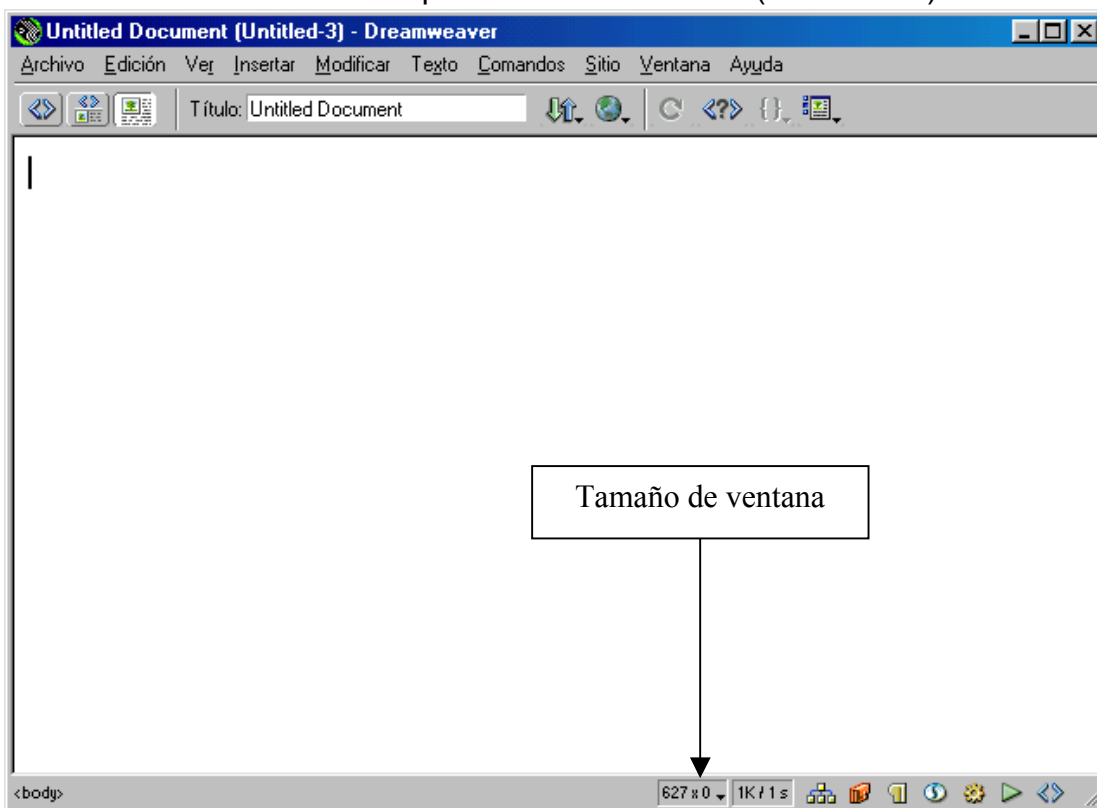
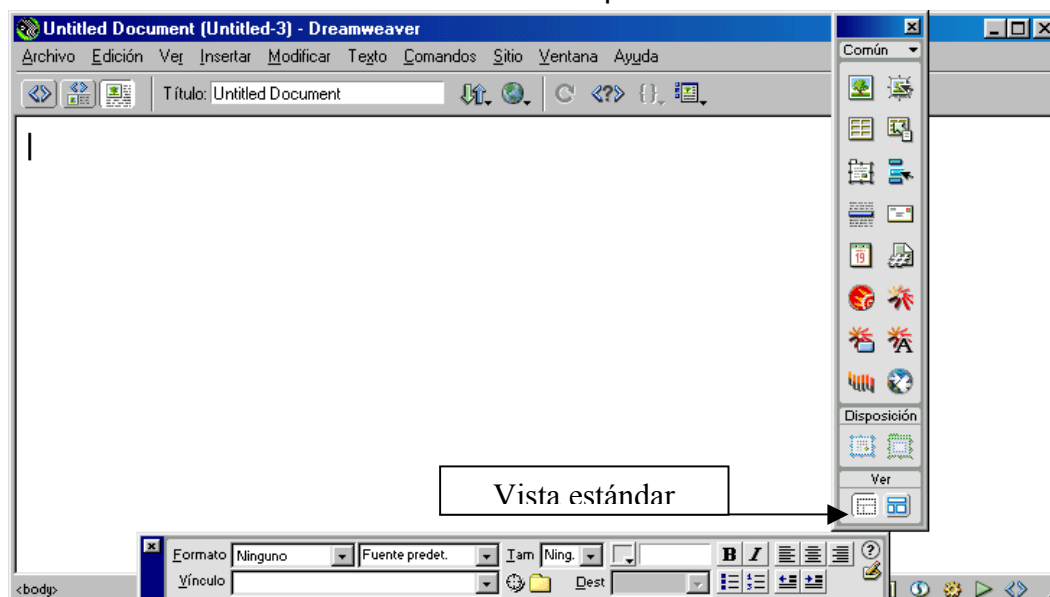


PROCEDIMIENTOS BÁSICOS EN LA ELABORACIÓN DE UN SITIO WEB

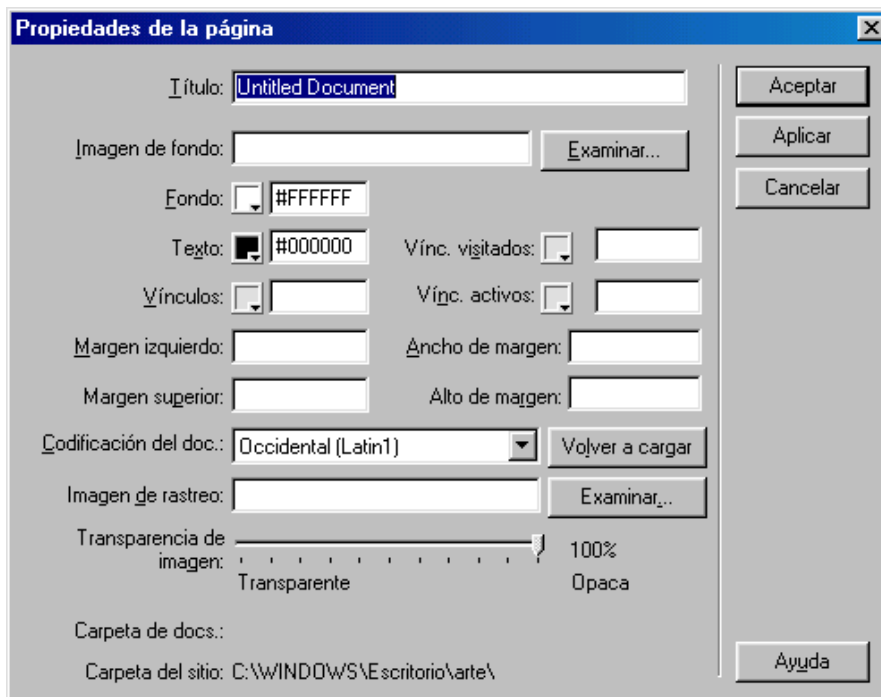
Como cuestión previa conviene saber que hay un gran porcentaje de usuarios que visualizan la web en formato de pantalla 800*600. Por ello, al diseñar nuestro sitio debemos tener en cuenta este dato y adaptar nuestra pantalla de Dreamweaver a este formato. No obstante, podemos trabajar en formato más reducido para poder visualizarlo en nuestro monitor, pero después debemos realiza ese cambio para ver los resultados (teclear F12).



En la primera parte sobre creación de nuestra primera página web, explicamos el trabajo con el modo de VISTA DE DISPOSICIÓN e insertamos una tabla de disposición y celdas de disposición. A partir de ahora trabajaremos con **VISTA ESTÁNDAR**. Ello se debe a que esta vista nos permite trabajar con más libertad cuando insertamos tablas o capas.



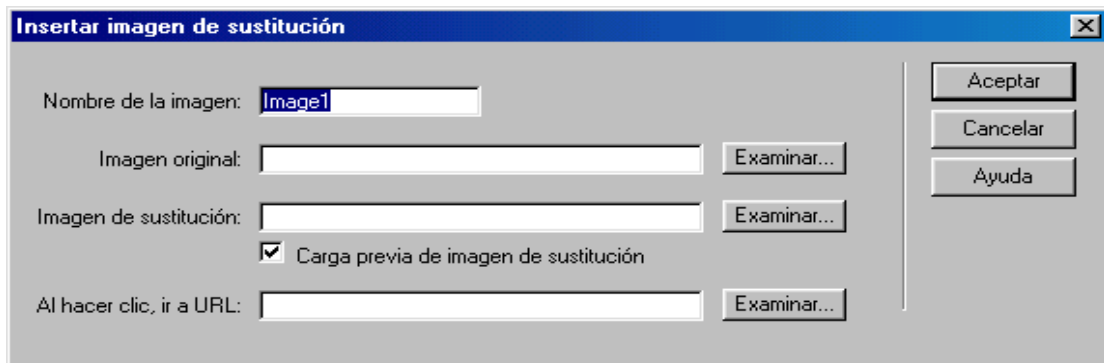
Ahora vamos a continuar, deteniéndonos en las **PROPIEDADES DE PÁGINA**. Para ello, clicamos en “Modificar” y después en “Propiedades de página”.



Aquí podemos poner un fondo de página utilizando una **imagen de fondo** o cambiar el **color del fondo**, entre otras cosas. Para importar una imagen, clicamos en “Examinar” y, desde la carpeta raíz u otra en la que tengamos las imágenes, las importamos –cabe recordar que si éstas no están en la raíz, nos pedirá si queremos guardarlas en ella. Se aconseja no utilizar imágenes de fondo que ocupen mucho; antes deben optimizarse y dejarse, como máximo, en 10 Kb Resulta interesante recordar los **colores de los vínculos** de nuestra página. Éstos, por defecto, vienen en tonos azules. Por lo tanto, si nuestro fondo es oscuro, no se verán adecuadamente. Podemos cambiar su color activando las casillas sobre “Vínculos” y elegir tonos claros.

