

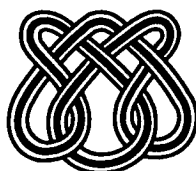
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

**Descobrimo o Ambiente Macromedia®
Dreamweaver 2.0**

**Renan Gonçalves Cattelan
Renata Pontin de Mattos Fortes**

Nº 43

NOTAS DIDÁTICAS



Instituto de Ciências Matemáticas de São Carlos

Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

ISSN - 0103-2585

**Descobrimo o Ambiente Macromedia®
Dreamweaver 2.0**

**Renan Gonçalves Cattelan
Renata Pontin de Mattos Fortes**

Nº 43

NOTAS DIDÁTICAS DO ICMC

**São Carlos
Dez./1999**

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

Descobrimdo o Ambiente
Macromedia® Dreamweaver 2.0

Renan Gonçalves Cattelan¹

cattelan@icmc.sc.usp.br

Renata Pontin de Mattos Fortes

renata@icmc.sc.usp.br

Notas Didáticas do ICMC

São Carlos
Dezembro/1999

¹ Bolsista PET/CAPES

Sumário

1. INTRODUÇÃO	5
2. AMBIENTE	6
3. IMAGENS	8
3.1 INSERINDO IMAGENS:	8
3.2 PROPRIEDADES DA IMAGEM:	8
3.3 MAPEAMENTO DE IMAGENS:	9
4. TABELAS	11
4.1 PROPRIEDADES DA TABELA:	11
5. FORMULÁRIOS	13
5.1 CRIANDO UM FORMULÁRIO:	13
6. FRAMES	15
6.1 TRABALHANDO COM FRAMES:	15
6.2 PROPRIEDADES DO FRAMESET:	16
6.3 PROPRIEDADES DA FRAME:	16
6.4 NOFRAMES:	17
7. HIPERLINKS	18
7.1 DEFININDO LINKS:	18
7.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE LINKS:	18
7.2.1 CHECAGEM DE LINKS:	18
7.2.2. CAMINHOS ABSOLUTOS E CAMINHOS RELATIVOS:	19
7.3 ÂNCORAS:	19
8. LAYERS	21
8.1 PROPRIEDADES DE LAYERS:	22
9. STYLE SHEETS	23
9.1 CRIANDO/UTILIZANDO/EDITANDO STYLES:	23
10. BEHAVIORS	26
11. TIMELINES	27
12. APPLLET JAVA, ACTIVEEX, PLUGIN, FLASH E SHOCKWAVE	29
12.1 PROPRIEDADES DE APPLETS JAVA:	29
12.2 PROPRIEDADES DE ACTIVEEX:	29
12.3 PROPRIEDADES DE PLUGIN:	30
12.4 PROPRIEDADES DE FLASH E SHOCKWAVE:	30
13. GERENCIAMENTO DO SITE	32
13.1 DEFININDO UM SITE LOCAL:	32
13.2 TRANSFERINDO ARQUIVOS:	34
13.3 CHECK IN E CHECK OUT:	34
14. LIBRARIES	37
14.1 PROPRIEDADES DE LIBRARY:	37
15. REFERÊNCIAS	38

1. Introdução

Com a crescente disseminação da Internet, abre-se um amplo espaço para o surgimento de ferramentas que auxiliem a produção de material para web.

Dentre as novas ferramentas desenvolvidas encontra-se o Macromedia Dreamweaver, projetado para criar, gerenciar e manter websites de portes variados.

Atualmente em sua segunda versão, esse produto destaca-se pela facilidade de uso, pela concisão e eficiência do código HTML gerado e pelos vários recursos de gerenciamento do site nele incorporados.

Tais fatores foram decisivos na escolha do Macromedia Dreamweaver como ferramenta básica para o desenvolvimento da nova versão do site do ICMC/USP, que foi disponibilizada em 1999.

Este manual visa apresentar ao leitor essa nova ferramenta. Para tanto, as próximas seções descrevem de forma didática os recursos que a ferramenta oferece.

2. Ambiente

A interface do Macromedia Dreamweaver 2.0 caracteriza-se por uma janela de edição, e barras flutuantes, como mostrado na figura 1.

