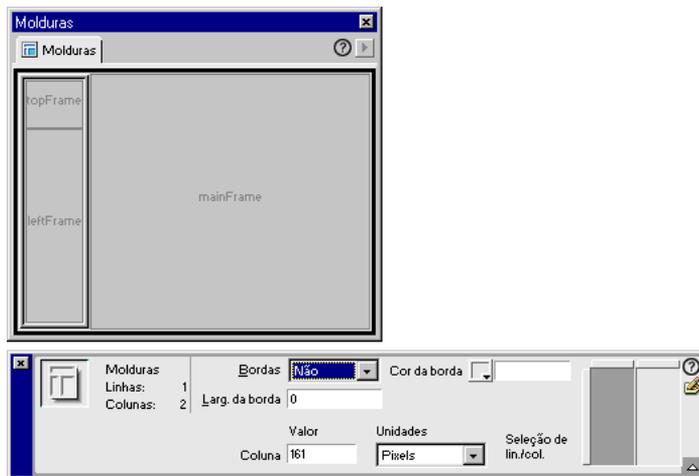
Como definir as propriedades dos conjuntos de molduras

Utilize as propriedades dos conjuntos de molduras para definir as bordas e o tamanho das molduras. A definição da propriedade de uma moldura anulará o parâmetro correspondente a um conjunto de molduras. Por exemplo: a definição das propriedades da borda em uma moldura anulará essas mesmas propriedades definidas no conjunto de molduras.

Os conjuntos de molduras predefinidos são utilizados para aplicar rapidamente um conjunto a um documento. Esses conjuntos compartilham os seguintes valores de propriedades padrão: não haverá bordas, barras de rolagem e redimensionamento de molduras quando forem visualizadas em um navegador. Para alterar os valores padrão, selecione as opções desejadas no inspetor de propriedades.

Para exibir as propriedades do conjunto de molduras:

- 1 Escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, caso não esteja aberto.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em uma borda entre duas molduras, na janela do documento.
 - Clique na borda que circunda as molduras, no inspetor de molduras.
- 3 Para examinar todas as propriedades dos conjuntos de molduras, clique na seta de expansão, no canto inferior direito do inspetor de propriedades.



Para especificar as propriedades do conjunto de molduras:

- 1 Selecione um conjunto de molduras.
- 2 No menu pop-up Bordas, selecione se as bordas serão exibidas em volta das molduras quando o documento for exibido em um navegador.
 - Se desejar exibir as bordas, selecione Sim.
 - Se não desejar exibir as bordas, selecione Não.
 - Caso o navegador do usuário deva determinar como as bordas serão exibidas, selecione Padrão.
- 3 No campo Largura da borda, digite um número, para especificar a largura das bordas no conjunto de molduras. Digite 0, para especificar sem borda.
- 4 No campo Cor da borda, digite um valor hexadecimal correspondente a uma cor, ou utilize o seletor de cores para selecionar uma cor para a borda.
- 5 Para selecionar as opções de tamanho de moldura, clique nas guias na caixa Seleção de lin./col., para escolher uma linha, ou nas guias situadas no alto, para selecionar uma coluna. Em seguida, no campo Valor, digite um número para definir o tamanho da linha ou coluna selecionada, e, no menu pop-up Unidades, especifique a unidade de medida para o número no campo Valor.

Como denominar um documento com um conjunto de molduras

Adicione um título a uma página com um conjunto de molduras, através da opção de propriedades da página.

Para denominar uma página com um conjunto de molduras:

- 1 Selecione um conjunto de molduras, seguindo um dos procedimentos abaixo:
 - Clique na borda do conjunto de molduras, no inspetor de molduras.
 - Mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows) ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), clique em uma moldura na janela do documento. Talvez seja necessário pressionar a tecla Alt (no Windows) ou Command (no Macintosh) mais a tecla de seta para cima, para selecionar o conjunto de molduras.
- 2 Escolha Modificar > Propriedades da página.
- 3 No campo Título, digite um nome para o documento.

Como especificar os tamanhos das molduras

Arraste a borda de uma moldura na janela do documento, a fim de definir os tamanhos aproximados das molduras; em seguida, utilize o inspetor de propriedades para especificar a quantidade de espaço que o navegador reservará para uma moldura, quando o tamanho da tela não permitir que as molduras sejam exibidas no tamanho em que foram criadas.

Para especificar os tamanhos das molduras:

- 1 Clique na borda de uma moldura, para selecionar o conjunto de molduras.
Escolha Exibir > Bordas da moldura, se as bordas não estiverem visíveis.
- 2 No inspetor de propriedades, clique na seta de expansão, para exibir todas as propriedades.
- 3 Na caixa Seleção de lin./col., clique na linha ou coluna a ser alterada.



- 4 Para especificar como o espaço será alocado quando a janela do navegador for redimensionada, digite um número na caixa Valor e escolha uma dentre as seguintes opções de Unidades:
 - Pixels define o tamanho da coluna ou linha selecionada como um valor absoluto. Esta é a melhor opção para as molduras que deverão ter sempre o mesmo tamanho, como uma barra de navegação. Se for definida uma opção de Unidades diferente para as outras molduras, o espaço reservado a elas será definido apenas depois que as molduras especificadas em pixels tiverem assumido o seu tamanho total.
 - Percentagem específica que a moldura deverá assumir um valor percentual do conjunto de molduras do qual faz parte. Para as molduras especificadas com unidades como percentagens, o espaço será alocado após o das molduras definidas em pixels, porém antes das molduras definidas como relativas.
 - Relativa específica que o espaço destinado à moldura deverá ser proporcional ao das outras molduras. O espaço reservado às molduras especificadas com unidades relativas é definido após as molduras definidas em pixels e percentagens, porém elas consumirão todo o espaço restante na janela do navegador.

Como definir as bordas de molduras e conjuntos de molduras

É possível especificar a aparência das bordas de molduras e conjuntos de molduras em um documento. Ao especificar as opções de bordas de uma moldura, a opção do conjunto de molduras correspondente será ignorada.

Para definir as bordas de molduras:

- 1 Selecione a moldura, clicando e mantendo pressionada a tecla Alt (no Windows), ou as teclas Option e Shift (no Macintosh), ou clique na moldura, no inspetor de molduras.
- 2 Defina as seguintes opções no inspetor de propriedades:
 - Bordas controlam a borda das molduras. As opções são Sim, Não e Padrão. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim. Para desativar uma borda, todas as molduras a ela adjacentes deverão estar definidas como Não (ou Padrão, com o conjunto-pai de molduras definido como Não).
 - Cor da borda define a cor de todas as bordas adjacentes à moldura.

Para definir as bordas do conjunto de molduras:

- 1 Selecione o conjunto de molduras, clicando na borda de uma moldura, na janela do documento, ou na borda que circunda as molduras, no inspetor de molduras.
- 2 Defina as seguintes opções no inspetor de propriedades:
 - Bordas controlam a borda das molduras no conjunto de molduras. Escolha Sim, para exibir as bordas em cores e três dimensões; Não, para exibir as bordas em cinza e lisas, ou Padrão, para que o navegador determine como serão exibidas as bordas. A definição padrão da maioria dos navegadores é Sim.
 - Cor da borda define a cor de todas as bordas no conjunto de molduras. Essa definição pode ser ignorada para uma única moldura, especificando uma cor de borda para essa moldura.
 - Largura da borda especifica a largura das bordas no conjunto de molduras. Digite 0, para especificar sem borda.

Como alterar a cor do fundo de uma moldura

É possível alterar a cor do fundo de uma moldura, definindo a cor do fundo do documento na moldura.

Para alterar a cor do fundo de um documento em uma moldura:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Posicione o cursor na moldura e escolha Modificar > Propriedades da página.
 - Mantendo pressionado o botão direito do mouse (no Windows), ou a tecla Control (no Macintosh), clique na moldura e, no menu contextual, escolha Propriedades da página.
- 2 Clique no menu pop-up Fundo, para selecionar uma cor.

Como controlar o conteúdo de molduras com os vínculos

Utilize o menu pop-up Destino, no inspetor de propriedades, para selecionar uma moldura na qual abrir um arquivo. É possível definir a abertura de um arquivo em uma nova janela, a substituição das informações na mesma moldura que o vínculo e a substituição das informações em outra moldura.

O conteúdo indicado por um vínculo pode anular a moldura ou aparecer em uma janela de navegador inteiramente nova.

Para designar uma moldura:

- 1 Selecione um texto ou objeto.
- 2 No campo Vínculo, no inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Digite o nome do arquivo a ser vinculado.
 - Clique no ícone correspondente à pasta e selecione o arquivo a ser vinculado.
 - Clique e arraste o ícone do indicador de arquivos, para selecionar o arquivo a ser vinculado.

Para especificar uma âncora no outro arquivo a ser vinculado, digite o sinal de número (#) antes do nome da âncora. Consulte “Como criar vínculos a uma âncora com nome”, na página 119.

- 3** No menu pop-up Destino, escolha um destino no qual o documento vinculado será exibido.
- `_blank` abre o documento vinculado em uma nova janela de navegador e disponibiliza a janela.
 - `_parent` abre o documento vinculado no conjunto-pai de molduras do vínculo.
 - `_self` abre o vínculo na moldura, substituindo o conteúdo da mesma.
 - `_top` abre o vínculo no conjunto de molduras mais distante do documento, substituindo todas as molduras.
 - Se as molduras tiverem sido denominadas no inspetor de propriedades, os nomes das molduras aparecerão nesse menu. A seleção de uma moldura definida abrirá um documento vinculado na moldura escolhida.