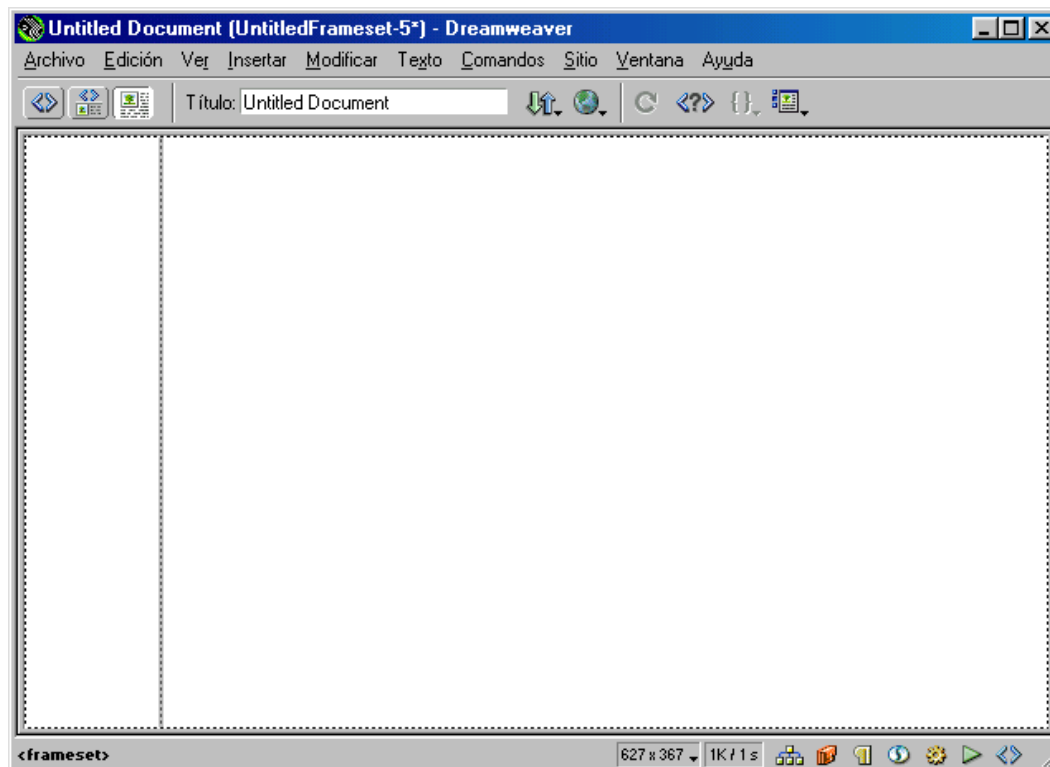
Actividad: coloca en tu página diferentes fondos, ya sean de imagen o de color y comprueba si los vínculos contrastan con el fondo o no. Ten en cuenta que el principio perceptivo del contraste es fundamental en nuestra composición.

Ya avanzamos en la primera parte cómo **INSERTAR IMÁGENES**, pero ahora debemos explicar cómo hacerlo para que cuando pasemos el ratón por encima de una, se nos muestre otra. Es lo que se conoce como “Insertar imagen de sustitución”. Para ello, clicamos en “Insertar imágenes interactivas” y después en “Imagen de sustitución”, apareciendo la siguiente ventana.



El procedimiento para la inserción es similar al explicado para una imagen. Clicamos en examinar e importamos la que queremos como original y, después, volvemos a clicar en examinar para insertar la de sustitución.

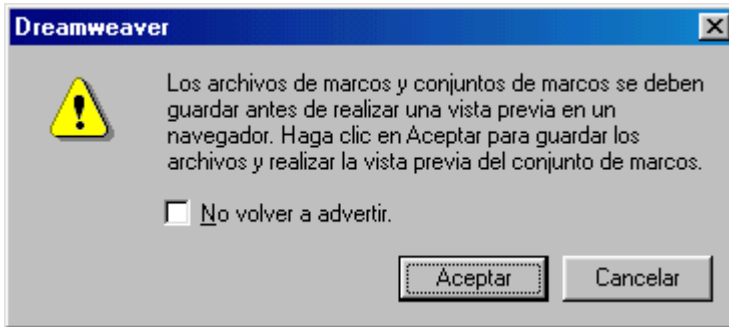
De cara a presentar una estructura de navegación de tipo compuesto, es conveniente que el usuario pueda, en cualquier momento, acceder a las secciones principales de nuestro sitio. Por ello es fundamental **TRABAJAR CON MARCOS**. Para hacerlo, clicamos en “Insertar marcos” y después elegimos si el marco irá en la parte izquierda o derecha, arriba o abajo, etc. Para ilustrar este ejemplo, trabajaremos con marco a la izquierda:



Algo importante a tener en cuenta con los marcos es cómo guardarlos. Los marcos forman conjuntos. Por ello, debemos guardarlos, en primera instancia, de forma separada, y darles nombres que se refieran a esos marcos, por ejemplo “marcoizq” o “marcodcho”. Finalmente debemos “Guardar conjunto de marcos”, es decir, que nuestra página inicial tiene dos marcos (dos páginas) y la página que los engloba (una página). Si nuestra página inicial se va a

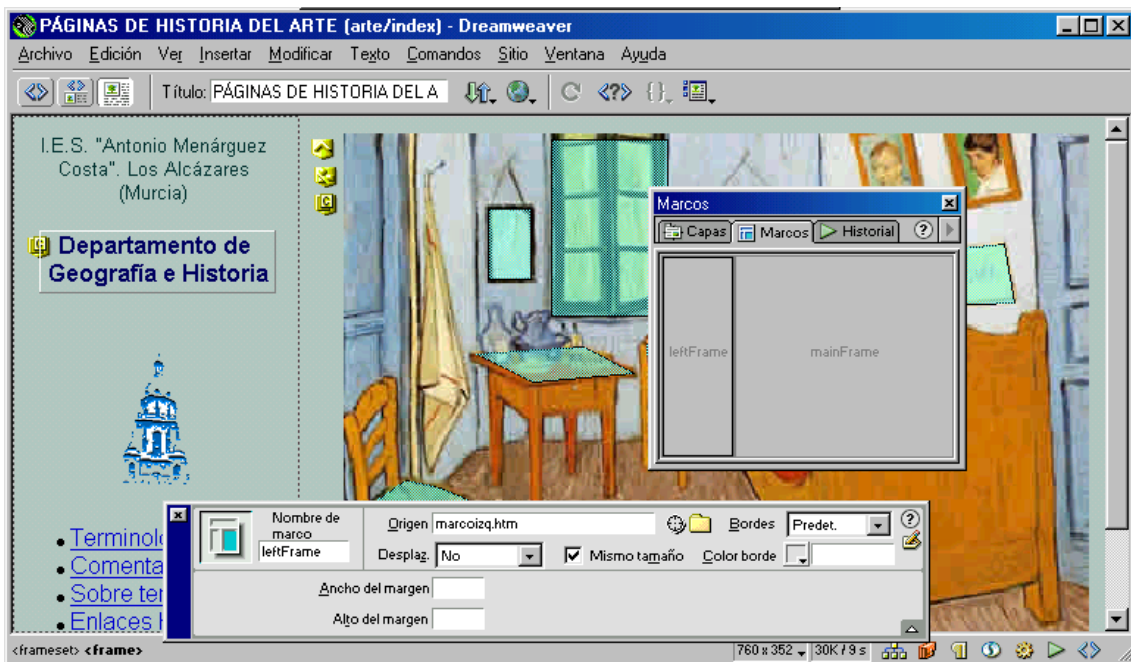
llamar "index" y tiene dos marcos, éstos los guardaremos como "marcoizq" y "marcodcho" y el conjunto como "index".

Para realizar el procedimiento, colocaremos el cursor en el marco izquierdo y lo guardaremos como "marcoizq"; después colocamos el cursor en el derecho o principal y los guardamos como "marcodcho" y, finalmente nos vamos a "Archivo" y clicamos en "Guardar todos los marcos" nombrándolo como "index". Ya tenemos guardado el conjunto de marcos. Si realizamos un cambio en cualquiera de los marcos y tecleamos F12 para verlo en el



navegador, aparecerá una ventana como la de la izquierda. Debemos aceptar para guardar esos cambios si queremos que éstos se realicen. Esto quiere decir, que cuando guardemos, lo que estamos haciendo es

guardar todos los marcos. No obstante, podemos realizar cambios sólo en el "marcoizq" o "marcodcho". Basta con abrirlos por separado y guardarlos, sin más problema. Para tener activos los marcos podemos activar en "Ventana" la opción "marcos" y decidir si queremos realizar cambios en bordes, desplazamiento, etc. Todo ello, como sabemos, en la ventana de propiedades.

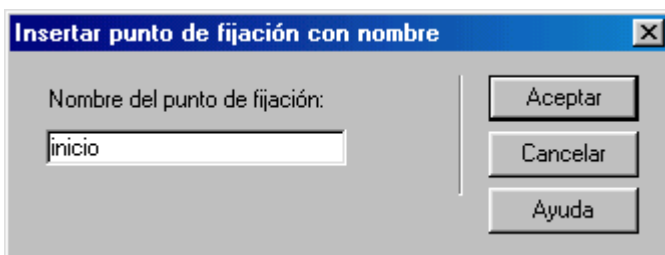


La siguiente página tiene dos marcos (izquierda y derecha o principal). El de la izquierda se destina a ser un menú de navegación principal y el de la derecha es una imagen con mapas de imagen.

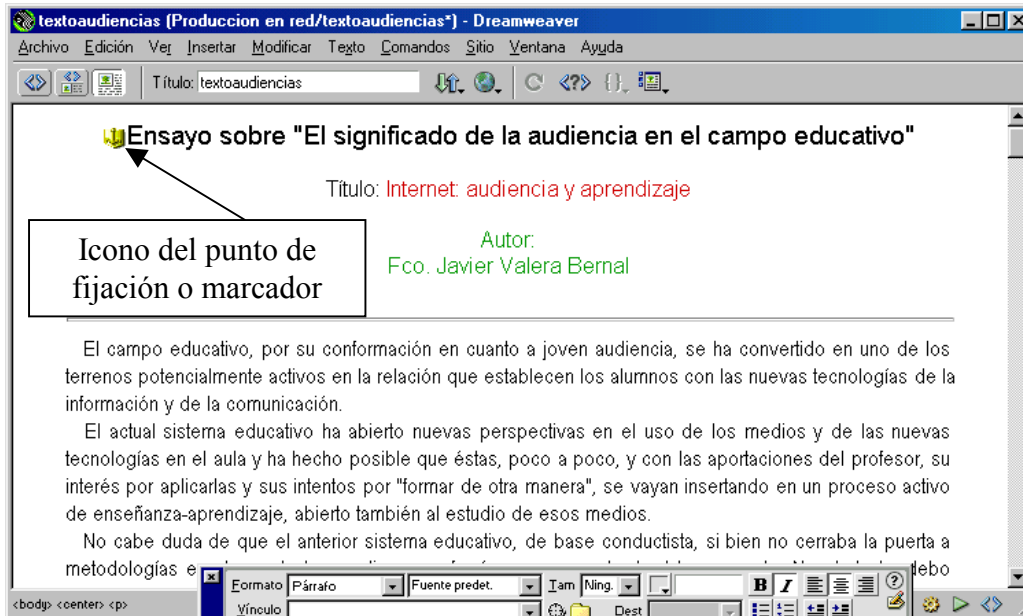


Ya aprendimos a hacer los **vínculos** dentro de nuestra carpeta raíz, los de correo electrónico (mailto:) o los de página web (http://). Nos falta el aprendizaje de vínculos dentro del propio documento y, como trabajamos ahora con marcos, los destinos de los mismos.

Comencemos por la **creación de vínculos dentro de una misma página**. Si tenemos un documento excesivamente largo –por ejemplo, un artículo- debemos ofrecer al usuario la posibilidad de que pueda volver al principio o a una parte del mismo.