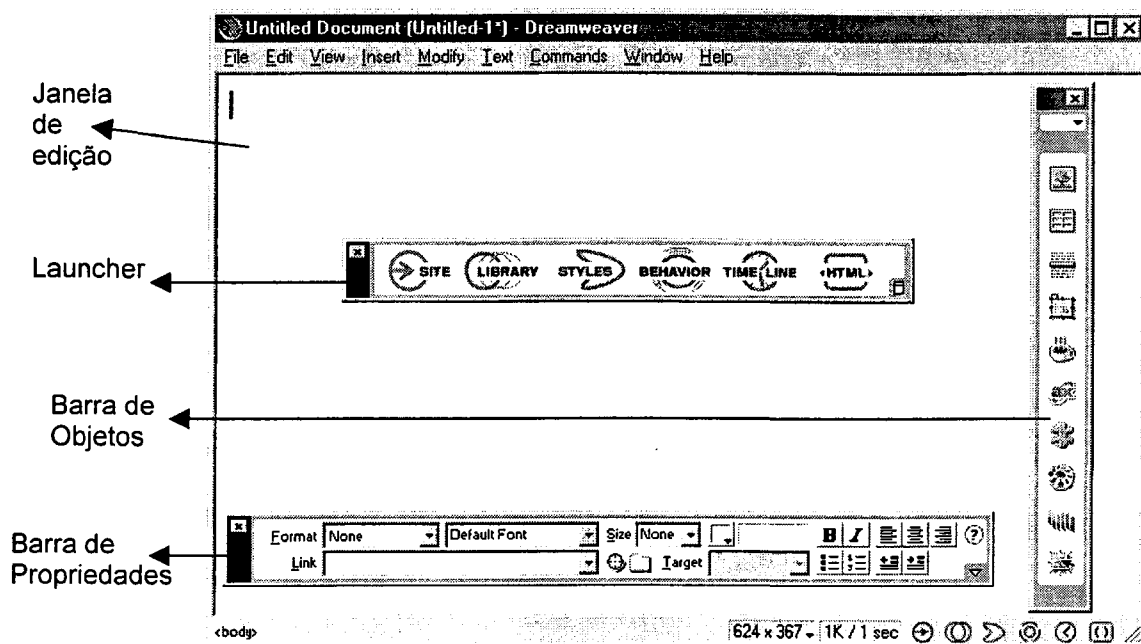


Figura 1: Tela principal do Dreamweaver

Janela de Edição:

Trata-se do ambiente de edição, no qual podemos inserir texto, objetos, etc. Além disso, permite visualizar o documento aproximadamente como ele aparecerá no browser. Na parte inferior da Janela de Edição obtemos informações importantes como a tag do objeto selecionado e tempo estimado de download do documento atual.

Barra de Objetos:

Contém quatro categorias de objetos:

- Common que engloba os elementos mais genéricos;
- Forms contendo os objetos para edição de formulários;
- Head referente as informações contidas no elemento <HEAD>...</HEAD> do código HTML.

Invisibles cria elementos que não são visíveis na Janela de Edição (comentários, âncoras, scripts, etc.).

Barra de Propriedades:

Apresenta as propriedades do elemento selecionado. Por exemplo, se você selecionar um bloco de texto, através da Barra de Propriedades será possível alterar tamanho, fonte, cor e demais atributos do texto.

Além disso, existem várias janelas com funções bem específicas:

HTML nesta janela, podemos visualizar e editar manualmente o código HTML.

Timelines permite gerenciar os recursos de linha do tempo.

Behaviors permite interagir com objetos através de eventos / ações.

Styles permite gerenciar diversos atributos de formatação.

Library janela para gerenciamento de bibliotecas.

Site para organização dos arquivos e gerenciamento remoto do site.

Estas janelas podem ser acessadas através da opção WINDOW na barra de menu, ou através da barra Launcher (vide figura 1).

3. Imagens

O Dreamweaver é capaz de trabalhar com os principais formatos de imagem (gif, jpg, jpeg, png). Manipular imagens com o Dreamweaver é uma tarefa bem simples, conforme veremos a seguir:

3.1 Inserindo imagens:

Para inserir uma imagem na janela de edição basta posicionar o cursor na posição desejada e clicar em **INSERT > IMAGE**. Quando a caixa de diálogo aparecer, digite o caminho e nome da imagem ou clique em **BROWSER** para escolher uma.

Alternativamente a isso, você também pode inserir uma imagem clicando no ícone **IMAGE** na Barra de Objetos. O procedimento é análogo.

Caso você selecione uma imagem de um diretório externo ao atual, será exibida uma caixa de diálogo perguntando-lhe se deseja copiar a imagem para o diretório atual. Embora não seja regra, é aconselhável que a imagem seja copiada. Caso você selecione uma imagem de um site externo (uma URL), a imagem não poderá ser visualizada na janela de edição.

3.2 Propriedades da imagem:

As propriedades da imagem podem ser configuradas através da barra de propriedades, bastando para isso selecionar a imagem na janela de edição.

Image	esta opção associa um nome a imagem selecionada. A vantagem de associar um nome a imagem é que você pode referenciá-la em behaviors, Javascript, VBScript.
W e H	são atributos para o dimensionamento da imagem. Configuram largura e altura, respectivamente.
Src	especifica o caminho do arquivo fonte da imagem.
Link	especifica um link para a imagem.
Align	especifica um tipo de alinhamento para a imagem.