Como criar um conteúdo NOFRAMES

O Dreamweaver permite especificar conteúdos a serem exibidos nos navegadores mais antigos, com base em texto e sem suporte às molduras. O Dreamweaver insere o conteúdo especificado no documento com o conjunto de molduras, utilizando uma instrução semelhante à seguinte:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">  
este é o conteúdo noframes.  
</body></noframes>
```

Quando um navegador sem suporte às molduras carregar o arquivo do conjunto de molduras, o navegador exibirá apenas o conteúdo NOFRAMES.

Para definir o conteúdo NOFRAMES:

- 1** Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Editar o conteúdo NoFrames.
O Dreamweaver limpará a janela do documento e as palavras “Conteúdo NoFrames” aparecerão no alto da área do corpo do documento.
- 2** Para criar o conteúdo NoFrames, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Na janela do documento, digite ou insira o conteúdo.
 - Escolha Janela > Origem de HTML e, entre os rótulos `<noframes>`, digite o conteúdo ou o código HTML para o conteúdo.
- 3** Escolha novamente Modificar > Conjunto de molduras > Editar o conteúdo NoFrames, para retornar à exibição normal do documento com o conjunto de molduras.

Como utilizar os comportamentos com molduras

É possível aplicar vários comportamentos que se valem do modo de operação das molduras. Geralmente, as molduras são utilizadas quando o designer da página da Web deseja controlar a exibição de seu conteúdo. Há vários comportamentos que facilitam a alteração do conteúdo de uma moldura.

- Definir o texto da moldura substitui o conteúdo e a formatação de uma moldura pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Utilize esta ação para exibir informações dinamicamente. Consulte “Definir o texto da moldura”, na página 325.
- A ação Ir para a URL abre uma nova página na janela ou na moldura especificada. Esta ação é particularmente útil para alterar o conteúdo de duas ou mais molduras com um clique. Consulte “Ir para a URL”, na página 318.
- Inserir a barra de navegação é utilizada para direcionar um usuário a páginas específicas em um site da Web. É possível anexar os comportamentos a imagens da barra de navegação e definir qual imagem será exibida, com base nas ações do usuário. Por exemplo: é possível mostrar uma imagem de botão no estado ativo ou inativo, para permitir que o usuário saiba qual página de um site está sendo exibida. Consulte “Como inserir uma barra de navegação”, na página 125.

Inserir o menu de salto permite configurar uma lista de menu pop-up com vínculos que abrem arquivos em uma janela de navegador, quando forem clicados. Uma janela ou moldura específica também pode ser designada, na qual o documento será aberto. Consulte “Como inserir um menu de salto”, na página 122.

CAPÍTULO 11

Como inserir mídia

Para inserir um applet de Java, um filme Shockwave ou Flash, controle ActiveX ou outros objetos de áudio ou vídeo em uma página, siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o ponto de inserção no local onde deseja inserir o objeto e, em seguida, clique no botão apropriado, na paleta de objetos.
- Arraste o botão apropriado, da paleta de objetos até o local onde deseja que o objeto apareça na janela do documento.
- Posicione o ponto de inserção e, em seguida, escolha o objeto apropriado no submenu Inserir > Mídia.

Na maioria dos casos, aparecerá uma caixa de diálogo, que permite escolher um arquivo de origem e especificar certos parâmetros do objeto de mídia. Para evitar que estas caixas de diálogo apareçam, escolha Editar > Preferências e desmarque a opção Mostrar a caixa de diálogo quando inserir objetos.

Cada botão desta paleta insere o código de origem de HTML necessário ao aparecimento do objeto na página. Utilize o inspetor de propriedades para especificar o arquivo de origem, as dimensões e outros parâmetros relevantes.

Como iniciar um editor externo de mídia

É possível clicar duas vezes em qualquer arquivo na janela do site para editá-lo. Se o arquivo for um arquivo HTML, ele será aberto no Dreamweaver. Se ele for de outro tipo, como um arquivo de imagem ou de filme Flash, ele será aberto em um editor externo apropriado, como o Fireworks ou Flash.

Cada tipo de arquivo está associado a um ou mais editores externos. O editor que for iniciado quando você clicar duas vezes no arquivo na janela do site é denominado editor primário.

Se houver mais de um editor associado ao tipo de arquivo, será possível iniciar um editor secundário para um determinado arquivo: clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou, mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh), clique no nome do arquivo na janela do site e escolha um editor no submenu Abrir com, do menu contextual.

Na maioria das vezes, o editor primário é o mesmo aplicativo que seria iniciado se você clicasse duas vezes no ícone correspondente ao arquivo na área de trabalho. Para especificar explicitamente os editores externos que deverão ser iniciados para um determinado tipo de arquivo, escolha Editar > Preferências e, na lista de categorias, selecione Editores externos. As extensões dos nomes de arquivos, como .gif, .wav e .mpg, encontram-se listadas à esquerda, abaixo de Extensões. Os editores associados à extensão selecionada encontram-se listados à direita, abaixo de Editores.

Para iniciar o editor primário de uma imagem incluída em um documento HTML, pressione a tecla Control enquanto clica duas vezes na imagem (no Windows) ou pressione a tecla Command enquanto clica duas vezes na imagem (no Macintosh) na janela do documento. Observe que este método de iniciar um editor funciona apenas para as imagens, e não para outros tipos de mídia incorporada em um documento.

Para adicionar um tipo de arquivo à lista de extensões nas preferências dos Editores externos:

- 1 Clique no botão de adição (+), situado acima da lista de extensões.
- 2 Digite a extensão do nome de arquivo (incluindo o ponto no início da extensão), ou diversas extensões relacionadas, separadas por espaços.

Para adicionar um editor a um determinado tipo de arquivo:

- 1 Selecione a extensão do tipo de arquivo na lista de extensões.
- 2 Clique no botão de adição (+), situado acima da lista de editores.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha o aplicativo a ser adicionado à lista de editores.

Para remover um tipo de arquivo da lista:

- 1 Selecione o tipo de arquivo na lista de extensões.

Nota: Não é possível desfazer a ação depois de remover um tipo de arquivo da lista, portanto certifique-se de não precisar dele antes de removê-lo.

- 2 Clique no botão de subtração (–), situado acima da lista de extensões.

Para dissociar um editor de um tipo de arquivo:

- 1 Selecione o tipo de arquivo na lista de extensões.
- 2 Selecione o editor na lista de editores.
- 3 Clique no botão de subtração (–), situado acima da lista de editores.

Para tornar um editor o editor primário de um tipo de arquivo:

- 1 Selecione o tipo de arquivo.
- 2 Selecione o editor (ou adicione-o, se já não estiver na lista).
- 3 Clique no botão Tornar primário.

Como utilizar as Design Notes com objetos de mídia

Do mesmo modo que faria com outros objetos no Dreamweaver, você poderá adicionar as Design Notes a um objeto de mídia.

Para adicionar as Design Notes a um objeto de mídia:

- 1 Clique com o botão direito do mouse no objeto (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique no objeto (no Macintosh) na janela do documento.
- 2 No menu contextual, escolha Design Notes.
- 3 Digite as Design Notes. Para obter mais detalhes, consulte “Sobre as Design Notes”, na página 172.

Como inserir filmes Shockwave

Shockwave, o padrão da Macromedia para multimídia interativa na Web, é um formato compactado que permite que os arquivos de mídia criados no Macromedia Director sejam descarregados rapidamente e executados pela maior parte dos navegadores mais comuns.

O software que executa os filmes Shockwave está disponível como um plug-in do Netscape Navigator e um controle ActiveX. Quando você inserir um filme Shockwave, o Dreamweaver utilizará os rótulos OBJECT (para o controle ActiveX) e EMBED (para o plug-in), a fim de obter os melhores resultados em todos os navegadores. Quando você fizer alterações ao filme no inspetor de propriedades, o Dreamweaver mapeará as entradas dos parâmetros apropriados aos rótulos OBJECT e EMBED.

Para obter os melhores resultados em diversas plataformas, utilize o Macromedia Aftershock para adicionar wrappers de HTML e JavaScript aos filmes Shockwave. O Aftershock é capaz de adicionar diversos recursos aos filmes Shockwave, inclusive a possibilidade de detecção das versões do navegador e dos plug-ins utilizados pelo visitante, para que se adaptem de maneira condizente. Para obter mais informações sobre o Aftershock, consulte “Como inserir e editar os objetos Aftershock”, na página 290.

Para inserir um filme Shockwave:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o filme Shockwave.
- 2 Clique no botão Shockwave, na paleta de objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de filme.
- 4 No inspetor de propriedades, digite a largura e altura do filme, nas caixas L e U.

Estas são as únicas propriedades necessárias. Consulte “Propriedades do Shockwave”, na página 287 para obter mais informações sobre as outras propriedades.

Propriedades do Shockwave

Para garantir os melhores resultados, tanto no Microsoft Internet Explorer como no Netscape Navigator, o Dreamweaver insere os filmes Shockwave utilizando os rótulos OBJECT e EMBED. (OBJECT é o rótulo definido pela Microsoft para os controles ActiveX, enquanto que EMBED é o rótulo definido pela Netscape para os plug-ins). Para exibir as propriedades no inspetor de propriedades, selecione um filme Shockwave.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o filme para a criação de roteiros. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do filme, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Arquivo especifica o caminho até o arquivo do filme Shockwave. Digite um caminho ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo.

Rótulo determina os rótulos utilizados para identificar o filme Shockwave. É possível escolher os rótulos OBJECT e EMBED ou apenas um destes rótulos. Recomendamos o valor padrão, OBJECT e EMBED.

Alinhar determina como o filme será alinhado na página. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203, para obter uma descrição de cada opção.

Cor do fundo especifica uma cor de fundo para a área do filme. Esta cor também aparecerá enquanto o filme não estiver sendo executado (durante a carga e após a sua execução).

Ident define o parâmetro opcional Ident. do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais freqüentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Bordas especifica a largura da borda ao redor do filme.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do filme.

Imagem Alt. (apenas com o rótulo OBJECT) especifica uma imagem a ser exibida, se o navegador do usuário não oferecer suporte aos controles ActiveX.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados parâmetros adicionais a serem passados ao filme Shockwave. Consulte “Sobre os parâmetros”, na página 297. O filme Shockwave deve contar com um autor, para poder receber estes parâmetros.

Como inserir filmes Flash

A tecnologia Flash da Macromedia constitui a solução mais eficiente para a produção de gráficos e animações com base em vetores. O Flash Player está disponível tanto como um plug-in do Netscape Navigator quanto um controle ActiveX para o Internet Explorer, tendo sido incluído nas versões mais atuais do Netscape Navigator, Microsoft Windows 98 e America Online.

Utilize o Macromedia Flash para criar filmes Flash. Se você utiliza o Flash 3, utilize o Aftershock para adicionar a detecção de roteiros e da versão de plug-ins ao filme; consulte “Como inserir e editar os objetos Aftershock”, na página 290. Se você utilizar o Flash 4, utilize o comando Publicar com a mesma finalidade.

Quando você inserir um filme Flash em um documento, o Dreamweaver utilizará os rótulos OBJECT (definido pela Microsoft para os controles ActiveX) e EMBED (definido pela Netscape), a fim de obter os melhores resultados em todos os tipos de navegadores. Quando você fizer alterações ao filme no inspetor de propriedades, o Dreamweaver mapeará as entradas dos parâmetros apropriados aos rótulos OBJECT e EMBED.

Nota: Se você tiver inserido um filme através da utilização do objeto Flash, o filme poderá ser exibido apenas com o Flash Player 4, mesmo se tiver sido criado com o Flash 3. A versão 3 e mais antigas do Flash Player são incapazes de exibir filmes inseridos através da utilização do objeto Flash. Os visitantes à sua página que utilizarem a versão 3 ou anteriores do Flash Player serão solicitados a atualizá-la para a versão 4 do Flash Player.

Para inserir um filme Flash:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o filme.
- 2 Clique no botão Flash, na paleta de objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de filme Flash.
- 4 No inspetor de propriedades, digite a largura e altura do filme, nas caixas L e U.

Estas são as únicas propriedades necessárias. Consulte “Propriedades dos filmes Flash”, na página 288 para obter mais informações sobre as outras propriedades.

Propriedades dos filmes Flash

Para garantir os melhores resultados, tanto no Internet Explorer como no Netscape Navigator, o Dreamweaver insere os filmes Flash utilizando os rótulos OBJECT e EMBED. (OBJECT é o rótulo definido pela Microsoft para os controles ActiveX, enquanto que EMBED é o rótulo definido pela Netscape para os plug-ins). Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um filme Flash.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o filme para a criação de roteiros. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do filme, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Arquivo especifica o caminho até o arquivo do filme Flash. Digite um caminho ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo.

Rótulo determina os rótulos utilizados para identificar o filme. É possível escolher os rótulos OBJECT e EMBED, ou apenas um destes rótulos. Recomendamos o valor padrão, OBJECT e EMBED.

Alinhar determina como o filme será alinhado na página. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203, para obter uma descrição de cada opção.

Cor do fundo especifica uma cor de fundo para a área do filme. Esta cor também aparecerá enquanto o filme não estiver sendo executado (durante a carga e após a sua execução).

Ident define o parâmetro opcional Ident. do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais frequentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Bordas especifica a largura da borda ao redor do filme.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do filme.

Imagem Alt. (apenas com o rótulo OBJECT) especifica uma imagem a ser exibida, se o navegador do usuário não oferecer suporte aos controles ActiveX.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados parâmetros adicionais a serem passados ao filme. Consulte “Sobre os parâmetros”, na página 297. O filme deve contar com um autor, para poder receber estes parâmetros.

Qualidade define o parâmetro QUALITY dos rótulos OBJECT e EMBED que executam o filme. Consulte a documentação do Flash para obter uma descrição das opções. As opções são Baixa, Baixa autom., Alta autom. e Alta.

Escala define o parâmetro SCALE dos rótulos OBJECT e EMBED que executam o filme. Consulte a documentação do Flash para obter uma descrição das opções.

Execução automática executa o filme automaticamente quando a página for carregada.

Loop faz com que o filme seja repetido indefinidamente.

Como inserir e editar os objetos Aftershock

O Aftershock é um utilitário da Macromedia, incluído no pacote do Director. O Aftershock gera códigos HTML e JavaScript a serem associados aos filmes Shockwave e Flash; ele pode ser utilizado, por exemplo, para detectar a versão de um plug-in utilizado pelo visitante de sua página e para fornecer um conteúdo apropriado. É possível abrir os arquivos criados pelo Aftershock no Dreamweaver e, em seguida, colar o conteúdo em outros documentos do Dreamweaver. Para editar os objetos Aftershock, instale este programa no seu sistema, selecione o HTML gerado por ele em um documento e, no inspetor de propriedades, clique em Iniciar o Aftershock.

No Flash 4, o Aftershock foi absorvido pelo recurso Publicar. No entanto, o Aftershock ainda é útil para os usuários do Flash 3 e do Director.

Para inserir objetos Aftershock no Dreamweaver:

- 1 No Dreamweaver, abra um arquivo HTML criado pelo Aftershock.
Os elementos do Aftershock aparecerão como objetos não-editáveis no Dreamweaver. Se um objeto incluir uma imagem de visualização, o Dreamweaver a exibirá.
- 2 Copie o conteúdo do arquivo e cole-o em outro documento do Dreamweaver.

Para editar um objeto Aftershock:

- 1 Selecione um objeto Aftershock e abra o inspetor de propriedades.
- 2 Clique em Iniciar o Aftershock.
- 3 Edite o arquivo no Aftershock, salve as alterações e saia do utilitário.
Quando você sair do Aftershock, o Dreamweaver atualizará o conteúdo do objeto Aftershock, incluindo as novas informações.

Como inserir objetos do Generator

O Macromedia Generator proporciona a possibilidade de tratar de conteúdo dinâmico na Web. Os arquivos do Generator podem ser criados com o Flash 4, utilizando os modelos gratuitos de autoria do Generator; os arquivos passam a ser veiculados por um servidor da Web que executa o software de servidor do Generator. É possível inserir um objeto do Generator em um documento do Dreamweaver.

Para inserir um objeto do Generator:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o objeto.
- 2 Clique no botão Generator, na paleta de objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione o arquivo de modelo do Generator (.swt).
- 4 Se desejar, clique no botão de adição (+) para adicionar um par de parâmetros *name=value*. Em seguida, digite o nome do parâmetro no campo Nome e o valor do parâmetro no campo Valor. Repita esta etapa para cada parâmetro.
- 5 Para remover um parâmetro, selecione-o na lista Parâmetros e clique no botão de subtração (-).
- 6 Quando terminar de digitar os parâmetros, clique em OK, para inserir o objeto do Generator.

Para editar os parâmetros depois que o objeto do Generator tiver sido inserido, utilize o inspetor de origem de HTML.

O servidor do Generator tentará obter valores de um arquivo de banco de dados para a inserção no modelo; se não houver um banco de dados disponível, o servidor usará os pares *name=value* fornecidos por você durante a inserção do objeto.

Como inserir o conteúdo de plug-ins do Netscape Navigator

Os plug-ins aprimoram o funcionamento do Netscape Navigator, possibilitando maneiras de exibir o conteúdo de mídia em diversos formatos.

Depois de criar o conteúdo de um plug-in do Navigator, é possível utilizar o Dreamweaver para inseri-lo em um documento HTML. O Dreamweaver utiliza o rótulo EMBED para marcar a referência ao arquivo de conteúdo.

Para inserir o conteúdo de plug-ins do Navigator:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o conteúdo.
- 2 Clique no botão Plug-in, na paleta de objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo de conteúdo para o plug-in do Navigator.

Propriedades dos plug-ins do Netscape Navigator

Após ter inserido o conteúdo de um plug-in do Netscape Navigator, utilize o inspetor de propriedades para definir os parâmetros do conteúdo. Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um objeto plug-in do Netscape Navigator.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Plug-in especifica um nome que identificará o plug-in para a criação de roteiros. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura, em pixels, alocadas ao objeto na página. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paucas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Orig especifica o arquivo de origem dos dados. Digite um nome de arquivo, ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo.

URL do Plg especifica a URL do atributo PLUGINSOURCE. Digite a URL completa do site onde os usuários poderão descarregar o plug-in. Se o usuário que estiver visualizando a página não contar com o plug-in, o navegador tentará descarregá-lo a partir desta URL.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203, para obter uma descrição de cada opção.

Espaço V e **Espaço H** especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do plug-in.

Bordas especifica a largura da borda ao redor do plug-in.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual poderão ser digitados parâmetros adicionais, a serem passados ao plug-in do Netscape Navigator. Consulte “Sobre os parâmetros”, na página 297. Muitos plug-ins respondem a parâmetros especiais. O plug-in Flash, por exemplo, inclui parâmetros relacionados a BGCOLOR, SALIGN e SCALE.

Como executar os plug-ins na janela do documento

É possível visualizar filmes e animações que dependem dos plug-ins do Navigator — ou seja, elementos que utilizam o rótulo EMBED — diretamente na janela do documento. Não é possível visualizar na janela do documento os filmes ou animações que dependem dos controles ActiveX. É possível executar todos os elementos de plug-in simultaneamente, a fim de examinar a aparência que a página terá para o usuário, ou executar cada elemento individualmente, para garantir que o elemento de mídia correto tenha sido incorporado.

Para executar os filmes, assegure-se de que os plug-ins necessários tenham sido instalados no computador. Quando o Dreamweaver for inicializado, ele procurará automaticamente todos os plug-ins instalados, inicialmente na pasta Configuration/Plugins e, em seguida, nas pastas de plug-in de todos os navegadores que estiverem instalados.

Para executar o conteúdo de plug-ins na janela do documento:

- 1 Insira um ou mais elementos de mídia, escolhendo Inserir > Mídia > Shockwave, Inserir > Mídia > Flash ou Inserir > Mídia > Plug-in.
- 2 Execute o conteúdo do plug-in:
 - Selecione um dos elementos de mídia que tiver inserido e escolha Exibir > Plug-ins > Executar.
 - Escolha Exibir > Plug-ins > Executar todos, para executar todos os elementos de mídia da página que dependerem de plug-ins.

Para interromper a execução do conteúdo de plug-ins:

Selecione um elemento de mídia e escolha Exibir > Plug-ins > Parar, ou escolha Exibir > Plug-ins > Parar todos, para parar a execução de todo o conteúdo dos plug-ins.

Resolução de problemas relacionados aos plug-ins do Navigator

Se, após ter seguido estas etapas para executar o conteúdo do plug-in na janela do documento, alguns elementos do conteúdo do plug-in não forem executados, tente um dos seguintes procedimentos:

- Certifique-se de que o plug-in associado esteja instalado no computador e que o conteúdo do mesmo seja compatível com a versão do plug-in que você possui.
- Abra o arquivo Configuration/badplugins.cfg em um editor de texto e procure o plug-in em questão na lista. O arquivo badplugins.cfg controla os plug-ins que acarretarão falhas do Dreamweaver ou outros problemas sérios. Se houver problemas com qualquer outro plug-in, adicione-o a este arquivo.
- Certifique-se de contar com memória suficiente (e, no Macintosh, que haja memória suficiente alocada ao Dreamweaver). Alguns plug-ins exigem entre 2 MB e 5 MB a mais de memória, para que sejam executados.

Como inserir um controle ActiveX

Os controles ActiveX (anteriormente conhecidos como controles OLE) são componentes reutilizáveis, semelhantes a mini-aplicativos que podem funcionar como plug-ins dos navegadores. Eles são executados no Internet Explorer com o Windows, porém não são executados no Macintosh ou no Netscape Navigator. No Dreamweaver, o objeto ActiveX permite fornecer atributos e parâmetros para um controle ActiveX no navegador do visitante.

O Dreamweaver utiliza o rótulo OBJECT para marcar o local na página onde o controle ActiveX aparecerá e para fornecer parâmetros ao controle ActiveX.

Para inserir o conteúdo de controles ActiveX:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o conteúdo.
- 2 Clique no botão ActiveX, na paleta de objetos.

Um ícone marca o local onde o controle ActiveX aparecerá na página no Internet Explorer.

Propriedades do ActiveX

Após ter inserido um objeto ActiveX, utilize o inspetor de propriedades para definir os atributos do rótulo OBJECT e parâmetros do controle ActiveX. Clique em Parâmetros, no inspetor de propriedades, para digitar os nomes e valores relativos às propriedades que não aparecem no inspetor de propriedades. Não há um formato padrão universalmente aceito para os parâmetros dos controles ActiveX; para estabelecer os parâmetros a serem empregados, consulte a documentação relativa ao controle ActiveX a ser utilizado.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o objeto ActiveX para a criação de roteiros. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do objeto, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paicas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Class ID identifica o controle ActiveX ao navegador. Digite um valor ou escolha um valor no menu pop-up. Quando a página tiver sido carregada, o navegador utilizará a Class ID para localizar o controle ActiveX necessário ao objeto ActiveX associado à página. Se o navegador não conseguir localizar o controle ActiveX especificado, ele tentará descarregá-lo a partir do local especificado em Base.

Base especifica a URL que contém o controle ActiveX. O Internet Explorer descarregará o controle ActiveX deste local, se ainda não tiver sido instalado no sistema do usuário. Se você não especificar um parâmetro Base e o visitante ainda não dispuser do controle ActiveX necessário, o navegador não poderá exibir o objeto ActiveX.

Incorporar faz com que o Dreamweaver adicione um rótulo EMBED dentro do rótulo OBJECT do controle ActiveX. Se o controle ActiveX possuir um equivalente ao plug-in do Netscape Navigator, o rótulo EMBED ativará este plug-in. O Dreamweaver atribuirá os valores digitados como propriedades ActiveX aos equivalentes do plug-in do Netscape Navigator.

Orig define o arquivo de origem dos dados a ser utilizado para um plug-in do Netscape Navigator, se a opção Incorporar estiver ativa. Se você não digitar um valor, o Dreamweaver tentará determinar o valor a partir das propriedades do ActiveX que já tiverem sido digitadas.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203, para obter uma descrição de cada opção.

Imagem Alt especifica uma imagem a ser exibida, se o navegador não oferecer suporte ao rótulo OBJECT. Esta opção estará disponível apenas quando a opção Incorporar não estiver selecionada.

Espaço V e **Espaço H** especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do objeto.

Dados especifica um arquivo de dados a ser carregado pelo controle ActiveX. Muitos controles ActiveX, como o Shockwave e o RealPlayer, não utilizam este parâmetro.

Ident. define o parâmetro opcional Ident. do ActiveX. Este parâmetro é utilizado mais freqüentemente para passar informações entre os controles ActiveX.

Bordas especifica a largura da borda ao redor do objeto.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual poderão ser digitados parâmetros adicionais, a serem passados ao objeto ActiveX. Consulte “Sobre os parâmetros”, na página 297. Muitos controles ActiveX respondem a parâmetros especiais.

Como inserir um applet de Java

Java é uma linguagem de programação que permite o desenvolvimento de aplicativos pequenos (*applets*) que podem ser incorporados às páginas da Web.

Depois de criar o applet de Java, é possível inseri-lo em um documento HTML através do Dreamweaver. O Dreamweaver utiliza o rótulo APPLET para marcar a referência ao arquivo do applet.

Para inserir um applet de Java:

- 1 Na janela do documento, coloque o ponto de inserção onde deseja inserir o applet.
- 2 Clique no botão Applet, na paleta de objetos.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um arquivo que contenha o applet de Java.

Propriedades dos applets de Java

Após ter inserido um applet de Java, utilize o inspetor de propriedades para definir os parâmetros. Para exibir as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, selecione um applet de Java.

O inspetor de propriedades inicialmente exibirá as propriedades mais comumente utilizadas. Clique na seta de expansão, situada no canto inferior direito, para examinar todas as propriedades.

Nome especifica um nome que identificará o applet para a criação de roteiros. Digite um nome no campo sem título, à extrema esquerda do inspetor de propriedades.

L e U especificam a largura e altura do applet, em pixels. Também é possível especificar as seguintes unidades: pc (paucas), pt (pontos), pol (polegadas), mm (milímetros), cm (centímetros) ou % (percentagem do valor do objeto-pai). As abreviaturas devem se seguir ao valor, sem um espaço: por exemplo: 3mm.

Código especifica o arquivo de conteúdo do applet. Digite um nome de arquivo, ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo.

Base identifica a pasta que contém o applet selecionado. Quando você escolher um applet, este campo será preenchido automaticamente.

Alinhar determina como o objeto será alinhado na página. Consulte “Como alinhar os elementos”, na página 203, para obter uma descrição de cada opção.

Alt especifica um conteúdo alternativo (geralmente uma imagem) que será exibido se o navegador do usuário não oferecer suporte aos applets de Java ou estiver com o Java desativado. Se você digitar texto, o Dreamweaver o interpretará através da utilização do atributo ALT do rótulo APPLET. Se você escolher uma imagem, o Dreamweaver inserirá um rótulo IMG entre os rótulos APPLET de abertura e fechamento.

Nota: Para especificar um conteúdo alternativo que possa ser exibido tanto no Netscape Navigator (com o Java desativado) como no Lynx (um navegador com base em texto), selecione uma imagem e adicione manualmente um atributo ALT ao rótulo IMG no inspetor de origem de HTML.

Espaço V e Espaço H especificam o número de pixels de espaço em branco acima, abaixo e em ambos os lados do applet.

Parâmetros abre uma caixa de diálogo na qual podem ser digitados parâmetros adicionais a serem passados ao applet. Consulte “Sobre os parâmetros”, na página 297. Muitos applets respondem a parâmetros especiais.

Sobre os parâmetros

Utilize a caixa de diálogo Parâmetros para digitar valores relacionados aos parâmetros especiais definidos para os filmes Shockwave e Flash, controles ActiveX, plug-ins do Netscape Navigator e applets de Java. Consulte a documentação do objeto que estiver utilizando para obter informações sobre os parâmetros que ele requer.

Nota: Não há um padrão universalmente aceito para identificar os arquivos de dados dos controles ActiveX. Consulte a documentação relativa ao controle ActiveX a ser utilizado, para estabelecer os parâmetros a serem empregados.

Para abrir a caixa de diálogo Parâmetros:

- 1 Selecione um objeto que possa admitir parâmetros (como um filme Shockwave, um controle ActiveX, um plug-in do Navigator ou um applet de Java) na janela do documento.
- 2 Abra a caixa de diálogo utilizando um dos seguintes métodos:
 - Clique com o botão direito do mouse (no Windows) ou pressione a tecla Control e clique no objeto (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Parâmetros.
 - Abra o inspetor de propriedades, caso ainda esteja fechado, expanda-o clicando na seta de expansão, localizada no canto inferior direito e clique no botão Parâmetros.

Para digitar um valor de um parâmetro na caixa de diálogo Parâmetros:

- 1 Clique no botão com o sinal de adição (+).
- 2 Na coluna Parâmetro, digite o nome do parâmetro.
- 3 Na coluna Valor, digite o valor do parâmetro.

Para remover os parâmetros:

Selecione um parâmetro e pressione a tecla Delete.

Para reordenar os parâmetros:

Utilize os botões de seta acima e abaixo.

Como utilizar os comportamentos para controlar mídia

É possível adicionar comportamentos à página, a fim de iniciar e interromper diversos objetos de mídia.

Controlar o Shockwave ou Flash permite executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro de um filme Shockwave ou Flash. Consulte “Controlar o Shockwave ou Flash”, na página 313.

Executar o som permite executar um som. Por exemplo: é possível executar um efeito sonoro sempre que o usuário passar o ponteiro do mouse sobre um vínculo. Consulte “Executar o som”, na página 322.

CAPÍTULO 12

Como utilizar os comportamentos

Os comportamentos permitem a interação do usuário com a página, a fim de alterá-la ou executar certas tarefas. Um comportamento é uma combinação entre um evento e uma ação. Por exemplo: quando o usuário mover o mouse sobre uma imagem (um evento), esta poderá ser realçada (uma ação). Uma ação consiste de código previamente escrito em JavaScript, que realiza determinadas tarefas, como a abertura da janela de um navegador, a execução de um som ou a interrupção de um filme Shockwave. Os eventos são definidos pelos navegadores para cada elemento da página; por exemplo: `onMouseOver`, `onMouseOut` e `onClick` são eventos associados a vínculos na maior parte dos navegadores, enquanto que `onLoad` é um evento associado a imagens e ao corpo do documento. Os eventos são gerados pelos navegadores em resposta a ações do usuário; por exemplo: quando um visitante à sua página mover o ponteiro sobre um vínculo, o navegador gerará um evento `onMouseOver` e chamará a função JavaScript (se houver) que tiver sido associada ao evento. Os eventos que podem ser utilizados para disparar uma determinada ação variam de acordo com o navegador utilizado.

Ao anexar um comportamento a um elemento da página, você estará especificando uma ação e o evento que a disparará. Diversas ações podem ser disparadas pelo mesmo evento e é possível especificar a ordem na qual as ações ocorrerão.

O Dreamweaver inclui várias ações relacionadas a comportamentos; outras ações podem ser encontradas no site do Dreamweaver na Web, assim como em sites de programação de outros fabricantes. Consulte “Como descarregar e instalar os comportamentos de outros fabricantes”, na página 306. Se souber utilizar os recursos JavaScript, você também poderá gravar as suas próprias ações relacionadas a comportamentos. Para obter mais informações sobre a gravação de ações de comportamentos, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Como utilizar o inspetor de comportamentos

Utilize o inspetor de comportamentos para anexar comportamentos aos objetos e modificar os parâmetros dos comportamentos previamente anexados. Os comportamentos são listados alfabeticamente, segundo os eventos. Se houver diversas ações para o mesmo evento, estas aparecerão na ordem na qual serão executadas.

Os rótulos selecionados aparecerão no alto do inspetor.

Para abrir o inspetor de comportamentos, escolha Janela > Comportamentos, ou clique no botão Comportamentos, no Iniciador.

Ações (+) exibe uma lista de ações que podem ocorrer. A escolha de uma ação acarretará o aparecimento da caixa de diálogo Parâmetros.

Excluir (-) remove uma determinada ação e o evento a ela associado da lista do inspetor de comportamentos.

Eventos de especifica os navegadores nos quais o comportamento deverá funcionar. A seleção feita neste menu determinará os eventos que aparecerão no menu pop-up Eventos.

Botões de setas acima e abaixo movem a ação selecionada para cima ou para baixo na lista de comportamentos. As ações serão executadas na ordem especificada.

Eventos exibe todos os eventos que podem disparar a ação. Os eventos que aparecerão dependerão do objeto selecionado. Se os eventos esperados não aparecerem, certifique-se de que o objeto correto esteja selecionado. Utilize o seletor de rótulos, situado no canto inferior esquerdo da janela do documento, para selecionar um rótulo.

Nota: O menu pop-up Eventos aparecerá apenas após a seleção de uma ação.

Os diversos navegadores reconhecem de maneira diversa os eventos relacionados aos vários objetos. Escolha os navegadores nos quais o comportamento deverá funcionar, no menu pop-up Eventos de. Apenas os eventos reconhecidos pelos navegadores selecionados aparecerão no menu pop-up Eventos.

Sobre os eventos

A lista a seguir descreve os eventos que podem ser vinculados às ações listadas no menu pop-up Ações (+) do inspetor de comportamentos. Quando um visitante de sua página da Web interagir com ela — clicando em uma imagem, por exemplo — o navegador gerará eventos, que podem ser utilizados para chamar as funções JavaScript responsáveis pela ocorrência da ação. Os eventos também podem ser gerados sem a interação com o usuário, como no caso da definição de atualização automática de uma página a cada 10 segundos. O Dreamweaver possui muitas ações comuns que podem ser disparadas através da utilização destes eventos.

A lista também especifica o navegador que pode gerar cada evento. *NS3* corresponde ao Netscape Navigator 3.0; *NS4* corresponde ao Netscape Navigator 4.0; *IE3* corresponde ao Internet Explorer 3.0; *IE4* corresponde ao Internet Explorer 4.0. Para obter informações sobre os navegadores da versão 5.0, consulte a Central de Suporte do Dreamweaver, no endereço <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>. Para obter mais informações sobre os eventos relacionados à ligação de dados e a letreiros no Internet Explorer, consulte a página de referência de Dynamic HTML da Microsoft (listada em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19).

Observe que a maioria dos eventos não se aplicam a todos os objetos. Para obter mais detalhes sobre quais os eventos que se aplicam aos rótulos em cada navegador, consulte os arquivos na pasta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

onAbort (NS3, NS4, IE4) é gerado quando o usuário interromper a carga de uma imagem no navegador (por exemplo: quando clicar no botão Parar do navegador enquanto a imagem estiver sendo carregada).

onAfterUpdate (IE4) é gerado quando um elemento de dados ligados na página tiver terminado a atualização da origem dos dados.

onBeforeUpdate (IE4) é gerado quando um elemento de dados ligados na página tiver sido alterado e prestes a perder o foco (e, portanto, prestes a atualizar a origem dos dados).

onBlur (NS3, NS4, IE3, IE4) é o oposto de **onFocus**. O evento **onBlur** é gerado quando o elemento especificado deixa de ser o foco da interação com o usuário. Por exemplo: quando um usuário clicar fora de um campo de texto depois de ter clicado nele, o navegador gerará um evento **onBlur** para o campo de texto.

onBounce (IE4) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro tiver alcançado os limites deste.

onChange (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o usuário alterar um valor na página, como na escolha de um item de um menu, ou quando alterar o valor de um campo de texto e, em seguida, clicar em outro local da página.

onClick (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o usuário clicar no elemento especificado, como um vínculo, botão ou mapa de imagens. (*Clicar* é definido como a ação de pressionar e soltar o botão do mouse enquanto se indica um elemento).

onDbClick (NS4, IE4) é gerado quando o usuário clicar duas vezes no elemento especificado. (*Clicar duas vezes* é definido como a ação de pressionar rapidamente e soltar o botão do mouse enquanto se indica um elemento).

onError (NS3, NS4, IE4) é gerado quando ocorrer um erro do navegador enquanto uma página ou imagem estiver sendo carregada.

onFinish (IE4) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro tiver concluído um loop.

onFocus (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o elemento especificado se tornar o foco da interação com o usuário. Por exemplo: a ação de clicar em um campo de texto de um formulário gera um evento onFocus.

onHelp (IE4) é gerado quando o usuário clicar no botão Ajuda do navegador ou escolher Ajuda, no menu do navegador.

onKeyDown (NS4, IE4) é gerado assim que o usuário pressionar qualquer tecla. (Não é necessário que o usuário solte a tecla para que este evento seja gerado).

onKeyPress (NS4, IE4) é gerado assim que o usuário pressionar e soltar qualquer tecla; este evento equivale à combinação dos eventos onKeyDown e onKeyUp.

onKeyUp (NS4, IE4) é gerado assim que o usuário soltar uma tecla após tê-la pressionado.

onLoad (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando uma imagem ou página tiver terminado de ser carregada.

onMouseDown (NS4, IE4) é gerado quando o usuário pressionar o botão do mouse. (Não é necessário que o usuário solte o botão do mouse para que este evento seja gerado).

onMouseMove (IE3, IE4) é gerado quando o usuário mover o mouse enquanto indica o elemento especificado. Ou seja, o ponteiro permanece dentro dos limites do elemento.

onMouseOut (NS3, NS4, IE4) é gerado quando o ponteiro se afastar do elemento especificado. Em geral, o elemento especificado é um vínculo.

onMouseOver (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o mouse for inicialmente movido para indicar o elemento especificado. Ou seja, quando o ponteiro passa a indicar o elemento. Em geral, o elemento especificado para este evento é um vínculo.

onMouseUp (NS4, IE4) é gerado quando o botão do mouse for solto.

onMove (NS4) é gerado quando uma janela ou moldura for movida.

onReadyStateChange (IE4) é gerado quando o estado do elemento especificado for alterado. Os estados do elemento podem ser não inicializado, carregando e concluído.

onReset (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando um formulário for redefinido aos seus valores padrão.

onResize (NS4, IE4) é gerado quando o usuário redimensionar a janela do navegador ou uma moldura.

onRowEnter (IE4) é gerado quando o ponteiro de registro da origem dos dados ligados tiver sido alterado.

onRowExit (IE4) é gerado quando o ponteiro de registro da origem dos dados ligados estiver prestes a ser alterado.

onScroll (IE4) é gerado quando o usuário rolar para cima ou para baixo na página.

onSelect (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o usuário selecionar texto em um campo de texto.

onStart (IE4) é gerado quando o conteúdo de um elemento do letreiro iniciar um loop.

onSubmit (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o usuário enviar um formulário.

onUnload (NS3, NS4, IE3, IE4) é gerado quando o usuário deixar a página.

Como anexar um comportamento

É possível anexar comportamentos ao documento inteiro (ou seja, ao rótulo BODY) ou aos vínculos, imagens, elementos de formulários ou qualquer um dos vários elementos HTML. O navegador determinará os elementos que poderão aceitar comportamentos. O Internet Explorer 4.0, por exemplo, dispõe de um conjunto muito maior de eventos para cada elemento do que o Netscape Navigator 4.0 ou qualquer navegador da versão 3.0.

É possível especificar mais de uma ação por evento. As ações ocorrem na ordem em que aparecem na lista da coluna Ações do inspetor de comportamentos. Para obter mais informações sobre como alterar a ordem das ações, consulte “Como alterar um comportamento”, na página 305.

Para anexar um comportamento:

- 1 Selecione um objeto.

Para anexar um comportamento à página inteira, clique no rótulo <body>, no seletor de rótulos situado no canto inferior esquerdo da janela do documento.

- 2 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o inspetor de comportamentos, ou clique no botão Comportamentos, no Iniciador.

O rótulo HTML do objeto selecionado aparecerá na barra de título do inspetor de comportamentos.

- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha uma ação no menu pop-up Ações.

As ações que estiverem esmaecidas no menu não poderão ser escolhidas porque não funcionarão no documento selecionado. Por exemplo: a ação Executar a linha de tempo estará esmaecida se o documento não possuir linhas de tempo. Se não houver qualquer evento disponível para o objeto selecionado, todas as ações estarão esmaecidas.

Aparecerá uma caixa de diálogo com os parâmetros e instruções relativos à ação.

- 4 Digite os parâmetros relativos à ação e clique em OK.

Todas as ações enviadas com o Dreamweaver funcionam com os navegadores das versões 4.0 e posteriores. Algumas ações não funcionam nos navegadores mais antigos. Consulte “Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver”, na página 307.

- 5 O evento padrão que desencadeia a ação aparecerá na coluna Eventos. Se este não for o evento de desencadeamento desejado, escolha outro evento no menu pop-up Eventos.

Os eventos que aparecerão no menu pop-up Eventos dependerão do objeto selecionado e dos navegadores especificados neste menu. É possível que alguns eventos estejam esmaecidos, se os objetos relevantes ainda não existirem na página ou se o objeto selecionado não puder receber eventos. Se os eventos esperados não aparecerem, certifique-se de que o objeto correto esteja selecionado ou altere os navegadores de destino no menu pop-up Eventos de.

Se você estiver anexando um comportamento a uma imagem, alguns eventos (como onMouseOver) aparecerão entre parênteses. Estes eventos estarão disponíveis apenas para os vínculos. Se você escolher um deles, o Dreamweaver colocará um rótulo A em volta da imagem, a fim de definir um vínculo fictício. O vínculo fictício será representado por um sinal de número (#) na caixa Vínculo, do inspetor de propriedades. É possível alterar o valor do vínculo se desejar torná-lo um vínculo real a outra página, porém, se o sinal de número for excluído e não for substituído por outro vínculo, o comportamento será removido.

Como anexar um comportamento a uma linha de tempo

Coloque comportamentos em linhas de tempo, para que sejam desencadeados em um determinado quadro da linha de tempo. Para obter mais informações sobre a criação de linhas de tempo, consulte “Sobre as linhas de tempo”, na página 253.

Para colocar um comportamento em uma linha de tempo:

- 1 Clique duas vezes em um quadro do canal Comportamento, no inspetor de linhas de tempo.
- 2 Utilize o inspetor de comportamentos para definir o comportamento.

Apenas um tipo de evento pode desencadear uma ação em uma linha de tempo: a animação que atinge um determinado quadro (um evento `onFrame7`, por exemplo).

Além dos objetos de uma linha de tempo, o comportamento pode afetar qualquer objeto na página. Visualize a linha de tempo em um navegador, para examinar o funcionamento do comportamento. Não é possível visualizar os comportamentos no Dreamweaver.

Como alterar um comportamento

Depois de anexar um comportamento, você poderá alterar o evento que dispara a ação, adicionar ou remover ações e alterar os parâmetros relativos às ações.

Para alterar um comportamento:

- 1 Selecione um objeto que possua um comportamento a ele anexado.
- 2 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o inspetor de comportamentos.

Os comportamentos aparecerão no inspetor, em ordem alfabética, segundo o evento. Se houver diversas ações para o mesmo evento, estas aparecerão na ordem na qual serão executadas.

- 3 Escolha dentre as seguintes opções:
 - Para editar uma ação, clique duas vezes no nome do comportamento ou selecione-o e pressione a tecla Enter (no Windows) ou Return (no Macintosh) e, em seguida, altere os parâmetros na caixa de diálogo e clique em OK.
 - Para alterar a ordem das ações de um determinado evento, selecione o comportamento e clique no botão de seta acima ou abaixo.
 - Para excluir um comportamento, selecione-o e clique no botão com o sinal de subtração (–), ou pressione a tecla Delete.

Como criar novas ações

As ações são elementos de JavaScript. Se estiver bastante familiarizado com JavaScript, você poderá escrever novas ações e fazê-las aparecer no menu pop-up Ações, no inspetor de comportamentos. Para obter mais informações, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Como descarregar e instalar os comportamentos de outros fabricantes

Um dos aspectos mais úteis do Dreamweaver é a possibilidade de estender os seus recursos — ou seja, ele oferece aos usuários que já estão familiarizados com JavaScript a oportunidade de escrever os seus próprios objetos, comportamentos, comandos e inspetores de propriedades. Muitos destes usuários optaram por compartilhar os resultados de seus esforços de programação com outros usuários, ao enviar os seus arquivos ao site do Dreamweaver na Web. Para descarregar estes arquivos de extensão, abra o inspetor de comportamentos e, no menu pop-up Ações (+), escolha Obter mais comportamentos.

Para instalar um comportamento descarregado de outros fabricantes na sua cópia do Dreamweaver:

- 1 Extraia os arquivos de comportamento do arquivo descarregado com uma ferramenta de descompactação de arquivos.

Por exemplo: o WinZip (no Windows) ou o ZipIt (no Macintosh) podem abrir os arquivos .zip que se encontram disponíveis no Centro de recursos on-line.

- 2 Arraste os arquivos extraídos até a pasta Configuration/Behaviors/Actions, localizada na pasta do aplicativo do Dreamweaver.
- 3 Reinicie o Dreamweaver.

Como utilizar as ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver

As ações de comportamentos enviadas com o Dreamweaver foram criadas para que funcionem com todos os navegadores da versão 4.0 e no Internet Explorer 5 (o Netscape Navigator 5 ainda não havia sido lançado quando este manual foi escrito). Algumas ações, no entanto, não funcionam nos navegadores mais antigos. Consulte a tabela a seguir para obter mais detalhes sobre o modo de funcionamento das ações em determinados navegadores anteriores à versão 4.0. Para obter uma explicação sobre como cada ação funciona e como escolher as opções associadas a ela, examine os tópicos abaixo da tabela.

Ação	No Macintosh		No Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Chamar o JavaScript	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Alterar a propriedade	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Verificar o navegador	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Verificar o plug-in	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Controlar o Shockwave ou Flash	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Arrastar a camada	Falha sem provocar erros			
Ir para a URL	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Menu de salto	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Opção Ir do menu de salto	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Abrir a janela do navegador	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Executar o som	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Mensagem pop-up	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK

Ação	No Macintosh		No Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Pré-carregar as imagens	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Definir a imagem da barra de navegação	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Definir o texto da moldura	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Definir o texto da camada	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros
Definir a mensagem de status	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Definir o texto do campo de texto	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK
Mostrar/ocultar as camadas	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros	Falha sem provocar erros
Permutar a imagem	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Restaurar a imagem permutada	OK	Falha sem provocar erros	OK	Falha sem provocar erros
Ir para o quadro da linha de tempo Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo	A animação da origem da imagem e a chamada do comportamento funcionam, porém a animação da camada falha sem provocar erros.	Falha sem provocar erros	A animação da origem da imagem e a chamada do comportamento funcionam, porém a animação da camada falha sem provocar erros.	Falha sem provocar erros
Validar o formulário	OK	Falha sem provocar erros	OK	OK

Chamar o JavaScript

A ação Chamar o JavaScript permite utilizar o inspetor de comportamentos para especificar a execução de uma função ou linha de código personalizada de JavaScript quando ocorrer um evento.

Para poder utilizar a ação Chamar o JavaScript:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Chamar o JavaScript, no menu pop-up Ações.
- 3 Digite o JavaScript a ser executado ou o nome de uma função.
Por exemplo: para criar um botão Voltar, digite `if (history.length > 0){history.back()}`. Se tiver encapsulado o código em uma função, digite apenas o nome da função (`goBack()` , por exemplo).
- 4 Clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Alterar a propriedade

Utilize a ação Alterar a propriedade, para alterar o valor de uma das propriedades de um objeto (a cor de fundo de uma camada ou a ação relacionada a um formulário, por exemplo). As propriedades que podem ser afetadas são determinadas pelo navegador; um número maior de propriedades poderá ser alterado por este comportamento no Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 do que no IE 3.0 ou nas versões 3.0 e 4.0 do Netscape Navigator. Por exemplo: é possível definir dinamicamente a cor do fundo de uma camada .

Nota: Utilize esta ação apenas se já estiver muito familiarizado com HTML e JavaScript.

Para poder utilizar a ação Alterar a propriedade:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Alterar a propriedade, no menu pop-up Ações.
- 3 No menu pop-up Tipo de objeto, escolha o tipo de objeto cuja propriedade deseja alterar.

O menu pop-up Objeto com nome passará a listar todos os objetos com nome do tipo selecionado.

- 4 Escolha um objeto no menu pop-up Objeto com nome.
- 5 Escolha uma propriedade no menu pop-up Propriedade, ou digite o nome da propriedade no campo de texto.

Para poder examinar as propriedades que podem ser alteradas em cada navegador, escolha navegadores diferentes no menu pop-up de navegadores. Se estiver digitando o nome de uma propriedade, certifique-se de utilizar o nome correto da propriedade JavaScript (e lembre-se de que as propriedades JavaScript são sensíveis a maiúsculas/minúsculas).

- 6 Digite o novo valor da propriedade, no campo Novo valor, e clique em OK.
- 7 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Quando o evento ocorrer, a ação será executada e a propriedade alterada.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Verificar o navegador

Utilize a ação Verificar o navegador, para enviar os visitantes a outras páginas, dependendo da marca e versão do seu navegador. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página, se eles estiverem utilizando a versão 4.0 ou mais avançada do Netscape Navigator, para outra página, se eles estiverem utilizando a versão 4.0 ou mais avançada do Microsoft Internet Explorer 4.0 ou por mantê-los na mesma página, se eles estiverem utilizando qualquer outro navegador.

É útil anexar este comportamento ao rótulo BODY de uma página que seja compatível com praticamente qualquer navegador (e que não utilize outros JavaScript); desta maneira, mesmo os visitantes que chegarem à página com o JavaScript desativado poderão ver algo.

Uma outra opção seria anexar este comportamento a um vínculo nulo (um rótulo A), de forma que a ação determinasse o destino do vínculo, com base na marca e versão do navegador do visitante.

Para poder utilizar a ação Verificar o navegador:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Verificar o navegador, no menu pop-up Ações.
- 3 Determine como gostaria de separar os visitantes: por marca de navegador, por versão de navegador ou por ambos.

Por exemplo: você prefere que todos os visitantes com um navegador da versão 4.0 vejam uma página, enquanto os visitantes com outras versões vejam uma página diferente? Ou, talvez, que os usuários do Netscape Navigator visualizem uma página e os usuários do Microsoft Internet Explorer (IE) visualizem uma página diferente?

- 4 Especifique uma versão do Netscape Navigator.
- 5 Nos menus pop-up adjacentes, escolha as opções que indicam as ações a serem tomadas se a versão do navegador corresponder ou for mais avançada do que a especificada e como proceder no caso contrário.

As opções são Ir para a URL, Ir para a URL Alt. e Continuar nesta página.

- 6 Especifique uma versão do Microsoft Internet Explorer.
- 7 Nos menus pop-up adjacentes, escolha as opções que indicam as ações a serem tomadas se a versão do navegador corresponder ou for mais avançada do que a especificada e como proceder no caso contrário.

As opções são Ir para a URL, Ir para a URL Alt. e Continuar nesta página.

- 8 No menu pop-up Outros navegadores, escolha uma opção, para especificar as ações a serem tomadas se o navegador não for o Netscape Navigator ou o Microsoft Internet Explorer.

Continuar nesta página é a melhor opção para os navegadores diferentes do Navigator e IE porque a maioria não oferece suporte ao JavaScript — e, se não puderem ler este comportamento, eles permanecerão na página de qualquer maneira.

- 9 Digite os caminhos e nomes de arquivos da URL e da URL alternativa nos campos de texto situados na parte inferior da caixa de diálogo. Se digitar uma URL remota, digite também o prefixo http://, além do endereço www.
- 10 Clique em OK.

11 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de. Lembre-se de que o objetivo deste comportamento é o de verificar as diversas versões de navegadores, portanto é recomendável escolher um evento que funcione tanto na versão 3.0 quanto nas posteriores dos navegadores.

Verificar o plug-in

Utilize a ação Verificar o plug-in, para enviar os visitantes a outras páginas, dependendo da ocorrência de um determinado plug-in instalado. Por exemplo: é possível optar por enviar os usuários para uma página se eles possuírem o Shockwave, ou para outra página, se eles não o possuírem.

Nota: Não é possível detectar determinados plug-ins no Microsoft Internet Explorer (IE) utilizando o JavaScript. Contudo, a seleção de Flash ou Director adicionará o código de VBScript apropriado à página, a fim de detectar os plug-ins no IE do Windows.

Para poder utilizar a ação Verificar o plug-in:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Verificar o plug-in, no menu pop-up Ações.
- 3 No menu pop-up Plug-in, escolha um plug-in, ou clique em Enter e digite o nome exato do plug-in no campo adjacente.

Utilize o nome exato do plug-in, conforme o especificado em negrito na página Sobre os plug-ins, no Netscape Navigator. No Windows, escolha Ajuda do Navigator > comando Sobre os plug-ins; no Macintosh, escolha Sobre os plug-ins, no menu Apple.

- 4 No campo Se for localizado, ir para a URL, especifique uma URL para os usuários que contam com o plug-in.

Se especificar uma URL remota, digite também o prefixo `http://` no endereço.

Para garantir que os usuários com o plug-in permanecerão na mesma página, deixe este campo em branco.

- 5 No campo Caso contrário, ir para a URL, especifique uma URL alternativa para os usuários que não contam com o plug-in.

Para garantir que os usuários sem o plug-in permanecerão na mesma página, deixe este campo em branco.

- 6 A detecção de plug-ins não é possível no Internet Explorer que estiver sendo executado no Macintosh, e a maioria dos plug-ins não pode ser detectada no Internet Explorer que estiver sendo executado no Windows. Como padrão, quando a detecção for impossível, o usuário será enviado para a URL listada no campo Caso contrário. Para, em vez disso, enviar o usuário para a primeira URL (Se for localizado), selecione a opção Ir sempre para a primeira URL se a detecção não for possível. Quando esta opção estiver selecionada, ela implicará em aceitar que “o usuário dispõe do plug-in, exceto se o navegador indicar explicitamente que o plug-in não está presente”.

Em geral, se o conteúdo do plug-in for parte integral da página, selecione a opção Ir sempre para a primeira URL se a detecção não for possível; os usuários que não dispõem do plug-in receberão uma notificação do navegador para que descarreguem o plug-in. Se o conteúdo do plug-in não for uma parte essencial da página, não selecione essa opção.

Esta opção se aplica apenas ao Internet Explorer; o Netscape Navigator é sempre capaz de detectar plug-ins.

- 7 Clique em OK.
- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Controlar o Shockwave ou Flash

Utilize a ação Controlar o Shockwave ou Flash para executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro de um filme Shockwave ou Flash.

Para poder utilizar a ação Controlar o Shockwave ou Flash:

- 1 Escolha Inserir > Mídia > Shockwave, ou Inserir > Mídia > Flash, para inserir um filme Shockwave ou Flash, respectivamente.
- 2 Escolha Janela > Propriedades, e digite o nome de um filme, no campo de texto mais à esquerda. É necessário dar um nome ao filme, para poder anexar a ação Controlar o Shockwave ou Flash.
- 3 Com o filme selecionado na janela do documento, abra o inspetor de comportamentos.
- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Controlar o Shockwave ou Flash, no menu pop-up Ações.
- 5 Escolha um filme no menu pop-up Objeto Shockwave.

O Dreamweaver automaticamente listará todos os arquivos terminando em .dcr, .dir, .swf ou .spl que estiverem contidos nos rótulos OBJECT ou EMBED do documento.

- 6 Escolha uma das ações para executar, parar, rebobinar ou ir para um quadro do filme. A opção Executar executa o filme a partir do quadro atual.
- 7 Clique em OK.
- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Arrastar a camada

A ação Arrastar a camada permite ao usuário arrastar uma camada. Utilize esta ação para criar quebra-cabeças, controles deslizantes e outros elementos móveis de interface.

É possível especificar, entre outros aspectos, em qual direção o usuário poderá arrastar a camada (horizontal, verticalmente ou em qualquer uma das direções), um destino até o qual a camada deverá ser arrastada, se a camada se encaixará no destino, se esta estiver distante um certo número de pixels, e o que deverá ser feito quando a camada alcançar o destino.

Como a ação Arrastar a camada deve ser chamada antes que a camada possa ser arrastada pelo usuário, certifique-se de que o evento que disparará a ação ocorrerá antes que o usuário tente arrastar a camada. É melhor anexar a ação Arrastar a camada ao objeto BODY (com o evento onLoad), embora ela também possa ser anexada a um vínculo que preencha toda a camada (ao redor de uma imagem, por exemplo) e que utilize o evento onMouseOver.

Para poder utilizar a ação Arrastar a camada:

- 1 Escolha Inserir > Camada, ou clique no botão Camada, situado na paleta de objetos, e desenhe uma camada na janela do documento.
- 2 Desmarque a camada, clicando em outro local da janela do documento.
- 3 Abra o inspetor de comportamentos.
- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Arrastar a camada, no menu pop-up Ações.

Se a opção Arrastar a camada não estiver disponível, é provável que já haja uma camada selecionada. Como as camadas não aceitam eventos em ambos os navegadores da versão 4.0, selecione um outro objeto — como o rótulo BODY ou um vínculo (rótulo A) — ou, no menu pop-up Eventos de, altere o navegador de destino para IE 4.0.

5 No menu pop-up Camada, selecione a camada que deseja tornar arrastável.

6 No menu pop-up Movimento, escolha Restrito ou Não restrito.

O movimento não restrito é adequado aos quebra-cabeças e outros jogos que envolvem o arraste e soltura de elementos. No caso dos controles deslizantes e cenários móveis, como gavetas de arquivos, cortinas e mini-persianas, opte pelo movimento restrito.

7 Digite os valores do movimento restrito (expressos em pixels) nos campos Acima, Abaixo, À esquerda e À direita.

Os valores se relacionam à posição inicial da camada. Para restringir o movimento a uma região retangular, digite valores positivos nos quatro campos. Para permitir apenas o movimento vertical, digite valores positivos em Acima e Abaixo, e zero em À esquerda e À direita. Para permitir apenas o movimento horizontal, digite valores positivos em À esquerda e À direita, e zero em Acima e Abaixo.

8 Digite os valores do destino de soltura (em pixels) nos campos À esquerda e Acima.

O destino de soltura é o ponto até o qual você deseja que o usuário arraste a camada. A camada terá alcançado o destino de soltura quando as suas coordenadas esquerda e do alto coincidirem com os valores digitados nos campos À esquerda e Acima. Os valores se relacionam ao canto superior esquerdo da janela do navegador. Clique em Obter a posição atual, para preencher automaticamente os campos com a posição da camada.

9 Digite um valor (em pixels) no campo Encaixar, se distante, a fim de determinar a distância mínima do destino de soltura da qual o usuário deverá se aproximar para a camada se encaixar no destino.

Quanto maior o valor, mais fácil será para o usuário detectar o destino de soltura.

10 No caso de quebra-cabeças simples e manipulações de cenários, não há necessidade de ultrapassar este ponto. Para definir a alça de arraste da camada, controlar o movimento da camada enquanto está sendo arrastada e disparar uma ação quando a camada for solta, clique na guia Avançado.

11 Para especificar se o usuário deverá clicar em uma determinada área da camada para que esta seja arrastada, escolha Área dentro da camada, no menu pop-up Alça de arraste; em seguida, digite as coordenadas da esquerda e do alto, assim como a largura e altura da alça de arraste.

Esta opção é útil quando a imagem dentro da camada possuir um elemento que sugere o arraste, como uma barra de título ou alça de desenho, por exemplo. Não selecione esta opção se preferir permitir ao usuário clicar em qualquer ponto da camada para poder arrastá-la.

- 12** Escolha qualquer opção Enquanto arrasta que desejar utilizar:
- Selecione Trazer a camada para frente, se preferir que a camada seja transferida para a frente da ordem de empilhamento enquanto for arrastada. Se selecionar esta opção, utilize o menu pop-up para optar por deixar a camada na frente ou restaurá-la à sua posição original na ordem de empilhamento.
 - Digite um código JavaScript ou um nome de função (`monitorLayer()`, por exemplo) no campo Chamar JavaScript, a fim de executar repetidamente o código ou função enquanto a camada for arrastada. Por exemplo: grave uma função que monitore as coordenadas da camada e exiba indicações como “você está próximo” ou “muito distante do destino de soltura” em um campo de texto. Consulte “Como reunir informações sobre a camada arrastável”, na página 317.
- 13** Digite um código JavaScript ou um nome de função (`evaluateLayerPos()`, por exemplo) no segundo campo Chamar o JavaScript, a fim de executar o código ou função quando a camada for solta. Selecione Apenas se estiver encaixada, nos casos em que o JavaScript for executado apenas se a camada tiver alcançado o destino de soltura.
- 14** Clique em OK.
- 15** Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.
- Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de. Lembre-se de que as camadas não contam com o suporte dos navegadores da versão 3.0.

Nota: Não é possível anexar a ação Arrastar a camada a um objeto associado aos eventos `onMouseDown` ou `onClick`.

Como reunir informações sobre a camada arrastável

Quando você anexar a ação Arrastar a camada a um objeto, o Dreamweaver inserirá a função `MM_dragLayer()` na seção HEAD do documento. Além de registrar a camada como arrastável, esta função definirá três propriedades de cada camada arrastável — `MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` e `MM_SNAPPED` — que você poderá utilizar nas suas próprias funções JavaScript, a fim de determinar as posições horizontal e vertical da camada e se a camada atingiu o destino de soltura.

Por exemplo: a função a seguir exibe o valor da propriedade `MM_UPDOWN` (a posição vertical da camada) em um campo de formulário denominado `curPosField`. Os campos de formulário são úteis para exibir informações atualizadas continuamente, pois são dinâmicos — ou seja, é possível alterar o seu conteúdo depois que a página tiver sido carregada — tanto no Netscape Navigator quanto no Microsoft Internet Explorer.

```
função getPos(layername){  
    var layerRef = MM_findObj(layername);  
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;  
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;  
}
```

Em vez de exibir o valor de `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT` em um campo de formulário, grave uma função que exiba uma mensagem no campo de formulário, dependendo de quão próximo o valor estiver da zona de soltura, ou chame outra função que mostre ou oculte uma camada, dependendo do valor. Os limites de sua imaginação e a sua habilidade de lidar com os recursos JavaScript ditarão como você reagirá aos valores de `MM_UPDOWN` ou `MM_LEFTRIGHT`.

É especialmente útil ler a propriedade `MM_SNAPPED` quando houver várias camadas na mesma página. Todas estas camadas deverão alcançar os seus destinos para que o usuário possa avançar até a próxima página ou tarefa. Por exemplo: grave uma função que conte quantas camadas possuem um valor de `MM_SNAPPED` correspondente a `true` e chame-a sempre que uma camada for solta. Quando a contagem de camadas encaixadas atingir o número desejado, envie o usuário para a próxima página ou exiba uma mensagem parabenizando-o.

Se você tiver utilizado o evento `onMouseOver` para anexar a ação Arrastar a camada a vínculos localizados em diversas camadas, será necessário efetuar uma pequena alteração à função `MM_dragLayer()`, para evitar que a propriedade `MM_SNAPPED` de uma camada encaixada seja redefinida como `false` se o ponteiro do mouse for passado sobre a própria. Isto poderá ocorrer quando tiver utilizado Arrastar a camada para criar um quebra-cabeça, já que é provável que o usuário passe o ponteiro do mouse sobre as peças já encaixadas enquanto posiciona outras. `MM_dragLayer()` não é capaz de evitar este comportamento porque algumas vezes ele é preferível (por exemplo: se desejar definir diversos destinos de soltura para uma única camada).

Para evitar o novo registro de camadas já encaixadas:

- 1 Escolha Editar > Localizar.
- 2 No menu pop-up Localizar, escolha Origem de HTML.
- 3 Digite (!curDrag)no campo de texto adjacente.
- 4 Clique em Localizar o próximo.

Se o Dreamweaver indagar se você deseja continuar a procurar desde o início do documento, clique em Sim. O Dreamweaver se deparará com a seguinte instrução:

```
if (!curDrag) return false;
```

- 5 Feche a caixa de diálogo Localizar e modifique a instrução no inspetor de HTML, para que corresponda a:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Os dois pipes (||) significam “ou”, enquanto que curDrag é uma variável que representa a camada que está sendo registrada como arrastável. O significado aproximado da instrução é “Se curDrag não for um objeto ou se já tiver um valor MM_SNAPPED, não será necessário executar o restante da função”.

Ir para a URL

A ação Ir para a URL abre uma nova página na janela ou na moldura especificada. Esta ação é particularmente útil para alterar o conteúdo de duas ou mais molduras com um clique. Ela também pode ser chamada em uma linha de tempo, para que salte a uma nova página depois de um determinado intervalo de tempo.

Para poder utilizar a ação Ir para a URL:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Ir para a URL, no menu pop-up Ações.
- 3 Na lista de seleção Abrir em, escolha um destino para a URL.

A lista Abrir em automaticamente listará os nomes de todas as molduras no conjunto de molduras, assim como na janela principal. Se não houver molduras, a janela principal será a única opção.

Nota: Esta ação poderá provocar resultados inesperados se houver qualquer moldura com os nomes top, blank, self ou parent. Algumas vezes, os navegadores confundem estes nomes com os dos destinos reservados.

- 4 Clique em Procurar, para selecionar um documento a ser aberto, ou digite o caminho e nome do documento no campo URL.

- 5 Repita as etapas 3 e 4, para abrir outros documentos em outras molduras.
- 6 Clique em OK.
- 7 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Menu de salto

Quando for criado um menu de salto através do menu Inserir > Objeto de formulário > Menu de salto, o Dreamweaver criará um objeto de menu e anexará o comportamento apropriado a ele. Em geral, não é necessário anexar manualmente a ação Menu de salto a um objeto. Em vez disso, clique duas vezes em uma ação Menu de salto, já existente no inspetor de comportamentos, para editar um menu de salto, alterar o local no qual o arquivo vinculado será aberto, adicionar ou alterar um aviso de seleção no menu. Para obter mais informações sobre a criação de um menu de salto, consulte “Como inserir um menu de salto”, na página 122.

Para editar um menu de salto utilizando o inspetor de comportamentos:

- 1 Crie um objeto menu de salto, se já não houver algum no documento.
- 2 Selecione o objeto menu de salto e abra o inspetor de comportamentos.
- 3 Na coluna Ações, clique duas vezes em Menu de salto.
- 4 Na caixa de diálogo Menu de salto, edite os itens do menu e, em seguida, clique em OK.

Ação Ir do menu de salto

A ação Ir do menu de salto permite associar um botão Ir a um menu de salto. Para poder utilizar esta ação, é necessária a existência de um menu de salto no documento. A ação de clicar no botão Ir abrirá o vínculo que estiver selecionado no menu de salto. Normalmente, os menus de salto não exigem a ocorrência de um botão Ir; em geral, a escolha de um item em um menu de salto acarreta a carga de uma URL, sem qualquer intervenção por parte do usuário. Porém, se o usuário escolher o mesmo item que já estiver escolhido no menu de salto, este não ocorrerá. O botão Ir é útil quando for óbvio para os visitantes que a escolha da mesma opção do menu de salto não acarretará o salto. Em particular, adicione um botão Ir a um menu de salto quando este aparecer em uma moldura, e os itens do menu de salto se vincularem a outras páginas de outras molduras que apresentarem vínculos adicionais.

Para poder utilizar a ação Ir do menu de salto:

- 1 Selecione um objeto a ser utilizado como botão Ir (geralmente uma imagem de botão) e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Ir do menu de salto, no menu pop-up Ações.
- 3 No menu pop-up Escolher o menu de salto, selecione um menu a ser ativado pelo botão Ir.
- 4 Clique em OK.

Abrir a janela do navegador

Utilize a ação Abrir a janela do navegador, para abrir uma URL em uma nova janela. É possível especificar as propriedades da nova janela, inclusive o seu tamanho, nome e atributos (se ela será redimensionável, possuirá uma barra de menus e assim por diante).

Se você não especificar qualquer atributo da janela, ela será aberta no tamanho e com os atributos da janela que a tiver iniciado. A especificação de qualquer atributo da janela automaticamente desativará todos os outros atributos que não estiverem explicitamente ativos. Por exemplo: se você não definir qualquer atributo para a janela, ela poderá ser aberta com 640 por 480 pixels e possuir uma barra de navegação, barra de ferramentas de localização, barra de status e barra de menus. Se você definir a largura explicitamente como sendo 640 e a altura como sendo 480 pixels e não definir outros atributos, a janela será aberta com 640 por 480 pixels e não possuirá barras de navegação, de ferramentas de localização, de status ou de menus, qualquer alça de redimensionamento ou barras de rolagem.

Para poder utilizar a ação Abrir a janela do navegador:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Abrir a janela do navegador, no menu pop-up Ações.
- 3 Clique em Procurar, para selecionar um arquivo ou digite a URL a ser exibida.

4 Defina qualquer uma das seguintes opções:

Largura da janela especifica a largura da janela, em pixels.

Altura da janela especifica a altura da janela, em pixels.

Barra de ferramentas de navegação é a linha de botões do navegador que inclui Voltar, Avançar, Origem e Recarregar.

Barra de ferramentas de localização é a linha de opções do navegador que incluem o campo de localização.

Barra de status é a área situada na parte inferior da janela do navegador, na qual são exibidas as mensagens (como o tempo de carga restante e as URLs associadas aos vínculos).

Barra de menus é a área da janela do navegador (no Windows), ou da área de trabalho (no Macintosh) onde aparecem os menus Arquivo, Editar, Exibir, Ir e Ajuda. Defina explicitamente esta opção, se desejar que o usuário possa navegar a partir da nova janela. Se você não definir esta opção, o usuário poderá apenas fechar ou minimizar a janela (no Windows), ou fechar a janela ou sair do aplicativo (no Macintosh) a partir da nova janela.

Barras de rolagem, se necessárias especifica o aparecimento das barras de rolagem, se o conteúdo ultrapassar a área visível. Se você não definir esta opção explicitamente, as barras de rolagem não aparecerão. Se a opção Alças de redimensionamento também estiver desativada, o usuário não poderá exibir o conteúdo que ultrapassar o tamanho original da janela.

Alças de redimensionamento especifica que o usuário poderá redimensionar a janela, arrastando o canto inferior direito da mesma ou clicando no botão de maximização (no Windows) ou na caixa de dimensionamento (no Macintosh), situada no canto superior direito. Se esta opção não estiver definida explicitamente, os controles de redimensionamento não estarão disponíveis e o canto inferior direito da janela não poderá ser arrastado.

Nome da janela é o nome da nova janela. Dê um nome à nova janela, se desejar atribuir vínculos a ela ou controlá-la com JavaScript.

5 Clique em OK.

6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Executar o som

Utilize a ação Executar o som, para executar um som. Por exemplo: é possível executar um efeito sonoro sempre que o ponteiro do mouse for passado sobre um vínculo ou executar um clipe de música quando a página for carregada.

Nota: É possível que os navegadores exijam algum tipo de suporte de áudio (como um plug-in de áudio) para que possam executar sons.

Para poder utilizar a ação Executar o som:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Executar o som, no menu pop-up Ações.
- 3 Clique em Procurar, para selecionar um arquivo de som, ou digite o caminho e nome do arquivo no campo Executar o som.
- 4 Clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Mensagem pop-up

A ação Mensagem pop-up exibe um alerta em JavaScript com a mensagem por você especificada. Como os alertas em JavaScript possuem apenas um botão (OK), utilize esta ação para fornecer informações ao usuário, em vez de apresentar-lhe uma opção.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\).

Exemplo A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para poder utilizar a ação Mensagem pop-up:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Mensagem pop-up, no menu pop-up Ações.
- 3 Digite a mensagem no campo Mensagem.
- 4 Clique em OK.

5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Pré-carregar as imagens

A ação Pré-carregar as imagens carrega no cache do navegador as imagens que não aparecem na página imediatamente (como aquelas que serão permutadas com as linhas de tempo, comportamentos ou JavaScript, por exemplo). Este processo evita os atrasos causados pela descarga quando as imagens tiverem que ser exibidas.

Nota: Quando a opção Pré-carregar as imagens, na caixa de diálogo Permutar a imagem, for selecionada, a ação Permutar a imagem pré-carregará automaticamente todas as imagens de realce, dispensando a necessidade de adicionar manualmente a opção Pré-carregar as imagens quando estiver utilizando Permutar a imagem.

Para poder utilizar a ação Pré-carregar as imagens:

- 1** Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2** Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Pré-carregar as imagens, no menu pop-up Ações.
- 3** Clique em Procurar, para selecionar o arquivo de imagem a ser pré-carregado, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem no campo Arquivo de origem da imagem.
- 4** Clique no botão com o sinal de adição (+), situado no alto da caixa de diálogo, para adicionar a imagem à lista Pré-carregar as imagens.

Nota: Se você não clicar no botão com o sinal de adição antes de digitar a próxima imagem, a imagem escolhida na lista será substituída pela próxima imagem escolhida.

- 5** Para todas as imagens restantes a serem pré-carregadas na página, repita as etapas 3 e 4.
- 6** Para remover uma imagem da lista Pré-carregar as imagens, selecione a imagem na lista e clique no botão com o sinal de subtração (-).
- 7** Clique em OK.
- 8** Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Definir a imagem da barra de navegação

Utilize a ação Definir a imagem da barra de navegação para transformar uma imagem em uma imagem de barra de navegação ou para alterar a exibição e ações relacionadas às imagens de uma barra de navegação. Para obter mais informações, consulte “Como inserir uma barra de navegação”, na página 125.

Utilize a guia Básico da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, para criar ou atualizar uma imagem ou conjunto de imagens da barra de navegação, para alterar a URL exibida quando um botão da barra de navegação for clicado e para selecionar uma janela diferente na qual deseja exibir a URL.

Utilize a guia Avançado da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, para alterar o estado de outras imagens em um documento com base no estado do botão. Como padrão, a ação de clicar em um elemento da barra de navegação automaticamente retornará todos os outros elementos desta barra ao seu estado Ativo; utilize a guia Avançado se desejar definir um outro estado para uma imagem quando este for Inativo ou Sobreposto.

Para editar uma ação Definir a imagem da barra de navegação:

- 1 Selecione a imagem da barra de navegação a ser editada e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Na coluna Ações do inspetor de comportamentos, clique duas vezes na ação Definir a imagem da barra de navegação associada ao evento que estiver alterando.
- 3 Na guia Básico da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação, selecione as opções de edição de imagens.

Para definir diversas imagens para um botão da barra de navegação:

- 1 Selecione a imagem da barra de navegação a ser editada e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Na coluna Ações do inspetor de comportamentos, clique duas vezes na ação Definir a imagem da barra de navegação associada ao evento que estiver alterando.
- 3 Clique na guia Avançado da caixa de diálogo Definir a imagem da barra de navegação.
- 4 No menu pop-up Quando o elemento estiver sendo exibido, escolha um estado para a imagem.
 - Escolha Imagem inativa, se desejar alterar a exibição de uma outra imagem depois que um usuário tiver clicado na imagem selecionada.
 - Escolha Imagem sobreposta ou Imagem sobreposta enquanto estiver inativa, se desejar alterar a exibição de uma outra imagem quando o ponteiro estiver sobre a imagem selecionada.

- 5 Na lista Definir também a imagem, selecione uma outra imagem a ser definida na página.
- 6 Clique em Procurar, para selecionar o arquivo de imagem a ser exibido, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem no campo Para o arquivo de imagem.
- 7 Se tiver selecionado Imagem sobreposta ou Imagem sobreposta enquanto inativa na etapa 4, ainda há uma opção adicional. Clique em Procurar, no campo de texto Se inativa, o arquivo de imagem, para selecionar o arquivo de imagem, ou digite o caminho e nome do arquivo de imagem a ser exibido.

Definir o texto da moldura

A ação Definir o texto da moldura permite definir dinamicamente o texto de uma moldura, substituindo o conteúdo e a formatação da moldura pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer HTML válido. Utilize esta ação para exibir informações dinamicamente.

Embora ação Definir o texto da moldura substitua a formatação de uma moldura, é possível selecionar a opção Preservar a cor do fundo, para preservar os atributos das cores do fundo da página e do texto.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves ({}). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (\).

Exemplo A URL desta página é {window.location}, e hoje é {new Date()}.

Para criar um conjunto de molduras:

Escolha Modificar > Conjunto de molduras > Dividir a moldura para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo.

Para obter mais informações, consulte “Como criar as molduras”, na página 266.

Para poder utilizar a ação Definir o texto da moldura:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e, no menu pop-up Ações, escolha Definir o texto > Definir o texto da moldura.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o texto da moldura, escolha a moldura de destino no menu pop-up Moldura.
- 4 Clique no botão Obter o HTML atual, para copiar o conteúdo HTML e a formatação da moldura.
- 5 Digite uma mensagem no campo Novo HTML e, em seguida, clique em OK.

- 6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se eventos desejados não forem exibidos, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Definir o texto da camada

A ação Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada já existente em uma página pelo conteúdo especificado. O conteúdo pode incluir qualquer código de origem de HTML válido.

A ação Definir o texto da camada substitui o conteúdo e a formatação de uma camada, mas mantém os atributos da mesma, inclusive a cor. Formate o conteúdo, inclusive os rótulos HTML no campo Novo HTML, na caixa de diálogo Definir o texto da camada.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves (`{}`). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (`\{}`).

Exemplo A URL desta página é `{window.location}`, e hoje é `{new Date()}`.

Para criar uma camada:

- 1 Escolha Inserir > Camada.

Para obter mais informações, consulte “Como criar as camadas”, na página 236.

- 2 No inspetor de propriedades, digite um nome para a camada.

Para anexar uma ação Definir o texto da camada:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir o texto da camada, no menu pop-up Ações.
- 3 Na caixa de diálogo Definir o texto da camada, utilize o menu pop-up Camada, para escolher a camada de destino.
- 4 Digite uma mensagem no campo Novo HTML e, em seguida, clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se eventos desejados não forem exibidos, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Definir a mensagem de status

A ação Definir a mensagem de status mostra uma mensagem na barra de status, na parte inferior esquerda da janela do navegador. Por exemplo: é possível utilizar esta ação para descrever o destino de um vínculo na barra de status, em vez de mostrar a URL a ele associada. Para examinar um exemplo de mensagem de status, passe o mouse sobre qualquer um dos botões de navegação na Ajuda do Dreamweaver.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves (`{}`). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (`\{`).

Exemplo A URL desta página é `{window.location}`, e hoje é `{new Date()}`.

Para poder utilizar a ação Definir a mensagem de status:

- 1 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir a mensagem de status, no menu pop-up Ações.
- 3 Na a caixa de diálogo Definir a mensagem de status, digite a mensagem no campo Mensagem.

A mensagem deverá ser concisa. Se a mensagem não couber na barra de status, o navegador a trunará.

- 4 Clique em OK.
- 5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Definir o texto do campo de texto

A ação Definir o texto do campo de texto substitui o conteúdo de um campo de texto de um formulário pelo conteúdo especificado.

É possível incorporar qualquer chamada válida de função JavaScript, propriedade, variável global ou outra expressão no texto. Para incorporar uma expressão JavaScript, coloque-a entre chaves (`{}`). Para exibir um sinal de chaves, preceda-o por uma barra invertida (`\{}`).

Exemplo A URL desta página é `{window.location}`, e hoje é `{new Date()}`.

Para criar um campo de texto com nome:

1 Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de texto.

Para obter mais informações, consulte “Como criar formulários”, na página 381.

2 No inspetor de propriedades, digite um nome para o campo de texto. Certifique-se de que o nome seja exclusivo à página (não utilize o mesmo nome para diversos elementos na mesma página, mesmo se estiverem em formulários diferentes).

Para poder utilizar a ação Definir o texto do campo de texto:

1 Selecione um campo de texto e abra o inspetor de comportamentos.

2 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Definir o texto > Definir o texto do campo de texto, no menu pop-up Ações.

3 Na caixa de diálogo Definir o texto do campo de texto, escolha o campo de texto de destino no menu pop-up Campo de texto.

4 Digite o texto no campo Novo texto e, em seguida, clique em OK.

5 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado. Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up.

Se eventos desejados não forem exibidos, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Mostrar/ocultar as camadas

A ação Mostrar/ocultar as camadas mostra, oculta ou restaura a visibilidade padrão de uma ou mais camadas. Esta ação é útil para mostrar informações à medida que o usuário interage com a página. Por exemplo: à medida que o usuário passar o ponteiro do mouse sobre a imagem de uma planta, uma camada poderá ser disparada, mostrando detalhes sobre a época e região de crescimento da planta, a quantidade de sol necessária, o tamanho que a planta pode atingir e assim por diante.

A ação Mostrar/ocultar as camadas também é útil para criar uma camada de pré-carga — ou seja, uma camada grande que obscurece o conteúdo da página inicialmente, desaparecendo em seguida, quando todos os componentes da página tiverem sido carregados.

Para poder utilizar a ação Mostrar/ocultar as camadas:

- 1 Escolha Inserir > Camada, ou clique no botão Camada, situado na paleta de objetos, e desenhe uma camada na janela do documento.

Repita esta etapa para criar outras camadas.

- 2 Clique na janela do documento para desmarcar a camada e, em seguida, abra o inspetor de comportamentos.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Mostrar/ocultar as camadas, no menu pop-up Ações.

Se a opção Mostrar/ocultar as camadas não estiver disponível, é provável que já haja uma camada selecionada. Como as camadas não aceitam eventos em ambos os navegadores da versão 4.0, selecione um outro objeto — como o rótulo BODY ou um vínculo (rótulo A) — ou, no menu pop-up Eventos de, altere o navegador de destino para IE 4.0.

- 4 No menu pop-up Camadas com nome, selecione a camada cuja visibilidade deseja alterar.
- 5 Clique em Mostrar, para mostrar a camada, Ocultar, para ocultá-la, ou Padrão, para restaurar a visibilidade padrão da mesma.
- 6 Repita as etapas 4 e 5 para todas as camadas cuja visibilidade ainda deseja alterar.
- 7 Clique em OK.
- 8 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

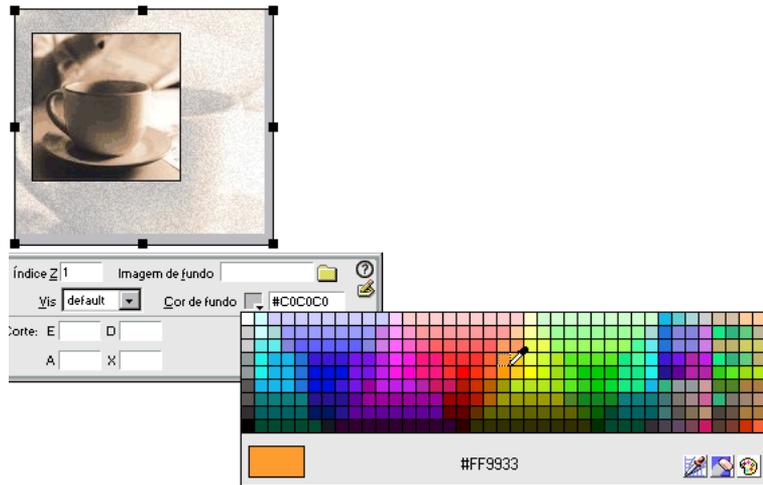
Quando forem exibidas em uma janela do Netscape Navigator, é possível que as camadas se contraíam, para acomodar todo o conteúdo. A fim de impedir que isso ocorra, adicione texto ou imagens às camadas ou defina valores de corte das mesmas.

Para criar uma camada de pré-carga:

- 1 Clique no botão Camada, situado na paleta de objetos, e desenhe uma camada grande na janela do documento.

Certifique-se de que a camada cubra todo o conteúdo da página.

- 2 Na paleta de camadas, arraste o nome da camada até o alto da lista de camadas, para especificar que esta camada deverá aparecer na frente da ordem de empilhamento.
- 3 Nomeie a camada carregando no campo de texto mais à esquerda, no inspetor de propriedades.
- 4 Mantendo a camada selecionada, defina, no inspetor de propriedades, a cor do fundo da camada como sendo a mesma cor que o fundo da página.



- 5 Clique dentro da camada (que deverá estar obscurecendo o restante do conteúdo da página) e, se desejar, digite uma mensagem.
Por exemplo: as mensagens “Aguarde até que a página seja carregada” ou “Carregando...” mantêm o usuário informado sobre o que está ocorrendo, para que ele não pense que a página não possui um conteúdo.
- 6 Clique no rótulo <body> no seletor de rótulos, situado no canto inferior esquerdo da janela do documento.

- 7 No menu pop-up Ações do inspetor de comportamentos, escolha Mostrar/ocultar as camadas.
- 8 Na lista Camadas com nome, selecione a camada denominada carregando
- 9 Clique em Ocultar.
- 10 Clique em OK.

Permutar a imagem

A ação Permutar a imagem troca uma imagem por outra, alterando o atributo SRC do rótulo IMG. Utilize esta ação para criar botões cambiáveis e outros efeitos em imagens (inclusive a permuta simultânea de mais de uma imagem).

Nota: Como apenas o atributo SRC é afetado por esta ação, certifique-se de que a imagem permutada tenha as mesmas dimensões (altura e largura) que a original, a fim de evitar distorções.

Para poder utilizar a ação Permutar a imagem:

- 1 Escolha Inserir > Imagem, ou clique no botão Imagem, situado na paleta de objetos, para inserir uma imagem.
- 2 Nomeie a imagem no campo de texto mais à esquerda, no inspetor de propriedades.

A ação Permutar a imagem funcionará mesmo que você não nomeie as imagens; esta ação nomeia automaticamente as imagens sem nome quando o comportamento for anexado a um objeto. Contudo, é mais fácil distinguir as imagens na caixa de diálogo Permutar a imagem se todas tiverem sido nomeadas previamente.
- 3 Repita as etapas 1 e 2 para inserir outras imagens.
- 4 Selecione um objeto (geralmente a imagem a ser permutada) e abra o inspetor de comportamentos.
- 5 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Permutar a imagem, no menu pop-up Ações.
- 6 Na lista Imagens, selecione a imagem cuja origem deseja alterar.
- 7 Clique em Procurar, para selecionar o arquivo da nova imagem, ou digite o caminho e nome do arquivo da nova imagem no campo Definir a origem como.
- 8 Repita as etapas 6 e 7 para quaisquer outras imagens a serem alteradas.

- 9 Quando a página tiver sido carregada, selecione a opção Pré-carregar as imagens, para carregar as novas imagens no cache do navegador.

Este procedimento evita os atrasos causados pela descarga quando as imagens tiverem que ser exibidas.

- 10 Clique em OK.

- 11 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Restaurar a imagem permutada

A ação Restaurar a imagem permutada restaura o último conjunto de imagens permutadas aos seus arquivos de origem anteriores. Esta ação é adicionada automaticamente, sempre que você anexar a ação Permutar a imagem a um objeto; não será necessário selecioná-la manualmente se tiver deixado a opção Restaurar selecionada durante a anexação de Permutar a imagem.

Ir para o quadro da linha de tempo

A ação Ir para o quadro da linha de tempo move o cabeçote de execução até o quadro especificado. É possível utilizar esta ação no canal Comportamento, no inspetor de linhas de tempo, para que certas partes da linha de tempo sejam repetidas o número de vezes especificado, para criar um vínculo ou botão Rebobinar ou para permitir que o usuário salte até partes diversas da animação.

Para poder utilizar a ação Ir para o quadro da linha de tempo:

- 1 Escolha Janela > Linha de tempo, para abrir o inspetor de linhas de tempo e se certificar que o documento contém uma linha de tempo.

Se não houver barras de animação roxas no inspetor de linhas de tempo, o documento não contém uma linha de tempo. Consulte “Como criar uma animação de linha de tempo”, na página 255.

- 2 Selecione um objeto.

Para anexar o comportamento a um quadro da linha de tempo, clique no canal Comportamento no quadro desejado.

- 3 Abra o inspetor de comportamentos.

- 4 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Linha de tempo > Ir para o quadro da linha de tempo, no menu pop-up Ações.

- 5 Selecione uma linha de tempo, no menu pop-up Linha de tempo.

- 6 Digite um número de quadro no campo Ir para o quadro.

- 7 Se você estiver adicionando esta ação no canal Comportamento de uma linha de tempo e desejar repetir um segmento desta, digite o número de repetições no campo Loop.

Deixe este campo em branco se não estiver anexando Ir para o quadro da linha de tempo a um quadro.

- 8 Clique em OK.
- 9 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo

Utilize as ações Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo, para permitir que o usuário inicie ou pare uma linha de tempo ao clicar em um vínculo ou botão ou inicie ou pare uma linha de tempo automaticamente ao passar o cursor sobre um vínculo, imagem ou outro objeto. A ação Executar a linha de tempo será automaticamente anexada ao rótulo BODY com o evento onLoad quando for selecionada a opção Execução automática, no inspetor de linhas de tempo.

Para poder utilizar as ações Executar a linha de tempo e Parar a linha de tempo:

- 1 Escolha Janela > Linha de tempo, para abrir o inspetor de linhas de tempo e se certificar que o documento contém uma linha de tempo.

Se não houver barras de animação roxas no inspetor de linhas de tempo, o documento não contém uma linha de tempo. Consulte “Como criar uma animação de linha de tempo”, na página 255.

- 2 Selecione um objeto e abra o inspetor de comportamentos.
- 3 Clique no botão com o sinal de adição (+) e escolha Executar a linha de tempo ou Parar a linha de tempo, no menu pop-up Ações.
- 4 Selecione a linha de tempo a ser executada ou parada, ou opte por parar todas linhas de tempo, no menu pop-up.
- 5 Clique em OK.
- 6 Verifique se o evento padrão corresponde ao desejado.

Se não corresponder, escolha um outro evento no menu pop-up. Se os eventos desejados não estiverem listados, altere o navegador de destino no menu pop-up Eventos de.

Validar o formulário

A ação Validar o formulário verifica o conteúdo de determinados campos de texto, a fim de garantir que o usuário tenha digitado o tipo correto de dados. Anexe esta ação a certos campos do formulário com o evento onBlur, a fim de validar os campos à medida que o usuário estiver preenchendo o formulário, ou anexe-a ao formulário com o evento onSubmit, a fim de avaliar diversos campos simultaneamente quando o usuário clicar no botão Enviar. A anexação desta ação a um formulário evita que este seja enviado ao servidor se algum dos campos contiver dados incorretos.

Para poder utilizar a ação Validar o formulário:

- 1 Escolha Inserir > Formulário, ou clique no botão Formulário, situado na paleta de objetos, para inserir um formulário.
- 2 Escolha Inserir > Objeto de formulário > Campo de texto, ou clique no botão Campo de texto, situado na paleta de objetos, para inserir um campo de texto.
Repita esta etapa para inserir outros campos de texto.
- 3 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Para validar determinados campos à medida que o usuário estiver preenchendo o formulário, selecione um campo de texto e escolha Janela > Comportamentos.
 - Para validar vários campos quando o usuário enviar o formulário, clique no rótulo <form> no seletor de rótulos, situado no canto inferior esquerdo da janela do documento, e escolha Janela > Comportamentos.
- 4 No menu pop-up Ações, escolha Validar o formulário.
- 5 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Se estiver validando determinados campos, selecione o mesmo campo que tiver selecionado na janela do documento, na lista Campos com nome.
 - Se estiver validando vários campos, selecione um campo de texto na lista Campos com nome.
- 6 Selecione a opção apropriada, se o campo se destinar a receber dados.

7 Escolha uma dentre as seguintes opções Aceitar:

- Utilize a opção Qualquer item, se o campo for necessário, porém não precisar conter um determinado tipo de dados. Esta opção não terá significado (ela equivale à ausência, no campo, da ação Validar o formulário) se a opção Necessário não estiver selecionada.
- Utilize a opção Endereço eletrônico, para verificar se o campo contém um sinal de @.
- Utilize a opção Número, para verificar se o campo contém apenas numerais.
- Utilize a opção Número de, para verificar se o campo contém apenas um número em uma faixa específica.

8 Se estiver validando vários campos, repita as etapas 6 e 7 para quaisquer outros campos a serem validados.

9 Clique em OK.

Se estiver validando vários campos quando o usuário enviar o formulário, o evento `onSubmit` aparecerá automaticamente no menu pop-up Eventos.

10 Se estiver validando um determinado campo, certifique-se de que o evento padrão seja `onBlur` ou `onChange`.

Se não for, selecione `onBlur` ou `onChange` no menu pop-up. Ambos os eventos disparam a ação Validar o formulário, assim que o usuário mover o cursor para fora do campo. A diferença entre estes eventos está na ocorrência invariável de `onBlur`, se o usuário tiver digitado no campo ou não, enquanto que `onChange` ocorrerá apenas se o usuário tiver alterado de qualquer maneira o conteúdo do campo. O evento `onBlur` é preferível quando você tiver especificado que o campo é necessário.

Como atualizar um comportamento

Se as suas páginas contiverem comportamentos que tiverem sido criados com uma versão mais antiga do Dreamweaver, esses comportamentos não serão atualizados automaticamente quando as páginas forem abertas na versão atual do Dreamweaver. Entretanto, quando você atualizar uma ocorrência de um comportamento em uma página, todas as outras ocorrências do comportamento na página também serão atualizadas.

Para atualizar um comportamento em uma página:

- 1 Selecione um elemento ao qual foi anexado o comportamento.
- 2 Abra o inspetor de comportamentos.
- 3 Clique duas vezes no comportamento.
- 4 Clique em OK na caixa de diálogo do comportamento.

Todas as ocorrências desse comportamento na página serão atualizadas.

CAPÍTULO 13

Como editar o HTML

O Dreamweaver fornece interfaces gráficas para criar e editar arquivos HTML. Contudo, às vezes, você precisará ter acesso direto ao código HTML subjacente. O Dreamweaver fornece este acesso através do inspetor de origem de HTML (consulte “Como utilizar o inspetor de origem de HTML”, na página 339) e do Quick Tag Editor (consulte “Como editar um rótulo HTML na janela do documento”, na página 340).

O Dreamweaver oferece também modos úteis de manusear os arquivos HTML criados com outros programas. Com o Roundtrip HTML, você pode ter certeza de que o Dreamweaver não modificará o código HTML que você criou, a menos que instrua o programa para isso; podem ser definidas várias opções para o que o Dreamweaver deverá ou não regravar (consulte “Como definir as preferências de formato HTML”, na página 346). Por outro lado, o Dreamweaver pode limpar o HTML desordenado e desnecessário de acordo com a sua conveniência, utilizando os recursos Limpar o HTML e Limpar o HTML do Word — consulte “Limpar o HTML”, na página 350 e “Limpar o HTML do Microsoft Word”, na página 352.

Sobre o Roundtrip HTML

O Roundtrip HTML é uma ferramenta exclusiva do Dreamweaver, que permite mover os documentos entre o Dreamweaver e um editor de HTML com base em texto, com pouco ou nenhum impacto sobre o conteúdo e a estrutura do código de origem de HTML original do documento. O Dreamweaver manterá e interpretará alguns HTML tecnicamente inválidos (por exemplo: um rótulo FONT em volta de vários rótulos P), se esse código receber suporte dos navegadores. Contudo, o código de origem de HTML que tiver sido gerado pelo Dreamweaver durante a edição gráfica é sempre tecnicamente válido.

Abaixo, estão os recursos principais do Roundtrip HTML:

- Como padrão, o Dreamweaver regravará os títulos sobrepostos, fechará os rótulos que estão indevidamente abertos e removerá os rótulos de finalização adicionais quando você retornar ao Dreamweaver de um editor de HTML externo ou abrir um documento HTML já existente. Para que o Dreamweaver não grave qualquer origem de HTML, escolha Editar > Preferências e, em seguida, selecione Regravação de HTML, para desativar esse comando. Consulte “Como definir as preferências de gravação de HTML”, na página 346.
- O Dreamweaver exibe os marcadores na janela do documento para um HTML inválido ao qual não ofereça suporte. Os rótulos inválidos são realçados em amarelo. Quando um rótulo inválido for selecionado, o Dreamweaver informará como corrigir o erro no inspetor de propriedades. Caso seja desativada a gravação de HTML, qualquer HTML que o Dreamweaver gravasse seria exibido como inválido.
- O Dreamweaver não alterará os rótulos não-reconhecidos — incluindo XML — porque não dispõe de um critério para distinguir se eles são válidos ou inválidos. Se um rótulo não-reconhecível se sobrepuser a um outro válido, o Dreamweaver poderá marcá-lo como incorreto, mas não regravará o código. Por exemplo: o rótulo personalizado, abaixo, seria marcado como incorreto: `<MyNewTag>text</MyNewTag>`.
- O Dreamweaver não altera os rótulos Cold Fusion Markup Language (CFML) ou Microsoft Active Server Page (ASP), e exibe ícones para identificar blocos de código CFML ou ASP na janela do documento, quando for possível. Consulte “Como editar os arquivos ColdFusion e Active Server no Dreamweaver”, na página 356.
- O Dreamweaver permite iniciar um editor de HTML com base em texto para editar o documento. O Dreamweaver é integrado ao HomeSite (no Windows) e BBEdit (no Macintosh). Consulte “Como utilizar os editores de HTML externos”, na página 354.

Como utilizar o inspetor de origem de HTML

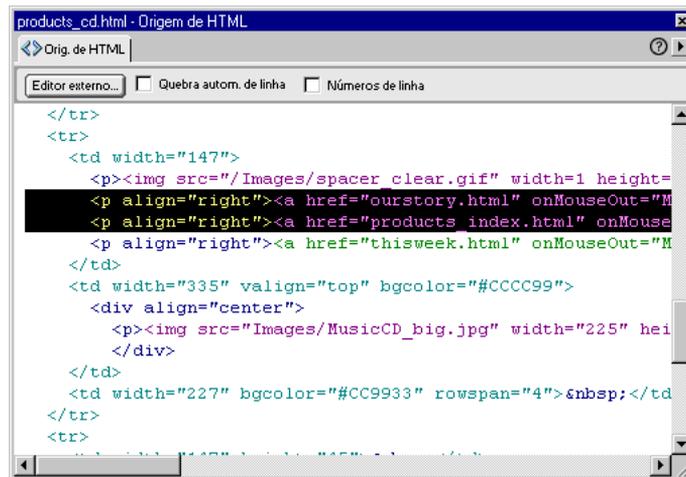
O inspetor de origem de HTML exibe o código de origem de HTML do documento. Os rótulos são codificados por cores nas definições de preferências. Consulte “Como definir as preferências de cores HTML”, na página 349.

Quando o conteúdo em uma janela do documento for adicionado ou alterado, o Dreamweaver exibirá imediatamente essas modificações no inspetor de origem de HTML. Isso torna o inspetor de origem de HTML uma ferramenta útil para aprender a linguagem HTML, caso você ainda não a conheça, ou como lembrete da sintaxe adequada ou dos valores de rótulos e atributos específicos.

As alterações feitas no inspetor de origem de HTML aparecerão na janela do documento apenas quando você clicar fora do inspetor. O Dreamweaver nunca grava o HTML digitado diretamente no inspetor de origem de HTML; se for especificado aqui um HTML inválido, o Dreamweaver realçará os rótulos como inválidos quando o usuário clicar na janela do documento.

Para abrir o inspetor de origem de HTML, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Janela > Origem de HTML.
- Clique no ícone do inspetor de origem de HTML, no Iniciador ou no Mini-iniciador (no canto inferior direito da janela do documento).
- Pressione a tecla F10.



No inspetor de origem de HTML, é possível ativar ou desativar a quebra automática de linha, selecionando ou desmarcando a opção Quebra autom. de linha. Observe que a ativação de quebras automáticas de linha não as insere no código HTML, apenas exibe as linhas como se estivessem quebradas para facilitar a visualização. Você também pode optar por exibir ou não os números das linhas, selecionando ou desmarcando a opção Números de linhas.

Para iniciar um editor de HTML externo, clique no botão Editor externo. Caso ainda não tenha sido escolhido um editor de HTML externo, é necessário escolher primeiro Editar > Preferências e, em seguida, selecionar a categoria Editores externos e escolher um deles. Para obter mais informações, consulte “Como utilizar os editores de HTML externos”, na página 354.

Para alternar entre a janela do documento e o inspetor de origem de HTML:

Pressione as teclas Control e Tab (no Windows e no Macintosh).

Como editar um rótulo HTML na janela do documento

Utilize o Quick Tag Editor para verificar e editar rapidamente a origem de HTML de um único rótulo na janela do documento, sem ter de alternar para o inspetor de origem de HTML e voltar. A maneira mais fácil de abrir o Quick Tag Editor é pressionando as teclas Control e T (no Windows), ou Command e T (no Macintosh).

O Quick Tag Editor apresenta os três modos seguintes:

- Inserir o HTML, utilizado para incluir o novo código HTML
- Editar o rótulo, utilizado para editar um rótulo existente
- Colocar o rótulo ao redor, utilizado para envolver com um novo rótulo a seleção

Na janela do documento, a seleção determinará o modo padrão de abertura do Quick Tag Editor.

Nota: Quando o Quick Tag Editor estiver aberto, é possível alternar entre os modos com o mesmo atalho de teclado que tiver sido utilizado para abri-lo.

Nos três modos, a operação básica do Quick Tag Editor é a mesma: abra o editor, digite ou edite os rótulos e atributos e, em seguida, feche-o. A diferença entre os modos está no que o Dreamweaver fará com os rótulos, após a edição. Para obter detalhes sobre os modos, consulte “Sobre o modo Inserir o HTML”, na página 344, “Sobre o modo Editar o rótulo”, na página 344 e “Sobre o modo Colocar o rótulo ao redor”, na página 344.

Nota: Quando o Quick Tag Editor estiver em exibição, em qualquer modo, é possível arrastar a alça do editor (onde aparece o nome do modo), para mover o editor em volta dos rótulos.

Para executar uma edição de HTML mais extensa, utilize o inspetor de origem de HTML.

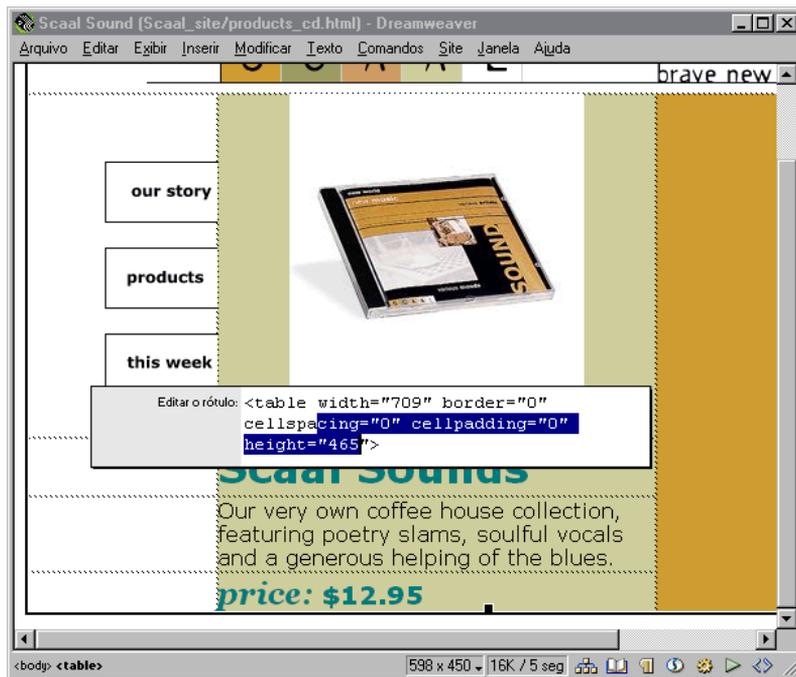
Para inserir ou editar os rótulos e atributos no Quick Tag Editor:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione um objeto, algum texto ou um rótulo.
- Clique na janela do documento, para colocar o ponto de inserção sem fazer qualquer seleção.

 2 Pressione as teclas Control e T (no Windows), ou as teclas Command e T (no Macintosh), ou clique no botão Quick Tag Editor, no inspetor de propriedades.

O Quick Tag Editor será aberto no modo adequado, dependendo da seleção atual.



No modo Inserir o HTML ou Colocar o rótulo ao redor, digite um rótulo HTML; no modo Editar o rótulo, é possível digitar novos atributos, editar os atributos existentes ou o nome do rótulo.

3 Para editar os nomes ou valores dos atributos existentes (ou editar o nome do rótulo), pressione a tecla Tab, para mover-se de um item para o próximo, até selecionar o atributo (ou rótulo) que será editado. Pressione as teclas Shift e Tab, para voltar ao nome do atributo, valor do atributo ou nome do rótulo anterior.

4 Caso você interrompa a edição de um nome de atributo durante alguns segundos, aparecerá um menu suspenso de sugestões, com uma lista de todos os atributos válidos para o rótulo que estiver sendo editado. Se o Dreamweaver não reconhecer o rótulo que estiver sendo editado, o menu de sugestões conterá todos os atributos que o Dreamweaver reconhece para qualquer rótulo. A lista de sugestões não aparecerá se for cancelada a seleção de Ativar a sugestão de rótulos, no painel do Quick Tag Editor da caixa de diálogo Preferências. Controle o menu de sugestões das seguintes maneiras:

- Quando você começar a digitar um nome de atributo, o menu de sugestões será rolado, realçando o primeiro nome de atributo iniciado com as letras inseridas.
- Para mover o realce para cima ou para baixo no menu, utilize as teclas de seta para cima e para baixo, ou a barra de rolagem.
- Para escolher o nome de atributo realçado, pressione a tecla Enter (no Windows), ou Return (no Macintosh); o nome realçado será inserido no Quick Tag Editor. Uma alternativa é clicar duas vezes em um nome de atributo, no menu, para inseri-lo.
- Para fechar a lista de sugestões sem escolher qualquer entrada, pressione Esc, ou continue a digitação.

Quando ocorrer uma pausa durante a digitação ou edição de um nome de rótulo, aparecerá um menu suspenso de sugestões semelhante, com uma lista de nomes de rótulos, em vez de nomes de atributos.

5 No modo Editar o rótulo, se você fizer uma alteração e depois pressionar a tecla Tab ou as teclas Shift e Tab, a alteração será aplicada imediatamente. Para evitar que as alterações sejam feitas antes do Quick Tag Editor ser fechado, cancele a seleção da opção Aplicar as modificações durante a edição, no painel do Quick Tag Editor da caixa de diálogo Preferências.

Nota: Quando a opção Aplicar as modificações durante a edição estiver cancelada, várias alterações aplicadas simultaneamente aparecerão como uma única etapa na paleta de histórico e serão desfeitas pressionando uma vez Desfazer.

6 Para adicionar um novo atributo a um rótulo, utilize a tecla Tab, as teclas de seta e a barra de espaço, para mover o ponto de inserção até onde o atributo deve ser adicionado. Comece a digitar um nome de atributo válido para o rótulo. O menu suspenso de sugestões aparecerá quando houver uma pausa na digitação, como na edição de atributos.

7 Continue a editar e adicionar nomes e valores de atributos, conforme desejar.

- 8** No final da edição do rótulo, saia do Quick Tag Editor, escolhendo um dos seguintes procedimentos:
- Para sair e descartar todas as alterações que ainda não tiverem sido aplicadas, pressione a tecla Esc. Se for utilizado o modo Editar o rótulo com a opção Aplicar as modificações durante a edição selecionada, todas as alterações que já tiverem sido aplicadas serão mantidas.
 - Para sair e aplicar todas as alterações, pressione a tecla Enter (no Windows), ou Return (no Macintosh), ou clique fora do Quick Tag Editor.
- 9** Se for utilizado qualquer HTML inválido no Quick Tag Editor, o Dreamweaver tentará corrigi-lo, inserindo aspas de fechamento e de sinais de maior, onde for necessário.

Para selecionar o rótulo-pai (recipiente) do rótulo:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione as teclas Control, Shift e < (no Windows), ou as teclas Command, Shift e < (no Macintosh).
- Escolha Editar > Selecionar o rótulo-pai.

Para selecionar o primeiro rótulo-filho contido no rótulo:

Siga um dos procedimentos abaixo:

- Pressione as teclas Control, Shift e > (no Windows), ou as teclas Command, Shift e > (no Macintosh).
- Escolha Editar > Selecionar o rótulo-filho.

Nota: Se o rótulo não contiver outros rótulos, o comando Selecionar o rótulo-filho escolherá o conteúdo do rótulo atual.

Para alternar entre os modos do Quick Tag Editor:

Com o Quick Tag Editor ativo, pressione as teclas Control e T (no Windows), ou as teclas Command e T (no Macintosh).

O Quick Tag Editor altera os modos Inserir o HTML, Editar o rótulo e Colocar o rótulo ao redor, sempre que o atalho de teclado for utilizado.

Sobre o modo Inserir o HTML

O Quick Tag Editor iniciará no modo Inserir o HTML quando for aberto sem que haja uma seleção. Na abertura, será mostrado um par de sinais de maior e menor, com o ponto de inserção entre eles. Podem ser digitadas seqüências de HTML arbitrárias nesse modo do editor, incluindo vários rótulos e texto, ou um outro conteúdo entre os rótulos. Quando o editor for fechado, o HTML inserido será colocado no ponto de inserção; se algum rótulo for deixado aberto, os correspondentes de finalização serão adicionados automaticamente.

Sobre o modo Editar o rótulo

O Quick Tag Editor inicia no modo Editar o rótulo quando a seleção consistir de um rótulo completo (um rótulo de abertura e outro correspondente de finalização, se for aplicável, e o conteúdo do rótulo, se houver). Por exemplo: se a seleção for uma imagem ou um rótulo FONT e o rótulo correspondente /FONT, além do texto entre eles, o Quick Tag Editor iniciará no modo Editar o rótulo. A maneira mais fácil de garantir que a seleção iniciará e terminará com rótulos correspondentes é escolhendo um rótulo no seletor de rótulos, na parte inferior esquerda da janela do documento.

O Quick Tag Editor também inicia no modo Editar o rótulo, quando a seleção incluir rótulos de abertura e finalização não correspondentes. Nesse caso, a seleção será expandida, incluindo o seu rótulo-pai e seus conteúdos. Por exemplo: se o parágrafo consistir do HTML `<p>Eles estavam lendo <cite>Esaú e Jacó</cite> na sala de aula.</p>`, e a seleção for `lendo<cite>Esaú`, sem o rótulo `</cite>` de fechamento, o Quick Tag Editor iniciará no modo Editar o rótulo, com o parágrafo inteiro selecionado.

No modo Editar o rótulo, pode ser editado apenas um rótulo de abertura. Caso o ponto de inserção seja movido para depois do final do rótulo e mais outros sejam incluídos, aparecerá uma mensagem de erro e tudo o que for digitado será ignorado.

Sobre o modo Colocar o rótulo ao redor

Quando a seleção não consistir de um rótulo completo (um rótulo de abertura e outro correspondente de finalização, se for aplicável, e o conteúdo do rótulo, se houver), o Quick Tag Editor iniciará, normalmente, no modo Colocar o rótulo ao redor. Por exemplo: se a seleção contiver texto sem formatação especial, o Quick Tag Editor será aberto no modo Colocar o rótulo ao redor.

Há uma exceção para essa regra: quando a seleção incluir um rótulo de abertura ou finalização sem os seu correspondente, o Quick Tag Editor iniciará no modo Editar o rótulo, em vez de Colocar o rótulo ao redor, e a expandirá até o rótulo-pai e o conteúdo da seleção.

No modo Colocar o rótulo ao redor, pode ser inserido apenas um rótulo de abertura. Se for incluído mais de um rótulo, aparecerá uma mensagem de erro e tudo o que for inserido será ignorado.

Quando o editor for fechado, o rótulo inserido será colocado no início da seleção, e um rótulo de finalização correspondente, no final.

Sobre os menus de sugestões

Os menus pop-up de sugestões exibem os rótulos e atributos do arquivo TagAttributeList.txt, situado na pasta Dreamweaver/Configuration. Podem ser adicionados ou removidos rótulos desse arquivo para ajudá-lo em sua edição de HTML.

Como remover um rótulo

Para remover um rótulo do documento (mantendo o conteúdo inalterado, se houver), siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione o rótulo, no seletor de rótulos, no canto inferior esquerdo da janela do documento. Em seguida, escolha Remover o rótulo, no menu contextual.
- Selecione algo na janela do documento, ou clique, para colocar o ponto de inserção na janela. Em seguida, escolha Remover o rótulo, no menu contextual.

Nota: Nem todos os rótulos podem ser removidos.

Como definir as preferências do Quick Tag Editor

As preferências do Quick Tag Editor permitem controlar se as edições realizadas com esse editor serão ou não automaticamente atualizadas na janela do documento. Os controles do menu suspenso de sugestões também podem ser ajustados. Utilize o menu Editar>Preferências, para acessar o painel de preferências do Quick Tag Editor.

Aplicar as modificações durante a edição controla se as alterações do Quick Tag Editor serão atualizadas automaticamente no documento, enquanto você percorre os atributos no modo Editar o rótulo. Se esta opção for desativada, será necessário pressionar a tecla Enter, para aplicar as alterações ao documento. Esta opção é ignorada nos modos Inserir o HTML e Colocar o rótulo ao redor; nesses modos, a tecla Enter deve sempre ser pressionada para aplicar as alterações no documento.

Ativar a sugestão de rótulos controla se a lista de sugestões será exibida durante a digitação no Quick Tag Editor. O limite de tempo também pode ser ajustado antes da exibição do menu suspenso de sugestões para o rótulo ou atributo.

Como definir as preferências de formato HTML

As seguintes preferências de formatação de código de origem de HTML podem ser definidas no Dreamweaver:

- As preferências de regravação de HTML determinam quais alterações, se houver, o Dreamweaver fará no código de origem de HTML quando um documento HTML for aberto. Consulte “Como definir as preferências de regravação de HTML”, na página 346.
- As preferências de formato HTML determinam as opções comuns de formatação de HTML, como tamanho e recuo da linha. Consulte “Como definir as preferências de formato HTML”, na página 347. Essas preferências fornecem uma interface de usuário para alterar o arquivo SourceFormat.txt.
- As preferências de cores HTML controlam como os rótulos HTML (e o texto entre eles) serão codificados utilizando cores no inspetor de origem de HTML. Consulte “Como definir as preferências de cores HTML”, na página 349.
- As preferências de fontes/codificação permitem especificar a fonte com a qual o código de origem de HTML aparecerá no inspetor de origem de HTML. Consulte “Como definir as preferências de fontes/codificação”, na página 71.

Finalmente, o arquivo SourceFormat.txt (na pasta Dreamweaver/Configuration) fornece especificações precisas para a formatação de HTML. A edição desse arquivo em um editor de texto lhe possibilita o mais alto grau de controle sobre a maneira pela qual o Dreamweaver grava o HTML; você poderá alterar determinadas opções específicas a rótulos nesse arquivo, que não poderiam ser modificadas utilizando as preferências de formato HTML. Contudo, recomendamos que apenas os usuários experientes e programadores do Dreamweaver tentem editar esse arquivo, pois há uma grande probabilidade da ocorrência de erros graves nesse programa. Consulte “Como editar o perfil de formatação da origem de HTML”, na página 396.

Como definir as preferências de regravação de HTML

As preferências de regravação de HTML determinam as ações do Dreamweaver quando abre os documentos HTML. Essas preferências não têm efeito quando o HTML for editado no inspetor de origem de HTML. Se estas opções forem desativadas, o Dreamweaver exibirá itens de markup inválidos na janela do documento para o HTML que seria gravado. Se um documento HTML for importado do Word, poderá ser utilizado o comando Limpar o HTML do Word, para remover os códigos HTML desnecessários. Consulte “Limpar o HTML do Microsoft Word”, na página 352, para obter mais informações.

Ajustar os rótulos abertos e aninhados incorretamente regrava os rótulos sobrepostos ou aninhados indevidamente. Por exemplo: `<i>text</i>` será gravado como `<i>text</i>`. Esta opção também inserirá aspas e colchetes de fechamento, se estiverem faltando.

Remover os rótulos de finalização adicionais exclui os rótulos de finalização que não apresentarem os correspondentes de abertura.

Advertir ao ajustar ou remover os rótulos exibe um resumo do HTML tecnicamente inválido que o Dreamweaver tentou corrigir. O resumo contém a localização do problema (sob a forma de números de linha e coluna), para que seja localizada a correção e assegurada a sua interpretação adequada.

Nunca regravar o HTML: Em Arquivos com as extensões permite fazer com que o Dreamweaver não regrave o HTML nos arquivos com as extensão de nome de arquivo especificadas. Esta opção é particularmente útil para os tipos de arquivos que contêm rótulos de outros fabricantes (como os rótulos ASP). Para obter mais informações, consulte “Como impedir a regravação de rótulos de outros fabricantes”, na página 407.

As duas opções de Caracteres especiais permitem controlar a codificação do Dreamweaver de certos caracteres em determinados contextos. Em geral, é melhor manter estas opções selecionadas, a menos que os arquivos contenham rótulos específicos de outros fabricantes, que utilizam esses caracteres. Para obter mais informações sobre estas opções, consulte “Como impedir a regravação de rótulos de outros fabricantes”, na página 407.

Como definir as preferências de formato HTML

Utilize as seguintes preferências de formato HTML para controlar a formatação de HTML, como recuo, tamanho da linha, e maiúscula ou minúscula para os nomes do rótulos e atributos, quando os documentos forem criados. Para obter informações sobre os controles de formatação de HTML adicionais, consulte “Como editar o perfil de formatação da origem de HTML”, na página 396. Observe que as seguintes opções (exceto Ignorar a caixa de) afetam apenas os novos documentos e inclusões (na janela do documento) aos documentos já existentes. Ou seja, quando um documento HTML que tiver sido criado anteriormente for aberto, estas opções de formatação não serão aplicadas a ele; para reformatar os documentos HTML existentes, utilize o comando Aplicar a formatação de origem. Consulte “Como formatar o código de origem de HTML nos documentos existentes”, na página 351.

Nota: Estas opções destinam-se apenas às alterações feitas na janela do documento; quando o HTML for editado diretamente no inspetor de origem de HTML, elas não se aplicarão.

Recuo ativa o recuo de todos os rótulos marcados com `INDENT` no arquivo `SourceFormat.txt`. Consulte “Como editar o perfil de formatação da origem de HTML”, na página 396.

Utilizar especifica se os recuos serão feitos com espaços ou tabulações.

Linhas e colunas da tabela recua automaticamente os rótulos `TR` e `TD`, para facilitar a leitura do código da tabela. A opção Recuo deve estar selecionada para que esta opção funcione.

Molduras e conjuntos de molduras recua automaticamente os rótulos FRAME e FRAMESET aninhados, para facilitar a leitura dos arquivos do conjunto de molduras. A opção Recuo deve estar selecionada para que esta opção funcione.

Tamanho do recuo determina o tamanho dos recuos, em espaços ou tabulações, se a opção Utilizar estiver definida para espaços ou tabulações, respectivamente. Por exemplo: se a opção Utilizar estiver definida para tabulações e o parâmetro em Tamanho do recuo for 4, os rótulos serão recuados com quatro tabulações.

Tamanho da tabulação determina o tamanho das tabulações (medido em caracteres de espaços).

Nota: Se o Tamanho do recuo não for um múltiplo do Tamanho da tabulação e a opção Utilizar estiver definida como tabulações, os rótulos serão recuados usando uma combinação de tabulações e caracteres de espaços.

Quebra automática de linha quebra as linhas (com uma quebra de linha incondicional) quando atingirem a largura de coluna especificada. Observe que o Dreamweaver inserirá quebras de linhas incondicionais apenas nos locais onde estas não alterarão a aparência do documento nos navegadores, por isso algumas linhas podem ser mantidas mais longas que a especificação na opção Quebra automática de linha. De modo contrário, a caixa de seleção Quebra automática de linha, no inspetor de origem de HTML, adiciona uma quebra condicional às linhas que ultrapassarem a largura da janela.

Quebras de linha especifica o tipo de servidor remoto (Windows, Macintosh ou UNIX) que serve de host para o site remoto. A escolha do tipo adequado dos caracteres de quebra de linha assegura que o código de origem de HTML aparecerá corretamente quando exibido no servidor remoto. Observe que, para o FTP, essa definição aplica-se apenas ao modo de transferência binária; o modo de transferência ASCII do Dreamweaver ignora esse parâmetro. Quando os arquivos são descarregados no modo ASCII, o Dreamweaver define as quebras de linha com base no sistema operacional do computador; se os arquivos forem carregados no modo ASCII, todas as quebras de linha serão definidas para CR LF. Essa definição também é útil quando se está trabalhando com um editor de texto externo que reconhece apenas determinados tipos de quebras de linha. Por exemplo: utilize CR LF (no Windows), se o Bloco de Notas for o seu editor externo e, no Macintosh, utilize CR, no caso do SimpleText.

Caixa do rótulo e **Caixa do atributo** controlam a caixa alta ou baixa dos nomes de rótulos e atributos. Estas opções são aplicadas a rótulos e atributos inseridos ou editados na janela do documento, mas não aos inseridos diretamente no inspetor de origem de HTML ou àqueles inseridos em um documento quando este for aberto (a menos que uma ou ambas as opções em Ignorar a caixa de estejam selecionadas).

Ignorar a caixa de: Rótulos e Atributos especificam se as opções de caixa definidas serão implementadas sempre, inclusive quando for aberto um documento HTML já existente. Quando uma destas opções for selecionada, todos os rótulos e atributos nos documentos abertos serão imediatamente convertidos para a caixa especificada, bem como todos os rótulos e atributos abertos daqui em diante (até que seja cancelada novamente esta opção). Os rótulos e atributos digitados no inspetor de origem de HTML e no Quick Tag Editor também serão convertidos para a caixa especificada, da mesma forma que os rótulos e atributos inseridos utilizando a paleta de objetos. Por exemplo: se desejar que os nomes de rótulos sejam convertidos sempre em letras minúsculas, especifique minúsculas, em Caixa do rótulo e, em seguida, selecione Ignorar a caixa de: opção Rótulos. Em seguida, quando for aberto um documento que contenha nomes de rótulos em maiúsculas, o Dreamweaver os converterá em minúsculas.

Centralização especifica se os elementos devem ser centralizados utilizando DIV ALIGN="center" ou CENTER. Ambos fazem parte da especificação HTML 4.0 Transitional, mas CENTER conta com suporte de um número maior de navegadores.

Como definir as preferências de cores HTML

Utilize as preferências de cores HTML para controlar as cores do fundo, do texto e dos rótulos no inspetor de origem de HTML.

Fundo especifica a cor do fundo para o inspetor de origem de HTML. Essa cor aparecerá apenas quando você clicar ou digitar no inspetor de origem de HTML; se o inspetor não estiver ativado a sua cor de fundo será cinza médio.

Texto especifica a cor do texto que aparece entre os rótulos (por exemplo: no código algum texto, as palavras “algum texto” aparecem na cor da opção Texto, mas não os rótulos). Para anular a cor da opção Texto de um rótulo específico, selecione a opção Incluir o conteúdo.

Comentários especifica a cor dos rótulos dos comentários (<!-- -->) e seus conteúdos.

Padrão de rótulo especifica a cor de todos os rótulos, exceto aqueles de comentários. Para ignorar a cor em Padrão de rótulo, defina a cor de rótulos específicos.

Específica ao rótulo as definições em Padrão de rótulo e Cor do texto podem ser ignoradas, ao especificar cores para determinados rótulos.

Para definir uma cor de um rótulo específico:

1 Selecione um rótulo, na caixa Específica ao rótulo.

Pressione a tecla Shift e clique, para selecionar vários rótulos adjacentes, ou pressione a tecla Control e clique (no Windows), ou pressione a tecla Command e clique (no Macintosh), para selecionar diversos rótulos não adjacentes.

2 Clique no botão de opção ao lado da amostra de cor, na parte inferior do painel, e utilize um dos seguintes métodos para escolher um novo valor de cor:

- No campo de texto ao lado da amostra, digite um valor hexadecimal.
- Clique na amostra de cor e selecione outra cor na paleta de cores aceitas pelo navegador ou no seletor de cores do sistema.

3 Para colorir o texto entre os rótulos de abertura e de finalização, selecione Aplicar a cor ao conteúdo do rótulo.

Limpar o HTML

Utilize o comando Limpar o HTML, para remover os rótulos vazios, combinar os rótulos FONT aninhados e aprimorar o código HTML confuso ou ilegível.

Para limpar o código HTML:

1 Abra um documento existente e escolha Comandos > Limpar o HTML.

2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha dentre as seguintes opções:

- Remover os rótulos vazios remove os rótulos sem conteúdo entre eles. Por exemplo: `` e `` são considerados rótulos vazios, mas não o rótulo `` em `algum texto`.
- Remover os rótulos aninhados redundantes remove todas as ocorrências redundantes de um rótulo. Por exemplo: no código `Isto é exatamente b> o que gostaria de dizer`, os rótulos B em volta da palavra “exatamente” são redundantes e seriam removidos.
- Remover comentários de HTML não pertencentes ao Dreamweaver remove todos os comentários que não tiverem sido inseridos pelo Dreamweaver. Por exemplo: `<!--begin body text-->` seria removido, mas não `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (porque é um comentário do Dreamweaver que marca o início de uma região editável em um modelo).

- Remover os comentários de HTML pertencentes ao Dreamweaver remove todos os comentários inseridos pelo Dreamweaver. Por exemplo: `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` seria removido, mas não `<!--begin body text-->` (porque não é um comentário do Dreamweaver). A remoção dos comentários do Dreamweaver converte os documentos com base em modelos em documentos HTML comuns e os itens de biblioteca em código HTML normal (isto é, eles não poderão mais ser atualizados quando o modelo original ou o item de biblioteca forem alterados).
- Remover rótulo(s) específico(s) remove os rótulos especificados no campo de texto adjacente. Utilize esta opção para remover os rótulos personalizados inseridos por outros editores visuais e outros rótulos, que você não deseja que apareçam no seu site (por exemplo: BLINK). Separe vários rótulos com vírgulas (por exemplo: FONT, BLINK).
- Combinar os rótulos `` aninhados sempre que possível consolida dois ou mais rótulos FONT, quando eles controlarem a mesma faixa de texto. Por exemplo: `grande e vermelho` seria alterado para `grande e vermelho`.
- Mostrar o registro quando concluir exibe uma caixa de alerta com os detalhes sobre as alterações feitas no documento logo que a limpeza terminar.

3 Clique em OK.

Dependendo do tamanho do documento e do número de opções selecionadas, a limpeza poderá demorar alguns segundos.

Como formatar o código de origem de HTML nos documentos existentes

As opções de formatação da origem de HTML especificadas nas preferências de formato HTML e no arquivo SourceFormat.txt serão aplicadas apenas aos novos documentos criados com o Dreamweaver subsequentemente. Para aplicar essas opções de formatação de HTML aos documentos HTML existentes, utilize o comando Aplicar a formatação de origem.

Para aplicar as opções de formatação da origem de HTML a um documento já existente:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir, para abrir um arquivo HTML existente na janela do documento.
- 2 Escolha Comandos > Aplicar a formatação de origem.

Limpar o HTML do Microsoft Word

Os documentos salvos como arquivos de HTML no Microsoft Word podem ser abertos no Dreamweaver e, em seguida, é possível utilizar o comando Limpar o HTML do Word, para remover o código HTML não correspondente gerado pelo Word. O código que o Dreamweaver remove é basicamente utilizado pelo Word para formatar e exibir os documentos no Word, não sendo necessário à exibição do arquivo HTML. Guarde uma cópia de segurança do arquivo original do Word (.doc), porque talvez não seja possível reabrir o documento HTML no Word após a aplicação do recurso Limpar o HTML do Word. O comando Limpar o HTML do Word está disponível para os documentos salvos como arquivos HTML no Word 97 ou mais avançado.

Para utilizar o recurso Limpar o HTML do Word:

- 1 No Microsoft Word, salve o documento como um arquivo HTML.
- 2 Abra o documento HTML no Dreamweaver utilizando um dos seguintes métodos:
 - Escolha Arquivo > Importar > Importar o HTML do Word, e selecione um arquivo a ser aberto.

O Dreamweaver abrirá o arquivo e, em seguida, a caixa de diálogo Limpar o HTML do Word, automaticamente.

- Escolha Arquivo > Abrir, e selecione um arquivo a ser aberto.

É gerado automaticamente um arquivo de registro de correções de HTML. Isso não faz parte do recurso Limpar o HTML do Word. Clique em Continuar, para sair da caixa de diálogo. No Dreamweaver, escolha Comandos > Limpar o HTML do Word.

- 3 Qualquer um dos métodos produzirá uma pequena demora enquanto o Dreamweaver tenta determinar a versão do Word utilizada para salvar o arquivo. Se o Dreamweaver não puder detectá-la, selecione a versão correta utilizando o menu pop-up.

4 Escolha quais opções o recurso Limpar o HTML do Word deve utilizar. A guia Básica exibe as seguintes opções:

- Remover todo o markup específico ao Word remove todo o HTML específico ao Word, inclusive o XML dos rótulos <html>, os dados meta personalizados do Word e os rótulos de vínculos no cabeçalho do documento, o markup XML do Word, os rótulos condicionais e seus conteúdos, além dos parágrafos vazios e margens dos estilos. É possível optar por selecionar cada uma dessas opções individualmente, utilizando a guia Detalhado.
- Limpar CSS remove todas as CSS específicas do Word, incluindo os estilos CSS de entrada linear quando for possível (nos casos em que o estilo-pai tiver as mesmas propriedades do estilo), os atributos de estilo iniciados por “mso”, as declarações de estilo diferentes de CSS, os atributos de estilo CSS das tabelas e todas as definições de estilo não utilizadas do cabeçalho. Esta opção pode ser ainda mais personalizada clicando na guia Detalhado.
- Limpar os rótulos remove os rótulos HTML, convertendo o corpo do texto padrão para o tamanho 2 HTML.
- Corrigir os rótulos aninhados incorretamente remove os rótulos do markup font inseridos pelo Word fora dos rótulos de parágrafo e cabeçalho (nível de bloco).
- Definir a cor do fundo insere um valor hexadecimal, para definir a cor do fundo do documento. Se não for definida uma cor de fundo, o documento HTML do Word terá um fundo cinza. O valor hexadecimal padrão definido pelo Dreamweaver é branco.
- Aplicar a formatação de origem aplica as opções de formatação da origem especificadas nas preferências de formato HTML e no Format.profile de origem do documento.
- Mostrar o registro quando concluir exibe uma caixa de alerta com os detalhes sobre as alterações feitas no documento logo que a limpeza terminar.

5 Clique em OK.

Dependendo do tamanho do documento e do número de opções selecionadas, a limpeza poderá demorar alguns segundos. As preferências escolhidas serão automaticamente salvas como definições padrão de Limpar o HTML do Word.

Como corrigir os markups incorretos

Se o código HTML for realçado em amarelo claro na janela do documento ou no inspetor de origem de HTML, isto significa que o Dreamweaver encontrou um HTML incorreto, que não pode ser exibido. Frequentemente, esses marcadores de HTML incorretos aparecerão quando for iniciada a digitação de um rótulo no inspetor de origem de HTML e, em seguida, se alterna para a janela do documento sem completar o rótulo.

Para corrigir o problema, clique no marcador amarelo de HTML incorreto e siga a sugestão no inspetor de propriedades. Consulte também “Sobre o Roundtrip HTML”, na página 338.

Como utilizar os editores de HTML externos

Talvez seja conveniente utilizar um editor de texto para codificar manualmente uma quantidade extensa de HTML, JavaScript ou VBScript. Qualquer editor de texto externo pode ser utilizado com o Dreamweaver, incluindo o Bloco de Notas (incorporado ao Windows 95 e NT) ou o SimpleText (incorporado ao Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs e TextPad. Consulte “Como utilizar um editor de texto externo com o Dreamweaver”, na página 354 e “Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)”, na página 355.

Como utilizar um editor de texto externo com o Dreamweaver

É possível iniciar o editor de texto principal a partir do Dreamweaver, para editar o HTML de origem no documento e, em seguida, voltar ao Dreamweaver a fim de continuar a edição graficamente. O Dreamweaver detecta as alterações que foram salvas no documento externamente e lhe avisa para recarregá-lo ao retornar.

Se o BBEdit for utilizado no Macintosh, siga as etapas em “Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)”, na página 355, em vez das expostas abaixo.

Para configurar os editores externos para os tipos de arquivos diferentes de texto e HTML, consulte “Como iniciar um editor externo de mídia”, na página 284.

Para escolher um editor de HTML externo:

- 1 Escolha Editar > Preferências.
- 2 Selecione Editores externos, na lista de categorias à esquerda.
- 3 Apenas no Macintosh: cancele a seleção da opção Ativar a integração com o BBEdit, para poder utilizar um outro editor de HTML. Para utilizar o BBEdit, mantenha selecionada a opção Ativar a integração com o BBEdit e ignore as etapas restantes.

- 4 Clique no botão Procurar, ao lado da caixa Editor de HTML, para escolher um editor de texto.
- 5 Na opção Recarregar os arquivos modificados, especifique o que o Dreamweaver deverá fazer ao detectar alterações externas em um documento aberto no Dreamweaver.
- 6 Na opção Salvar na iniciação, especifique se o Dreamweaver deve sempre salvar o documento antes de iniciar o editor, nunca salvar o documento ou lhe perguntar se salvará ou não o documento quando o editor de texto externo for iniciado.

Para iniciar o editor de HTML externo:

Escolha Editar > Iniciar o editor externo, ou clique em Editor externo, no canto superior esquerdo do inspetor de origem de HTML.

Como utilizar o BBEdit com o Dreamweaver (apenas no Macintosh)

Quando a integração com o BBEdit estiver ativada, uma vez que um documento estiver aberto no BBEdit e no Dreamweaver, a alternância de um aplicativo para outro atualizará automaticamente o documento com as alterações mais recentes. Além disso, ambos os programas controlam a seleção; por exemplo: é possível fazer uma seleção no Dreamweaver e, em seguida, alternar para o BBEdit, onde o mesmo elemento estará selecionado.

A integração com o BBEdit pode ser desativada, se for mais conveniente trabalhar com uma versão mais antiga do BBEdit ou um outro editor de texto HTML. As seleções não serão controladas se a integração com o BBEdit estiver desativada.

Para utilizar o BBEdit com o Dreamweaver:

- 1 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Editar > Iniciar o editor externo.
 - Clique em Editor externo, no canto superior esquerdo do inspetor de origem de HTML.
- 2 Edite o documento no BBEdit.
- 3 Clique no botão Dreamweaver, na paleta de ferramentas de HTML, no BBEdit, para retornar ao Dreamweaver.

Para desativar a integração com o BBEdit:

- 1 Escolha Editar > Preferências.
- 2 Escolha Editores externos, na lista de categorias, à esquerda.
- 3 Cancele a seleção de Ativar a integração com o BBEdit e clique em OK.

Como editar os arquivos ColdFusion e Active Server no Dreamweaver

O Dreamweaver exibe ícones que identificam os blocos de código Cold Fusion Markup Language (CFML) ou Active Server Page (ASP) na janela do documento, sempre que possível.

Nota: Como padrão, o Dreamweaver nunca regrava o HTML encontrado nos arquivos ColdFusion ou Active Server.

Para editar um bloco de código ASP na janela do documento:

- 1 Clique no marcador amarelo de ASP, para selecioná-lo.
- 2 No inspetor de propriedades, clique no botão Editar.
- 3 Edite o código ASP na caixa de diálogo que parecer e, em seguida, clique em OK.

Para editar um bloco de código CFML na janela do documento:

- 1 Clique no marcador de CFML, para selecioná-lo.
- 2 No inspetor de propriedades, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no botão Atributos, para editar os atributos existentes do rótulo e seus valores, ou para adicionar novos.
 - Clique no botão Conteúdo, para editar o conteúdo que aparecer entre os rótulos CFML de abertura e finalização. Se o rótulo selecionado estiver vazio (ou seja, não houver um rótulo de finalização), o botão Conteúdo estará desativado.

Caso não haja marcadores ou texto realçado onde existe código ASP ou CFML, primeiro certifique-se de que a opção Exibir > Elementos invisíveis esteja ativada. Se esta opção estiver selecionada e, mesmo assim, os ícones não aparecerem, o Dreamweaver não pode exibir o código como CFML ou ASP. Isto pode acontecer, por exemplo, quando rótulos condicionais forem inseridos em rótulos HTML, como no código ASP seguinte:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

Para editar o código CFML ou ASP quando um marcador ou um texto realçado não aparecer:

- 1 Se for selecionado o rótulo ou objeto que contém o código, utilize o Quick Tag Editor para editar o código. Consulte “Como editar um rótulo HTML na janela do documento”, na página 340. Caso contrário, siga as etapas abaixo:
- 2 Na janela do documento, posicione o ponto de inserção próximo à posição onde deve estar o código CFML ou ASP.
- 3 Escolha Janela > Origem de HTML, para abrir o inspetor de origem de HTML.
- 4 Clique na barra de título do inspetor de origem de HTML, para direcionar o teclado para esse inspetor.

Não clique no meio do inspetor, senão o ponto de inserção será movido para fora do código CFML ou ASP a ser editado.
- 5 Edite o código diretamente no inspetor de origem de HTML.
- 6 Pressione F10, para fechar o inspetor de origem de HTML e retornar à janela do documento.

Para obter informações sobre o processamento de códigos CFML ou ASP, e exibir os resultados na janela do documento, consulte “Como personalizar a interpretação e a aparência dos rótulos de outros fabricantes”, na página 402.

Como inserir roteiros

JavaScript e VBScript podem ser inseridos na janela do documento, dispensando a utilização do inspetor de origem de HTML.

Para exibir os marcadores do roteiro na janela do documento, escolha Exibir > Elementos invisíveis. Consulte também “Como definir as preferências de elementos invisíveis”, na página 90.

Para inserir um roteiro:

- 1 Coloque o cursor onde deve ser adicionado o roteiro.
- 2 Clique no botão Roteiro, na paleta de objetos, ou escolha Inserir > Roteiro.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha a linguagem de roteiro no menu pop-up.

Se você utilizar o JavaScript e não tiver certeza de sua versão, escolha JavaScript em vez de JavaScript1.1 ou JavaScript1.2.
- 4 Digite o código que deve aparecer entre os rótulos do roteiro.

Para estabelecer um vínculo com um arquivo de roteiro externo, clique em OK sem digitar nada e, em seguida, adicione a referência ao arquivo de origem, no inspetor de propriedades (digite o nome do arquivo na caixa Origem, ou clique no ícone correspondente à pasta, para procurar e selecionar o arquivo).

Para editar o roteiro:

- 1 Selecione o ícone de Roteiro.
- 2 No inspetor de propriedades, clique em Editar.

Como definir as propriedades dos roteiros

Aparecerão as seguintes propriedades no inspetor de propriedades, quando um marcador de roteiro for selecionado:

Linguagem especifica JavaScript ou VBScript como a linguagem do roteiro.

Origem especifica um arquivo de roteiro vinculado externamente. Digite o caminho ou clique na pasta, para escolher o arquivo.

Editar abre a janela do roteiro, permitindo a alteração do roteiro.

Como inserir comentários

Um comentário é um texto descritivo, inserido no HTML para explicar o código ou fornecer outras informações. Um comentário não afeta a aparência do documento em um navegador. Se for necessário adicionar mais informações sobre qualquer arquivo do site, também é possível utilizar as Design Notes. Para obter mais informações, consulte “Sobre as Design Notes”, na página 172.

Consulte também “Como definir as preferências de elementos invisíveis”, na página 90.

Para inserir um comentário:

- 1 Coloque o ponto de inserção onde deve ser adicionado o comentário.
- 2 Clique no botão Comentário, no painel Invisíveis da paleta de objetos, ou escolha Inserir > Comentário.

Para exibir os marcadores de comentários na janela do documento, escolha Exibir > Elementos invisíveis.

Para inserir o texto do comentário:

- 1 Selecione o ícone de Comentários.
- 2 Digite o texto no inspetor de propriedades.

A criação de um comentário gera o código HTML seguinte:

```
<!-- Comment text-->
```

CAPÍTULO 14

Modelos e bibliotecas

Os modelos e bibliotecas do Dreamweaver podem auxiliá-lo a criar páginas da Web com um desenho consistente. A utilização de modelos e bibliotecas também facilita a manutenção do seu site da Web, já que é possível redesenhá-lo, assim como alterar centenas de páginas em segundos.

Um modelo é um documento que pode ser utilizado como base para outros documentos. Quando um modelo é criado, é possível indicar quais elementos de uma página deverão permanecer inalterados (não-editáveis) e quais poderão ser alterados. Por exemplo: caso você esteja publicando uma revista on-line, o nome provavelmente não será alterado, mas o título e o conteúdo da matéria de capa serão modificados a cada edição. Para indicar o estilo e o local dessa matéria, pode ser utilizado um texto alocador de espaço que definirá uma região editável. Para adicionar uma nova matéria de capa, basta que o autor selecione o texto alocador de espaço e digite o novo artigo para substituí-lo.

Um modelo pode ser modificado mesmo depois de ter sido utilizado para criar documentos. Quando os documentos que utilizam o modelo forem atualizados, suas seções bloqueadas (não-editáveis) serão atualizadas de modo a refletir as alterações no modelo.

O Dreamweaver também oferece duas maneiras de tratar esses conteúdos recorrentes para que não seja necessário alterá-los em cada página do site: itens de biblioteca e server-side includes. Você poderá utilizar estas abordagens para o conteúdo que se repetir em cada página do site (como um cabeçalho ou rodapé, por exemplo) ou que aparecer apenas em algumas páginas, mas que deve ser atualizado freqüentemente (como as manchetes de notícias ou ofertas especiais). Estas abordagens são apropriadas para tipos diversos de sites:

- Os itens da biblioteca podem ser utilizados em todos os sites e devem sempre ser inseridos nos sites exibidos localmente. Consulte “Sobre os itens de biblioteca”, na página 372.
- As server-side inclusions (inclusões do servidor) podem ser utilizadas apenas nos sites que forem exibidos a partir de um servidor e somente nos servidores que forem configurados para processá-las. Pergunte ao seu webmaster ou ao administrador da rede se o servidor da Web oferece suporte às server-side includes. Consulte “Como utilizar as server-side includes”, na página 379.

Como definir as preferências de realce

Nos modelos e nos arquivos que neles se basearem, as regiões editáveis e as bloqueadas são realçadas em cores diferentes. As preferências de realce permitem personalizar as cores utilizadas na janela do documento para identificar as regiões do modelo e os itens de biblioteca. Para obter mais informações, consulte os seguintes :

- Para personalizar as cores do realce do modelo, consulte “Como definir as preferências dos modelos”, na página 363.
- Para especificar a cor do realce dos itens de biblioteca, consulte “Como definir as preferências de biblioteca”, na página 373.
- É possível também especificar uma cor de realce do conteúdo com rótulos de outros fabricantes. Consulte “Como os rótulos personalizados aparecem na janela do documento”, na página 405.

Como criar os modelos

Um modelo pode ser criado a partir de um documento HTML já existente e, em seguida, ser modificado para que atenda às suas exigências, ou ser criado a partir do zero, com base em um documento HTML em branco.

Os modelos são armazenados automaticamente na pasta Modelos, contida na pasta raiz local do site. Se esta pasta ainda não existir, o Dreamweaver a criará quando você salvar um novo modelo.

Para salvar um documento já existente como um modelo:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir e selecione um documento.
- 2 Escolha Arquivo > Salvar como modelo.
- 3 Na caixa de diálogo que aparecer, selecione um site e digite um nome para o modelo, na caixa Salvar como.
- 4 Clique em Salvar.

Para criar um novo modelo em branco:

- 1 Escolha Janela > Modelos.
- 2 Na paleta de modelos, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique no botão do menu contextual e, em seguida, selecione Novo modelo.
 - Clique no ícone de Novo modelo, na área inferior direita da paleta de modelos.
 - Na lista da paleta de modelos, clique com o botão direito do mouse (no Windows), ou clique mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e, no menu contextual, selecione Novo modelo.

Um novo modelo em branco será adicionado à lista de modelos na paleta.

- 3 Enquanto o modelo estiver selecionado, digite um nome para ele.

Para editar um modelo:

- 1 Escolha Janela > Modelos.
- 2 Na paleta de modelos, clique duas vezes no nome do modelo.
- 3 Edite o modelo na janela do documento.

Se desejar salvar informações adicionais sobre um modelo, crie um arquivo Design Notes para o modelo. Os documentos que se basearem no modelo não herdarão as Design Notes do mesmo. (Para obter mais informações sobre como utilizar as Design Notes, consulte “Sobre as Design Notes”, na página 172).

Como definir as propriedades da página do modelo

Os documentos criados a partir de um modelo herdarão as propriedades da página do mesmo, com exceção do título da página. Se um documento utilizar um modelo, é possível alterar o título do documento, porém quaisquer alterações feitas às suas outras propriedades da página serão ignoradas.

As propriedades da página de um modelo podem ser definidas através do comando Modificar > Propriedades da página. Se precisar alterar as propriedades da página de um documento após ter aplicado o modelo, você deverá modificar as propriedades da página do modelo e, em seguida, atualizar as páginas que o utilizarem. Consulte “Como modificar os modelos e atualizar o site”, na página 369.

Para definir as propriedades da página do modelo:

- 1 Abra o modelo e escolha Modificar > Propriedades da página.
- 2 Especifique as opções desejadas para a página e clique em OK.

Para obter mais informações sobre as propriedades da página, consulte Propriedades da página, na Ajuda do Dreamweaver.

Como definir as regiões editáveis de um modelo

Em um modelo, as regiões editáveis são as partes de uma página que se alteram — por exemplo: um artigo em um boletim. As regiões bloqueadas (não editáveis) são as áreas que se mantêm constantes de uma página para outra, como o nome ou logotipo de uma corporação.

Como padrão, todas as regiões em um modelo são marcadas como bloqueadas quando salvas; para tornar o modelo útil, é necessário que algumas de suas partes sejam editáveis.

Enquanto o modelo estiver sendo editado, é possível fazer alterações tanto nas regiões editáveis quanto nas bloqueadas. Quando o modelo for aplicado a um documento, no entanto, as modificações poderão ser feitas apenas nas regiões editáveis do documento; as regiões bloqueadas não podem ser alteradas.

Nota: Ao nomear uma região, não é possível utilizar os seguintes caracteres: aspas simples ou duplas (' "), sinais de maior e menor (< >) e tralhas (&).

Para definir o conteúdo de um modelo já existente como uma região editável:

- 1 No modelo, selecione o texto ou conteúdo a ser tornado editável.
- 2 Escolha Modificar > Modelos > Marcar como editável a seleção.

- 3 Na caixa de diálogo Nova região editável, digite um nome para a região.

A região editável será realçada no modelo.

Uma tabela inteira ou uma célula de uma tabela pode ser marcada como editável; no entanto, não é possível marcar várias células como editáveis simultaneamente. As camadas e o seu conteúdo são elementos separados; ao ser transformada em editável, a posição da camada pode ser alterada; a marcação do conteúdo da camada como editável permite alterá-lo.

Para definir uma nova região editável em um modelo:

- 1 No modelo, coloque o ponto de inserção onde deseja incluir uma região editável.
- 2 Escolha Modificar > Modelos > Nova região editável.
- 3 Na caixa de diálogo Nova região editável, digite um nome para a região.

O nome da região, entre chaves ({}), será inserido no modelo como um alocador de espaço realçado.

Quando o modelo for aplicado a um documento, o alocador de espaço poderá ser substituído por texto, imagens ou qualquer outro conteúdo.

Como definir as preferências dos modelos

É possível utilizar as preferências de realce do Dreamweaver para personalizar as cores de realce das regiões editáveis e bloqueadas de um modelo. A cor das regiões editáveis aparece no modelo; a cor das regiões bloqueadas aparece nos documentos que utilizam o modelo. Você poderá utilizar estas cores como auxílio para se lembrar (e quem quer que esteja utilizando os seus modelos) das seções que não podem ser editadas no documento.

Para alterar as cores de realce do modelo:

- 1 Escolha Editar > Preferências e selecione Realce.
- 2 Clique na caixa de cores das Regiões editáveis e selecione uma cor de realce. Faça o mesmo para as Regiões bloqueadas.
- 3 Clique em Mostrar, para exibir ou ocultar essas cores na janela do documento.
- 4 Clique em OK.

Para exibir as cores de realce na janela do documento:

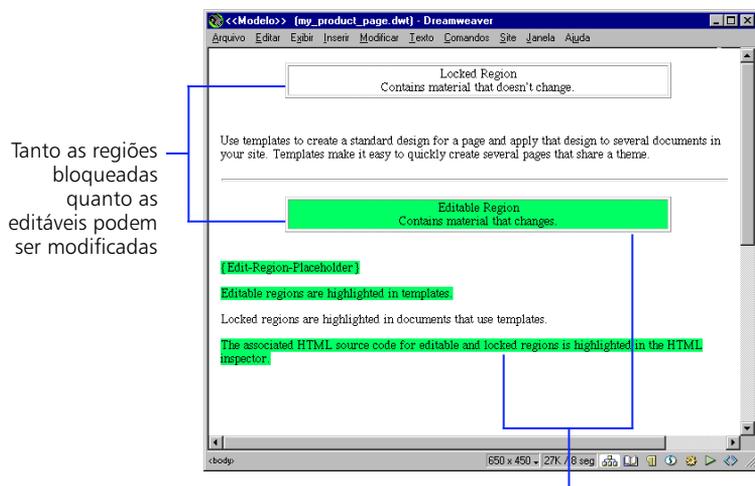
Escolha Exibir > Elementos invisíveis.

As cores de realce aparecem somente na janela do documento quando a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver ativada.

Como exibir as regiões editáveis e bloqueadas

As regiões editáveis e bloqueadas aparecem na janela do documento como objetos e textos realçados. Para obter informações sobre a definição das preferências de realce, consulte “Como definir as preferências dos modelos”, na página 363.

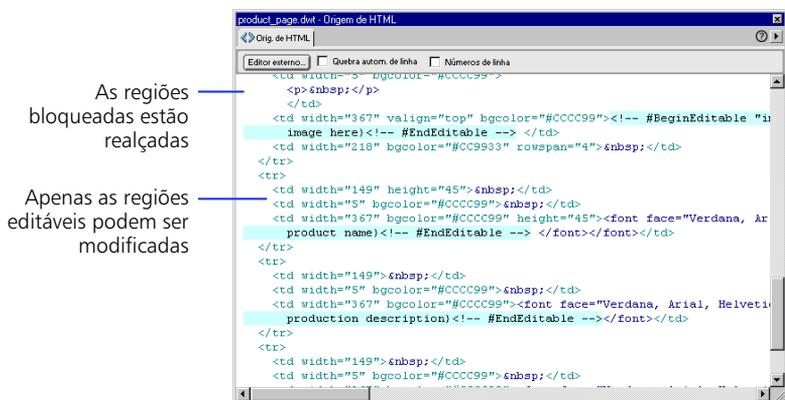
Nos modelos, apenas as regiões editáveis estão realçadas. No entanto, o conteúdo das regiões editáveis e bloqueadas pode ser alterado.



Tanto as regiões bloqueadas quanto as editáveis podem ser modificadas

As regiões editáveis estão realçadas

Nos documentos que utilizam os modelos, apenas as regiões bloqueadas estão realçadas. Somente o conteúdo editável (não-realçado) poderá ser alterado.



As regiões bloqueadas estão realçadas

Apenas as regiões editáveis podem ser modificadas

Como exibir o HTML editável e o bloqueado

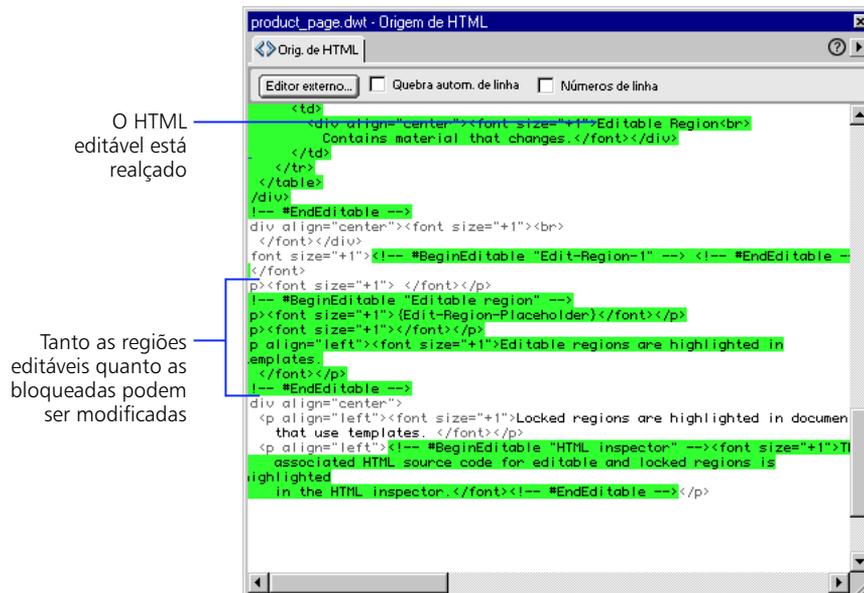
O conteúdo editável é delimitado no HTML através dos comentários do Dreamweaver #BeginEditable e #EndEditable. O código de origem de HTML de um alocador de espaço editável chamado Edit-Region terá esta aparência:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Region" -->
  {Editable-Region}
<!-- #EndEditable -->
```