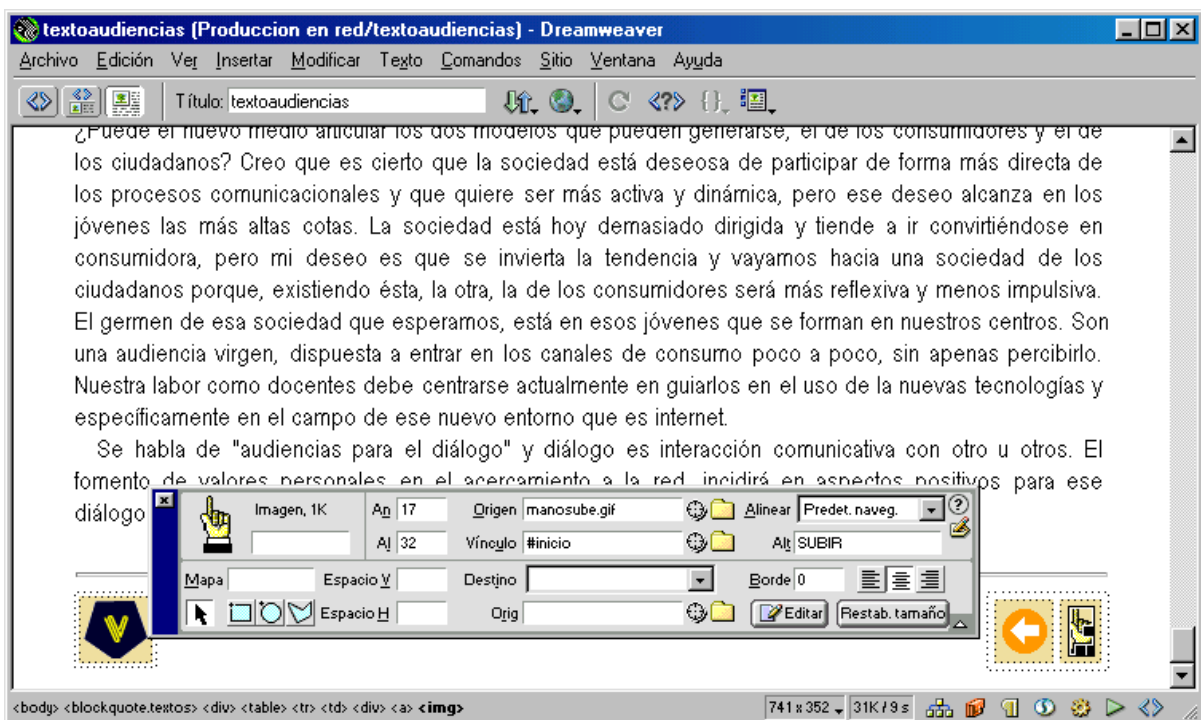


Lo primero que debemos hacer es decidir en qué lugar de la página queremos colocar el marcador y, después, ir a “Insertar”, “Etiquetas invisibles” y clicar en “Punto de fijación con nombre”. Comprobaremos que nos aparece una ventana para que nombremos ese marcador (le he puesto “inicio”) y un icono en forma de ancla en el lugar en el que teníamos el cursor. Ese es el marcador (en Dreamweaver, “punto de fijación con nombre”).

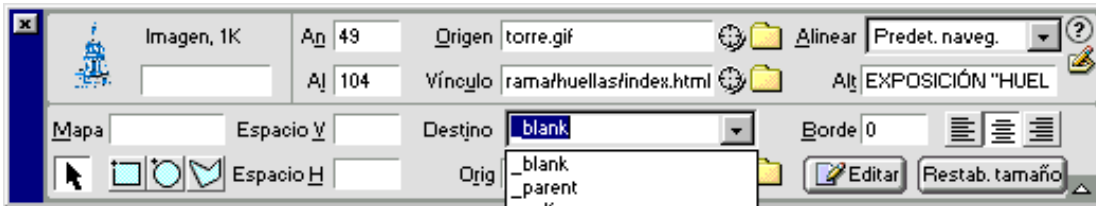


El siguiente paso es colocar el lugar desde donde saltaremos hasta este marcador. Se suelen utilizar iconos que nos indiquen que podemos volver atrás o subir o ir a determinado punto (gif o gif animados, o botones hechos con Flash o Fireworks). Además, Dreamweaver dispone de una carpeta con botones prediseñados en Flash que pueden utilizarse para este evento u otros. Para ilustrar esto colocaremos un icono al final de la página que permita volver al principio (“inicio”).

Observemos en la pantalla el icono “mano” activado y en la ventana de propiedades el vínculo #inicio. Es decir, lo que hemos hecho es vincularlo con el marcador al que antes llamamos con ese nombre.



Ahora vamos a explicar los **destinos de los vínculos cuando trabajamos con marcos**. En la ventana de propiedades podemos observar la ventana "Destino", en este caso con "_blank". (Consultad la relación de



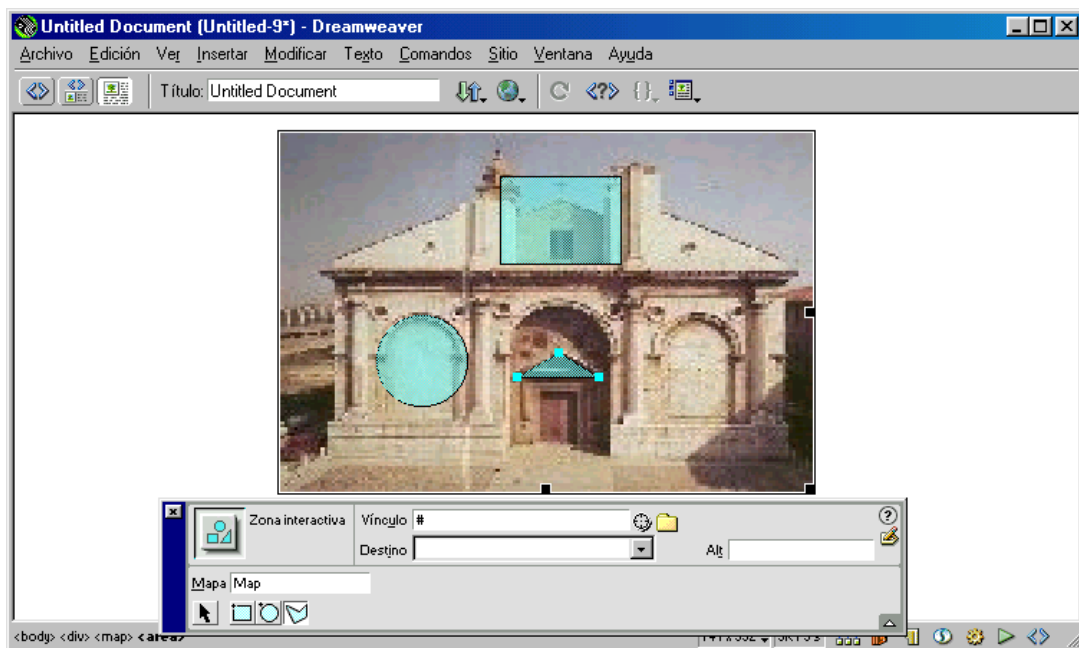
destinos de la página 7). Esto significa que cuando cliquemos sobre el icono "Torre" en el menú de la izquierda, se abrirá una nueva ventana.

Pero, lo más lógico es que la mayoría de los destinos se abran en el marco principal, aquí aparece como "mainframe". Al activar este marco, cuando cliquemos sobre cualquier elemento del menú, la página vinculada se abrirá en el marco de nuestra derecha o marco principal.

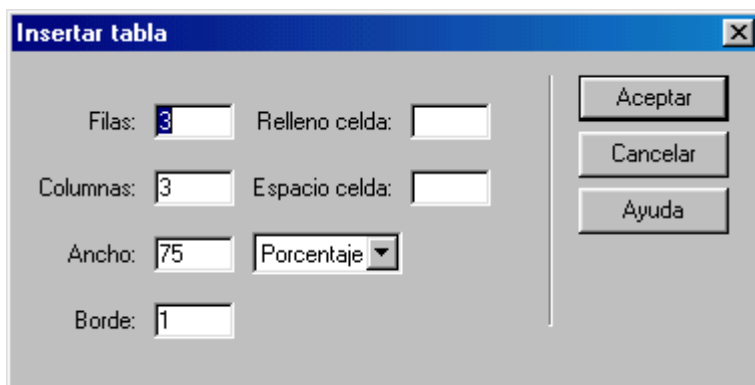


Actividad: realiza diferentes prácticas con lo aprendido hasta ahora y fíjate en los posibles errores que podemos cometer, sobre todo con los marcos (es muy normal que no nos demos cuenta de establecer los destinos cuando uno lleva horas ante el ordenador).

En una página web es muy importante la **interactividad**. Hay muchas formas de lograr niveles aceptables de interactividad (todo dependerá de nuestra destreza con los programas). Hay una forma muy interesante de lograrla, a través de imágenes como escenarios interactivos; me estoy refiriendo a los **mapas de imagen**. En la pantalla superior observarás unas marcas sobre algunos elementos de esa imagen (obra de Van Gogh). Si pudiésemos pasar el ratón sobre esa imagen, comprobaríamos que son zonas activas y que clicando sobre ellas abriríamos otras páginas o sitios.



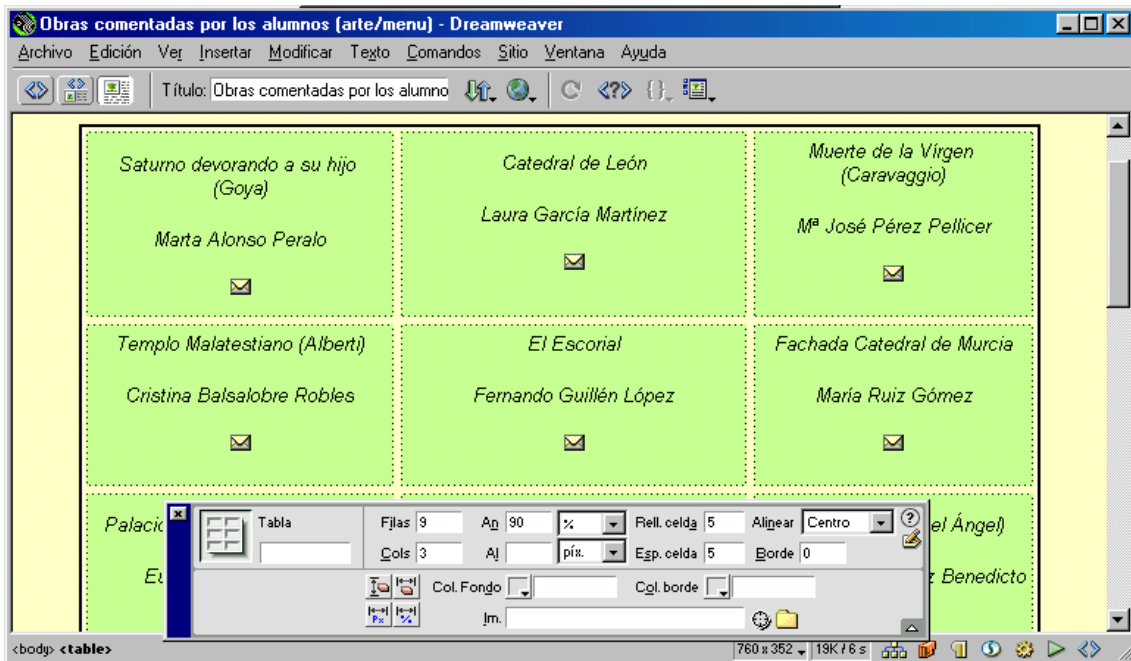
En este ejemplo sobre esa fachada renacentista, hemos dibujado tres mapas de imagen con las herramientas que nos aparecen en la ventana de propiedades al tener activada la imagen: herramienta rectangular, circular e irregular. Lo que hacemos es seleccionar la que decidamos según sea el área a marcar como interactiva y arrastrar hasta lograr rellenar el espacio. Si queremos corregir o desplazar el mapa de imagen creado, tenemos que seleccionar el elemento “puntero” y trabajar con él. Los vínculos se hacen como antes se ha explicado, al igual que los destinos.