Alt	especifica um texto substituto para imagem.
V Space	adiciona espaço acima e abaixo da imagem.
H Space	adiciona espaço à direita e à esquerda da imagem.
Target	no caso de link e frameset, esse campo determina a frame alvo.
Border	determina a largura a borda ao redor da figura.
Low Src	seleciona uma imagem alternativa de baixa resolução.
Map...	habilita o mapeamento da imagem.
Edit	permite a edição da imagem através de um programa de edição previamente especificado.

3.3 Mapeamento de imagens:

Mapear uma imagem nada mais é do que associar links a diferentes regiões dessa imagem.

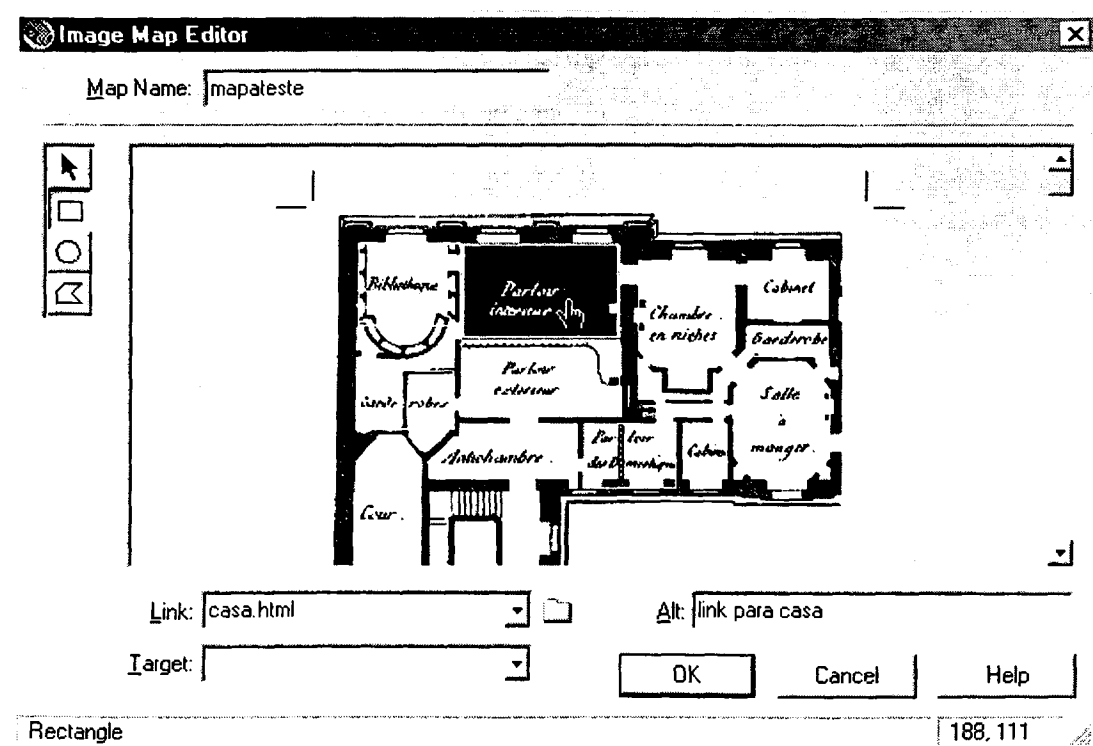


Figura 2: Mapeamento de uma figura

É muito simples mapear uma imagem utilizando o Dreamweaver: primeiramente, selecione a imagem que deseja mapear, em seguida, na barra de propriedades da figura clique o botão MAP..., aparecerá uma caixa de diálogo (Image Map Editor). Digite um nome para o mapa, selecione uma das ferramentas de demarcação, delimite uma região na imagem e associe um link a ela (preencha a caixa LINK). Escolha um texto substituto (ALT) e, no caso de um frameset, a frame alvo (TARGET). Repita o procedimento para quantas regiões desejar.

4. Tabelas

O uso de tabelas ainda é uma das melhores maneiras de se organizar e distribuir a informação (texto e imagens) em uma página HTML.

Para inserir uma tabela, basta selecionar a opção **INSERT > TABLE** na barra de menu ou simplesmente clicar no ícone **INSERT TABLE** na Barra de Objetos. Após isso, na caixa de diálogo que aparecerá, selecione o número de linhas e colunas desejadas. De volta à Janela de Edição, selecione uma célula da tabela e pode começar a inserir seu texto/imagem.