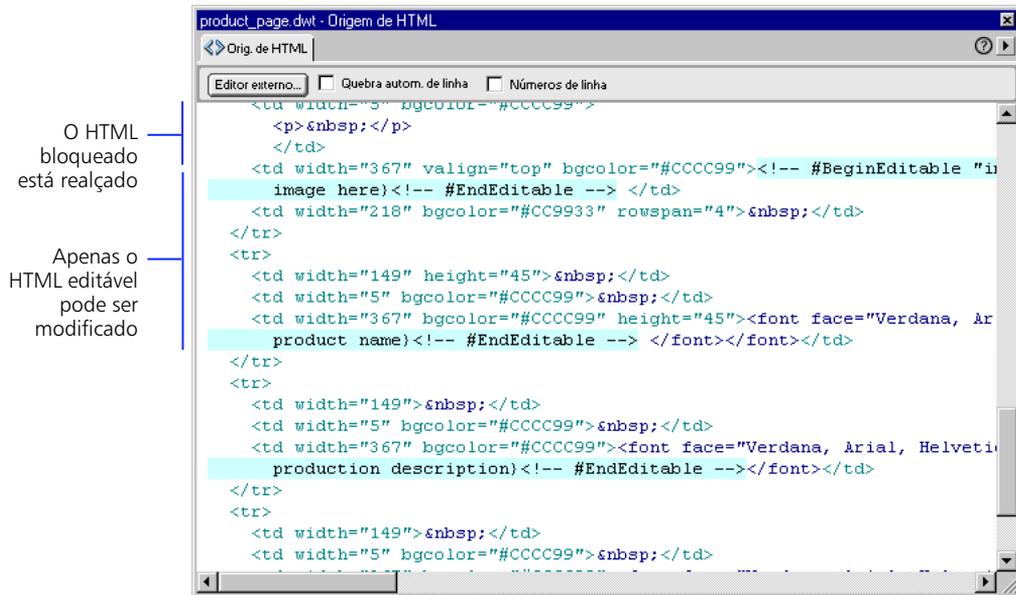
O HTML para uma tabela editável chamada Edit-Table terá esta aparência:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

Nos modelos, as regiões editáveis são realçadas no inspetor de origem de HTML. Contudo, é possível alterar o código de origem de HTML editável e bloqueado.



Nos documentos que utilizam modelos, as regiões bloqueadas estão realçadas no inspetor de origem de HTML. Apenas o código de origem de HTML editável (não-realçado) pode ser alterado.



Como desmarcar uma região

Caso você marque uma região como editável e depois queira bloqueá-la (torná-la não-editável) novamente, utilize o comando Desmarcar a região editável.

Para desmarcar uma região (torná-la não-editável):

- 1 Escolha **Modificar > Modelos > Desmarcar a região editável**.
- 2 Selecione o nome da região na lista e clique em **OK**.

A região será bloqueada.

Como utilizar os estilos, as linhas de tempo e os comportamentos nos modelos

Os estilos, linhas de tempo e comportamentos personalizados contam com suporte amplo nos modelos. Para poder utilizar os estilos, linhas de tempo e comportamentos em um modelo, eles deverão ser definidos em uma região editável de um documento que utiliza o modelo.

Para obter mais informações, consulte “Como formatar o texto com as folhas de estilos CSS”, na página 188; “Sobre as linhas de tempo”, na página 253 e “Como utilizar os comportamentos”, na página 299.

Como utilizar a paleta de modelos

Utilize a paleta de modelos para criar novos modelos e gerenciar os existentes.

Para abrir a paleta de modelos:

Escolha Janela > Modelos.

O painel superior da paleta de modelos contém uma lista dos modelos disponíveis para um site local. O painel inferior exibe o conteúdo do modelo selecionado.

Para editar um modelo:

Selecione um modelo na lista e clique em Abrir ou clique duas vezes no nome do modelo, na lista.

Para renomear um modelo:

Clique uma vez no nome do modelo para selecioná-lo e, em seguida, clique novamente. Quando o nome se tornar um campo editável, digite um novo nome.

Quando um modelo for renomeado, as referências a esse modelo não serão atualizadas automaticamente. É necessário reaplicar o modelo com o novo nome aos documentos aos quais ele serve de referência. Consulte “Como criar documentos com base em modelos”, na página 368.

Como criar documentos com base em modelos

O modelo pode ser utilizado como ponto de partida para um novo documento ou para ser aplicado a um documento existente.

Para criar um documento com base em um modelo, siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Arquivo > Novo a partir de modelo. Na caixa de diálogo que aparecer, escolha um modelo e clique em Selecionar.
- Escolha Arquivo > Novo, para criar um novo documento e, em seguida, aplique nele um modelo, arrastando-o da paleta de modelos.

Para aplicar um novo modelo a um documento já existente do Dreamweaver:

Abra o documento. Siga um dos procedimentos abaixo:

- Escolha Modificar > Modelos > Aplicar o modelo à página. Escolha um modelo na lista e clique em Selecionar.
- Arraste o modelo da paleta de modelos para a janela do documento.
- Selecione o modelo na paleta de modelos e clique em Aplicar à página.

Quando um modelo for aplicado a um documento existente, o conteúdo do modelo será adicionado ao documento.

Se um modelo já houver sido aplicado ao documento. O Dreamweaver comparará os nomes das regiões editáveis dos dois modelos e inserirá o conteúdo do novo modelo nos nomes das regiões que coincidirem no modelo mais antigo.

Caso não haja correspondências nos nomes das regiões editáveis ou se uma região editável no modelo anterior não coincidir com a região correspondente no novo, uma caixa de diálogo solicitará a exclusão das regiões não coincidentes ou a transferência delas para o novo modelo. Se houver mais regiões editáveis no novo modelo do que no antigo, elas aparecerão nos documentos como alocadores de espaço.

Como localizar as regiões editáveis do documento

Todas as regiões editáveis no corpo de um modelo são mostradas em uma lista na base do submenu Modificar > Modelos. Utilize essa lista para selecionar e editar as regiões.

Para localizar uma região editável e selecioná-la no documento:

Escolha Modificar > Modelos e selecione o nome da região na lista.

A região será selecionada no documento. Inicie a digitação para substituir o conteúdo da região.

Como desanexar um documento de um modelo

Para alterar as regiões editáveis e bloqueadas de uma página que utiliza um modelo, é necessário desanexar primeiro a página do modelo. Em seguida, edite a página como se nenhum modelo tivesse sido aplicado. Contudo, a página não será mais atualizada quando isso ocorrer com o modelo.

Para desanexar um documento de um modelo:

- 1 Abra o documento a ser desanexado.
- 2 Escolha Modificar > Modelos > Desanexar de *Modelo*.

A página será desanexada do modelo e todas as regiões se tornarão editáveis.

Como modificar os modelos e atualizar o site

Quando for feita uma alteração a um modelo, o Dreamweaver solicitará a atualização das páginas que o utilizarem. Podem ser utilizados também os comandos de atualização para renovar manualmente a página atual ou o site inteiro. A aplicação dos comandos de atualização funciona da mesma maneira que a reaplicação do modelo.

Para abrir o modelo utilizado para criar o documento atual:

Escolha Modificar > Modelos > Abrir o modelo anexado.

Modifique o conteúdo do modelo conforme a necessidade. Para modificar as propriedades da página do modelo, escolha Modificar > Propriedades da página. Os documentos criados a partir de um modelo herdarão as propriedades da página do mesmo, com exceção do título da página.

Para atualizar o documento atual em relação à versão mais recente de um modelo:

Escolha Modificar > Modelos > Atualizar a página atual.

Para atualizar o site inteiro ou todos os documentos que utilizam um modelo específico:

- 1 Escolha Modificar > Modelos > Atualizar as páginas.
Aparecerá a caixa de diálogo Atualizar as páginas.
- 2 No menu pop-up Procurar em, siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Site inteiro e, em seguida, selecione o nome do site. Esse procedimento atualiza todas as páginas no site escolhido em relação ao modelo.
 - Escolha Arquivos que utilizam e, em seguida, escolha o nome do modelo. Este procedimento atualiza todas as páginas no site atual às quais foi aplicado o modelo selecionado.
- 3 Verifique se a opção Modelos está selecionada na opção Atualizar.
- 4 Clique em Iniciar.

Como importar e exportar o conteúdo XML

Se você utilizar XML em suas páginas da Web, utilize os recursos de importação e exportação de XML, a fim de lidar com o conteúdo XML. É possível exportar as regiões editáveis de um documento que utiliza um modelo, para que você possa trabalhar com este conteúdo fora do Dreamweaver, ou mesclar o conteúdo de um documento XML com um modelo já existente do Dreamweaver.

Para exportar as regiões editáveis do documento como XML:

- 1 Escolha Arquivo > Abrir e abra um documento que utilize um modelo (e tenha regiões editáveis).
- 2 Escolha Arquivo > Exportar > Exportar as regiões editáveis como XML.
- 3 Na caixa de diálogo de XML, escolha uma notação de rótulo e clique em OK.
Consulte “Como utilizar as notações de rótulos XML”, na página 372.
- 4 Na caixa de diálogo que aparecer, digite um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

Quando o documento for exportado, o arquivo XML gerado conterá o nome do modelo que o documento está utilizando e todos os nomes das regiões editáveis.

Para importar um conteúdo XML:

- 1 Escolha Arquivo > Importar XML para o modelo.
- 2 Selecione o arquivo XML e clique em Abrir.

Quando o arquivo XML for importado, o Dreamweaver mesclará o conteúdo XML com o modelo especificado no arquivo XML e exibirá o resultado em uma nova janela do documento. Se o modelo especificado não for localizado, o Dreamweaver solicitará a escolha de outro modelo a ser utilizado.

Sobre o XML

XML significa Extensible Markup Language, uma linguagem de markup para documentos estruturados. XML deriva-se de SGML, a linguagem padrão de markup generalizado; assim como SGML, XML é uma linguagem para definir rótulos e as relações entre os mesmos. É semelhante a uma generalização da HTML, que permite que você crie os seus próprios rótulos.

Os rótulos de XML se assemelham aos de HTML: eles consistem de um nome de rótulo mais os atributos opcionais, envolvidos por sinais de maior e menor. Como em HTML, são utilizados um rótulo de abertura e outro de fechamento (nos quais o nome do rótulo é precedido por uma barra inclinada) para marcar o conteúdo entre os rótulos. Uma diferença entre as sintaxes é que, em XML, um rótulo vazio (sem conteúdo, como) deverá terminar com uma barra inclinada logo antes do sinal de maior. Por exemplo: a aparência de um rótulo em XML poderá ser:

```

```

Para obter mais informações sobre XML, consulte “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Como utilizar as notações de rótulos XML

O Dreamweaver permite exportar conteúdos XML utilizando uma das duas notações de rótulos: rótulos de nomes das regiões editáveis ou rótulos XML padrão do Dreamweaver. A notação utilizada dependerá da maneira como o conteúdo XML será incorporado ao site da Web.

O seguinte código XML foi exportado de um documento que se baseou em um modelo denominado newstemplate. O documento contém uma região editável chamada Edit-Region.

- Os rótulos dos nomes das regiões editáveis utilizam os nomes das regiões editáveis como rótulos XML. Neste exemplo, o rótulo doctitle identifica o título do modelo e Edit-Region refere-se à região editável.

```
<doctitle>
  <![CDATA[<title>newstemplate</title>]]>
</doctitle>
<Edit-Region>
  <![CDATA[{Edit-Region}]]>
</Edit-Region>
```

- Os rótulos XML padrão do Dreamweaver utilizam o rótulo item name. Neste exemplo, item name="doctitle" e item name="Edit-Region" são utilizados para identificar o título do modelo e a região editável.

```
<item name="doctitle">
  <![CDATA[ <title>newstemplate</title>]]>
</item>
<item name="Edit-Region">
  <![CDATA[{Edit-Region}]]> </item>
</item>
```

Sobre os itens de biblioteca

As bibliotecas contêm elementos de páginas como, por exemplo, imagens, texto e outros objetos, a serem reutilizados ou atualizados com frequência no site da Web. Estes elementos são denominados itens de biblioteca.

Quando um item de biblioteca for colocado em um documento, o Dreamweaver inserirá uma cópia do código de origem de HTML no arquivo e criará uma referência ao item externo original. A referência ao item externo da biblioteca torna possível a atualização simultânea do conteúdo de um site inteiro, por meio da alteração do item de biblioteca e, em seguida, da emissão dos comandos de atualização no submenu Modificar > Biblioteca.

O Dreamweaver armazena os itens de biblioteca na pasta Biblioteca, contida na pasta raiz local de cada site. É possível definir uma biblioteca diferente para cada site. Para obter mais informações sobre a pasta raiz local de cada site, consulte “Como criar um site local”, na página 77.

Como criar um item de biblioteca

Nesse caso, selecione uma parte da seção BODY do documento e o Dreamweaver converterá a área selecionada em um item de biblioteca.

Os itens de biblioteca incluem qualquer elemento do BODY incluindo texto, tabelas, formulários, imagens, applets de Java, plug-ins e elementos ActiveX. O Dreamweaver armazena apenas uma referência dos itens vinculados, como as imagens. O arquivo original deve permanecer no local especificado para que o item de biblioteca funcione corretamente.

Os itens de biblioteca também podem conter comportamentos, porém há requisitos especiais para a edição dos comportamentos nesses itens; consulte “Como editar um comportamento em um item de biblioteca”, na página 376. Os itens de biblioteca não podem conter linhas de tempo ou folhas de estilos porque o código para esses elementos faz parte da seção HEAD (CABEÇALHO).

Para criar um item de biblioteca:

- 1 Selecione uma parte de um documento, para salvá-la como um item de biblioteca.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Escolha Janela > Biblioteca, e arraste a seleção para a paleta de bibliotecas.
 - Na paleta de bibliotecas, clique no botão do menu contextual e, em seguida, selecione Criar item de biblioteca.
 - Clique no ícone de Novo item de biblioteca, na área inferior direita da paleta de bibliotecas.
 - Escolha Modificar > Biblioteca > Adicionar objeto à biblioteca.
- 3 Digite um nome para o novo item de biblioteca.

Como definir as preferências de biblioteca

A cor de realce dos itens de biblioteca pode ser personalizada, além de mostrada ou ocultada nas preferências de realce.

Para alterar a cor de realce de itens de biblioteca:

- 1 Escolha Editar > Preferências e selecione Realce.
- 2 Clique na caixa de cores para selecionar uma cor para os itens de biblioteca.
- 3 Selecione Mostrar, para alternar a exibição da cor de realce da biblioteca.

A opção Exibir > Elementos invisíveis também deverá estar ativa, para que a cor de realce da biblioteca fique visível na janela do documento.
- 4 Clique em OK, para fechar a caixa de diálogo Preferências.

Como adicionar um item de biblioteca a uma página

Quando um item de biblioteca for adicionado a uma página, o conteúdo atual será inserido no documento junto com uma referência ao item original. Após a inserção do conteúdo, não é necessário que o item original esteja presente para que o conteúdo seja exibido.

Para adicionar um item de biblioteca:

- 1 Coloque o ponto de inserção na janela do documento.
- 2 Escolha Janela > Biblioteca, ou clique no botão Biblioteca, no Iniciador.
- 3 Arraste um item da paleta de bibliotecas até a janela do documento, ou selecione um item e clique em Inserir.

Para inserir o conteúdo do item sem criar uma ocorrência deste no documento, pressione Control (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) enquanto arrasta um item para fora da paleta de bibliotecas.

Como alterar um item de biblioteca

A edição de um item de biblioteca altera o arquivo original do mesmo. O Dreamweaver permite optar pela atualização do item editado em todos os documentos no site atual, renomeação dos itens para que percam a conexão com documentos ou modelos, e pela exclusão dos itens de uma biblioteca.

Nota: A paleta de estilos CSS e os inspetores de linhas de tempo e de comportamentos não estarão disponíveis durante a edição de um item de biblioteca porque esses itens podem conter apenas os elementos BODY. O código das linhas de tempo e das folhas de estilos CSS faz parte da seção do HEAD, enquanto que o inspetor de comportamentos não estará disponível porque ele insere código nas seções do HEAD e do BODY. Para obter instruções sobre a edição de comportamentos, consulte "Como editar um comportamento em um item de biblioteca", na página 376.

Para editar um item de biblioteca:

- 1 Escolha Janela > Biblioteca, ou clique em Biblioteca, no Iniciador.
- 2 Selecione um item de biblioteca e clique no ícone de Abrir (o ícone correspondente à pasta), situado na parte inferior da paleta, ou clique duas vezes no item.

O Dreamweaver abrirá uma nova janela para a edição do item de biblioteca.

- 3 Edite o item de biblioteca e, em seguida, salve as suas alterações.

4 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha se deseja atualizar os documentos no site local com o item de biblioteca editado:

- Escolha Atualizar, para atualizar todos os documentos no site local com o item de biblioteca editado.
- Escolha Não atualizar, para evitar que os documentos sejam alterados até que você utilize Modificar > Biblioteca > Atualizar a página atual ou Atualizar as páginas.

Para atualizar as páginas que utilizam um item de biblioteca editado:

1 Escolha Modificar > Biblioteca > Atualizar as páginas.

2 Na caixa de diálogo que aparecer, escolha os arquivos que serão atualizados.

- Escolha Site inteiro, para atualizar todos os documentos no site especificado.
- Escolha Arquivos que utilizam, para atualizar todos os documentos que utilizam o item de biblioteca especificado.

3 Clique em Iniciar.

O conteúdo do item de biblioteca será substituído nos documentos especificados.

Para renomear um item de biblioteca:

1 Selecione um item de biblioteca na paleta de bibliotecas.

2 Clique no nome do item.

3 Digite um novo nome.

4 Quando você clicar em OK, o Dreamweaver perguntará se deseja atualizar os arquivos que utilizam o item.

- Se você clicar em Sim, todos os documentos que tiverem utilizado o item anteriormente atualizarão as suas referências ao novo nome.
- Se você clicar em Não, os documentos que fizerem referência ao item com o nome antigo não atualizarão automaticamente as suas referências ao novo nome.

Para excluir um item de uma biblioteca:

1 Escolha Janela > Biblioteca, ou clique no botão Biblioteca, no Iniciador.

2 Selecione um item na paleta de bibliotecas.

3 Clique no ícone de lata de lixo ou pressione a tecla Delete.

A exclusão de um item remove-o da biblioteca, mas não altera o conteúdo dos documentos.

Como tornar os itens de biblioteca editáveis em um documento

Se tiver adicionado um item de biblioteca ao documento e desejar editá-lo especificamente em uma página, será necessário romper o vínculo entre o item no documento e a biblioteca. Quando a ocorrência do item de biblioteca tornar-se editável, essa instância não poderá ser atualizada na biblioteca.

Para tornar editável um item de biblioteca:

- 1 Selecione um item de biblioteca no documento atual.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Clique em Desanexar do original, no inspetor de propriedades
 - No menu contextual, escolha Desanexar do original.

Como editar um comportamento em um item de biblioteca

Quando forem criados itens de biblioteca contendo elementos com anexos de comportamentos, o Dreamweaver copiará o elemento e o seu manipulador de evento (o atributo que especifica qual evento deverá ser procurado e qual ação deverá ser chamada quando ocorrer o evento) para o arquivo do item de biblioteca. O programa não copiará para o item de biblioteca as funções JavaScript associadas. Em vez disso, o Dreamweaver inserirá automaticamente as funções na seção HEAD (CABEÇALHO) do documento atual (caso ainda não existam) quando o item de biblioteca for inserido no documento.

As funções JavaScript não são armazenadas com o item de biblioteca porque são elementos do HEAD e os itens de biblioteca podem conter apenas elementos do BODY. Por isso, o inspetor de comportamentos não estará disponível durante a edição de um item de biblioteca, pois apenas a metade do código de comportamento estará disponível para inspeção. É preciso inicialmente tornar o item de biblioteca editável, para poder editá-lo; em seguida, recrie o item após fazer as alterações.

Para editar um comportamento em um item de biblioteca:

- 1 Abra um documento que contenha o item de biblioteca.

Anote o nome do item, bem como os rótulos exatos que ele contém. Essas informações serão necessárias nas etapas 8 e 9.
- 2 Selecione o item de biblioteca e clique em Desanexar do original, no inspetor de propriedades.
- 3 Selecione o elemento que contém o anexo de comportamento.
- 4 Escolha Janela > Comportamentos, para abrir o inspetor de comportamentos e, em seguida, clique duas vezes na ação a ser alterada.

- 5 Na caixa de diálogo que aparecer, faça as alterações necessárias e clique em OK.
- 6 Escolha Janela > Biblioteca, para abrir a paleta de bibliotecas.
- 7 Exclua o item de biblioteca original.
- 8 Na janela do documento, selecione os elementos que compõem o item de biblioteca.
Selecione com cuidado exatamente os mesmos elementos contidos no item de biblioteca original.
- 9 Na paleta de bibliotecas, utilize o menu contextual para selecionar Criar item de biblioteca e dê ao novo item o mesmo nome do que foi excluído na etapa 7.
Certifique-se de utilizar exatamente a mesma grafia e caixa alta ou baixa.
- 10 Para atualizar o item de biblioteca nas páginas do site, siga um dos procedimentos abaixo
 - Escolha Modificar > Biblioteca > Atualizar as páginas.
 - Utilize o menu contextual e, em seguida, selecione Atualizar as páginas.
- 11 Na caixa de diálogo Atualizar as páginas, no menu pop-up Procurar em, selecione Arquivos que utilizam.
O nome do item de biblioteca recém-criado deverá aparecer no menu pop-up adjacente.
- 12 Selecione Atualizar os itens de biblioteca, e clique em Iniciar.
- 13 Clique em Fechar, para sair da caixa de diálogo Atualizar as páginas.

Como definir as propriedades dos itens de biblioteca

Utilize as propriedades dos itens de biblioteca para especificar o arquivo de origem de um item, torná-lo editável, ou recriá-lo após a edição. Clique duas vezes em um item de biblioteca para abrir o inspetor de propriedades.

Orig exibe o nome e a localização do arquivo de origem do item de biblioteca.

Abrir abre o arquivo de origem do item de biblioteca.

Desanexar do original rompe o vínculo entre o item de biblioteca selecionado e o seu arquivo de origem. Quando um item for desanexado, ele deixará de ser um item de biblioteca, tornando-se editável. Também é possível escolher Desanexar do original, no menu contextual, para desanexar um item da biblioteca.

Recriar substitui o item de biblioteca original pela seleção atual. Utilize esta opção para recriar os itens de biblioteca se o arquivo de biblioteca não estiver presente, o nome do item for alterado ou caso o item tenha sido editado.

Como utilizar a paleta de bibliotecas

A paleta de bibliotecas exibe todos os itens contidos no arquivo de bibliotecas do site local atual.

Para exibir a paleta de bibliotecas:

- Escolha Janela > Biblioteca.

Para adicionar um item de biblioteca a um documento, siga um dos procedimentos abaixo:

- Selecione e arraste um item da lista Paleta de bibliotecas até o documento
- Selecione um item da lista Paleta de bibliotecas e, no menu contextual, escolha Adicionar à página.

Para abrir um item de biblioteca:

- Na lista Paleta de bibliotecas, clique no item de biblioteca a ser aberto com o botão direito do mouse (no Windows), ou clique nele mantendo a tecla Control pressionada (no Macintosh) e, no menu contextual, escolha Abrir.
- Na lista Paleta de bibliotecas, clique duas vezes no item a ser aberto.
- Selecione o item na lista Paleta de bibliotecas e, em seguida, clique no ícone de Abrir o item de biblioteca (o ícone correspondente à pasta, na parte inferior da paleta), para poder alterar o item.

Opções da paleta de bibliotecas

Estes comandos estão disponíveis no menu contextual Paleta de bibliotecas.

Criar item de biblioteca (ícone de documento) adiciona a seleção atual da janela do documento à biblioteca como um novo item.

Excluir (ícone de lata de lixo) remove o item selecionado da biblioteca.

Renomear renomeia o item selecionado.

Abrir (ícone correspondente à pasta) abre o item selecionado em uma nova janela para edição.

Adicionar à página coloca na posição do ponto de inserção o item de biblioteca selecionado na página. Não há um ícone para este comando; ele pode ser selecionado no menu contextual.

Selecionar na janela do site seleciona o item realçado na janela do documento.

Atualizar as páginas abre a caixa de diálogo Atualizar as páginas, que permite atualizar o site ou arquivos que utilizam o item da biblioteca.

Como utilizar as server-side includes

As server-side includes (inclusões do servidor) são instruções destinadas ao servidor para que ele inclua o arquivo especificado no documento atual. Como o processamento das inclusões ocorre no servidor, o conteúdo incluído normalmente não aparecerá quando o documento for aberto localmente em um navegador. Contudo, o Dreamweaver exibe as server-side includes, tanto na janela do documento como na janela de visualização do navegador. Para poder exibir o conteúdo incluído, o Dreamweaver utiliza um conversor que reflete a maneira que o servidor utilizaria para processar as instruções contidas na inclusão.

Quando uma server-side include for colocada em um documento, será inserida apenas uma referência a um arquivo externo. O Dreamweaver exibirá o conteúdo do arquivo externo na janela do documento, facilitando assim o desenho das páginas, porém esse conteúdo não poderá ser editado diretamente em um documento. Para poder editar o conteúdo de uma server-side include, você deverá editar diretamente o arquivo a ser incluído. Todas as alterações feitas no arquivo externo serão automaticamente transpostas para os documentos que o incluem.

Para inserir uma server-side include:

- 1 Escolha Inserir > Server-side include, ou clique no botão SSI, no painel Comuns, da paleta de objetos.
- 2 Na caixa de diálogo que aparecer, clique no ícone correspondente à pasta, para procurar um arquivo ou digite o caminho até o arquivo a ser incluído. Em seguida, clique em OK.

Como exibir as server-side includes no Dreamweaver

Como padrão, o Dreamweaver processa todas as server-side includes (inclusões do servidor) incondicionais e exibe-as na janela do documento.

Para especificar os arquivos que serão processados ou desativar o processamento das server-side includes:

- 1 Escolha Editar > Preferências > Conversão.
- 2 Na lista de conversores, selecione Server-side includes.

- 3 Selecione uma das seguintes opções para converter as server-side includes:

Em todos os arquivos é a definição padrão; deixe esta opção ativa, a fim de exibir o conteúdo dos arquivos incluídos na janela do documento.

Em nenhum arquivo desativa todos os processamentos de server-side includes no Dreamweaver.

Nos arquivos com extensões acarreta o processamento, pelo Dreamweaver, das server-side includes apenas nos arquivos com as extensões .stm, .html, .htm, .shtml ou .shtm.

Nos arquivos com uma das seguintes expressões acarreta o processamento, pelo Dreamweaver, do documento, a fim de detectar coincidências relativas às expressões comuns e, se não forem detectadas, serão processadas as server-side includes contidas no documento.

Como editar uma server-side include

Assim como os itens de biblioteca, as server-side includes (inclusões do servidor) são selecionadas como um conjunto único na janela do documento. Ao contrário dos itens de biblioteca, o HTML contido em uma inclusão não aparecerá no inspetor de origem de HTML. Em vez disso, será mostrada a instrução do servidor, que tem esta aparência:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Para poder editar o conteúdo associado a este arquivo incluído, abra o arquivo.

Para editar uma server-side include:

- 1 Selecione uma server-side include na janela do documento ou no inspetor de origem de HTML e, em seguida, clique em Editar, no inspetor de propriedades.

O arquivo incluído será aberto na janela do documento.

- 2 Edite o arquivo e salve-o.

As alterações são transpostas imediatamente para o documento atual e em qualquer documento subsequente que seja aberto e inclua esse arquivo.

CAPÍTULO 15

Como criar formulários

Os formulários permitem coletar informações dos usuários. Entre os usos mais comuns dos formulários, destacam-se as pesquisas, formulários de pedidos e interfaces de busca.

Os formulários necessitam de dois componentes: O código de origem de HTML que o descreve e um aplicativo do servidor ou roteiro do cliente que possa processar as informações digitadas pelo usuário nos campos do formulário criados pelo HTML.

Utilize o Dreamweaver para criar formulários, adicionar objetos a eles e (através da utilização de comportamentos) para validar as informações digitadas pelo usuário. É necessário utilizar um editor de texto para gravar um roteiro ou aplicativo para processar os dados do formulário. Perl é a linguagem mais comum de criação de roteiros para o processamento de formulários; C, Java e até mesmo JavaScript são outras opções possíveis.

Os formulários do Dreamweaver podem incluir objetos padrão, como campos de texto, botões, campos de imagens, caixas de seleção, botões de opção, menus de lista, campos de arquivos e campos ocultos. O Dreamweaver também oferece suporte aos tipos de entrada que ele não for capaz de reconhecer, exibindo propriedades de campos genéricos, no inspetor de propriedades. Consulte Propriedades de campos genéricos, na Ajuda do Dreamweaver.

Como criar um formulário

Utilize o comando Inserir > Formulário ou o painel Formulários da paleta de objetos, para criar um formulário.

Para criar um formulário:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Coloque o ponto de inserção no local onde deseja colocar o formulário e escolha Inserir > Formulário.
- Posicione o ponto de inserção no local onde deseja colocar o formulário e clique no botão Formulário, no painel Formulários da paleta de objetos.
- Arraste o botão Formulário até o local desejado na página.

Se não houver qualquer resultado visível, verifique se a opção Exibir > Elementos invisíveis está ativada.

2 Selecione o formulário e defina as propriedades deste no inspetor de propriedades. Escolha dentre as seguintes opções:

Nome do formulário atribui um nome ao formulário. O procedimento de nomear um formulário possibilita controlá-lo com uma linguagem de criação de roteiros, como JavaScript ou VBScript, por exemplo.

Ação identifica o aplicativo do servidor que processa as informações do formulário, especificadas como URL. Clique no ícone da pasta, para localizar o aplicativo, ou digite o caminho correspondente a ele.

Método define a maneira como serão processados os dados do formulário.

3 No inspetor de propriedades, escolha um dos seguintes métodos de processamento dos dados do formulário:

Obter acrescenta valores do formulário à URL e envia uma solicitação GET ao servidor. Como o tamanho das URLs está limitado a 8192 caracteres, não utilize o método GET com formulários longos.

Enviar envia os valores do formulário no corpo de uma mensagem e uma solicitação POST ao servidor.

Padrão utiliza o método padrão do navegador (geralmente GET).

Como adicionar um objeto a um formulário

Depois de adicionar um objeto a um formulário, é possível definir as suas propriedades, utilizando o inspetor de propriedades.

Para adicionar um objeto a um formulário:

1 Siga um dos procedimentos abaixo:

- Posicione o ponto de inserção dentro dos limites do formulário e escolha um objeto no menu Inserir > Objeto de formulário.
- Posicione o ponto de inserção dentro dos limites do formulário e clique em um botão de objeto no painel Formulários, localizado na paleta de objetos.
- Arraste um botão de objeto até o local desejado dentro dos limites do formulário.

2 Especifique as propriedades do objeto no inspetor de propriedades (escolha Janela > Propriedades, para exibir o inspetor de propriedades, se este já não estiver aberto).