Muchas de las páginas web que podemos ver al navegar por Internet están creadas con **tablas**. En la ventana “Insertar”, clicamos en “Insertar tabla” y nos aparece esta ventana. Decidimos las filas y las columnas y aceptamos.

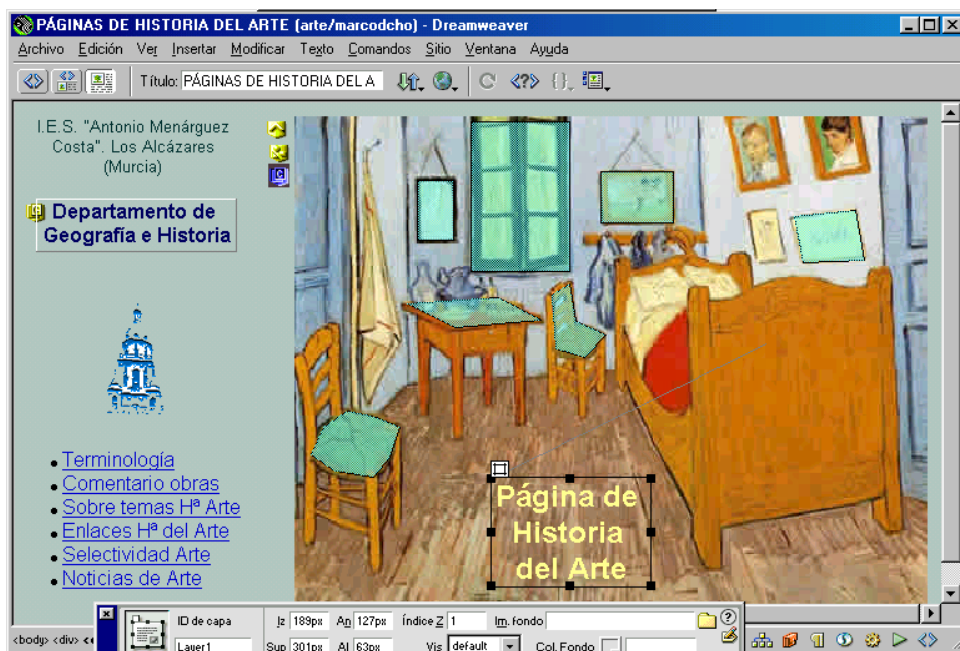
En la siguiente pantalla podemos apreciar la creación de una tabla sin bordes y con espaciado entre celdas. Ello permite distribuir la información de

nuestro menú (recordemos que es un elemento muy útil para crear listas o menús) de forma estructurada.



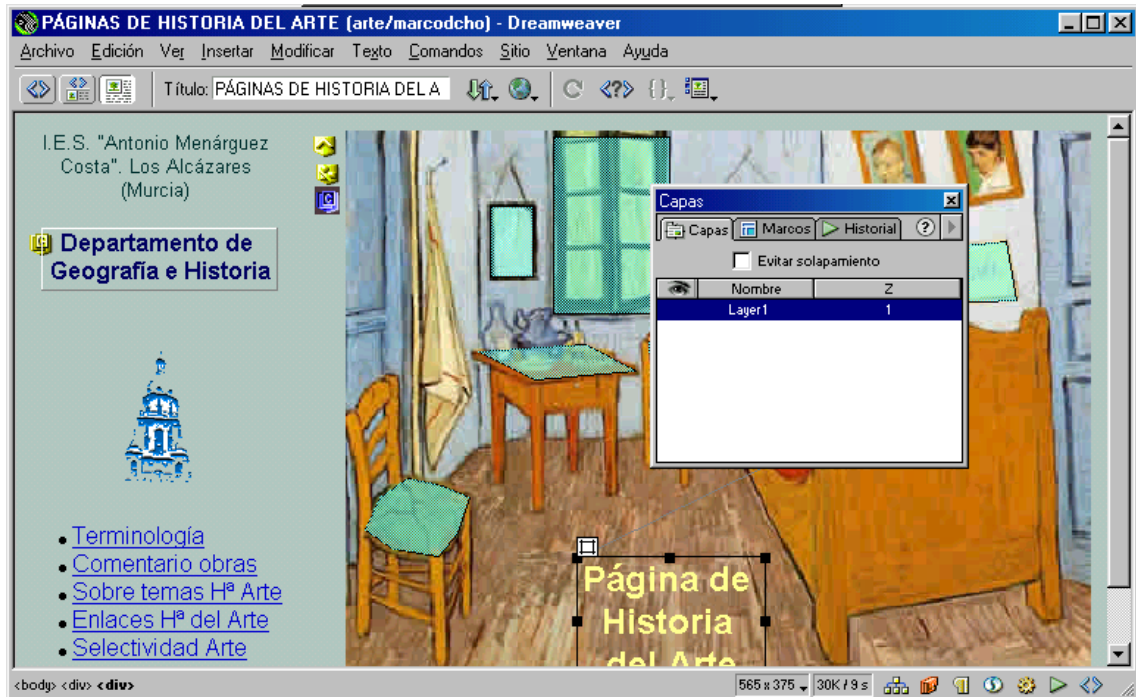
En la ventana de propiedades tenemos a nuestra disposición todas las posibilidades de trabajo con la tabla o con las celdas. Cuando el cursor se convierte en una especie de cruz, se activa la tabla y cuando éste es una flecha negra se activa la celda o celdas. Podemos alinear la tabla, establecer rellenos y espaciados, establecer el borde (de forma predeterminada aparece un borde mínimo 1; debemos ponerle 0 si no lo queremos), etc.

Otro elemento de importancia para superponer elementos o, incluso, dar dinamismo a nuestra página es usar las **capas y las líneas de tiempo**.

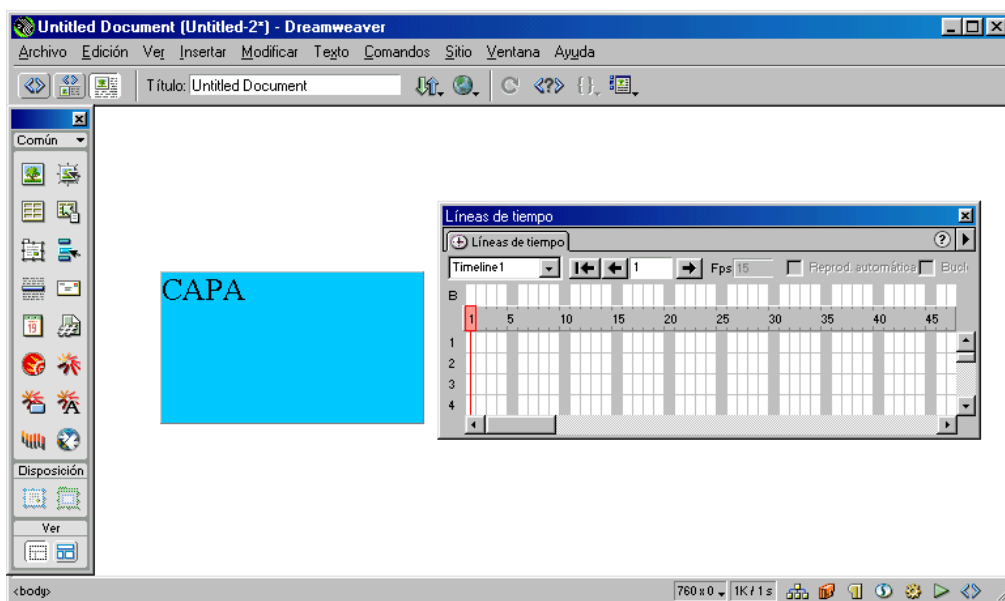


Observemos en esta pantalla el texto “Página de Historia del Arte” inscrito en una especie de marco: se trata de una capa. Para insertarla, clicamos en “Insertar”, opción “capa”.

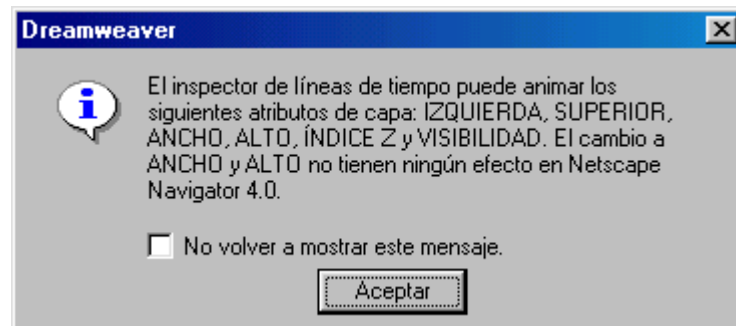
Esta capa se superpone al fondo y trabajando con la ventana de propiedades, podemos cambiar su fondo o introducir una imagen, etc. Para poder trabajar con varias capas es preferible activar en “Ventana”, la opción “capas”, pudiendo activar la casilla de “Evitar solapamiento” (lo normal es mantener desactivada esta opción)



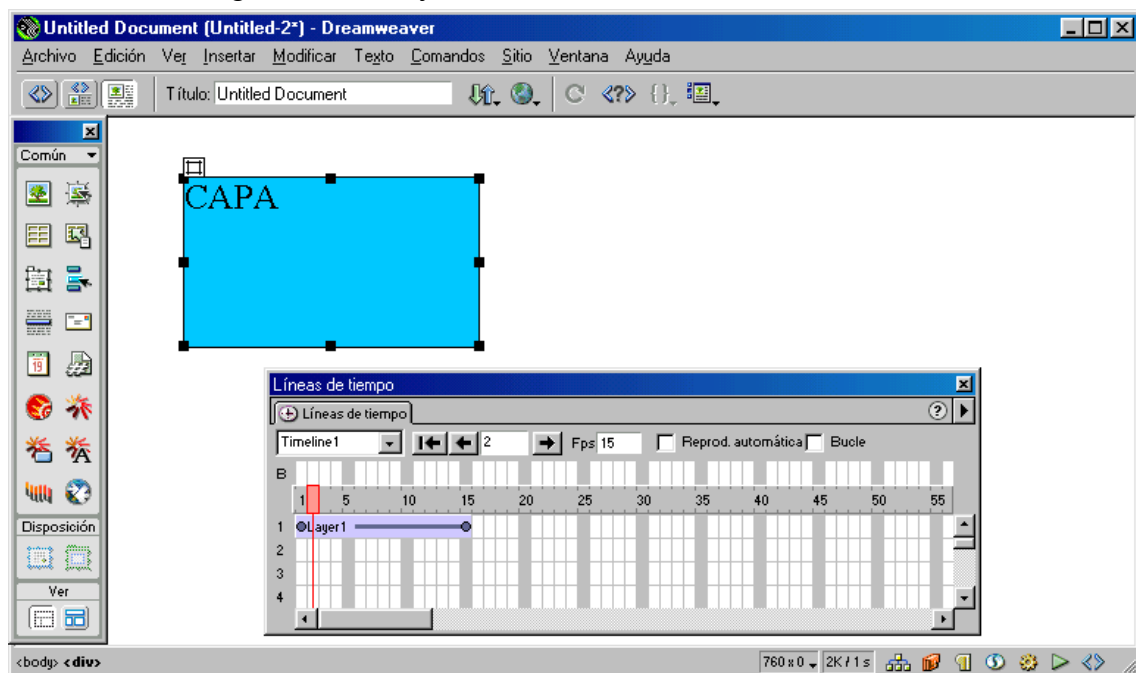
Podemos añadir dinamismo a las capas mediante la opción **líneas de tiempo**. Para ello, debemos activar en “Ventana” la opción líneas de tiempo.



Observaremos la apertura de esta nueva ventana en la que aparecen varias líneas numeradas y una superior (B), dedicada a insertar comportamientos. Para activar nuestra capa en la línea de tiempo, la marcamos y arrastramos hasta colocarla en la primera línea, mostrándose la siguiente ventana:

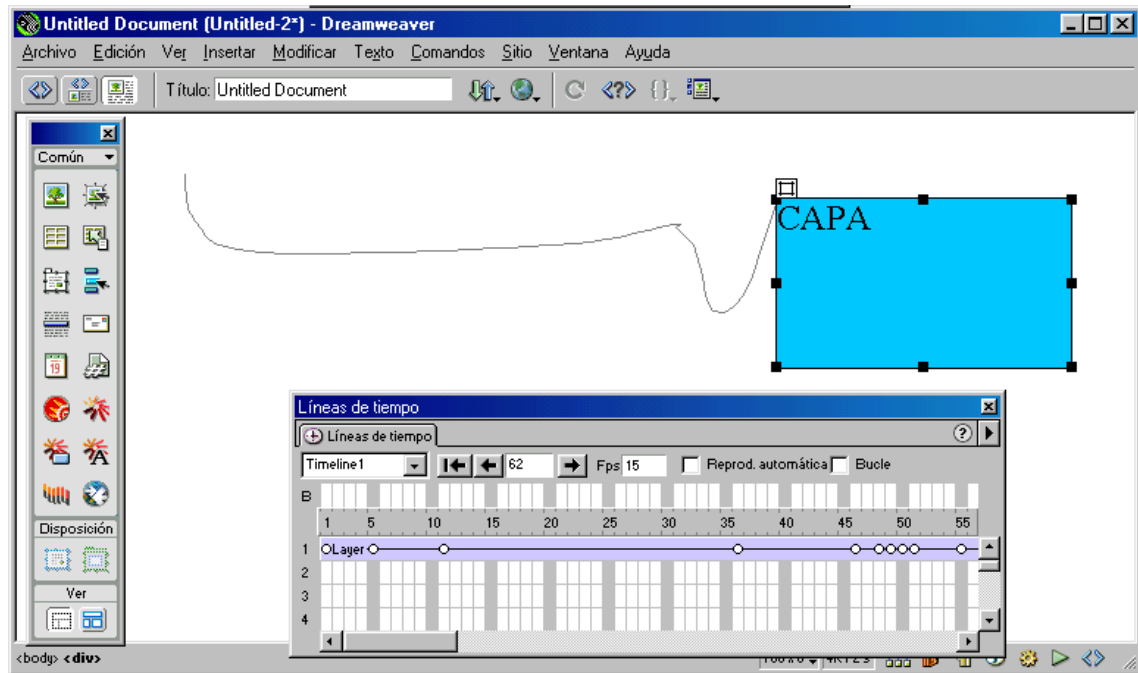


Clicamos en aceptar. La capa se ha inscrito en la línea de tiempo hasta el fotograma 15. Veamos ahora cómo activar el movimiento, teniendo en cuenta que hay dos opciones: “registrar ruta de capa” o mover la capa definiendo el fotograma inicial y el final.

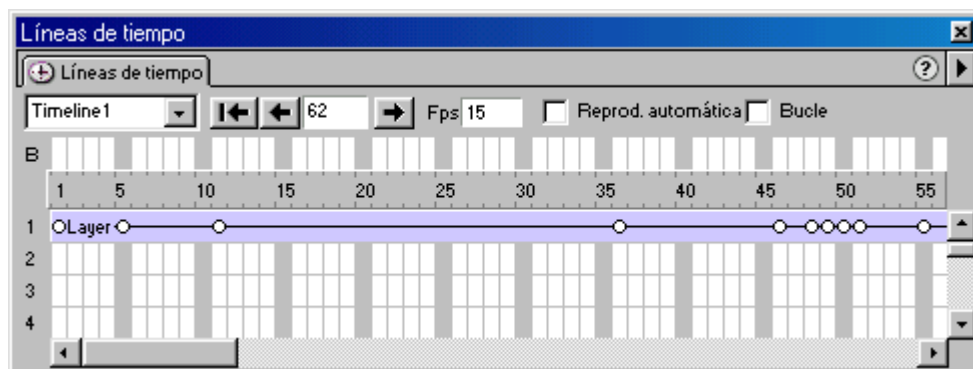


Si queremos **registrar la ruta de capa**, clicamos con el botón derecho del ratón en la capa y luego clicamos en “registrar ruta”.

Si ahora movemos la capa por la pantalla, observaremos que describe una línea, mostrándose en la línea de tiempo los fotogramas que ésta ha creado en su recorrido.

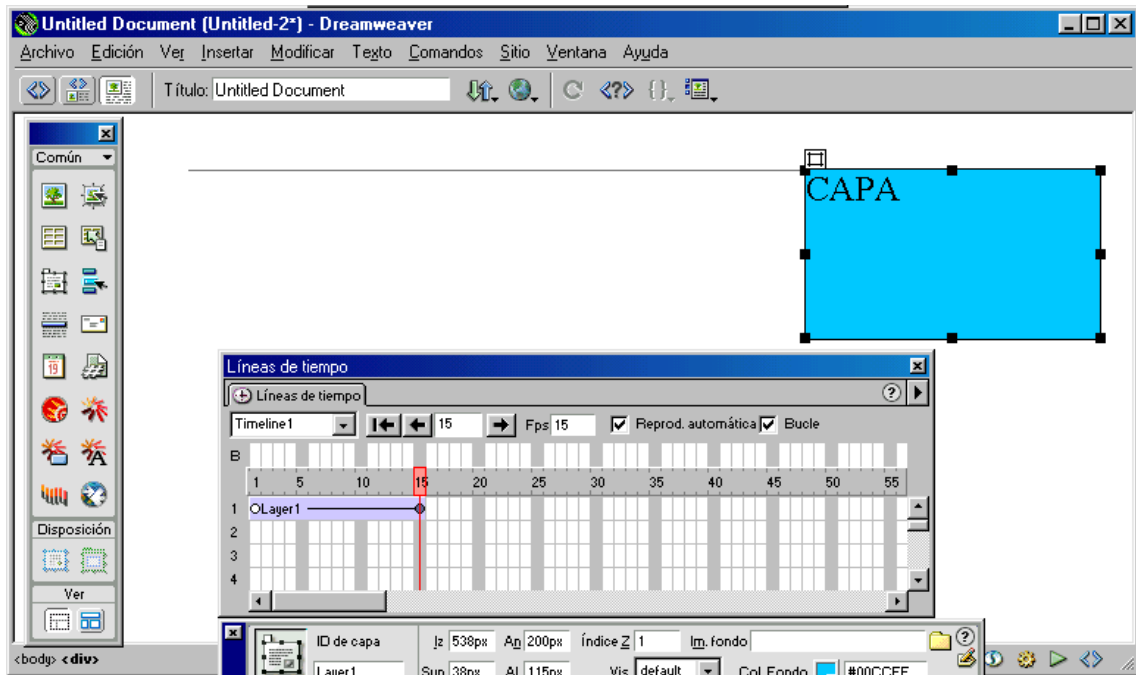


Para comprobar el movimiento tecleamos en F12.



Podemos determinar si queremos que nuestra capa acabe deteniéndose o se reproduzca en forma de bucle. De cualquier forma conviene activar la reproducción automática.

La **otra forma de mover la capa es activando los fotogramas inicial y final**. En primer lugar, colocamos la capa en el lugar desde el que va a iniciarse el movimiento. Luego activamos el último fotograma y arrastramos la capa hasta el lugar final de nuestro recorrido.

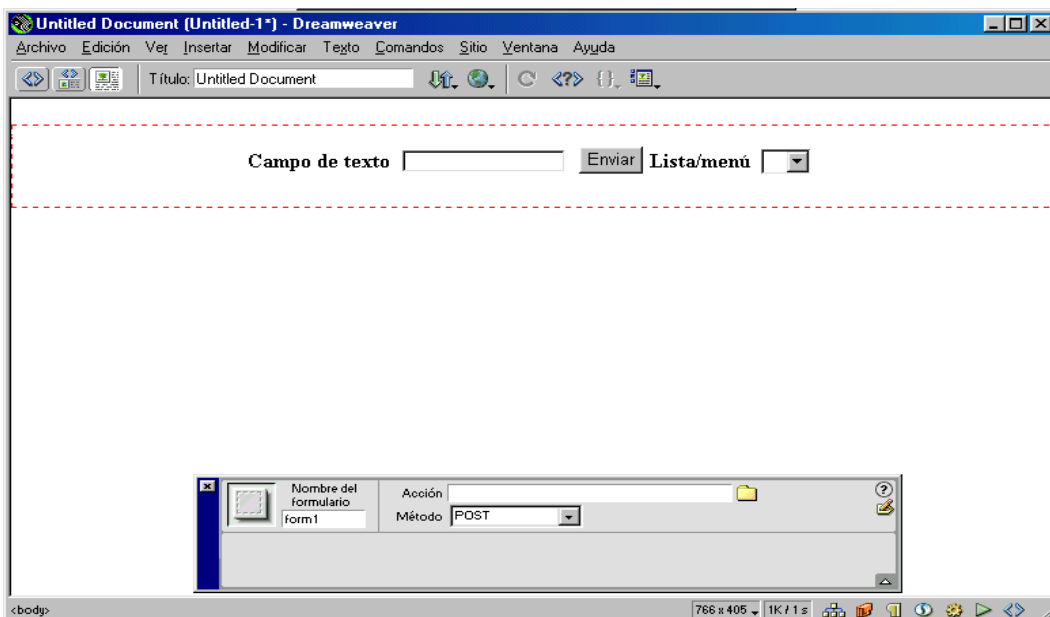


Debemos fijarnos bien en la línea de tiempo para saber el fotograma activo. Si está activa toda la capa (marcada en azul), no funcionará el arrastre de capa.