Campos de texto aceitam qualquer tipo de texto: alfabético ou numérico. O texto digitado pode ser exibido como uma linha simples, linhas múltiplas, marcadores ou asteriscos (com a finalidade de proteger as senhas). Consulte Propriedades de campos de texto, na Ajuda do Dreamweaver.

Botões realizam tarefas quando forem clicados, como o envio e redefinição dos formulários. É possível digitar um identificador personalizado para um botão ou utilizar um dos identificadores predefinidos. Consulte Propriedades dos botões, na Ajuda do Dreamweaver.

Campos de imagens podem ser utilizados no lugar dos botões Enviar. Consulte Propriedades de campos de imagens, na Ajuda do Dreamweaver.

Caixas de seleção permitem múltiplas respostas em um único grupo de opções. Consulte Propriedades das caixas de seleção, na Ajuda do Dreamweaver.

Botões de opção representam opções exclusivas. A seleção de um dos botões do grupo cancela a seleção de todos os outros. Consulte Propriedades dos botões de opção, na Ajuda do Dreamweaver.

Menus de lista apresentam um conjunto de valores que os usuários poderão escolher. O objeto poderá apresentar um menu pop-up, que aparecerá apenas quando o usuário clicar no nome do objeto (e aceitará apenas uma opção), ou uma caixa de listagem, que sempre exibirá os valores em uma lista de rolagem (e aceitará mais de uma opção). Consulte Propriedades dos menus de lista, na Ajuda do Dreamweaver.

Campos de arquivos permitem que o usuário procure os arquivos nos discos rígidos, carregando-os como dados do formulário. Consulte Propriedades dos campos de arquivos, na Ajuda do Dreamweaver.

Campos ocultos permitem armazenar informações (como o destinatário dos dados do formulário ou o assunto do formulário) que não forem relevantes ao usuário, mas que serão utilizadas pelo aplicativo que processa o formulário. Consulte Propriedades dos campos ocultos, na Ajuda do Dreamweaver.

Menu de salto permite inserir um menu no qual cada opção se vincula a um documento ou arquivo. Consulte “Como criar menus de salto”, na página 122.

- 3 Se desejar, digite um identificador ou texto descritivo ao lado do objeto.

É possível aplicar formatação de texto aos identificadores dos objetos do formulário. Para obter mais informações, consulte “Como alterar as características da fonte”, na página 179.

Como processar os formulários

Os formulários são processados pelo roteiro ou aplicativo especificado no atributo ACTION do rótulo FORM. Selecione um formulário e examine a ação a ele associada no inspetor de propriedades.

Os formulários mais simples utilizam JavaScript ou VBScript para efetuar todo o processamento dos formulários no cliente (o que evita a necessidade de enviar os dados do formulário ao servidor para o processamento). Por exemplo: imagine que você esteja lidando com um pequeno formulário, situado na parte inferior de uma página que contém apenas dois botões de opção, identificados por Sim e Não, além de um botão Enviar. É possível que a ação do formulário seja uma função JavaScript, definida na seção HEAD do documento, que exibirá um alerta se o usuário selecionar Sim, e outro alerta, se o usuário selecionar Não:

```
função processForm(){
  if (document.forms[0].elements[0].checked){
    alert('Sim');
  }else{
    alert('Não');
  }
}
```

Para poder utilizar uma função JavaScript do cliente como a ação do formulário:

- 1 Selecione um botão Enviar em um formulário.
- 2 Anexe o comportamento Call JavaScript ao botão. Consulte “Chamar o JavaScript”, na página 309.
- 3 Na caixa de texto JavaScript que aparecer durante a anexação do comportamento, digite processForm().
- 4 Adicione uma função JavaScript processForm() (como a mostrada acima) à seção HEAD do documento.

É possível lidar com muitas tarefas de processamento de formulários utilizando os recursos de criação de roteiros do cliente, porém não é possível salvar os dados digitados pelo usuário ou enviá-los a terceiros. Para esta finalidade, é necessário utilizar um aplicativo do servidor, como o roteiro Common Gateway Interface (CGI), por exemplo. Os roteiros CGI podem ser escritos em Perl, C, Java ou outra linguagem de programação. Há vários sites na Web que oferecem roteiros CGI para utilização gratuita, ou para serem modificados, de acordo com as suas necessidades. Consulte “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19. Também é possível perguntar ao provedor de serviços da Internet ou à equipe da Web se há qualquer roteiro CGI disponível que já esteja configurado para a execução no seu servidor.

Para examinar uma introdução à criação de roteiros CGI, consulte os recursos CGI, listados em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Como utilizar os comportamentos com formulários

É possível anexar comportamentos aos formulários e objetos de formulários utilizando qualquer um dos comportamentos que aparecem no inspetor de comportamentos quando o formulário ou objeto de formulários for selecionado. Os comportamentos Validar o formulário e Definir o texto do campo de texto estarão disponíveis apenas se tiver sido inserido um campo de texto no documento. Ao anexar o comportamento Validar o formulário a um objeto de formulário, é necessário especificar o campo de texto que deverá ser validado. Por exemplo: se for anexado Validar o formulário ao botão Enviar, especifique um campo de texto criado para “Nome”.

Ao aplicar comportamentos, é necessário se assegurar que todos os objetos do formulário no documento tenham um nome exclusivo. Se for utilizado o mesmo nome para dois objetos diferentes, é possível que os comportamentos não funcionem adequadamente — mesmo se os objetos estiverem em formulários diferentes.

Observe que, no Dreamweaver 2, os nomes exclusivos de objetos de formulários (em formulários diferentes da mesma página) não eram necessários. Se houver alguma página que tenha sido criada no Dreamweaver 2 com elementos de diversos formulários com o mesmo nome, modifique a página, a fim de poder associar os comportamentos a ela.

Duas outras diretrizes para a nomeação de objetos:

- Os nomes de objetos dos formulários (assim como outros objetos) devem se iniciar com uma letra (e não com um número).
- Não utilize palavras reservadas a JavaScript (como `top` ou `navigator`) como nomes de objetos.

Os dois comportamentos específicos aos formulários são explicados abaixo. Para obter informações sobre outros comportamentos, consulte “Como utilizar os comportamentos”, na página 299.

Validar o formulário verifica o conteúdo de determinados campos de texto, a fim de garantir que o usuário tenha digitado o tipo correto de dados. Consulte “Validar o formulário”, na página 334.

Definir o texto do campo de texto substitui o conteúdo de um campo de texto pelo conteúdo especificado. Consulte “Definir o texto do campo de texto”, na página 328.

CAPÍTULO 16

Como personalizar o Dreamweaver

O Dreamweaver pode ser personalizado de vários modos, permitindo que você trabalhe da maneira que lhe for mais familiar, confortável e eficiente.

O texto seguinte abrange alguns modos de personalizar o Dreamweaver:

- Reorganize os objetos na paleta de objetos, para que aqueles utilizados com mais frequência estejam sempre visíveis, crie novos painéis para reordenar os objetos ou adicione novos objetos. Consulte “Como alterar a paleta de objetos”, na página 388.
- Modifique os atalhos de teclado ou os nomes dos itens de menu, adicione novos comandos e remova os já existentes dos menus. Consulte “Como personalizar os menus do Dreamweaver”, na página 391.
- Edite o perfil de formatação de origem, para obter um controle mais preciso sobre o HTML criado pelo Dreamweaver. O arquivo SourceFormat.txt inclui todas as definições das preferências de formato HTML e muitas outras informações. Consulte “Como editar o perfil de formatação da origem de HTML”, na página 396.
- Crie os seus comandos e paletas flutuantes ao utilizar JavaScript. Consulte “Extensão dos recursos do Dreamweaver: Princípios básicos”, na página 401.
- Altere a maneira como os rótulos de outros fabricantes (como ASP e ColdFusion) aparecem na janela do documento. Consulte “Como personalizar a interpretação e a aparência dos rótulos de outros fabricantes”, na página 402.
- Defina as preferências para todos os itens, desde os esquemas de cores e realce às configurações do site e navegadores. Consulte “Como definir as preferências”, na página 71.

Como alterar a paleta de objetos

Como padrão, a paleta de objetos é dividida em seis painéis: Caracteres, Comuns, Formulários, Molduras, Cabeçalho e Invisíveis. Para obter informações sobre esses painéis, consulte “Como utilizar a paleta de objetos”, na página 68. Os painéis correspondem às pastas contidas na pasta Configuration/Objects, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver.

Para cada objeto da paleta de objetos, há dois ou três arquivos na pasta correspondente:

- Um arquivo GIF que contém um ícone correspondente ao objeto
- Um arquivo HTML que contém o HTML a ser inserido no seu arquivo ou um formulário HTML que permite especificar os dados a serem incluídos (por exemplo: o texto de um comentário)
- Um arquivo JavaScript (opcional) que gera o HTML a ser incluído no seu arquivo

Você pode mover objetos de um painel para outro, renomear painéis e remover objetos de uma paleta. Uma vez feitas as alterações, as extensões podem ser recarregadas, para que essas modificações apareçam na paleta de objetos.

Para mover um objeto de um painel para outro da paleta de objetos:

Mova os arquivos HTML e GIF do objeto (e o arquivo JavaScript, se houver) de uma pasta para outra, dentro da pasta Configuration/Objects. Certifique-se de ter movido todos os arquivos do objeto.

Para renomear um painel na paleta de objetos:

Renomeie a pasta correspondente, contida em Configuration/Objects.

Para remover um objeto da paleta de objetos:

Mova os arquivos HTML, GIF e JavaScript correspondentes ao objeto para fora da pasta Configuration/Objects.

Para recarregar as extensões após ter feito as alterações na pasta Configuration/Objects:

- 1 Pressione a tecla Control e clique (no Windows), ou pressione a tecla Option e clique (no Macintosh), no menu pop-up, no alto da paleta de objetos.
- 2 Escolha Recarregar as extensões.

Como criar um objeto simples

Muitos objetos simples não necessitam de JavaScript, eles contêm apenas o HTML que será incluído no documento. Para obter informações básicas sobre a criação de objetos mais complexos utilizando a linguagem JavaScript, consulte “Extensão dos recursos do Dreamweaver: Princípios básicos”, na página 401.

Para criar um objeto simples:

- 1 Crie um novo documento em branco em um editor de texto (por exemplo: BBEdit ou HomeSite).

O inspetor de origem de HTML do Dreamweaver pode ser utilizado como editor de texto, mas é necessário excluir, primeiro, todos os rótulos que aparecem no inspetor de HTML, quando um novo documento for criado.

- 2 Digite ou cole os rótulos que este objeto deve inserir nos documentos.

Por exemplo, digite:

```
<P>  
&copy; 2000 DCD Productions, Inc.<BR>  
Todos os direitos reservados  
</P>
```

- 3 Salve o arquivo.

Se desejar que o objeto apareça em um dos painéis existentes na paleta de objetos, salve-o em uma das pastas Objects (Caracteres, Comuns, Formulários, Molduras, Cabeçalho ou Invisíveis). Para criar um novo painel, crie uma subpasta na pasta Configuration/Objects e salve o arquivo nesse local. As pastas adicionais contidas em qualquer subpasta do painel (como as pastas criadas na subpasta Caracteres) serão ignoradas.

- 4 Em um programa gráfico ou de edição de imagens (como o Fireworks da Macromedia), crie uma imagem GIF com 18 x 18 pixels, que corresponderá ao ícone do objeto na paleta de objetos.

Se a imagem criada for maior, o Dreamweaver a redimensionará automaticamente para 18 x 18 pixels. Caso não seja criado um ícone para o objeto, o Dreamweaver inserirá um ícone de objeto genérico na paleta de objetos.

- 5 Dê ao ícone o mesmo nome de arquivo que o do objeto e salve-o no diretório em que estiver o arquivo do objeto.

Por exemplo: se o objeto se chamar Copyright_DCD.htm e tiver sido salvo no diretório Comuns, denomine o ícone Copyright_DCD.gif e salve esse arquivo no mesmo diretório.

- 6 Reinicie o Dreamweaver para utilizar o novo objeto. O objeto aparecerá na parte inferior do menu Inserir e também na paleta de objetos.

Como alterar o tipo de arquivo padrão

Como padrão, o Dreamweaver mostra todos os tipos de arquivos que reconhece na caixa de diálogo Arquivo > Abrir. Você poderá usar um menu pop-up na caixa de diálogo, para limitar a exibição a determinados tipos de arquivos. Se a maior parte do trabalho envolver um tipo de arquivo específico (como os arquivos ASP), pode-se alterar a exibição padrão.

Para alterar o tipo de arquivo padrão do Dreamweaver aberto segundo a opção Arquivo > Abrir:

- 1 Faça uma cópia de segurança do arquivo Extensions.txt, contido na pasta Configuration, para o caso de precisar restaurar os padrões posteriormente.
- 2 Abra o arquivo Extensions.txt em um editor de texto. Não o abra no Dreamweaver.
- 3 Recorte a linha correspondente ao novo padrão e cole-a no local da primeira linha do arquivo. Salve o arquivo e reinicie o Dreamweaver para ver o novo padrão.

Para adicionar novos tipos de arquivos ao menu na caixa de diálogo Arquivo > Abrir:

- 1 Faça uma cópia de segurança do arquivo Extensions.txt, contido na pasta Configuration, caso precise restaurar os padrões, posteriormente.
- 2 Abra o arquivo Extensions.txt em um editor de texto. Não o abra no Dreamweaver.
- 3 Adicione uma nova linha ao arquivo para cada novo tipo de arquivo. Em letras maiúsculas, digite as extensões de nome de arquivo que o novo tipo de arquivo pode ter, separadas por vírgulas; em seguida, adicione dois pontos e uma frase descritiva curta para ser mostrada no menu Arquivo > Abrir. Por exemplo: para os arquivos JPEG, digite
Arquivos de imagem JPG,JPEG,JFIF:JPEG
- 4 Salve o arquivo e reinicie o Dreamweaver para ver as alterações.

Como personalizar os menus do Dreamweaver

O Dreamweaver cria todos os menus com a estrutura definida em um arquivo XML, denominado `menus.xml` e situado na subpasta `Configuration/Menu`, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver. A edição desse arquivo modificará os menus do Dreamweaver na próxima vez que o programa for iniciado. Para obter informações básicas sobre a XML, consulte “Sobre o XML”, na página 371.

É possível adicionar, alterar e remover atalhos de teclado para os itens de menu, editando o arquivo `menus.xml`. Os itens de menu também podem ser reordenados, renomeados e removidos.

Nota: Sempre faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml` em uso ou de qualquer arquivo de configuração do Dreamweaver, antes de modificá-lo. É fácil cometer erros ao editar o arquivo de configuração de menus e, no Dreamweaver, não há qualquer modo de reverter ao conjunto anterior de menus. Contudo, a pasta `Configuration` contém uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml` padrão, denominada `menus.bak`; para reverter ao conjunto de menus padrão, substitua o `menus.xml` por uma cópia do `menus.bak`.

Como editar o menu Comandos

Determinados comandos podem ser adicionados ao menu Comandos, alterando os seus nomes, sem editar o arquivo `menus.xml`.

Para criar novos comandos que são colocados automaticamente no menu Comandos, utilize a paleta de histórico (consulte “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101).

Para alterar os nomes dos comandos criados ou excluí-los do menu Comandos, escolha `Comandos > Editar` a lista de comandos. Observe que, quando um comando for excluído do menu utilizando esse método, o arquivo que contém o comando será também removido.

Nota: Para reordenar os itens no menu Comandos, ou para mover os itens entre os menus, o arquivo `menus.xml` deve ser editado. O termo “comando” tem dois significados no Dreamweaver. Um comando é um tipo específico de extensão, no sentido estrito e do ponto de vista de um programador de extensões. Contudo, em determinados contextos, a palavra “comando” é utilizada como sinônimo de “item de menu” significando qualquer item que apareça em um menu do Dreamweaver, sem levar em conta a sua função ou como é implementado.

Sobre a sintaxe de menus

Tenha cuidado ao modificar os menus. O Dreamweaver ignora qualquer menu ou item de menu que contenha um erro de sintaxe XML.

O arquivo `menus.xml` contém uma lista estruturada de menus, barras de menus e itens de menu. Uma barra de menus (marcada com rótulos de abertura e finalização `MENUBAR`) é um menu individual ou um conjunto de menus. Por exemplo: há uma barra de menus principal, uma barra de menus específica à janela do site (apenas no Windows) e uma barra de menus para cada menu contextual. Cada barra de menus contém um ou mais menus; um menu é envolvido pelos rótulos `<MENU>` e `</MENU>`. Um menu contém um ou mais itens de menu e cada um dos quais é descrito por um rótulo `MENUITEM` e seus atributos. Um menu podem conter também separadores e submenus. Por exemplo: a seguir está parte de uma definição da barra de menus principal (janela do documento):

```
<menubar name="Main Window" id="DWMMainWindow">
  <menu name="_File" id="DWMMenu_File">
    <menuitem name="_New" key="Cmd+N" enabled="true"
command="dw.createDocument()" />
    ...outros itens de menu, separadores e submenus aqui...
  </menu>
  ...outros itens de menu aqui...
</menubar>
```

Como reorganizar os menus

Os itens de menu podem ser movidos em um menu ou de um menu para outro, a ordem dos menus pode ser alterada em uma barra de menus e os separadores podem ser adicionados ou removidos dos menus.

Observe que os itens podem ser inseridos ou removidos dos menus contextuais, utilizando o mesmo procedimento empregado para outros menus.

Para mover um item de menu:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml`.
- 3 Abra o arquivo `menus.xml` em um editor de texto, como BBEdit, HomeSite ou Wordpad (não o abra no Dreamweaver).
- 4 Recorte um rótulo `MENUITEM` inteiro, de `<menuitem`, no início, até `>`, no final.
- 5 Coloque o ponto de inserção na nova localização.
- 6 Cole o item de menu nesse local. Verifique se ele está entre um rótulo `<MENU>` e seu correspondente `</MENU>`.

Para criar os submenus, aninhe um par de rótulos de abertura e finalização `MENU` dentro de um menu. Ou seja, insira um novo par `<MENU></MENU>` em um menu, em seguida, adicione novos itens de menu entre esses rótulos.

Para inserir um separador entre dois itens de menu:

Digite `<SEPARATOR />` entre os dois rótulos `MENUITEM`.

Para remover um separador existente, exclua a linha correspondente a `<SEPARATOR />`.

Sobre a sintaxe dos itens de menu

Abaixo estão os atributos do rótulo `MENUITEM`:

NAME é o nome do item que aparece no menu. Um sinal de sublinhado indica que a letra seguinte é o mnemônico do comando (apenas no Windows). Necessário.

ID é utilizado pelo Dreamweaver para identificar o item. O rótulo `ID` deve ser único em toda a estrutura do menu. Se forem adicionados novos itens ao arquivo `menus.xml`, utilize o nome de sua empresa ou uma outra seqüência de caracteres única como um prefixo para cada identificação de item de menu, a fim de assegurar a exclusividade. Necessário.

KEY é o atalho de teclado para o comando, se houver algum. Utilize estas seqüências para especificar as teclas modificadoras:

- `Cmd` especifica a tela `Control` (no Windows) ou `Command` (no Macintosh).
- `Alt` e `Opt` respectivamente especificam a tecla `Alt` (no Windows) ou `Option` (no Macintosh).
- `Shift` especifica a tecla `Shift` em ambas as plataformas.
- `Ctrl` especifica a tecla `Control` em ambas as plataformas.
- Um sinal de adição (+) separa as teclas modificadoras, se um atalho utilizar mais de um modificador. Por exemplo: `Cmd+Opt+5` no atributo `KEY` significa que o item de menu é executado pressionando as teclas `Control`, `Alt` e `5` (no Windows) ou `Command`, `Option` e `5` (no Macintosh).
- As teclas especiais são especificadas pelo nome: `F1` a `F12`, `PgDn`, `PgUp`, `Home`, `End`, `Ins`, `Del`, `tabulação`, `Esc`, `BkSp` e espaço. As teclas modificadoras também podem ser aplicadas às teclas especiais.

PLATFORM indica a plataforma na qual o item aparece. Os valores válidos são `win`, significando apenas Windows, ou `mac`, indicando apenas Macintosh. O padrão (se esse atributo não for especificado) é que o item apareça em ambas as plataformas.

ENABLED é o nome de uma função JavaScript que determina se o item de menu está ativado. Se a função retornar `false`, o item de menu estará desativado.

COMMAND é uma expressão JavaScript que será executada quando o usuário selecionar esse item no menu. Nos códigos JavaScript complexos, utilize um arquivo JavaScript (especificado com o atributo `FILE`). `FILE` ou `COMMAND` deve ser especificado para cada item de menu.

FILE é o nome do arquivo HTML que contém o JavaScript que controla o item de menu. O caminho especificado no atributo FILE é relativo à pasta Configuration. Observe que o atributo FILE anula os atributos COMMAND, ENABLED e CHECKED. FILE ou COMMAND deve ser especificado para cada item de menu. Para obter informações sobre a criação de um arquivo de comando utilizando a paleta de histórico, consulte “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101. Consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*, para obter informações sobre a maneira de escrever os seus próprios comandos JavaScript a partir do zero.

CHECKED é uma expressão JavaScript que indica se o item de menu tem uma marca de seleção ao seu lado, no menu; se a expressão for avaliada como true, o item será exibido com essa marca.

DYNAMIC se estiver presente, indica que um item de menu é determinado dinamicamente, por um arquivo HTML que contém código JavaScript para definir o texto e o estado do item de menu. Se um rótulo for especificado como DYNAMIC, o atributo FILE também deverá ser definido.

Como alterar os atalhos de teclado

Se os atalhos de teclado padrão não forem convenientes, você poderá alterar ou remover os já existentes, ou adicionar novos.

Para alterar um atalho de teclado:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo menus.xml.
- 3 Abra o arquivo menus.xml em um editor de texto, como BBEdit, HomeSite ou Wordpad (não o abra no Dreamweaver).
- 4 Procure em “Matriz de atalhos de teclado”, na página 420 e localize um atalho que não esteja sendo utilizado ou algum ao qual pretende dar uma nova atribuição. Se um atalho de teclado for designado novamente, risque-o em uma cópia impressa da matriz, para referência futura.
- 5 Se um atalho de teclado receber uma nova atribuição, procure o item de menu ao qual o atalho foi designado e remova o atributo `KEY="shortcut"` do item de menu.
- 6 Localize o item de menu para o qual será designado o atalho de teclado.
- 7 Se o item de menu já tiver um atalho de teclado, procure o atributo `key` nesta linha. Caso contrário, adicione `KEY=""` em qualquer posição dentro do rótulo MENUITEM.

- 8 Entre as aspas do atributo `KEY` , digite o novo atalho de teclado.

Utilize um sinal de adição (+) entre as teclas modificadoras, e entre os modificadores e as teclas de letras. Para obter mais informações, consulte “Sobre a sintaxe dos itens de menu”, na página 393.

Se o atalho de teclado estiver em uso em outro local e caso não tiver sido removida a outra utilização, o atalho será aplicado apenas ao primeiro item de menu ao qual foi atribuído no `menus.xml`.

Nota: Se desejar, você poderá utilizar o mesmo atalho de teclado para um item de menu apenas do Macintosh e para outro apenas do Windows.

- 9 Grave o novo atalho no local apropriado da Matriz de Atalhos de Teclado.

Como alterar o nome de um item de menu

O nome de qualquer de menu pode ser alterado facilmente.

Para alterar o nome de um item de menu:

- 1 Saia do Dreamweaver.
- 2 Faça uma cópia de segurança do arquivo `menus.xml`.
- 3 Abra o arquivo `menus.xml` em um editor de texto, como BBEdit, HomeSite ou Wordpad (não o abra no Dreamweaver).
- 4 Localize o rótulo `MENUIITEM` adequado e altere o valor de seu atributo `NAME`. Não modifique o atributo `ID` do item.

Como personalizar a aparência das caixas de diálogo

Os layouts das caixas de diálogo para objetos, comandos e comportamentos são especificados como formulários HTML, nos arquivos HTML do diretório `Configuration`, no diretório do aplicativo do Dreamweaver. Os formulários podem ser editados com o Dreamweaver; consulte “Como criar formulários”, na página 381.

Para alterar a aparência de uma caixa de diálogo:

- 1 Localize o arquivo `.htm` adequado em `Configuration/Objects`, `Configuration/Commands` ou `Configuration/Behaviors`.
- 2 Faça uma cópia do arquivo, em um local diferente da pasta `Configuration`.
- 3 Abra a cópia no Dreamweaver, edite o formulário e salve a cópia.

- 4 Saia do Dreamweaver.
- 5 Transfira essa cópia modificada de volta para a pasta Configuration, substituindo a original. É conveniente fazer primeiro uma cópia de segurança da original, para que possa ser restaurada posteriormente, se for necessário.
- 6 Reinicie o Dreamweaver, para examinar as alterações.

Apenas a aparência da caixa de diálogo deve ser modificada, mas não o seu funcionamento; ela deverá conter ainda os mesmos tipos e nomes dos elementos de formulário, a fim de que as informações obtidas pelo Dreamweaver na caixa de diálogo possam ser utilizadas da mesma forma.

Por exemplo: o objeto de comentário obtém a entrada de texto em uma área de texto, numa caixa de diálogo, em seguida utiliza uma função JavaScript simples para transformá-lo em um comentário em HTML, que será inserido no documento. O formulário que descreve a caixa de diálogo está no arquivo Configuration/Objects/Invisibles/Comment.htm. É possível abrir e alterar o tamanho e outros atributos da área do texto, mas se for removido todo o rótulo TEXTAREA ou alterado o valor do seu atributo NAME, o objeto de comentário deixará de funcionar corretamente.

Como editar o perfil de formatação da origem de HTML

O perfil de formatação da origem de HTML determina como o Dreamweaver formata o código de origem de HTML de um documento. O perfil inclui as preferências de formatação dos rótulos individuais e dos grupos de rótulos, juntamente com as preferências de formato HTML (definidas com o comando Editar > Preferências). O arquivo SourceFormat.txt pode ser editado em um editor de texto, para que se tenha controle preciso sobre a maneira através da qual o Dreamweaver grava o HTML. O perfil é um arquivo de texto salvo na pasta Configuration, contida na pasta do aplicativo do Dreamweaver.

As preferências de formato HTML definidas com o comando Preferências serão salvas no arquivo SourceFormat.txt quando o Dreamweaver for fechado, e as alterações feitas no perfil não terão efeito, até que o programa seja reiniciado. Por isso, para garantir o acesso às novas definições de preferências, saia do aplicativo antes de editar o perfil.

O perfil de formatação da origem de HTML segue um formato específico, que é descrito no arquivo. Leia as seguintes convenções:

- Cada seção do perfil inicia com um `<?keyword>` (por exemplo: `<?OPTIONS>`, `<?ELEMENTS>`, `<?ATTRIBUTES>`).
- Os parâmetros de cada seção são definidos nos comentários em HTML (`<!-- -->`) diretamente acima desta seção.

- A linha OMIT na seção <?OPTIONS> é reservada para utilização posterior (atualmente, ela não afeta a formatação da origem de HTML).
- Um rótulo individual pode ser marcado como pertencente a um grupo de recuo (IGROUP) na seção <?ELEMENTS>. Como padrão, IGROUP 1 contém as linhas e colunas da tabela, e IGROUP 2 contém as molduras e os conjuntos de molduras. Esses agrupamentos correspondem às opções Recuar as linhas e colunas da tabela e Recuar as molduras e os conjuntos de molduras, na caixa de diálogo Preferências de formato HTML. O recuo pode ser desativado para o grupo inteiro, removendo o seu número do atributo ACTIVE na seção <?OPTIONS>. Também podem ser adicionados outros rótulos a IGROUP 1 ou 2, para controlá-los com as opções em Preferências de formato HTML.

Por exemplo: as definições padrão do rótulo P no SourceFormat.txt são <P BREAK="1,0,0,1" INDENT>, e produzem o seguinte:

```
<p> Um parágrafo de texto recuado na margem esquerda, que tem uma separação
    antes do rótulo P de abertura e depois do rótulo P de finalização, mas não depois do
rótulo P de abertura
    nem antes do rótulo P de finalização.</p>
<p>Próximo parágrafo.</p>
```

Se as definições de <P BREAK="1,1,1,2"> forem alteradas, você obterá:

```
<p>
Um parágrafo de texto que não é recuado na margem esquerda e tem uma separação
antes e depois do rótulo P de abertura, uma separação antes do rótulo P de finalização e
duas separações
depois do rótulo P de finalização.
</p>

<p>
Próximo parágrafo.
</p>
```

Algumas definições de rótulos e atributos incluem os termos NAMECASE ou SAMECASE. NAMECASE especifica que o rótulo ou atributo deve ser colocado em maiúsculas de um determinado modo. Por exemplo: onClick é especificado como <onClick namecase="onClick">, indicando que sempre deve ser colocado em maiúsculas de uma maneira específica, parte em letras maiúsculas e parte em minúsculas. O Dreamweaver utiliza SAMECASE para garantir a utilização da caixa correta (alta ou baixa) ao gerar determinados atributos; não remova SAMECASE das especificações de formatação de atributos, onde quer que ele apareça.

Qualquer atributo não especificado no arquivo SourceFormat.txt utilizará as definições de formatação padrão indicadas no painel de preferências de formatação HTML.

Sobre os perfis de navegadores

Os perfis de navegadores são os arquivos aos quais os seus documentos são comparados quando for executada uma verificação do navegador de destino (consulte “Como verificar uma página quanto à compatibilidade com os navegadores de destino”, na página 167). Cada perfil contém informações sobre os rótulos e atributos HTML que contam com suporte de um determinado navegador. Ele pode conter também advertências, mensagens de erro e sugestões para as substituições de rótulos.

Os perfis de navegadores são armazenados na pasta Configuration/BrowserProfiles, dentro da pasta do aplicativo do Dreamweaver. Você poderá editar os perfis existentes ou criar novos com um editor de texto (BBEdit, HomeSite, Bloco de Notas ou SimpleText, por exemplo). Não é necessário sair do Dreamweaver para poder editar ou criar os perfis de navegadores.

Sobre a formatação dos perfis de navegadores

Os perfis de navegadores seguem um formato específico. Para evitar erros de análise durante as verificações dos navegadores de destino, siga estas regras ao editar ou criar os perfis:

- A primeira linha é reservada ao nome do perfil. Este deve conter, no final, um retorno de carro. O nome nesta linha aparece na caixa de diálogo Verificação do navegador de destino e no relatório de verificação do destino. Esse nome deve ser exclusivo.
- A segunda linha é reservada ao designador PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE. O Dreamweaver utiliza esta linha para determinar quais documentos serão perfis de navegadores. Esta linha não deve ser alterada ou movida.
- Dois hífenes (--) no início de uma linha indicam um comentário (isto é, a linha será ignorada durante o processo de verificação do destino).
- Deve aparecer um espaço nesses locais: antes do sinal de maior (>) na linha !ELEMENT, após o parêntese de abertura, antes do parêntese de fechamento, e antes e depois de cada traço (|) na lista de valores.
- Deve aparecer um ponto de exclamação, sem um espaço, antes de cada uma das seguintes palavras: ELEMENT, ATTLIST, Error, msg e htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- !Error e !Warning devem aparecer dentro de !ELEMENT ou da área !ATTLIST.
- As mensagens !msg deverão conter apenas texto simples. As mensagens !htmlmsg deverão conter qualquer HTML válido, inclusive hipervínculos.
- Os comentários em HTML (<!-- -->) não podem ser listados como rótulos nos perfis de navegadores porque interferem na análise. O Dreamweaver não relata um erro para os comentários porque eles contam com suporte de todos os navegadores.

A sintaxe de uma entrada de rótulo é

```
<!ELEMENT htmlTag NAME="tagName" >
<!ATTLIST htmlTag
unsupportedAttribute1 !Error !msg="unsupported Attribute1 do htmlTag não conta com
suporte. Tente utilizar supportedAttribute1 para obter um efeito semelhante."
supportedAttribute1
supportedAttribute2( validValue1 | validValue2 | validValue3 )
unsupportedAttribute2 !Error !htmlmsg="<b>Nunca utilize esse unsupportedAttribute2 do
htmlTag !!</b>"
>
```

onde

htmlTag é o rótulo na forma em que aparece em um documento HTML.

tagName é como o rótulo é chamado (por exemplo: o rótulo HR é chamado de “régua horizontal”). O atributo NAME é opcional. Se for especificado, *tagName* será utilizado na mensagem de erro; caso não seja fornecido um nome, será utilizado *htmlTag*.

unsupportedAttribute é um atributo que não conta com suporte. Considera-se que os rótulos e atributos que não foram especificamente mencionados não contam com suporte. Especifique os rótulos ou atributos sem suporte apenas quando desejar criar uma mensagem de erro personalizada.

supportedAttribute é um atributo ao qual o *htmlTag* oferece suporte. Considera-se que apenas os rótulos presentes na lista sem uma designação !Error contam com suporte do navegador.

validValue é um valor que conta com suporte do atributo.

O exemplo abaixo mostra uma entrada para o rótulo APPLET , que seria preciso para o Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Java Applet" >
<!ATTLIST APPLET
  Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom | baseline | texttop
)
  Alt
  Archive
  Class!Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>CLASS</CODE>
do rótulo <CODE>APPLET</CODE>."
  Code
  Codebase
  Height
  HSpace
  Class!Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>ID</CODE> do
rótulo <CODE>APPLET</CODE>". Utilize em seu lugar <CODE>NAME</CODE>".
  Name
  Style!Warning !htmlmsg="Este navegador ignora o atributo <CODE>STYLE</CODE>
do rótulo <CODE>APPLET</CODE>".
  VSpace
  Width
>
```

Como criar um perfil de navegador

Um perfil de navegador pode ser criado através da modificação de um perfil existente. Por exemplo: para criar um perfil para o Netscape Navigator 5.0, pode-se abrir o do Navigator 4.0, adicionar novos rótulos ou atributos da versão 5.0, e salvar o perfil como Netscape Navigator 5.0.

Para criar um perfil de navegador:

1 Utilizando um editor de texto, abra o perfil mais parecido ao que se deseja criar ou abra o que será alterado.

2 Altere o nome do perfil.

O nome do perfil aparecerá na primeira linha. Dois perfis não podem ter o mesmo nome.

3 Adicione novos rótulos ou atributos, que contem com suporte do navegador, de acordo com a sintaxe mostrada em “Sobre a formatação dos perfis de navegadores”, na página 398.

Se não desejar receber mensagens de erro sobre um determinado rótulo que não conta com suporte, adicione-o à lista de rótulos aos quais é oferecido suporte. Caso os rótulos que não contam com suporte sejam inseridos na lista daqueles que contam com suporte, salve o perfil em um arquivo separado com um novo nome (como Nomedonavegador x.x limitado). O novo nome do perfil serve para preservar o perfil original somente com os rótulos que contam com suporte.

4 Exclua os rótulos ou atributos que não contam com suporte do navegador.

Essa etapa é desnecessária quando for criado um perfil para a próxima versão do Netscape Navigator ou Microsoft Internet Explorer, porque, raramente, os navegadores deixam de oferecer suporte aos rótulos.

- 5 Adicione as mensagens de erro personalizadas, de acordo com a sintaxe mostrada em “Sobre a formatação dos perfis de navegadores”, na página 398.

Os perfis que acompanham o Dreamweaver contêm uma lista de todos os rótulos que contam com suporte; eles podem incluir também as linhas de comentários com alguns rótulos utilizados comumente porém não contando com suporte. Para adicionar uma mensagem de erro personalizada, remova os dois hífen no início da linha e adicione !msg "message" ou !htmlmsg "<tag>message</tag>" depois de !Error. Por exemplo: esta notação deverá aparecer no perfil do Netscape Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT HR name="Horizontal Rule" >
<!ATTLIST HR
-- COLOR !Error
>
```

Para adicionar uma mensagem personalizada, remova os hífen e adicione a mensagem, precedida por !msg:

```
<!ELEMENT HR name="Horizontal Rule" >
<!ATTLIST HR
COLOR !Error !msg "O Internet Explorer 3.0 oferece suporte a COLOR nas régua
horizontais, porém o Netscape Navigator 3.0 não oferece".
>
```

- 6 !Error pode ser utilizado para todas as situações de erro, ou também !Warning, para indicar que o rótulo será ignorado mas não causará um erro.

Extensão dos recursos do Dreamweaver: Princípios básicos

O Dreamweaver foi projetado para ser extensível. Ele inclui um intérprete de JavaScript, para que você possa ler e executar o código JavaScript, e fornece uma interface de programação de aplicativos (API), um amplo conjunto de funções JavaScript que permite aos programadores estender os recursos do Dreamweaver. O Dreamweaver também oferece o Document Object Model (DOM), que permite às extensões examinar e modificar a estrutura e o conteúdo de um documento.

Com a API de JavaScript, é possível criar objetos, ações de comportamento, comandos, inspetores de propriedades, paletas flutuantes e conversores de dados (todos denominados coletivamente como extensões).

Você pode criar também novos objetos e comandos simples sem conhecer programação; consulte “Como alterar a paleta de objetos”, na página 388 e “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101, para obter mais detalhes. Porém, se o objetivo for mais avançado, para adicionar recursos ao Dreamweaver é preciso gravar extensões, nas linguagens JavaScript ou C. Para obter mais informações sobre DOM e API, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Sobre o JavaScript

JavaScript é uma linguagem de programação interpretada. Para saber mais sobre JavaScript, leia um bom livro sobre o assunto, como *JavaScript Bible* de Danny Goodman (IDG) ou *JavaScript: The Definitive Guide*, de David Flanagan (O'Reilly). Para obter mais informações sobre a extensibilidade do Dreamweaver utilizando o JavaScript, consulte *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Nota: Apesar da semelhança entre os dois nomes, JavaScript não está relacionado de modo algum a Java.

Como editar os comandos do Dreamweaver

Todos os comandos nos menus do Dreamweaver, inclusive aqueles criados e salvos utilizando a paleta de histórico (consulte “Como criar novos comandos a partir de etapas do histórico”, na página 101), são implementados em JavaScript. O código JavaScript geralmente consiste, em sua maior parte, de chamadas de funções fornecidas pela API de extensibilidade do Dreamweaver. Caso você conheça o JavaScript e compreenda a API de extensibilidade do Dreamweaver, poderá editar o JavaScript, a fim de alterar o funcionamento dos comandos do programa.

Nota: Não tente alterar os códigos JavaScript, a menos que saiba exatamente o que está fazendo.

Para renomear um comando, mova-o para um outro menu ou adicione a ele um atalho de teclado. Consulte “Como personalizar os menus do Dreamweaver”, na página 391.