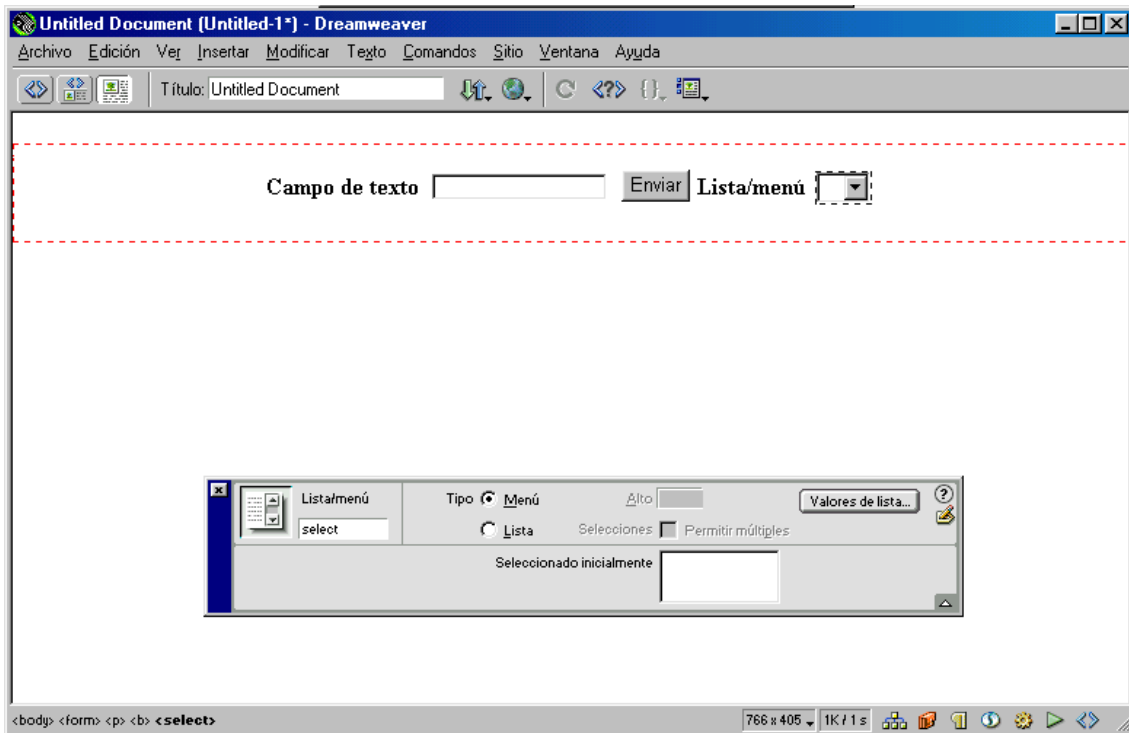
Una vez realizado este movimiento, podemos incluir más fotogramas en la línea y hacer que ésta genera una elipse o curva, etc. La inclusión de fotogramas implicará carga más lenta de la capa en Internet.

Un elemento importante en la comunicación bidireccional con los usuarios es la inclusión en nuestra web de **formularios**.

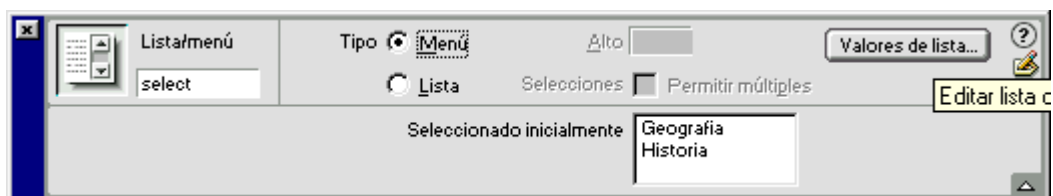
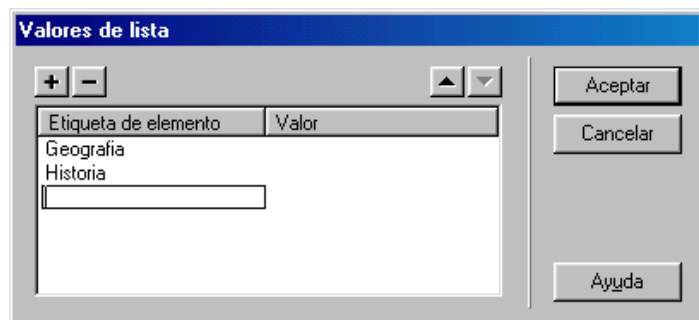
Para insertar un formulario debemos clicar en Insertar Formulario. Podremos comprobar la aparición de una marca roja discontinua en nuestra pantalla: ese es el **cuerpo del formulario**, en el que incluiremos los diferentes **objetos de formulario** (en el ejemplo, un campo de texto, un botón "Enviar" y una opción Lista/menú)



La ventana Propiedades ofrece las asignadas a cada objeto marcado como activo y nos permite generar los diferentes eventos. Por ejemplo, en “Campo de texto”, asignar una o varias líneas de texto o contraseña, o que incluyamos un texto inicial que aparecerá en la ventana. En “Enviar” podemos generar la acción de enviar formulario o restablecerlo (lo normal es crear dos botones, uno de envío y otro de borrado). En “Lista/menú” observaremos que



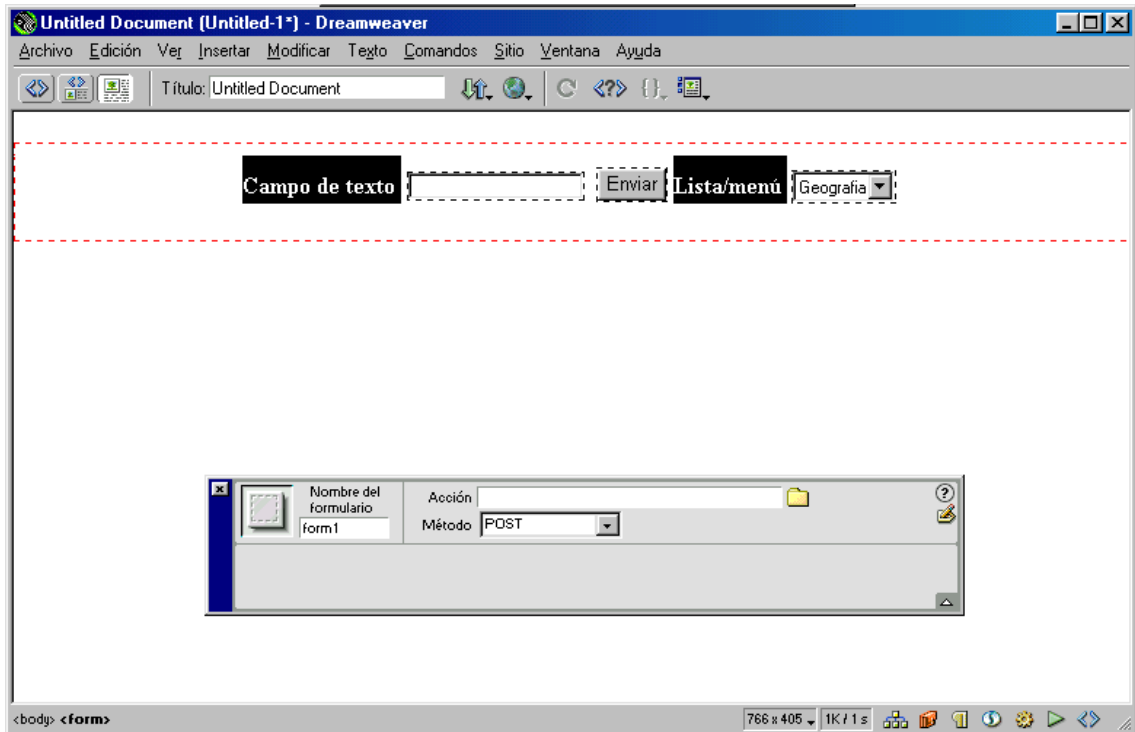
existen esas dos opciones y que clicando en *Valores de lista* se abre otra ventana en la que hay que introducirlos. En el ejemplo, he introducido los valores Geografía e Historia y aparece un marco que espera la introducción de otro valor. Si aceptamos, nos aparecen en la ventana de propiedades, de la forma que aparece en la ventana siguiente:



Hemos visto que está activo el botón “Menú”. Si activamos el botón Lista, comprobaremos que aparece una flecha múltiple hacia arriba y hacia

abajo en la ventana de desplazamiento. En la opción Menú, aparece la flecha hacia abajo.

Los formularios que se envían por correo electrónico abren la ventana de correo y no son demasiado operativos. Activamos el formulario clicando sobre la línea roja. Veremos que la ventana propiedades muestra un campo para



acción, en el que debemos incluir nuestra dirección de correo (mailto:dirección de correo), dejando el método post.

Conviene contratar un formulario CGI en algún servidor gratuito como *melodysoft.com*. Aquí te ofrecen el código html que hay que pegar en nuestra página, debiendo cambiar algunos datos como la dirección de correo y el enlace a nuestra web (lo que aparece en cursiva)

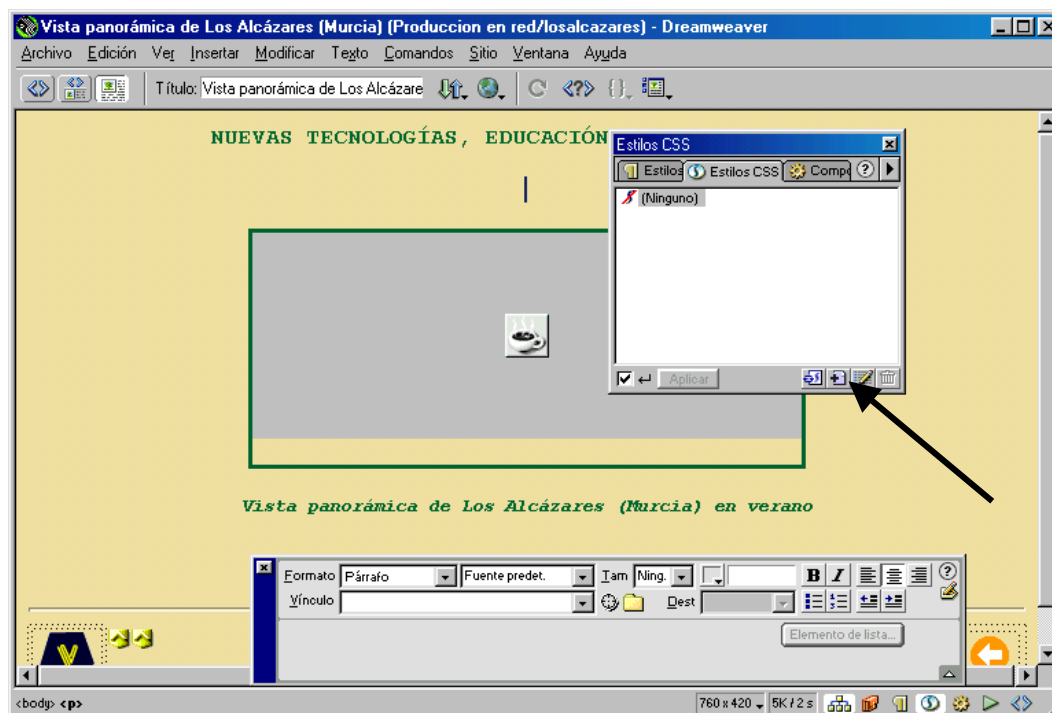
```
<form method="post" action="http://www.melodysoft.com/cgi-bin/form.cgi">
  <input type="hidden" name="recipient" value="usuario@correo.es">
  <input type="hidden" name="redirect"
value="http://www.nuestradireccion.es">
  <input type="hidden" name="subject" value="Nuestro texto">

  Nombre <input type="text" name="nombre" size="30">
  Email <input type="text" name="email" size="30">
  Material <textarea cols="10" rows="10" name="material"></textarea>

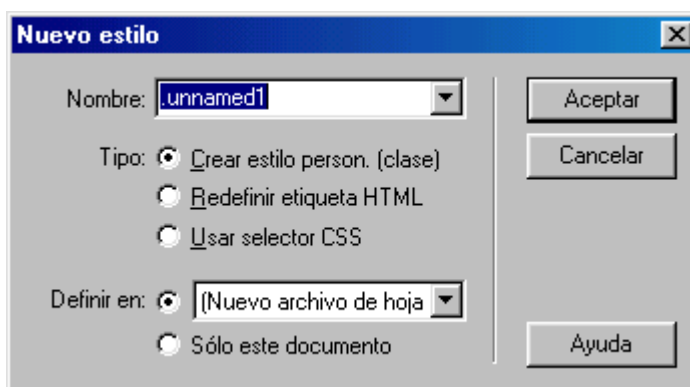
  <input type="submit" value="Enviar">
  <input type="reset" value="Borrar">
</form>
```