Como personalizar a interpretação e a aparência dos rótulos de outros fabricantes

A tecnologias de processamento de servidor, como ASP, PHP, ColdFusion e JSP utilizam um código especial diferente de HTML nos arquivos HTML; os servidores criam e trabalham com o conteúdo HTML com base nesse código. Ao encontrar os rótulos diferentes de HTML, o Dreamweaver os compara com as informações nos arquivos de rótulos de outros fabricantes, que definem como o programa lê e exibe os rótulos diferentes de HTML.

Por exemplo: os arquivos ASP (Active Server Pages) contêm o código a ser interpretado pelo servidor. Esse código é definido por um par de delimitadores: ele inicia com a seqüência `<%` e termina com `%>`. A pasta `Configuration/ThirdPartyTags` do Dreamweaver contém um arquivo chamado `ASP.xml`, que descreve o formato do código ASP, e define como o Dreamweaver o exibirá. Devido à maneira como o código ASP é especificado no arquivo `ASP.xml`, o Dreamweaver não tenta interpretar o que estiver entre os delimitadores inicial e final.

Você pode configurar os seus próprios rótulos e criar arquivos de banco de dados de rótulos, para definir como o Dreamweaver os lerá e exibirá. A criação dos arquivos de banco de dados de rótulos são particularmente úteis, quando for usado um sistema de markup de servidor diferente de ASP, ColdFusion ou PHP; crie um novo arquivo de banco de dados de rótulos para cada um desses sistemas de markup, a fim de informar ao Dreamweaver como exibir os rótulos.

Nota: Esta seção explica como definir a aparência de um rótulo personalizado no Dreamweaver, mas não como editar o seu conteúdo ou propriedades. Para obter informações sobre a criação de um inspetor de propriedades para verificar e alterar as propriedades de um rótulo personalizado, consulte "Inspetor de propriedades", em *Extensão dos recursos do Dreamweaver*.

Cada arquivo de banco de dados de rótulos define o nome, tipo, modelo do conteúdo, esquema de interpretação e ícone para um ou mais rótulos personalizados. Pode ser criado qualquer número de arquivos de banco de dados de rótulos, mas todos devem residir na pasta Configuration/ThirdPartyTags, para que sejam lidos e processados pelo Dreamweaver. Os arquivos de banco de dados de rótulos têm a extensão .xml.

Se você estiver trabalhando simultaneamente em diversos sites diferentes e sem relação (por exemplo: como um programador independente), coloque todas as especificações de rótulos relativos a um determinado site em um único arquivo. Em seguida, basta incluir esse arquivo de banco de dados de rótulos nos ícones personalizados e inspetores de propriedades, que serão enviados para a equipe que fará a manutenção do site.

Uma especificação de rótulo é definida com um rótulo XML denominado TAGSPEC; por exemplo: o código abaixo descreve a especificação para o rótulo HAPPY:

```
<TAGSPEC TAG_NAME="happy" TAG_TYPE="nonempty" RENDER_CONTENTS="false"
CONTENT_MODEL="marker_model" ICON="happy.gif" ICON_WIDTH="18"
ICON_HEIGHT="18"></TAGSPEC>
```

Há dois tipos de rótulos que podem ser definidos utilizando TAGSPEC: rótulos em estilo HTML normal e rótulos *delimitados por seqüências de caracteres*, que iniciam com uma seqüência e terminam com outra. Os rótulos delimitados por seqüências de caracteres se parecem com os rótulos HTML vazios (por exemplo: IMG) porque eles não envolvem o conteúdo e não contêm rótulos de finalização. O rótulo HAPPY, mostrado acima, é um rótulo em estilo HTML normal; ele inicia com um rótulo de abertura <HAPPY>, envolve o conteúdo, e termina com outro de finalização </HAPPY>. Um rótulo ASP, que inicia com a seqüência de caracteres <% e termina com %>, é um rótulo delimitado por seqüências de caracteres.

A tabela abaixo descreve os atributos e os possíveis valores de TAGSPEC:

Atributo	Valor	Descrição
TAG_NAME	<i>tagName</i>	O nome do rótulo personalizado. Necessário (nos rótulos delimitados por seqüências de caracteres, TAG_NAME é utilizado apenas para determinar se um inspetor de propriedades específico pode ser utilizado para o rótulo. Se a primeira linha do inspetor de propriedades contiver esse nome de rótulo com um asterisco de cada lado, então o inspetor poderá ser utilizado para esses tipos de rótulos. Por exemplo: o TAG_NAME para o código ASP é ASP; os inspetores de propriedades que podem examinar o código ASP devem conter *ASP* na primeira linha. Para obter informações sobre a API de inspetor de propriedades, consulte "Inspetores de propriedades" em <i>Extensão dos recursos do Dreamweaver</i>).
TAG_TYPE*	empty ou nonempty	Determina se o rótulo é o conteúdo (como em IMG) ou se envolve o conteúdo (como em CODE). Necessário para rótulos normais (não delimitados por seqüências de caracteres).
RENDER_CONTENTS*	TRUE ou FALSE	Determina se o conteúdo do rótulo deverá aparecer na janela do documento ou se será representado por um ícone. Necessário para os rótulos nonempty (vazios). Aplica-se apenas aos rótulos que aparecem fora dos atributos.
CONTENT_MODEL*	block_model, head_model, marker_model ou script_model	Descreve o que o rótulo pode conter e o que pode contê-lo. Necessário. block_model especifica que o rótulo pode conter elementos em nível de bloco, como DIV e P, e que o rótulo pode aparecer apenas na seção BODY ou dentro de outros rótulos de conteúdo de corpo do texto, como DIV, LAYER ou TD. head_model especifica que o rótulo pode acomodar conteúdo de texto e aparecer apenas na seção HEAD. marker_model especifica que o rótulo pode conter qualquer código HTML válido e pode aparecer em qualquer posição. Como a inclusão de texto fora de um elemento HEAD válido cria um HTML incorreto, utilize head_model em vez de marker_model, se desejar usar um rótulo personalizado contendo texto na seção HEAD. Utilize marker_model nos rótulos que precisam ser exibidos linearmente (dentro de um elemento em nível de bloco, como P ou DIV), em vez de produzir uma quebra de página. script_model permite que o rótulo seja colocado em qualquer posição entre os rótulos HTML de abertura e finalização de um documento. Quando o Dreamweaver se depara com um rótulo com esse modelo, todo o conteúdo do rótulo será ignorado. Utilizado para markups de outros fabricantes (como determinados rótulos ColdFusion), que o Dreamweaver não deve analisar.
START_STRING	<i>beginningOfTag</i>	Especifica um delimitador que marca o início de um rótulo delimitado por seqüências de caracteres. Os rótulos delimitados por seqüências de caracteres podem aparecer em qualquer posição no documento, onde pode haver um comentário. O Dreamweaver não realiza a análise de rótulos e nem decodifica qualquer entidade ou URL entre START_STRING e END_STRING. Necessário se END_STRING for especificado.

Atributo	Valor	Descrição
END_STRING	<i>endOfTag</i>	Especifica um delimitador que marca o final de um rótulo delimitado por seqüências de caracteres. Necessário se START_STRING for especificado.
DETECT_IN_ATTRIBUTE	TRUE ou FALSE	Indicam se deve ser ignorado tudo que estiver entre START_STRING e END_STRING (ou entre os rótulos de abertura e finalização, se estas seqüências não forem definidas), mesmo quando estas seqüências aparecerem dentro de nomes ou valores de atributos. Geralmente, deve ser definido como TRUE, no caso de rótulos delimitados por seqüências de caracteres; o padrão é FALSE.
PARSE_ATTRIBUTES*	TRUE ou FALSE	Indica se os atributos do rótulo serão analisados. Se for definido como TRUE (o padrão), o Dreamweaver analisará os atributos; se for definido como FALSE, o Dreamweaver irá ignorar tudo até o próximo sinal de maior que aparecer fora das aspas. Por exemplo: este atributo deve ser definido como FALSE para um rótulo como CFIF (em <cfif a is 1>, por exemplo).
ICON	URL	Especifica o caminho, e o nome do arquivo do ícone associado ao rótulo. É necessário para os rótulos vazios e para os que tenham conteúdo que não for exibido na janela do documento.
ICON_WIDTH	<i>widthInPixels</i>	Especifica a largura do ícone.
ICON_HEIGHT	<i>heightInPixels</i>	Especifica a altura do ícone.

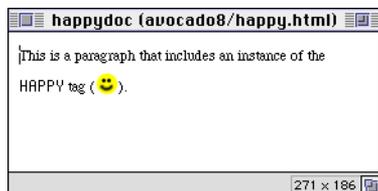
*Ignorados nos rótulos que utilizam START_STRING e END_STRING

Como os rótulos personalizados aparecem na janela do documento

A aparência dos rótulos personalizados na janela do documento depende dos valores dos atributos TAG_TYPE e RENDER_CONTENTS do rótulo TAGSPEC. Se o valor de TAG_TYPE for empty, o ícone especificado no atributo ICON aparecerá. Se o valor de TAG_TYPE for nonempty, mas o valor de RENDER_CONTENTS for FALSE, o ícone aparecerá da mesma forma que em um rótulo vazio. Por exemplo: o rótulo HAPPY definido acima deverá aparecer no HTML da seguinte maneira:

```
<P>Este é um parágrafo que inclui uma instância do rótulo <CODE>HAPPY</CODE> (<HAPPY>João</HAPPY>).</P>
```

e, na janela do documento, aparecerá desta forma:



Nos rótulos não vazios com um valor TRUE para RENDER_CONTENTS, o conteúdo entre os rótulos de abertura e finalização (por exemplo: o texto entre os rótulos <MYTAG>este é o conteúdo entre os rótulos de abertura e finalização</MYTAG>) aparecerá na janela do documento em vez do ícone. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver ativada, o conteúdo será realçado utilizando a cor para os rótulos de outros fabricantes especificada nas preferências de realce. Observe que o realce se aplica apenas aos rótulos definidos nos arquivos de banco de dados de rótulos.

Para alterar a cor de realce dos rótulos de outros fabricantes:

- 1 Escolha Editar > Preferências.
- 2 Selecione Realce na lista de categorias.
- 3 Clique na caixa de cores Rótulos de outros fabricantes, para exibir a paleta de cores.
- 4 Escolha uma cor e, em seguida clique em OK, para sair da caixa de diálogo Preferências.

Sobre as ASP

As ASP (Active Server Pages) da Microsoft constituem uma maneira de combinar HTML, roteiros gravados em JavaScript ou VBScript, e controles ActiveX, a fim de trabalhar dinamicamente com HTML. Quando um navegador solicita uma página ASP ao Microsoft Web Server, o servidor interpreta o código ASP e envia o HTML resultante ao navegador. Para obter mais informações sobre as ASP, consulte as páginas de visão geral das ASP da Microsoft, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Um bloco de código ASP inicia com <% e termina com %>. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionada, o Dreamweaver mostrará um ícone de ASP na janela do documento, para marcar a localização do código ASP.

Sobre as JSP

As JSP (JavaServer Pages) da Sun fornecem um modo com base em Java para trabalhar dinamicamente com um conteúdo HTML ou um outro da Web. Quando um navegador solicita uma página JSP de um servidor habilitado para JSP, este interpreta o código JSP e envia o HTML resultante para o navegador. Para obter mais informações sobre JSP, consulte a Página JSP da Sun, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Um bloco de código JSP inicia com <% e termina com %>.

Sobre o PHP

PHP (que significa PHP: Hypertext Preprocessor) é uma linguagem de criação de roteiros de servidor. Quando um navegador solicita uma página PHP de um servidor habilitado para PHP, este interpreta o código PHP e envia o HTML resultante para o navegador. Para obter mais informações sobre PHP, consulte as Páginas PHP, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

Um bloco de código PHP inicia com `<? e termina com ?>`. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionada, o Dreamweaver mostrará um ícone de PHP na janela do documento, para marcar a localização do código PHP.

Sobre a ColdFusion

A ColdFusion™ constitui outra maneira de tratar as páginas dinamicamente. Quando um navegador solicita uma página ColdFusion de um servidor, este passa ao software ColdFusion Server, que interpreta os roteiros na página e envia o HTML resultante para o navegador. Para obter mais informações sobre ColdFusion, consulte a Página do produto ColdFusion, conforme a descrição em “Recursos de tecnologias de Web e HTML”, na página 19.

O Dreamweaver reconhece aproximadamente 50 rótulos ColdFusion; consulte o arquivo ColdFusion.xml, na pasta Configuration/ThirdPartyTags, para obter mais detalhes. Se a opção Exibir > Elementos invisíveis estiver selecionada, o Dreamweaver exibirá um ícone de ColdFusion na janela do documento, para marcar a localização dos rótulos ColdFusion para os quais RENDER_CONTENTS tiver sido definido como FALSE (no ColdFusion.xml).

Como impedir a regravação de rótulos de outros fabricantes

O Dreamweaver corrige alguns tipos de erros no HTML; para obter informações sobre os erros específicos que são consertados, consulte “Como definir as preferências de regravação de HTML”, na página 346. Como padrão, o Dreamweaver não altera o HTML nos arquivos com determinadas extensões de nome de arquivo, inclusive .asp (ASP), .cfm (ColdFusion) e .php (PHP). Esse padrão é definido para que o Dreamweaver não modifique acidentalmente o código contido nos rótulos de outros fabricantes. O comportamento de regravação padrão do Dreamweaver pode ser alterado, para que o programa regrave o HTML quando esses arquivos forem abertos; podem ser adicionados outros tipos de arquivos à lista daqueles que o Dreamweaver não regravará.

O Dreamweaver também codificará determinados caracteres especiais, quando forem digitados no inspetor de propriedades. Com frequência, é conveniente permitir que o Dreamweaver realize essa codificação; ele torna os caracteres especiais mais prováveis de serem visualizados corretamente em várias plataformas e navegadores. Contudo, como essa codificação pode interferir no código contido nos rótulos de outros fabricantes ou até mesmo nos próprios rótulos, altere o comportamento de codificação do Dreamweaver.

Para permitir que o Dreamweaver regrave o HTML em todos os arquivos:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione a categoria Regravação de HTML.
- 2 Siga um dos procedimentos abaixo:
 - Exclua uma ou mais extensões da lista de extensões.
 - Cancele a seleção de Nunca regravar o HTML: opção Em arquivos com as extensões.

Para adicionar tipos de arquivos que o Dreamweaver não deve regravar:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione a categoria Regravação de HTML.
- 2 Certifique-se de que a opção Nunca regravar o HTML: Em arquivos com as extensões esteja selecionada e adicione as novas extensões de arquivos à lista no campo de texto.

Para desativar as opções de codificação do Dreamweaver:

- 1 Escolha Editar > Preferências, e selecione a categoria Regravação de HTML.
- 2 Cancele uma ou ambas as opções de Caracteres especiais.

Para obter informações sobre as outras preferências de regravação de HTML, consulte “Como definir as preferências de regravação de HTML”, na página 346.

APÊNDICE A

Atalhos de teclado

menu Arquivo

Ação	No Windows	No Macintosh
Novo documento	Control+Shift+N	Command+N
Nova janela	Control+N	não disponível
Abrir um arquivo HTML	Control+O, ou arraste o arquivo da janela Explorer ou do site para a janela do documento	Command+O
Abrir na moldura	Control+Shift+O	Command+Shift+O
Fechar	Control+W	Command+W
Salvar	Control+S	Command+S
Salvar tudo	Control+Shift+S	Command+Shift+S
Sair	Control+Q	Command+Q

menu Editar

Ação	No Windows	No Macintosh
Desfazer	Control+Z	Command+Z
Refazer	Control+Y ou Control+Shift+Z	Command+Y ou Command+Shift+Z
Recortar	Control+X	Command+X
Copiar	Control+C	Command+C
Colar	Control+V	Command+V
Limpar	Delete	Delete
Selecionar tudo	Control+A	Command+A
Iniciar o editor externo	Control+E	Command+E
Propriedades da página	Control+J	Command+J
Preferências	Control+U ou Control+K	Command+U ou Command+K

Quick Tag Editor

Ação	No Windows	No Macintosh
Abrir o Quick Tag Editor	Control+T	Command+T
Selecionar o rótulo-pai	Control+Shift+6	Command+Shift+6
Selecionar o rótulo-filho	Control+Shift+7	Command+Shift+7

Paleta de histórico

Ação	No Windows	No Macintosh
Abrir a paleta de histórico	F9	F9
Iniciar/parar o comando de gravação	Control+Shift+X	Command+Shift+X
Executar o comando gravado	Control+P	Command+P

Como editar o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar um novo parágrafo	Enter	Return
Inserir uma quebra de linha	Shift+Enter	Shift+Return
Inserir um espaço não-separável	Control+Shift+barra de espaço	Option+barra de espaço
Mover o texto ou objeto para um outro local na página	Arraste o item selecionado para o novo local	Arraste o item selecionado para o novo local
Copiar o texto ou objeto para um outro local na página	Enquanto mantém a tecla Control pressionada, arraste o item selecionado até o novo local	Enquanto mantém a tecla Option pressionada, arraste o item selecionado até o novo local
Copiar apenas o texto (não copia os rótulos HTML)	Control+Shift+C	Command+Shift+C
Colar como texto	Control+Shift+V	Command+Shift+V
Selecionar uma palavra	Clique duas vezes	Clique duas vezes
Adicionar os itens selecionados à biblioteca	Control+Shift+B	Command+Shift+B
Alternar entre a janela do documento e o inspetor de HTML	Control+Tab	Control+Tab ou Option+Tab
Abrir e fechar o inspetor de propriedades	Control+Shift+J	Command+Shift+J
Verificar a ortografia	Shift+F7	Shift+F7

Como formatar o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Recuo	Control+9	Command+9
Remover o recuo	Control+8	Command+8
Formato > Nenhum	Control+0 (zero)	Command+0 (zero)
Formato do parágrafo	Control+Shift+P	Command+Shift+P
Aplicar os cabeçalhos 1 a 6 a um parágrafo	Control+1 a 6	Command+1 a 6
Alinhamento > À esquerda	Control+Alt+L	Command+Option+L
Alinhamento > No centro	Control+Alt+C	Command+Option+C
Alinhamento > À direita	Control+Alt+R	Command+Option+R
Tornar negrito o texto selecionado	Control+B	Command+B
Tornar itálico o texto selecionado	Control+I	Command+I
Editar a folha de estilos	Control+Shift+E	Command+Shift+E

Nota: Muitos atalhos de formatação de texto não têm qualquer efeito quando estiverem funcionando no inspetor de HTML.

Como localizar e substituir o texto

Ação	No Windows	No Macintosh
Localizar	Control+F	Command+F
Localizar o próximo/Localizar novamente	F3	Command+G
Substituir	Control+H	Command+H

Como trabalhar com tabelas

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecione a tabela (com o cursor dentro da mesma)	Control+A	Command+A
Mover até a próxima célula	Tecla de tabulação	Tecla de tabulação
Mover até a célula anterior	Shift+tecla de tabulação	Shift+tecla de tabulação
Inserir uma linha (antes da linha atual)	Control+M	Command+M
Adicionar uma linha ao final da tabela	Tecla de tabulação na última célula	Tecla de tabulação na última célula
Excluir a linha atual	Control+Shift+M	Command+Shift+M
Inserir uma coluna	Control+Shift+A	Command+Shift+A
Excluir uma coluna	Control+Shift+5	Command+Shift+5
Mesclar as células selecionadas da tabela	Control+Alt+M	Command+Option+M
Dividir as células da tabela	Control+Alt+S	Command+Option+S
Atualizar o layout da tabela (forçará um redesenho, se estiver no modo "edição mais rápida de tabelas")	Control+barra de espaço	Command+barra de espaço

Como trabalhar com as molduras

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecionar uma moldura	Enquanto mantém a tecla Alt pressionada, clique na moldura	Clique na moldura mantendo pressionadas a teclas Shift e Option
Selecionar a próxima moldura ou conjunto de molduras	Alt+seta à direita	Command+seta à direita
Selecionar a moldura ou conjunto de molduras anterior	Alt+seta à esquerda	Command+seta à esquerda
Selecionar o conjunto-pai de molduras	Alt+seta acima	Command+seta acima
Selecionar a primeira moldura-filha ou conjunto-filho de molduras	Alt+seta abaixo	Command+seta abaixo
Adicionar uma nova moldura ao conjunto de molduras	Enquanto mantém a tecla Alt pressionada, arraste a borda da moldura	Enquanto mantém a tecla Option pressionada, arraste a borda da moldura
Adicionar uma nova moldura ao conjunto de molduras utilizando o método de empurramento	Enquanto mantém as teclas Alt e Control pressionadas, arraste a borda da moldura	Enquanto mantém as teclas Command e Option pressionadas, arraste a borda da moldura

Como trabalhar com as camadas

Ação	No Windows	No Macintosh
Selecionar uma camada	Control+Shift-clique	Command+Shift-clique
Selecionar e mover uma camada	Shift+Control-arraste	Command+Shift-arraste
Adicionar ou remover a camada da seleção	Enquanto mantém a tecla Shift pressionada, clique na camada	Enquanto mantém a tecla Shift pressionada, clique na camada
Mover a camada selecionada um determinado número de pixels	Teclas de seta	Teclas de seta
Mover a camada selecionada um incremento de encaixe	Shift+teclas de seta	Shift+teclas de seta
Redimensionar a camada selecionada um determinado número de pixels	Control+teclas de seta	Option+teclas de seta
Redimensionar a camada selecionada um incremento de encaixe	Control+Shift+teclas de seta	Option+Shift+teclas de seta
Alinhar as camadas selecionadas à parte inferior/superior/esquerda/direita da última camada selecionada	Control+teclas de seta Acima/Abaixo/À esquerda/À direita	Command+teclas de seta Acima/Abaixo/À esquerda/À direita
Tornar igual a largura das camadas selecionadas	Control+Shift+9	Command+Shift+9
Tornar igual a altura das camadas selecionadas	Control+Shift+8	Command+Shift+8
Converter as camadas em tabela	Control+Shift+F6	Command+Shift+F6
Converter as tabelas em camadas	Control+F6	Command+F6
Alternar a preferência de aninhamento ao criar uma camada	Control-arraste	Command-arraste
Alternar a exibição da grade	Control+Shift+Alt+G	Command+Shift+Option+G
Encaixar na grade	Control+Alt+G	Command+Option+G
Adicionar quadro primário (Linha de tempo)	Shift+F9	Shift+F9
Remover um quadro primário (Linha de tempo)	Delete	Delete

Como trabalhar com as linhas de tempo

Ação	No Windows	No Macintosh
Adicionar objeto à linha de tempo	Control+Shift+Alt+T	Command+Shift+Option+T

Como trabalhar com as imagens

Ação	No Windows	No Macintosh
Alterar o atributo de origem da imagem	Clique duas vezes na imagem	Clique duas vezes na imagem
Editar a imagem em um editor externo	Mantenha a tecla Control pressionada enquanto clica duas vezes na imagem	Mantenha a tecla Command pressionada enquanto clica duas vezes na imagem

Como gerenciar os hipervínculos

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar hipervínculo (selecionar o texto)	Control+L	Command+L
Remover o hipervínculo	Control+Shift+L	Command+Shift+L
Arrastar e soltar para criar um hipervínculo a partir de um documento	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, mantendo a tecla Shift pressionada, arraste a seleção até um arquivo na janela do site	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, mantendo a tecla Shift pressionada, arraste a seleção até um arquivo na janela do site
Arrastar e soltar para criar um hipervínculo utilizando o inspetor de propriedades	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, arraste o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.	Selecione o texto, imagem ou objeto e, em seguida, arraste o ícone do indicador de arquivos do inspetor de propriedades até um arquivo na janela do site.
Abriu o documento contendo o vínculo no Dreamweaver	Enquanto mantém pressionada a tecla Control, clique duas vezes no vínculo	Enquanto mantém pressionada a tecla Command, clique duas vezes no vínculo
Verificar os vínculos selecionados	Shift+F8	Shift+F8
Verificar os vínculos no site inteiro	Control+F8	Command+F8

Como designar e visualizar nos navegadores

Ação	No Windows	No Macintosh
Visualizar no navegador primário	F12	F12
Visualizar no navegador secundário	Control+F12	Command+F12

Gerenciamento de sites e FTPs

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar um novo arquivo	Control+Shift+N	Command+Shift+N
Criar uma nova pasta	Control+Shift+Alt+N	Command+Shift+Option+N
Abrir a seleção	Control+Shift+Alt+O	Command+Shift+Option+O
Obter os arquivos ou pastas selecionadas do site remoto de FTP	Control+Shift+D ou arraste os arquivos do painel Remoto para o painel Local, na janela do site	Command+Shift+D ou arraste os arquivos do painel Remoto para o painel Local, na janela do site
Colocar os arquivos ou pastas selecionadas no site remoto de FTP	Control+Shift+U ou arraste os arquivos do painel Local para o painel Remoto, na janela do site	Command+Shift+U ou arraste os arquivos do painel Local para o painel Remoto, na janela do site
Retirar	Control+Shift+Alt+D	Command+Shift+Option+D
Devolver	Control+Shift+Alt+U	Command+Shift+Option+U
Desconectar	Control+Shift+Alt+F5	Command+Shift+Option+F5
Mapa do site	Control+F5	Command+F5
Atualizar o site remoto	Alt+F5	Option+F5

Mapa do site

Ação	No Windows	No Macintosh
exibição dos arquivos do site	F5	F5
Atualizar o painel Local	Shift+F5	Shift+F5
Tornar raiz	Control+Shift+R	Command+Shift+R
Vincular a um arquivo existente	Control+Shift+K	Command+Shift+K
Alterar o vínculo	Control+L	Command+L
Remover o vínculo	Tecla Delete	Tecla Delete
Mostrar/ocultar o vínculo	Control+Shift+Y	Command+Shift+Y
Mostrar os títulos das páginas	Control+Shift+T	Command+Shift+T
Renomear o arquivo	F2	não disponível
Aumentar o zoom do mapa do site	Control++ (sinal de adição)	Command++ (sinal de adição)
Reduzir o zoom do mapa do site	Control+- (sinal de subtração)	Command+- (sinal de subtração)

Como executar os plug-ins

Ação	No Windows	No Macintosh
Executar o plug-in	Control+Alt+P	Command+Option+P
Parar o plug-in	Control+Alt+X	Command+Option+X
Executar todos os plug-ins	Control+Shift+Alt+P	Command+Shift+Option+P
Parar todos os plug-ins	Control+Shift+Alt+X	Command+Shift+Option+X

Como exibir os elementos da página

Para alternar a exibição de	No Windows	No Macintosh
Elementos invisíveis	Control+Shift+I	Command+Shift+I
Réguas	Control+Shift+Alt+R	Command+Shift+Option+R
Grade	Control+Shift+Alt+G	Command+Shift+Option+G
Exibir o conteúdo do cabeçalho	Control+Shift+W	Command+Shift+W

Como trabalhar com os modelos

Ação	No Windows	No Macintosh
Criar uma nova região editável	Control+Alt+V	Command+Option+V
Marcar como editável uma região	não disponível	não disponível

Como inserir objetos

Para inserir	No Windows	No Macintosh
Qualquer objeto (imagem, filme Shockwave e assim por diante)	Arraste o arquivo do Explorer ou da janela do site para a janela do documento.	Arraste o arquivo do Localizador ou da janela do site para a janela do documento
Imagem	Control+Alt+I	Command+Option+I
Tabela	Control+Alt+T	Command+Option+T
Filme Flash	Control+Alt+F	Command+Option+F
Filme Shockwave Director	Control+Alt+D	Command+Option+D
Âncora com nome	Control+Alt+A	Command+Option+A

Como abrir e fechar as paletas

Para alternar a exibição de	No Windows	No Macintosh
Objetos	Control+F2	Command+F2
Propriedades	Control+F3	Command+F3
Iniciador	Shift+F4	Shift+F4
exibição dos arquivos do site	F5	F5
exibição do mapa do site	Control+F5	Command+F5
Biblioteca	F6	F6
Estilos CSS	F7	F7
Estilos HTML	Control+F7	Command+F7
Comportamentos	F8	F8
Histórico	F9	F9
Origem de HTML	F10	F10
Camadas	F11	F11
Linha de tempo	Control+F9	Command+F9
Molduras	Control+F10	Command+F10
Modelos	Control+F11	Command+F11
Mostrar/ocultar as janelas flutuantes	F4	F4
Fechar a janela do documento	Control+F4 ou Control+W	Command+W

Como obter ajuda

Ação	No Windows	No Macintosh
Tópicos da Ajuda de Usando o Dreamweaver	F1	F1
Tópicos da Ajuda da Extensão dos recursos do Dreamweaver	Shift+F1	Shift+F1
Dreamweaver on-line	Control+F1	Command+F1

Matriz de atalhos de teclado

Nota: Um asterisco (*) indica uma combinação de teclas não utilizada. O texto em itálico indica comandos ao nível do sistema.

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command + Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
A	<i>Selecionar tudo, Selecionar a tabela</i>	Inserir coluna na tabela	Inserir Âncora com nome	*
N	Negrito (alternar)	Adicionar à biblioteca	*	*
C	<i>Copiar</i>	Copiar apenas o texto	Justificar no centro	*
D	Duplicar	Obter os arquivos ou pastas selecionados	Inserir filme Shockwave Director	Retirar os arquivos ou pastas selecionadas
E	Iniciar o editor externo	Editar a folha de estilos	*	*
F	Localizar	*	Inserir filme Flash	*
G	Localizar novamente (apenas no Macintosh)	*	Encaixar na grade (alternar)	Mostrar/ocultar as grades
H	Substituir	Trazer para frente	Mover para trás	Enviar para trás
I	Itálico (alternar)	Mostrar invisíveis (alternar)	Inserir a imagem	*
J	Propriedades da página	Inspetor de propriedades (alternar)	*	*
K	Preferências	Vincular a um arquivo existente	*	*
L	Criar vínculo	Remover o vínculo	Justificar à esquerda	*
M	Inserir linha na tabela	Excluir a linha da tabela	Mesclar as células selecionadas da tabela	*
N	<i>Nova janela (no Windows) Nova página (no Macintosh)</i>	Nova página (apenas no Windows)	*	Nova pasta do site
O	<i>Abrir</i>	Abrir na moldura	*	Abrir o arquivo selecionado do site
P	Executar o comando gravado	Formato do parágrafo	Executar o plug-in	Executar todos os plug-ins
Q	<i>Sair</i>	*	*	*
R	Importar	Tornar raiz	Justificar à direita	Mostrar/ocultar as réguas
S	<i>Salvar</i>	Salvar tudo	Dividir a célula da tabela	*

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command + Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
T	Quick Tag Editor	Mostrar os títulos das páginas no Mapa do site	Inserir tabela	Adicionar objeto à linha de tempo
U	Preferências	Colocar os arquivos ou pastas selecionadas	*	Devolver os arquivos ou pastas selecionadas
V	<i>Colar</i>	Colar como texto	Criar uma nova região editável	*
W	<i>Fechar</i>	Exibir o conteúdo do cabeçalho	*	*
X	<i>Recortar</i>	Iniciar o comando de gravação	Parar o plug-in	Parar todos os plug-ins
Y	Refazer	Mostrar/ocultar o vínculo	*	*
Z	<i>Desfazer</i>	Refazer	*	*
0 (zero)	Definir o formato do parágrafo como Nenhum	*	*	*
1	Aplicar o Cabeçalho 1 ao parágrafo	*	*	*
2	Aplicar o Cabeçalho 2 ao parágrafo	*	*	*
3	Aplicar o Cabeçalho 3 ao parágrafo	*	*	*
4	Aplicar o Cabeçalho 4 ao parágrafo	*	*	*
5	Aplicar o Cabeçalho 5 ao parágrafo	Excluir a coluna da tabela	*	*
6	Aplicar o Cabeçalho 6 ao parágrafo	Selecionar o rótulo-pai	*	*
7	*	Selecionar o rótulo-filho	*	*
8	Remover o recuo (Mover para trás)	Diminuir a extensão da coluna (em tabelas), Tornar as larguras das camadas iguais (em camadas)	*	*
9	Recuo (Avançar)	Aumentar a extensão da coluna (em tabelas), Tornar as alturas das camadas iguais (em camadas)	*	*

Caractere do teclado	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command+Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command + Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
- (sinal de subtração) e _ (sublinhado)	Reduzir o zoom do mapa do site	*	*	*
= e +	Ajustar à janela	Aumentar o zoom do mapa do site	*	*
[e {	*	*	*	*
] e }	*	*	*	*
. (ponto) e >	Parar o plug-in	*	*	
, (vírgula) e <	*	*	*	*
? e /	*	*	*	*
; e :	*	*	*	*
' e "	*	*	*	*
' e ~	*	*	*	*
\ e	*	*	*	*
Barra de espaço	Atualizar o layout da tabela	Inserir um espaço não-separável (no Windows) (Option+ barra de espaço no Macintosh)	*	*

Tecla de função	Nenhum modificador	Shift	Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh)	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+Shift (no Windows) ou Command + Shift (no Macintosh)	Control+Alt (no Windows) ou Command+ Option (no Macintosh)	Control+Shift+Alt (no Windows) ou Command+Shift+Option (no Macintosh)
F1	Ajuda de Como utilizar o Dreamweaver	Ajuda da Extensão dos recursos do Dreamweaver	*	Dreamweaver on-line	*	*	*
F2	Renomear o arquivo no mapa do site (apenas no Windows)	*	*	Paleta de objetos	*	*	*

Tecla de função	Nenhum modificador	Shift	Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh)	Control (no Windows) ou Command (no Macintosh)	Control+ Shift (no Windows) ou Command + Shift (no Macintosh)	Control+ Alt (no Windows) ou Command+ Option (no Macintosh)	Control+ Shift+Alt (no Windows) ou Command+ Shift+ Option (no Macintosh)
F3	Localizar novamente (apenas no Windows)	*	*	Inspetor de propriedades	*	*	*
F4	Mostrar/ ocultar as janelas flutuantes	Iniciador	Sair (apenas no Windows)	Fechar a janela	*	*	*
F5	Arquivos do site	Atualizar o painel Local	Atualizar o painel remoto	Mapa do site	*	*	Desconectar do site remoto
F6	paleta de bibliotecas	*	*	Converter as tabelas em camadas	Converter as camadas em tabela	*	*
F7	Estilos CSS	Verificar a ortografia	*	Estilos HTML	*	*	*
F8	Comportamento	Verificar os vínculos - selecionados	*	Verificar os vínculos - No site inteiro	*	*	*
F9	paleta de histórico	Adicionar quadro primário	*	Linha de tempo	*	*	*
F10	inspetor de origem de HTML	*	*	inspetor de molduras	*	*	*
F11	Camadas	*	*	paleta de modelos	*	*	*
F12	Exibir no navegador primário	*	*	Exibir no navegador secundário	*	*	*

ÍNDICE REMISSIVO

A

- ação Abrir a janela do navegador 320
- ação Alterar a propriedade 309
- ação Arrastar a camada 314
- ação Chamar o JavaScript 309
- ação Controlar o Shockwave ou Flash 313
- ação Definir a imagem da barra de navegação 324
- ação Definir a mensagem de status 327
- ação Definir o texto da camada 326
- ação Definir o texto da moldura 325
- ação Definir o texto do campo de texto 328
- ação Executar a linha de tempo 333
- ação Executar o som 322
- ação Ir do menu de salto 319
- ação Ir para a URL 318
- ação Ir para o quadro da linha de tempo 332
- ação Mensagem pop-up 322
- ação Menu de salto 319
- ação Mostrar/ocultar as camadas 329
- ação Parar a linha de tempo 333
- ação Permutar a imagem 331
- ação Pré-carregar as imagens 323
- ação Restaurar a imagem permutada 332
- ação Validar o formulário 334
- ação Verificar o navegador 310
- ação Verificar o plug-in 312
- ações
 - como alterar em comportamentos 305
 - como controlar as linhas de tempo 263
 - como criar 306
 - como escolher no inspetor de comportamentos 303
 - compatibilidade com os navegadores 307
 - definidas 299
 - incluídas com o Dreamweaver 307
 - Consulte também* ações individuais pelo nome
- Active Server Pages (ASP)
 - como editar 356
 - sobre 406
- Ajuda 11
 - atalhos 419
- alças de redimensionamento 204
- alinhamento À direita 203
- alinhamento À esquerda 203
- alinhamento Alto do texto 203
- alinhamento Embaixo absoluto 203
- alinhamento Meio 203
- alinhamento Meio absoluto 203
- alinhamento No alto 203
- alinhamentos Linha de Base e Embaixo 203
- ambientes com múltiplos usuários 148
- ambientes de equipe 148
- âncoras com nome
 - como criar 119
 - como exibir o marcador na janela do documento 119
- âncoras, com nome 119
- animações
 - ao longo de um caminho complexo 257
 - como aplicar a objetos 261
 - como copiar e colar 260
 - como criar 255
 - como melhorar 262
 - linhas de tempo 253
 - visão geral 105
- aplicativos, como utilizar com o Dreamweaver 72
- applets. *Consulte* applets de Java
- applets de Java
 - como inserir 283, 296
 - como redimensionar 203
 - propriedades 296
 - visão geral 296
- área de trabalho 61
- arquivo de registro de correções de HTML 352
- arquivo SourceFormat.txt 346

arquivos
 como buscar 156
 como carregar 153
 como colocar 153
 como descarregar 151
 como devolver e retirar 148
 como exibir na janela do site 82
 como gerenciar 144
 como obter 151
 como sincronizar os sites local e remoto 154
 como transferir com FTP 141
 tipos, padrão 390

arquivos dependentes
 como colocar 153
 como mostrar e ocultar 132
 como obter 152

arquivos ocultos, como mostrar e ocultar 132

ASP
 rótulos, como personalizar a análise e a aparência 402

ASP: Consulte Active Server Pages

atalhos 409

atalhos de teclado 409
 como alterar 394

atalhos, teclado
 como alterar 394

atributo CLASS 192

atributo USEMAP 211

atributos
 buscas 159
 em perfis de navegadores 398
 Consulte também rótulos

B

barra de navegação
 como adicionar imagens à 125
 como criar 124
 como exibir horizontalmente na página 126
 como exibir verticalmente na página 126
 como inserir em uma tabela 126
 como modificar os elementos 127
 estados da imagem 124

barra de status
 como definir o texto (comportamento) 327
 menu pop-up Tamanho da janela 64
 preferências 66
 visão geral 64