Una página web debe presentar un cierto estilo en la presentación de su texto, fondos, etc. Para que todas nuestras página tengan ese estilo debemos trabajar los **estilos css**.

Para crear un estilo CSS u hoja de estilos clicamos en Ventana y después en estilos CSS. Se nos abrirá una ventana en la que aparece un icono con el texto “Ninguno”. Debemos clicar en la parte inferior, marcado por la flecha, en “Nuevo estilo”.



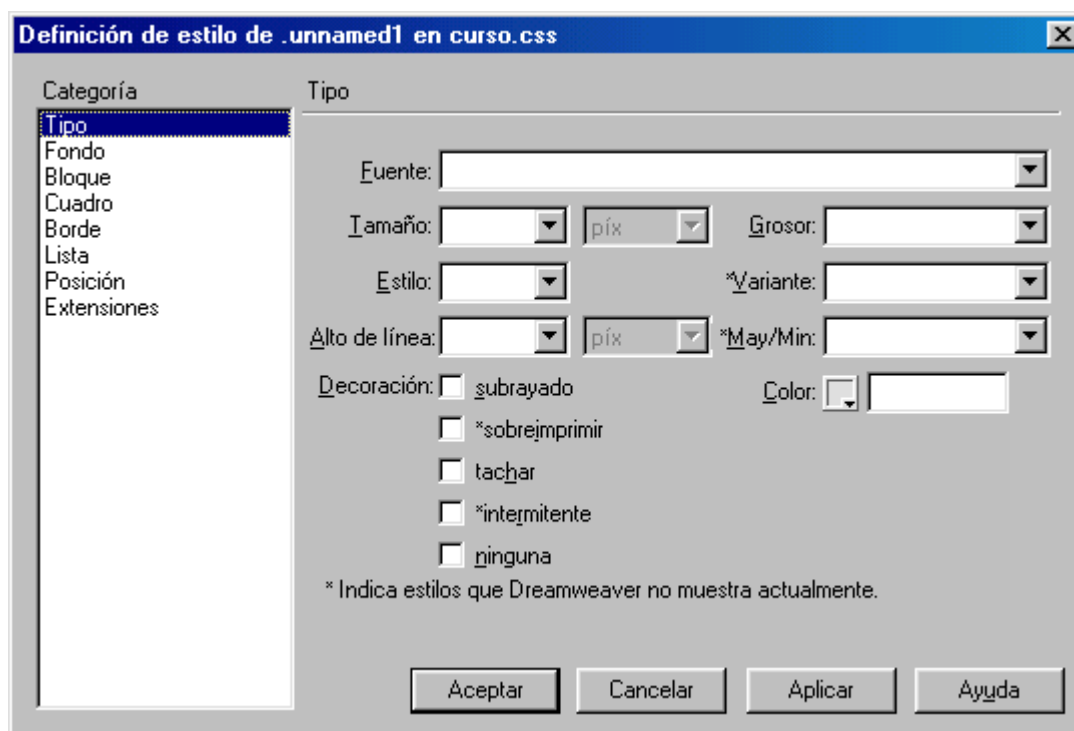
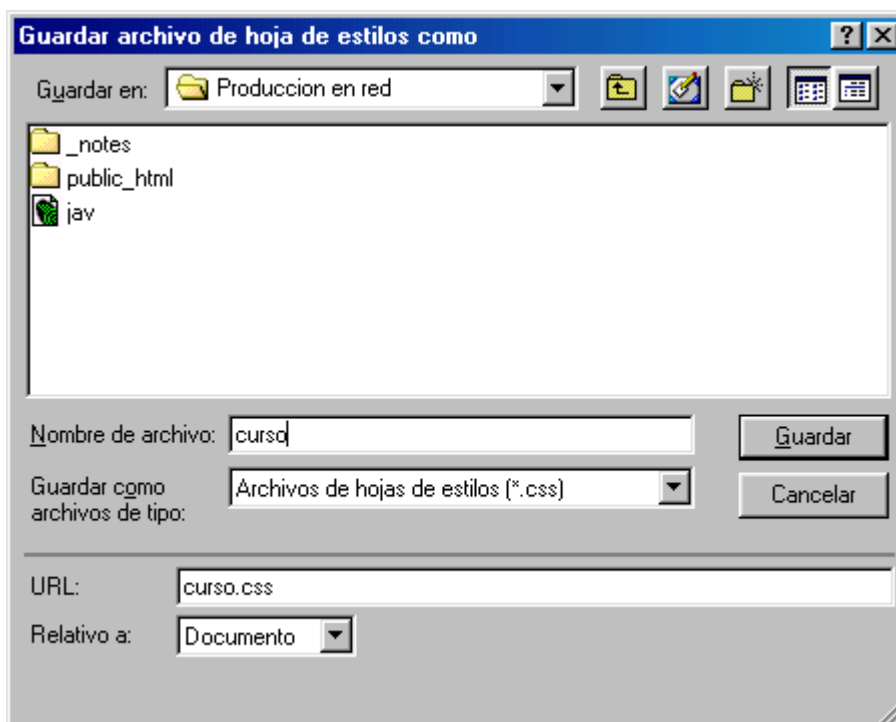
Al activarlo se despliega esta ventana en la que aparece un nombre por defecto “.unnamed1”. Lo más lógico es ponerle otro nombre y aceptar. Podemos crear cuantas hojas de estilo queramos y por ello es conveniente que las identifiquemos.



Cuando aceptemos, nos saldrá una ventana en la que se nos pedirá que guardemos esa hoja de estilo con un nombre (recordad que debéis guardar en la carpeta raíz). La ventana es la que aparece a continuación: observad que ya hay un fichero con el nombre “jav” con una hoja de estilo (un icono en verde). Ese archivo, que llevará la extensión css ya fue creado. Ahora lo que estamos haciendo es crear otro. Vamos a llamarle “curso”.

Al guardar nos va a salir la ventana de Definición de estilo: aquí es donde hay que perfilar el estilo que queremos. Por ejemplo, las fuentes, el tamaño, los fondos, la justificación del texto, etc. Es importante advertir que en html, los textos no suelen mostrarse justificados, por lo tanto, crear una hoja de estilo de textos justificados va a resultarnos muy positiva porque nos alineará

los textos en los que apliquemos ese estilo y ello repercutirá en la presentación de nuestra web.

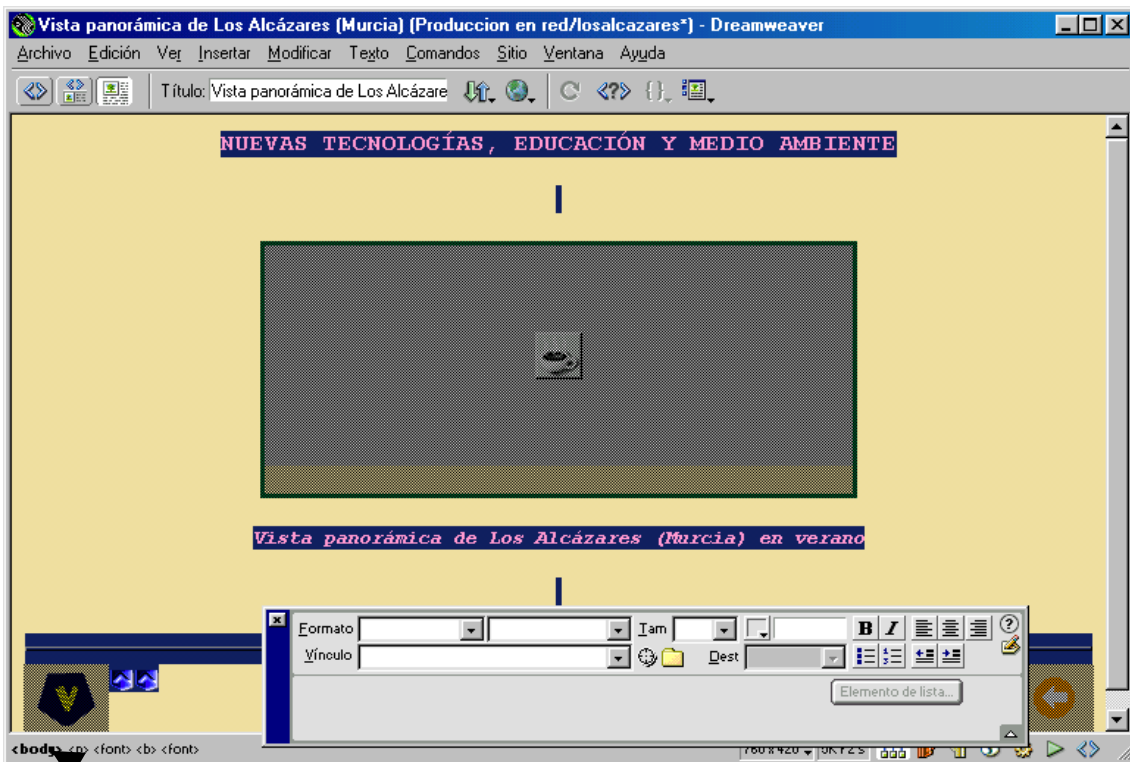


Debéis pasar por todas las opciones de definición de estilos y comprobar.

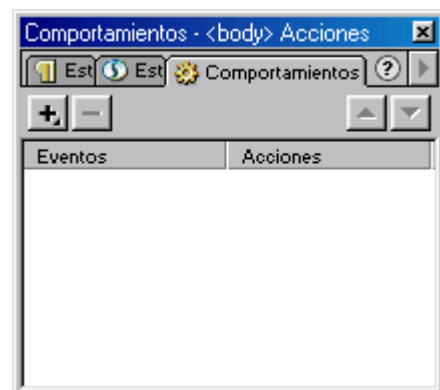
Por otra parte, si ya tenéis diseñada una hoja de estilos, clicareis en el icono que aparece a la izquierda del indicado antes por la flecha, el que está etiquetado como "Adjuntar hoja de estilos". Lo único que debéis de hacer es abrir ese archivo y aparecerá en la ventana CSS.