BEdit (no Macintosh) 355

bibliotecas
 como abrir os itens 378
 como adicionar itens a páginas 374, 378
 como alterar a cor de realce dos itens 373
 como criar itens 373
 como editar os comportamentos em itens 376
 como editar os itens 374
 como excluir itens 375
 como tornar os itens editáveis em documentos 376
 preferências 373
 propriedades dos itens 377
 visão geral 372

borda da tabela
 cores 223
 largura 223

bordas
 como adicionar a uma tabela 222
 como remover 216
 em uma moldura 278

botão Apagador 90

botão Carregar a consulta 161

botão Editar (inspetor de propriedades da imagem) 202

botão Editar (inspetor de propriedades de roteiro) 358

botão Executar novamente 97

botão Ir, como associar a um menu de salto 319

botão Paleta 90

botão Salvar a consulta 161

Busca, Ajuda 12

C

cabeçote de execução 253

caixa de diálogo Definir o estilo HTML 185

caixa de diálogo Inserir a barra de navegação 125

caixa de diálogo Inserir âncora com nome 119

caixa de diálogo Inserir o menu de salto 122

caixa de diálogo Inserir o vínculo de correio eletrônico 120

caixa de diálogo Parâmetros 297

caixa de diálogo Verificador de vínculos 169

caixa de diálogo Vincular a folha de estilos externa 190

caixas de diálogo, como personalizar 395

- camadas
 - arrastáveis 317
 - atalhos 414
 - como alinhar 246
 - como alterar a ordem de empilhamento 248
 - como alterar a visibilidade com a paleta de camadas 249
 - como alterar a visibilidade com os comportamentos 329
 - como aninhar 237
 - como ativar 243
 - como converter em tabelas 250
 - como converter para navegadores 3.0 252
 - como criar 236
 - como desenhar várias 236
 - como encaixar na grade 247
 - como evitar sobreposições 251
 - como inserir 236
 - como manipular 243
 - como mover 246
 - como posicionar 239
 - como redimensionar 245
 - como selecionar 244
 - como selecionar múltiplas 242
 - marcadores, como exibir 237
 - na criação de tabelas 250
 - pontos de ancoragem 90
 - preferências 239
 - propriedades 239
 - propriedades de múltiplas 242
 - visão geral 235
 - visibilidade 249
- caminhos
 - absolutos 110
 - relativos a documento 110
 - relativos à raiz 112
 - Consulte também* vínculos
- caminhos absolutos 110
- caminhos relativos a documento
 - como definir 115
 - sobre 110
- caminhos relativos à raiz
 - como definir 115
 - preferência Visualizar utilizando o servidor local 113
 - sobre 112
- caminhos relativos à raiz do site *Consulte* caminhos relativos à raiz
- campo Diretório do host 142
- campo Endereço HTTP 78
- campo Imagem cambiável 208
- campo Imagem original 208
- campo Nome do host de FTP 141
- campo Nome do site 77
- campo Pasta raiz local 77
- campos de texto, como definir o texto com comportamentos 328
- canal de comportamentos nas linhas de tempo 253
- caracteres especiais
 - como inserir 88
 - visão geral 87
- caracteres, especiais 87
- célula do cabeçalho, como formatar 225
- células. *Consulte* células da tabela
- células da tabela
 - células do cabeçalho, como designar 225
 - como copiar e colar 226
 - como dividir 231
 - como formatar 224
 - como mesclar 231
 - Consulte também* tabelas
 - cor do fundo, como adicionar 224
 - imagem de fundo, como adicionar 224
- Centro de suporte do Dreamweaver 13
- CFML
 - rótulos, como personalizar a análise e a aparência 402
- CFML. *Consulte* ColdFusion Markup Language
- codificações 71
- código de origem 338

- código de origem de HTML
 - buscas de rótulos 159
 - como buscar 157, 158
 - como editar com o BBEdit 355
 - como editar na janela do documento 340
 - como exibir com o inspetor de origem de HTML 71
 - como formatar nos documentos existentes 351
 - como limpar 350
 - como limpar o HTML do MS Word 352
 - como selecionar na janela do documento 89
 - conversão de atributos CSS 197
 - do Fireworks 209
 - editores externos 354
 - estilos de rótulos 188
 - material de referência 19
 - menus pop-up de sugestões 345
 - perfil de formatação 396
 - preferências de cores de rótulos 349
 - preferências de formatação, como definir 347
 - preferências de regravação 346
 - rótulos, como corrigir os incorretos 354
 - rótulos, como remover 345
 - visão geral da edição 337
 - visão geral das preferências de formatação 346
- ColdFusion Markup Language (CFML)
 - como editar os rótulos CFML 356
 - e o Dreamweaver 338
 - visão geral 407
- colunas, linhas e células
 - como adicionar e remover 229
 - como formatar 224
 - cor do fundo, como adicionar 224
- comando Abrir a página vinculada 136
- comando Abrir o modelo anexo 369
- comando Adicionar objeto à biblioteca 373
- comando Adicionar objeto à linha de tempo 255
- comando Adicionar quadro 255
- comando Adicionar/remover ajuste de redimensionamento da Netscape 239
- comando Ajustar a posição 104
- comando Alinhar com a seleção 105
- comando Alterar o vínculo no site inteiro 135
- comando Âncora com nome 119
- comando Aplicar a formatação de origem 351, 353
- comando Aplicar o modelo à página 368
- comando Atualizar a página atual 369
- comando Atualizar as páginas 370
- comando Barra de navegação 208
- comando Colar como texto 86
- comando Colocar 153
- comando Converter as camadas em tabela 250
- comando Converter tabelas em camadas 252
- comando Cor 181
- comando Criar item de biblioteca 373
- comando Definir como home page 131
- comando Definir o esquema de cores 94
- comando Desanexar do modelo 369
- comando Desmarcar a região editável 366
- comando Dividir as células 232
- comando Editar a folha de estilos 191
- comando Editar a lista de fontes 180
- comando Editar o conteúdo NoFrames 280
- comando Evitar sobreposições de camadas 251
- comando Excluir (paleta de bibliotecas) 378
- comando Exportar a tabela 234
- comando Formatar a tabela 225
- comando Formulário 382
- comando Gravar o caminho da camada 257
- comando Importar o HTML do Word 352
- comando Importar os dados da tabela 218
- comando Inserir dados tabulares 218
- comando Limpar o HTML 350
- comando Limpar o HTML do Word 352
- comando Mesclar as células 231
- comando Novo a partir de modelo 85, 368
- comando Obter 151
- comando Obter mais comportamentos 306
- comando Otimizar a imagem no Fireworks 207
- comando Redefinir a origem 103
- comando Redefinir a posição 104
- comando Remover a linha de tempo 260
- comando Remover o quadro 255
- comando Salvar como modelo 361
- comando Salvar os conjuntos de molduras 271
- comando Salvar todos 271
- comando Selecionar um local mais novo 155
- comando Selecionar um remoto mais novo 155
- comando Tornar editável 376
- comando Verificar a ortografia 198
- comando Verificar os navegadores de destino 167
- comando Vínculo a um arquivo existente 130
- comando Vínculo a um novo arquivo 130
- comando Visualizar no navegador 171

- comando Visualizar utilizando o servidor local 113
 - comandos
 - como acessar a partir de menus contextuais 70
 - como criar, a partir das etapas do histórico 101
 - como gravar 102
 - como renomear 395
 - comandos Dividir a moldura 266
 - comentários, como inserir 358
 - como abrir
 - documentos 84
 - tipos de arquivos diferentes de HTML como padrão 390
 - como adicionar quadros a uma linha de tempo 258
 - como adicionar um objeto a uma linha de tempo 255
 - como alinhar
 - camadas 246
 - elementos da página 203
 - imagens de rastreamento 105
 - opções 203
 - texto 182
 - como aninhar
 - camadas 237
 - molduras 268
 - como atualizar os vínculos 134
 - como automatizar as tarefas 97
 - como buscar
 - arquivos 156
 - como salvar os padrões de busca 161
 - expressões regulares 162
 - rótulos e atributos HTML 159
 - texto entre rótulos específicos 160
 - texto na origem de HTML 158
 - texto nos arquivos 157
 - como carregar arquivos 153
 - como colar as etapas do histórico 100
 - como colocar arquivos em um servidor remoto 153
 - como combinar as paletas flutuantes 62
 - como copiar as etapas do histórico 100
 - como criar vínculos
 - a âncoras com nome usando o ícone do indicador de arquivos 120
 - a documentos usando o ícone do indicador de arquivos 116
 - âncoras 119
 - documentos 114
 - como descarregar
 - comportamentos 306
 - tamanho, estimativas de tempo 172
 - como descarregar e editar sites já existentes 78
 - como desfazer mais de uma etapa 96
 - como designar molduras para
 - _blank 280
 - _parent 280
 - _self 280
 - _top 280
 - como designar os navegadores
 - como converter um arquivo em compatível com navegador 3.0 252
 - perfis de navegadores 398
 - como designar os navegadores de destino
 - atalhos 416
 - como designar vínculos
 - a folhas de estilos CSS externas 190
 - como abrir documentos em uma nova janela 115
 - em documentos 114
 - como detectar os navegadores e plug-ins 165
 - como devolver e retirar arquivos
 - como desfazer a retirada de um arquivo 151
 - visão geral 148
 - como editar o HTML 338
 - como exibir
 - camadas 249
 - conteúdo HEAD 106
 - elementos invisíveis 90
 - HTML editável e bloqueado nos modelos 365
 - imagens de rastreamento 104
 - regiões editáveis e bloqueadas nos modelos 364
 - server-side includes 379
 - sites 80
 - como formatar o código de origem de HTML
 - como personalizar 396
 - preferências 346
 - como gravar comandos 102
 - como iniciar 14
-

- como inserir
 - applets de Java 296
 - caracteres especiais 88
 - controles ActiveX 294
 - datas 87
 - elementos de mídia 283
 - filmes Flash 288
 - filmes Shockwave 286
 - HTML do Fireworks 210
 - imagens 200
 - imagens cambiáveis 208
 - objetos Aftershock 290
 - objetos do Generator 291
 - server-side includes 379
- como instalar o Dreamweaver 10
- como integrar o Dreamweaver com outros aplicativos 72
- como localizar
 - atalhos 412
- como localizar e substituir. *Consulte* como buscar
- como obter arquivos de um servidor remoto 151
- como personalizar
 - caixas de diálogo 395
 - Dreamweaver 387
 - Iniciador e Mini-iniciador 67
 - menus 391
 - paleta de objetos 388
 - rótulos, de outros fabricantes 402
- como planejar um site da Web 74
- como processar os formulários 384
- como recuar o texto 182
- como redimensionar
 - camadas 245
 - células da tabela 228
 - elementos da página 203
 - molduras 277
- como remover quadros de uma linha de tempo 258
- como repetir as etapas 97
- como repetir as linhas de tempo continuamente 258
- como reutilizar
 - buscas 161
 - itens de biblioteca 374
 - modelos 368
- como salvar
 - arquivos em molduras e conjuntos de molduras 271
 - buscas 161
- como selecionar
 - camadas 244
 - molduras e conjuntos de molduras 268
 - objetos na janela do documento 89
- como sincronizar os sites local e remoto 154
- como testar os sites 166
- como transferir arquivos, resolução de problemas 153
- como verificar os vínculos 168
- como visualizar em navegadores
 - atalhos 416
 - visão geral 170
- comportamentos
 - ações, como criar 306
 - como alterar 305
 - como anexar 303
 - como desencadear 303
 - como excluir 305
 - compatibilidade com os navegadores 307
 - de outros fabricantes 306
 - definidos 299
 - e formulários 385
 - e imagens 214
 - e itens de biblioteca 376
 - e linhas de tempo 305
 - e mídia 298
 - e modelos 367
- conjuntos de molduras
 - aninhados 268
 - bordas 278
 - como designar vínculos em 114
 - como nomear 273
 - como salvar arquivos em 271
 - como selecionar 268
 - predefinidos, como inserir 267
 - propriedades 275
 - Consulte também* molduras
- conta-gotas 90
- conteúdo NOFRAMES 280
- conteúdo, como adicionar a tabelas 217
- controles ActiveX
 - como inserir 283
 - como redimensionar 203
 - propriedades 295
 - visão geral 294
- controles deslizantes, como criar 314
- convenções 15
- convenções tipográficas 15

cor

- aceita pela Web 92
- como escolher 90
- conta-gotas, como utilizar 90
- fundo da moldura 279
- fundo da página 94
- padrão do texto da página 94
- texto, como alterar 181

D

datas

- como inserir 87

desenho da Web, níveis de experiência no 14

Design Notes

- como adicionar as opções de status 174
- como configurar 173
- como desativar 175
- como salvar as informações sobre o arquivo 172
- para documentos e objetos 173
- para objetos de mídia 285
- para os arquivos do Fireworks 176
- visão geral 172

dicionário

- como editar 198

dicionário pessoal 198

Director

- e Aftershock 290
- filmes Shockwave, como criar 286

documentos

- como abrir 84
- como buscar 156
- como criar 84
- como criar, com base em modelos 368
- como definir as propriedades 93
- como verificar os vínculos 168
- como visualizar em navegadores 170
- Design Notes, como utilizar em 172
- modelos, como desanexar de 369
- tamanho de descarga, tempo 172
- texto, como adicionar 86
- título da página 93

documentos HTML. *Consulte* documentos 84

E

editores. Consulte editores externos

editores de HTML com base em texto. Consulte editores externos

editores de texto. *Consulte* editores externos editores externos

- BBEdit (no Macintosh), integração com 355
- HomeSite (no Windows) 338
- HTML, como iniciar 340
- HTML, visão geral 354
- imagens 205
- mídia 284
- texto, visão geral 354

elementos

- como alinhar 203
- como exibir os invisíveis 418

elementos de mídia

- como inserir 283
- parâmetros 297

elementos invisíveis

- comentários 358
- como mostrar e ocultar 90
- como selecionar 89
- preferências 90
- roteiros 357

entidades 87

estilos 188

- como aplicar estilos personalizados 193
- como converter em HTML 196
- como criar 192
- conflitantes 194
- em modelos 367
- HTML 184
- tabela de conversão de CSS em markup HTML 197

Consulte também folhas de estilos

estilos CSS

- atributo CLASS 192
- atributos, como converter em HTML 197
- como aplicar personalizados 193
- como criar 192
- seletores 192

- estilos HTML
 - como aplicar 185
 - como criar 186–187
 - como editar 187
 - como excluir 186
 - como exibir 185
 - como limpar 186
 - como modificar 187
 - como remover da paleta 186
 - como utilizar em outros sites 188
 - ícone de Novo estilo 187
- estilos personalizados. Consulte também folhas de estilos
- estrutura de diretórios, site. *Consulte* sites
- evento onBlur 334
- eventos
 - como alterar em comportamentos 305
 - como desencadear ações 303
 - definidos 299
 - disponíveis para diversos navegadores e objetos 301
- exibição dos arquivos do site 82
- expressões regulares 162
- extensibilidade
 - comportamentos de outros fabricantes 306
 - JavaScript 402
 - visão geral 401

F

- filmes
 - como inserir 283
- filmes Flash
 - como controlar 313
 - como inserir 288
 - como redimensionar 203
 - propriedades 288
 - visão geral 288
- filmes Shockwave
 - como controlar 313
 - como inserir 286
 - como redimensionar 203
 - propriedades 287
 - visão geral 286
- filmes Show Me 11
- firewalls
 - como definir o host e a porta 147
 - opções 142

- Fireworks
 - arquivos HTML do 209
 - como otimizar as imagens no 207
 - Design Notes no 176
- folhas de estilos
 - como editar as folhas de estilos externas 191
 - externas 190
 - preferências 195
 - visão geral 188
 - Consulte também estilos
- folhas de estilos externas
 - como criar 190
 - como editar 191
 - como vincular a 190
- fontes
 - codificações, como definir fontes para 72
 - como alterar a cor das 181
 - como alterar as características 179
 - como alterar as combinações 180
- formatos de arquivos, imagem 199
- formulários
 - campos, como validar 334
 - como criar 382
 - como processar 384
 - comportamentos, como utilizar com 385
 - criação de roteiros do servidor 385
 - criação de roteiros pelo cliente 384
 - menus de salto, como criar 122
 - objetos, como adicionar 383
 - propriedades 382
 - visão geral 381
- fotografias 199
- FTP
 - como transferir arquivos com 141
 - preferências 146
 - registro 153
 - resolução de problemas 143
- fundo
 - imagem da página e cor 94
 - transparência em 94

G

- grade
 - como alterar a definição da 247
 - como encaixar as camadas na 247
 - como guia 103
 - como mostrar 247

gráficos. *Consulte* imagens
guia Informações básicas (Design Notes) 173
guia Todas as informações (Design Notes) 174

H

home page, como definir 131
HomeSite (no Windows) 338
HTML do Microsoft Word
 como importar 352
 como limpar 352
HTML do Word. *Consulte* HTML do Microsoft Word

I

ícone de Abrir a folha de estilos 190
ícone do indicador de arquivos 116
imagens
 atalhos 415
 como alinhar 182
 como alterar o arquivo de origem com as linhas de
 tempo 259
 como aplicar comportamentos a 214
 como editar 205
 como inserir 200
 como otimizar no Fireworks 207
 como permutar (comportamento) 331
 como pré-carregar (comportamento) 323
 como pré-carregar automaticamente 208
 como redimensionar visualmente 203
 como restaurar as permutadas (comportamento)
 332
 editores de imagem externos 205
 em tabelas 217
 formatos, com suporte 199
 mapas de imagens 211
 propriedades 201
 redimensionamento 203
imagens cambiáveis 208
 como criar 208
 como criar um vínculo 208
 como testar 208
imagens de rastreamento 104
imagens GIF
 como imagem de rastreamento 104
 utilizações de 199

imagens JPEG
 como imagem de rastreamento 104
 utilizações de 199
imagens PNG
 como imagem de rastreamento 104
 utilizações de 199
Índice, Ajuda 11
informações do servidor da Web 140
Iniciador
 como personalizar 67
 como utilizar 67
 Mini-iniciador 64
inspetor de comportamentos 300
inspetor de imagens 211
inspetor de linhas de tempo 253
inspetor de molduras 269
inspetor de origem de HTML
 janela do documento, como alternar para 340
 visão geral 339
inspetor de propriedades
 como ajustar os vínculos rompidos 170
 como exibir 66
 como expandir 66
 imagens 201
 pontos ativos 213
 propriedades do formulário 382
 propriedades dos applets de Java 296
 propriedades dos controles ActiveX 295
 propriedades dos filmes Flash 288
 propriedades dos filmes Shockwave 287
 propriedades dos itens de biblioteca 377
 propriedades dos plug-ins do Netscape Navigator
 292
 roteiros 358
inspetores
 atalhos 419
 como abrir e fechar com o Iniciador 67
 inspetor de comportamentos 300
 inspetor de imagens 211
 inspetor de origem de HTML 339
 inspetor de propriedades 66
 Consulte também paletas
interatividade 105
introdução ao Dreamweaver 14
itálico 179

J

- janela do documento
 - barra de título 64
 - como abrir documentos 84
 - como buscar texto 157
 - como editar um rótulo HTML 340
 - como executar os plug-ins do Navigator 293
 - como redimensionar 65
 - como selecionar os elementos 89
 - inspetor de origem de HTML, como alternar para 340
 - menu pop-up Tamanho da janela 64
 - Mini-iniciador 64
 - princípios básicos 64
 - seletor de rótulos 64
 - tamanho da página e tempo de descarga 64
- janela do site
 - comando Colocar 153
 - comando Obter 151
 - como alterar a exibição 81
 - como buscar arquivos 156
 - como buscar texto 157
 - como exibir os sites locais 80
 - exibição do mapa do site 145
 - exibição dos arquivos do site 145
 - mapas de sites 80
 - opções da barra de ferramentas 145
 - princípios básicos 79
 - visão geral 144
- janelas
 - atalhos 419
 - como abrir e fechar com o Iniciador 67
 - Consulte também inspetores, paletas
- JavaScript
 - ações 301
 - alertas 322
 - como executar 309
 - como inserir roteiros 357
 - extensão dos recursos do Dreamweaver 402
- JavaServer Pages (JSP), sobre 406
- JSP 406

L

- linhas de tempo
 - atalhos 415
 - cabeçote de execução 253
 - caminhos complexos 257
 - como adicionar e remover 258
 - como adicionar um objeto às 255
 - como alterar as propriedades das camadas 259
 - como alterar o arquivo de origem da imagem 259
 - como anexar um comportamento 305
 - como controlar com os comportamentos 263
 - como criar 255
 - como executar automaticamente 258
 - como executar e parar utilizando os comportamentos 333
 - como modificar 258
 - como renomear 262
 - como repetir continuamente 258
 - dicas de animação 262
 - em modelos 367
 - múltiplas 260
 - quadros primários 255
 - listas
 - como criar 183
 - listas não-ordenadas, como criar 183
- ## M
- macros (como criar comandos) 101
 - manipuladores de eventos. *Consulte* eventos *manual Usando o Dreamweaver* 13
 - mapa de percurso (onde iniciar) 14
 - mapas de bits, como redimensionar 204
 - mapas de imagens
 - como criar para o cliente 211
 - como selecionar vários pontos ativos 212
 - pontos ativos 211
 - visão geral 211
 - mapas de imagens do cliente
 - como criar 211
 - mapas de imagens do servidor 211
 - mapas de sites
 - atalhos 417
 - como exibir 80

- mapas dos sites
 - comando Atualizar local 131
 - comando Definir como home page 131
 - comando Vínculo a um arquivo existente 130
 - comando Vínculo a um novo arquivo 130
 - como adicionar os arquivos ao site 130
 - como alterar os vínculos nos 131
 - como atualizar após as alterações 131
 - como editar as páginas 129
 - como exibir uma ramificação dos 133
 - como expandir uma ramificação 133
 - como marcar como ocultos 132
 - como mostrar os arquivos dependentes nos 133
 - como reduzir uma ramificação 133
 - como remover os vínculos nos 132
 - como renomear as páginas nos 130
 - como salvar como um arquivo de imagem 133
 - como selecionar várias páginas nos 129
 - mostrar os arquivos ocultos 132
 - opção Exibir os arquivos dependentes 133
 - opção Mostrar os títulos das páginas 130
 - vínculos 131
- marcador de HTML incorreto 354
- marcadores de elementos invisíveis 90
- material de referência 19
- menu Comandos, como editar 391
- menu Janela 62
- menu pop-up Tamanho da janela 64
- menus contextuais 70
- menus de atalhos. *Consulte* menus contextuais
- menus de salto
 - botões Ir (comportamento) 319
 - botões Ir, como adicionar automaticamente 122
 - como adicionar os itens de menus 122
 - como alterar os itens de menu 123
 - como criar um aviso de seleção para 122
 - como editar 319
- menus, como personalizar 391
- Mini-iniciador
 - como personalizar 67
 - introdução 64
- modelos
 - atalhos 418
 - como alterar as cores de realce 363
 - como aplicar a um documento já existente 368
 - como criar 361
 - como criar novos documentos com 85, 368
 - como definir as regiões editáveis 362
 - como desanexar um documento de 369
 - como editar 361
 - como exibir as regiões 364
 - como localizar as regiões editáveis 369
 - como modificar 369
 - como renomear 367
 - como tornar uma região não-editável 366
 - como utilizar as linhas de tempo 367
 - como utilizar os comportamentos 367
 - como utilizar os estilos 367
 - paleta de modelos 367
 - pasta Modelos 361
 - preferências 363
 - propriedades da página 362
 - regiões editáveis e bloqueadas 362
 - visão geral 359
 - XML 370
- molduras
 - aninhadas 268
 - atalhos 413
 - bordas 278
 - como alterar a cor do fundo 279
 - como alterar o conteúdo 279
 - como criar 266
 - como designar 279
 - como excluir 267
 - como redimensionar 277
 - como salvar arquivos em 271
 - como selecionar 268
 - compatibilidade com os navegadores 280
 - comportamentos, como utilizar com 281
 - propriedades 273
 - visão geral 265
- Mostrar os títulos das páginas no mapa do site 130
- multimídia. *Consulte* mídia

N

navegador primário 171

navegador secundário 171

navegadores

- arquivos compatíveis com a versão 3.0 252

- como designar 167

- como detectar 165

- como visualizar nos 170

- compatibilidade, como planejar para 164

- compatibilidade, como testar 167

- cores, aceitas 92

- e estilos CSS 196

- perfis, como criar 400

- perfis, como editar 398

- primário, como definir 171

- versões, como verificar 310

novos recursos no Dreamweaver 16

O

objeto de âncora (paleta de objetos) 119

objetos

- atalhos 418

- como adicionar a formulários 383

- como adicionar Design Notes 174

- como criar 389

- como inserir 86

- como inserir com a paleta de objetos 68

objetos Aftershock 290

objetos do Generator, visão geral 291

opção Abrir (ícone correspondente à pasta) 378

opção Adicionar à página (paleta de bibliotecas) 378

opção Advertir ao ajustar ou remover os rótulos 347

opção Ajustar os rótulos abertos e aninhados
incorretamente (preferências) 346

opção Aninhar sempre quando criada dentro de uma
camada existente 239

opção Ao criar os estilos, utilizar o formato abreviado
de 195

opção Ao editar os estilos existentes, utilizar o formato
abreviado 195

opção Aplicação automática (paleta de estilos HTML)
185

opção Arquivos locais 81

opção Arquivos remotos 81

opção Ativar a devolução e retirada de arquivos 149

opção Atualizar a lista de arquivos locais
automaticamente 77

opção Atualizar as páginas (paleta de bibliotecas) 378

opção Cache 78

opção caixa de cores 90

opção Caixa do atributo 348

opção Caixa do rótulo 348

opção Centralização 349

opção Coincidir maiúsc./minúsc. 158

opção Colocar os arquivos mais novos no remoto 155

opção Combinar os rótulos aninhados sempre que
possível 351

opção Comentários (Cores HTML) 349

opção Cor do fundo (Cores HTML) 349

opção Cor do texto 94

opção Cor do vínculo 94

opção Corrigir os rótulos aninhados incorretamente
(Limpar o HTML do Word) 353

opção Definir a cor do fundo (Limpar o HTML do
Word) 353

opção Desanexar do original 376

opção Espaçamento da célula 216

opção Específica ao rótulo 349

opção Execução automática 253

opção Ignorar a caixa de 349

opção Ignorar os diferentes espaços em branco 158

opção Índice Z
como alterar a ordem de empilhamento 248

opção Limpar CSS 353

opção Limpar o estilo da seleção 186

opção Limpar o estilo do parágrafo 186

opção Limpar os rótulos 353

opção Linhas e colunas 216

opção Linhas e colunas da tabela 347

opção Loop 253

opção Molduras e conjuntos de molduras 348

opção Mostrar o Mini-iniciador na barra de status 66

opção Mostrar o registro quando concluir 351, 353

opção Números de linhas 339

opção Nunca regravar o HTML em arquivos com as
extensões 347

opção Obter e colocar os arquivos mais novos 155

opção Obter os arquivos mais novos do remoto 155

opção Origem de HTML 158

opção Padrão de rótulo 349

opção Padrão do navegador (Alinhamento) 203

opção Pré-carregar as imagens 208

opção Preenchimento da célula 216

opção Quebra autom. de linha 339

- opção Quebra automática de linha 348
- opção Quebras de linha (formato HTML) 348
- opção Recuo (preferências) 347
- opção Redefinir o rótulo HTML 192
- opção Remover comentários de HTML não pertencentes ao Dreamweaver 350
- opção Remover os comentários de HTML pertencentes ao Dreamweaver 351
- opção Remover os rótulos adicionais de finalização 347
- opção Remover os rótulos aninhados redundantes 350
- opção Remover os rótulos vazios 350
- opção Remover rótulo(s) específico(s) 351
- opção Remover todo o markup específico ao Word 353
- opção Renomear (paleta de bibliotecas) 378
- opção Retirar os arquivos na abertura 149
- opção Selecionar na janela do site (paleta de bibliotecas) 378
- opção Tamanho da tabulação 348
- opção Tamanho do recuo 348
- opção Texto (Cores HTML) 349
- opção Utilizar (preferências de formato HTML) 347
- opção Utilizar a firewall 142
- opção Utilizar expressões regulares 158
- opção Utilizar Local/Rede 141
- opção Utilizar nenhum 141
- opção Utilizar o FTP 141
- opção Utilizar o FTP passivo 142
- opção Velocidade de conexão 66
- opção Vínculos ativos 94
- opção Vínculos visitados 94
- opções de Acesso ao servidor 141
- opções de Caracteres especiais (preferências de gravação de HTML) 347
- opções de devolução/retirada 149
- opções de exibição
 - fontes 71
 - paletas flutuantes 63
- opções de localização 157
- opções de localização em 157
- opções Recuo e Remover o recuo (inspetor de propriedades de texto) 183
- ordem de empilhamento
 - camadas 248
 - como alterar com as linhas de tempo 259
- ortografia
 - como verificar 198

P

- páginas
 - como alterar o título 93
 - como visualizar em navegadores 170
 - cor 94
 - cores padrão do texto 94
 - Design Notes, como utilizar em 172
 - imagem de fundo 94
 - propriedades e modelos 362
 - tamanho 172
 - tempo de descarga, estimativa 172
- páginas da Ajuda e manual Extensão dos recursos do Dreamweaver* 13
- Páginas da Ajuda em HTML do Dreamweaver 11
- paleta de bibliotecas 378
- paleta de camadas 237
- paleta de estilos CSS 195
- paleta de histórico
 - comandos, como criar a partir das etapas do histórico 101
 - como automatizar as tarefas com 97
 - como desfazer as alterações 96
 - como limpar a lista de histórico 95
 - etapas, como aplicar a outros objetos 98
 - etapas, como copiar e colar 100
 - etapas, como repetir 97
 - número máximo de etapas, como definir 95
 - visão geral 95
- paleta de modelos 367
- Paleta de objetos
 - visão geral 68
- paleta de objetos
 - como personalizar 388
 - painéis 68
 - preferências 69

- paletas
 - atalhos 419
 - como abrir e fechar com o Iniciador 67
 - como definir as preferências de paletas flutuantes 63
 - cor 90
 - de encaixe 62
 - Iniciador 67
 - paleta de bibliotecas 378
 - paleta de histórico 95
 - paleta de modelos 367
 - paleta de objetos 68
 - Consulte também* inspetores
- paletas flutuantes de encaixe 62
- pasta Configuration
 - arquivo Extensions.txt 390
 - arquivo menus.xml 391
 - arquivo SourceFormat.txt 396
 - subpasta Behaviors 395
 - subpasta BrowserProfiles 398
 - subpasta Commands 395
 - subpasta Objects 388
 - subpasta ThirdPartyTags 402
- pasta raiz
 - local 77
 - remoto 142
- pasta raiz local 77
- pastas
 - como buscar 156
 - raiz 77
- perfil de formatação da origem 396
- perfis
 - formato da origem de HTML 396
 - navegadores 398
- PHP Hypertext Preprocessor 407
- pixels transparentes 94
- pixels, transparentes 94
- plug-ins
 - como detectar 165
 - como executar na janela do documento 293
 - como executar os atalhos 417
 - como redimensionar 203
 - como verificar 312
 - Netscape Navigator 292
 - resolução de problemas 294
- plug-ins do Netscape Navigator
 - como executar na janela do documento 293
 - propriedades 292
 - resolução de problemas 294
- pontos ativos
 - como aplicar comportamentos a 214
 - como selecionar vários em um mapa de imagens 212
 - em mapas de imagens 211
 - propriedades 213
- preferências
 - barra de status 66
 - bibliotecas 373
 - Camada 239
 - como atualizar os vínculos 134
 - Conversão 379
 - cores HTML 349
 - dicionário para verificação ortográfica 198
 - Editores externos 284
 - Elementos invisíveis 90
 - Fontes 71
 - Formato da folha de estilos 195
 - formato HTML 347
 - FTP do site 146
 - gerais 71
 - modelo 363
 - paleta de objetos 69
 - paletas flutuantes 63
 - regravação de HTML 346
 - visão geral 71
 - Visualizar no navegador 171
 - Visualizar utilizando o servidor local (vínculos relativos à raiz) 113
- preferências de camadas
 - como aninhar 239
 - compatibilidade da camada com o Netscape 4 239
 - rótulos de camadas 239
- preferências de fontes/codificação 71
- preferências de FTP do site 146
- preferências de visualização no navegador 171
- preferências gerais 71
- princípios básicos do Dreamweaver 14
- procedimentos de eventos. *Consulte* ações
- proporções, como manter 204
- propriedade de alinhamento da imagem 201
- propriedade de atualização da imagem 202
- propriedade de borda da imagem 202

- propriedade de campo de nome do mapa 202
- propriedade de imagem alternativa 201
- propriedade de imagem de destino 202
- propriedade de linguagem do roteiro 358
- propriedade de nome (inspetor de propriedades da imagem) 201
- propriedade de origem baixa da imagem 202
- propriedade de origem da imagem 201
- propriedade de vínculo da imagem 201
- propriedade do roteiro de origem 358
- propriedades
 - applets de Java 296
 - camada 239
 - camadas múltiplas 242
 - colunas, linhas e células 224
 - como alterar com comportamentos 309
 - como exibir 66
 - conjunto de molduras 275
 - controles ActiveX 295
 - filmes Flash 288
 - filmes Shockwave 287
 - imagem 201
 - moldura 273
 - pontos ativos 213
 - tabela 222
- propriedades das camadas 239
- propriedades Espaço V e Espaço H da imagem 201
- propriedades L e U da imagem 201

Q

- qps 253
- quadros por segundo (qps) 253
- quadros primários
 - como criar 255
 - visão geral 253
- Quick Tag Editor
 - como abrir 340
 - como utilizar 341
 - modo Colocar o rótulo ao redor 344
 - modo Editar o rótulo 344
 - modo Inserir o HTML 344
 - preferências 345
 - visão geral 340

R

- ramificações, como expandir e reduzir no mapa do site 133
- recursos, novos no Dreamweaver 16
- recursos, referência na Web 19
- réguas 103
- réguas horizontais 88
- requisitos do sistema
 - Macintosh 10
 - Windows 9
- resolução de problemas
 - como transferir arquivos 153
 - plug-ins do Navigator 294
- roteiros
 - como inserir e editar 357
 - como mostrar no documento 90
 - propriedades 358
- roteiros CGI 385
- roteiros Common Gateway Interface (CGI) 385
- rótulo BLOCKQUOTE 182
- rótulo BODY 106
- rótulo MAP 211
- rótulo OL 182
- rótulo UL 182
- rótulos
 - ASP 356
 - BLOCKQUOTE 182
 - BODY 106
 - buscas 159
 - CFML 356
 - como aplicar 178
 - como corrigir os incorretos 354
 - como editar 340
 - como envolver com 340
 - como remover 345
 - como selecionar 89
 - como sobrepor 338
 - de outros fabricantes 402
 - em perfis de navegadores 398
 - especificações 403
 - inválidos 338
 - OL 182
 - tabela 221
 - TAGSPEC 403
 - UL 182
 - XML 338
- rótulos de cabeçalhos 178

- rótulos de outros fabricantes
 - como impedir a regravação 407
 - como personalizar 402
- rótulos de parágrafos 178
- rótulos incorretos
 - como corrigir 354
- rótulos inválidos
 - como exibir 338
- rótulos sobrepostos 338
- Roundtrip HTML 338

S

- seção HEAD, como editar o conteúdo na 106
- server-side includes
 - como editar 380
 - como inserir 379
 - como processar e exibir 379
 - opções de conversão 380
 - visão geral 379
- servidores
 - AppleTalk 141
 - como definir 140
 - como resolver problemas de configuração 143
 - NFS 141
 - opções de acesso 141
- servidores AppleTalk 141
- servidores da Web. *Consulte* servidores
- servidores NFS 141

- sites
 - atalhos 416
 - cache 134
 - como adicionar arquivos e pastas 82
 - como ajustar os vínculos rompidos 169
 - como alterar a exibição 81
 - como alterar os vínculos no site inteiro 135
 - como buscar arquivos nas 156
 - como descarregar e editar sites remotos já existentes 78
 - como devolver e retirar arquivos 150
 - como exibir 79
 - como remover da lista de sites 84
 - como selecionar os arquivos atualizados 82
 - como testar 166
 - como verificar os vínculos 168
 - como visualizar em navegadores 170
 - compatibilidade com os navegadores 164, 167
 - Design Notes, como utilizar em 172
 - estrutura e navegação 139
 - locais e remotos 74
 - locais, como criar 77
 - locais, como exibir 80
 - locais, pasta raiz 77
 - local, como associar a um servidor remoto com 140
 - local, como localizar arquivos no 156
 - remoto, como configurar 140
 - remoto, como definir 140
 - remoto, como localizar arquivos no 156
 - remoto, como resolver problemas de configuração 143
 - remoto, pasta raiz 142
 - remotos, como definir 140
 - remotos, opções de acesso 141
 - sites locais. *Consulte* sites 77
 - sites remotos. *Consulte* sites
 - som, como executar 322
 - sublinhado 179
 - submenu Estilo 179
 - Sumário, Ajuda 11

T

tabelas

- atalhos 413
- células, como dividir 232
- colunas, linhas e células 224
- como adicionar bordas a 222
- como adicionar cor de fundo a 223
- como adicionar e remover linhas e colunas 229
- como adicionar imagens de fundo a 223
- como adicionar o conteúdo a 217
- como ajustar as linhas e colunas 228
- como alinhar 224
- como alterar a largura das colunas 228
- como aninhar 230
- como converter a partir de camadas 250
- como criar 216
- como formatar 221
- como limpar a largura e altura das células 229
- como mesclar as células 232
- como ordenar 233
- como redimensionar 228
- como selecionar os elementos 219
- formatos predefinidos de 225
- largura, como definir 222
- opção Sem quebra 225
- propriedades 222
- rótulos HTML 221
- visão geral 215

Consulte também colunas, linhas e células

tamanho da página, como redimensionar para que caiba no monitor 65

tamanho do monitor, como redimensionar as páginas para que caibam 65

tempo de descarga 64

texto

- alinhamento 182
- atalhos de formatação 412
- como adicionar a documentos 86
- como alterar as combinações de fontes 180
- como buscar nos documentos 157
- como editar os atalhos 411
- como formatar 177
- como formatar com estilos HTML 184
- como recuar 182
- cor padrão nas páginas 94
- cor, como alterar 181
- editores externos. *Consulte* editores externos

texto em negrito 179

tipo de arquivo padrão, como alterar 390

Tour guiado 11

U

URLs. *Consulte* caminhos

V

VBScript 357

vínculos

- a âncoras 119
- a folhas de estilos 190
- a um documento 113
- arquivo de cache 134
- atalhos 415
- como abrir a origem 131
- como ajustar 169
- como alterar as molduras com 279
- como alterar no site inteiro 135
- como atualizar 134
- como criar 114
- como criar com o ícone do indicador de arquivos 116
- como designar 113
- como especificar 183
- como remover 131
- como testar 136
- como verificar 168
- mapa do site 131
- relativos a documento 115
- relativos à raiz do site 115
- vínculos de correio eletrônico
 - como alterar 135
 - como criar 120, 121
- vínculos de roteiros
 - como alterar 135
 - como criar 121
- vínculos nulos
 - como alterar 135
 - como criar 121
- visão geral do Dreamweaver 9



XML

- em modelos 370
- notações de rótulos para a exportação 372
- rótulo TAGSPEC 403
- rótulos 338
- visão geral 371