Para mostrar el estilo, se marca en la página el texto o bloque al que queréis aplicarlo y lo activáis; es decir, si está en “Ninguno”, activaríais “Curso”. Observaréis, por ejemplo, que ese texto marcado, que antes estaba sin justificar, ahora está justificado, con la letra que habéis dado al estilo, el color etc, es decir, se ha aplicado el estilo.

Vamos a ver ahora algunos de los **comportamientos básicos**. Podemos activarlos en Ventana, clicando en Comportamientos. Es necesario advertir previamente que los comportamientos pueden aplicarse a la página o a objetos de la misma. Aquí nos referiremos a comportamientos para aplicar a la etiqueta “body” (para saber si está activa o no y poder activarla, debéis fijaros en la parte inferior izquierda de la ventana de Dreamweaver)



Una vez que la hayamos activado, nos vamos a Ventana, Comportamientos, apareciendo esta pequeña ventana en la que parecen dos botones con los signos + y – y dos columnas (Eventos y Acciones). Observad que en la parte superior de la misma nos está indicando que vamos a aplicar comportamientos sobre la *etiqueta “body”*.

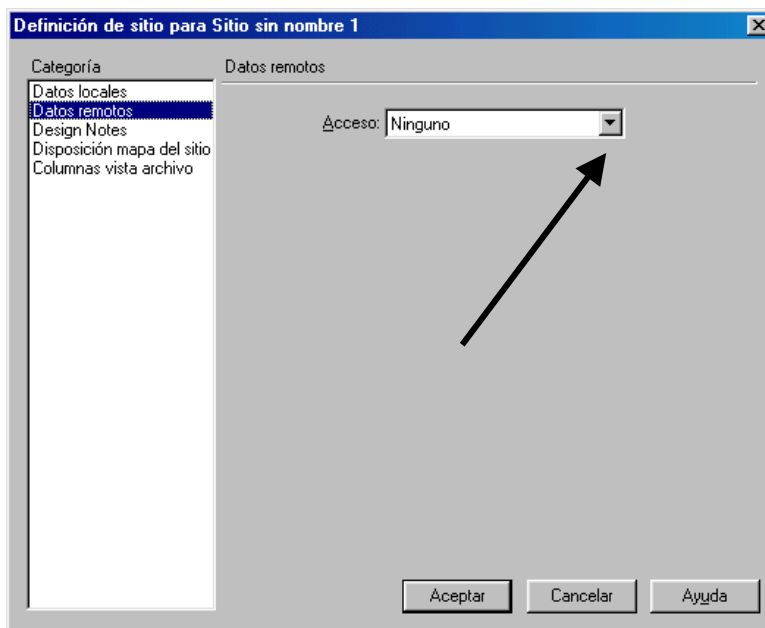


Vamos a aplicar tres comportamientos: *Abrir ventana del explorador*, *Definir texto (de barra de estado)* y *Mensaje emergente*.

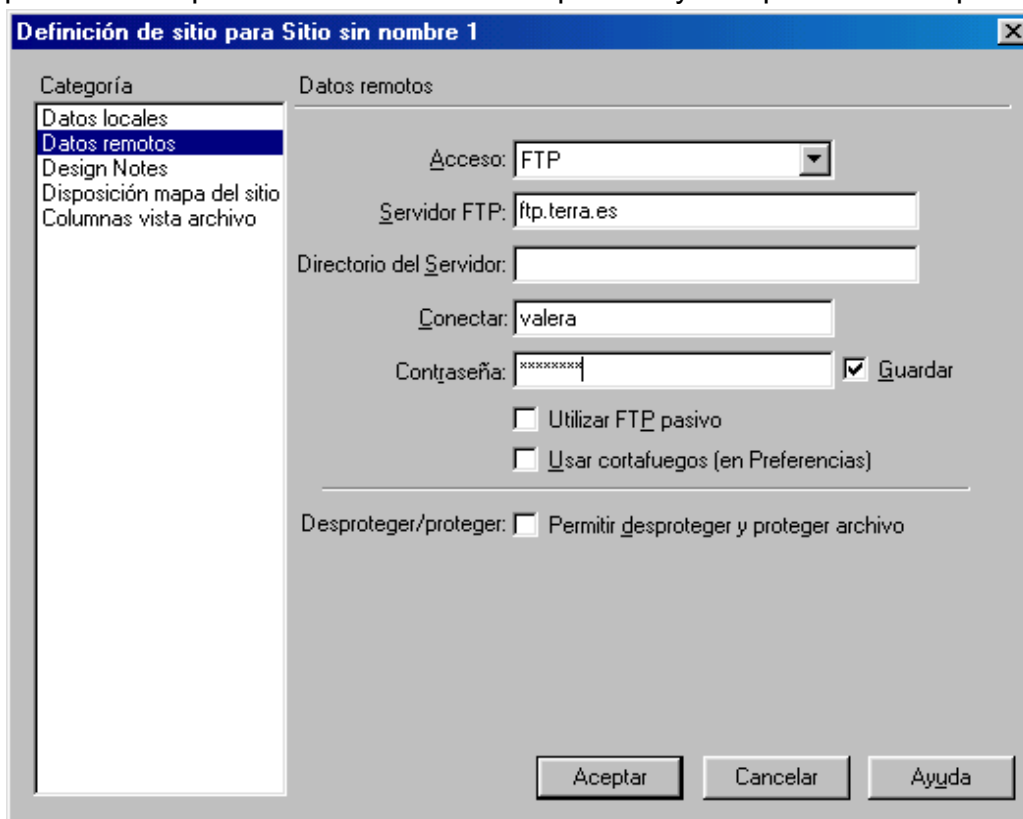
El primero de ellos nos sirve para abrir un ventana al cargar la página inicial y poder anunciar, por ejemplo, novedades. El segundo nos coloca el texto que escribamos en la barra inferior –parte izquierda del navegador. El tercero, crea un mensaje emergente que aparecerá en la pantalla e ventana

con formato windows. El evento –se adjunta hoja de eventos- a seleccionar es “on load”, aunque podrá otorgarse con otros eventos “on click”, etc, aunque habrá que definir primero los eventos según navegadores (clicar en + y después en “Mostrar eventos para” –lo más usual es activar 4.0 y posteriores).

En la página 3 de estos apuntes se decía que la **configuración del sitio en lo que respecta a los datos remotos** se realizaría cuando tuviésemos los datos personales. Veamos cómo se hace: como ya tenemos nuestro sitio con los datos locales, activaremos los datos remotos. Observamos que en la ventana no hay ningún acceso, y clicamos en el

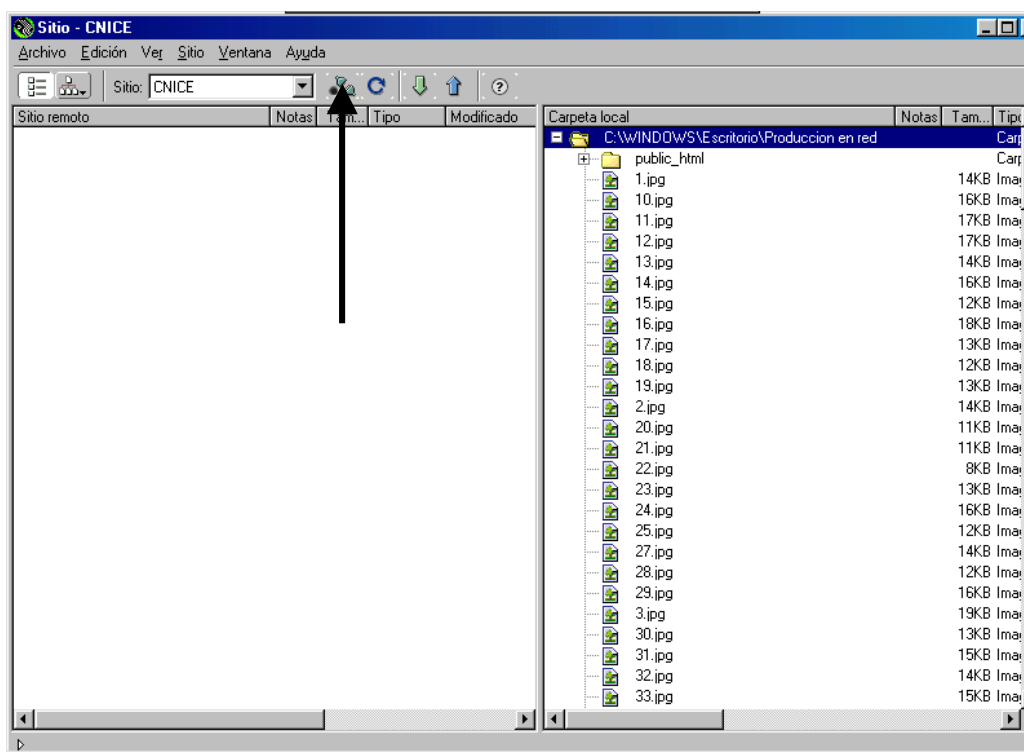


desplegable FTP, mostrándose los diferentes campos a rellenar con los datos proporcionados por nuestro servidor. Aceptamos y comprobaremos que se ha



activado el icono de conexión que aparece en la parte superior. Clicamos sobre él y se realizará la conexión con el servidor, apareciendo en la columna del sitio

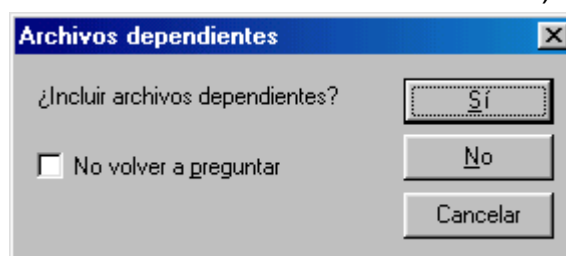
remoto las carpetas que haya asignado el servidor o un directorio único –



depende de los servidores.

Lo que tenemos que hacer es ir colocando –simplemente basta con arrastrar desde la columna derecha –sitio local- a la izquierda –sitio remoto-, los archivos que queramos subir, o bien ejecutar con los iconos que aparecen en la parte superior (colocar archivos, obtener archivos o actualizar archivos).

Debo comentar que es conveniente ir subiendo los **archivos html**, ya que el propio programa nos solicitará si queremos incluir los archivos dependientes de esa página html, es decir, todos aquellos que hemos insertado en ella como imágenes, audio, flash, etc.



Debemos esperar a que todos se hayan subido siguiendo la barra de progresión de la parte inferior. Si lo que queremos es actualizar una página y sólo hemos realizado cambios en el texto o fondos, por ejemplo, no necesitaremos incluir otra vez los archivos dependientes.

Por último una advertencia: cuidado con los archivos grandes de imágenes, películas o audio; antes habrá que optimizarlos con Fireworks u otro programa específico.