4.1 Propriedades da tabela:

As propriedades de uma tabela podem ser configuradas selecionando a tabela e fazendo uso da Barra de Propriedades. Abaixo segue uma descrição dessas propriedades:

Table name	associa um nome à tabela.
Rows e Cols	referem-se, respectivamente ao número de linhas e de colunas da tabela.
W e H	dimensões da tabela (largura e altura, respectivamente). Podem ser expressas em pixels ou em porcentagem.
CellPad	determina o tamanho do espaço entre os limites da célula e seu conteúdo.
CellSpace	determina o espaçamento entre as células.
Align	determina o tipo de alinhamento da tabela.
Border	refere-se a largura da borda.

Na Barra de Propriedades da tabela há ainda algumas opções extras de controle das dimensões da tabela (conversão das dimensões de pixels para porcentagem), além, é claro das opções de cores (para borda e segundo plano).

Também é possível utilizar-se das propriedades acima citadas apenas para linhas e colunas previamente selecionadas.

É possível fundir linhas e colunas através da opção MODIFY > TABLE > MERGE.

5. Formulários

Formulários são interfaces de interação com o usuário; através deles podemos coletar dados fornecidos pelo usuário.

Os formulários são compostos por controles (checkboxes, radio buttons, menus, etc.) e labels (que acompanham os controles).

Após o usuário preencher o formulário e validá-lo, geralmente através de um botão SUBMIT, a informação coletada é enviada ao servidor para ser processada por uma aplicação.

O Dreamweaver nos proporciona suporte até este ponto, o processamento da informação fica por conta de uma aplicação CGI, de um applet Java ou algo similar.

5.1 Criando um formulário:

Para criar um formulário basta posicionar o cursor na posição desejada e selecionar **INSERT > FORM** na barra de menu.

Você pode ainda criar um formulário utilizando-se da Barra de Objetos. Primeiramente, altere a categoria da Barra de Objetos de **COMMON** para **FORMS** (clique na seta de expansão situada no alto da Barra de Objetos). Após isso, na própria barra de objetos, clique no ícone **INSERT FORM**.

Feito um dos procedimentos acima, é hora de configurar as propriedades do formulário através da Barra de Propriedades: escolha um nome para o formulário preenchendo o campo **FORM NAME**, no campo **ACTION** especifique o nome da aplicação remota que deverá processar as informações (isso é feito digitando-se a URL da aplicação), por fim selecione o modo como as informações serão enviadas:

GET as informações serão anexadas a URL da aplicação.

POST as informações seguirão no corpo da mensagem.

Depois que o formulário foi criado, podemos inserir objetos nele (controles e labels). Para isso basta posicionar o cursor no interior do formulário e selecionar **INSERT > FORM OBJECT** seguido do objeto desejado. O objeto pode ser selecionado através do seu respectivo

ícone na Barra de Objetos (desde que a mesma esteja na categoria FORMS).

Dentre os possíveis objetos estão:

Text Field	campo para entrada de texto.
Button	para disparar ações (geralmente apenas SUBMIT e RESET).
Checkbox	para seleção de opções (aceita mais de uma).
Radio Button	para seleção de opções exclusivas (uma de cada vez apenas).
List menu	para seleção de valores pré-determinados dentro de um conjunto.
File Field	permite que os usuários naveguem seus discos e selecionem arquivo como fonte de dados para a aplicação remota.

Cada objeto deve receber um nome para efeito de identificação e Ter suas propriedades corretamente configuradas (tipo de entrada, valores iniciais, etc.).

6. Frames

Frames permitem a visualização de múltiplos documentos através da divisão da janela do browser em regiões de navegação independente. Cada uma dessas regiões recebe o nome de frame. Ao arquivo que define uma página com frames, damos o nome de frameset.

A cada frame devemos associar um nome, isso torna possível referenciar cada um deles separadamente. Assim, interações executadas em um frame podem alterar o conteúdo de outra.

6.1 Trabalhando com Frames:

Para inserir um frame em um documento basta selecionar **MODIFY > FRAMESET > SPLIT FRAME LEFT, RIGHT, UP ou DOWN**, cada uma dessas opções é responsável pela inserção de um frame à esquerda, à direita, na parte superior ou inferior do documento, respectivamente.

Criado frame, você pode editar seu conteúdo utilizando-se de qualquer recurso HTML, afinal o conteúdo de um frame é um documento HTML como outro qualquer. Você pode, por exemplo, inserir frames dentro de um frame (chamamos isso de nested frameset).

Ao trabalhar com frames no Dreamweaver, é interessante utilizar-se da janela **FRAMES**, para tal selecione **WINDOW > FRAMES** na barra de menu (ou pressione **Ctrl+F10**). Através da janela **FRAMES** fica muito fácil selecionar e controlar um frame específico (basta clicar no frame desejado).

Para salvar um documento em um frame, posicione o cursor no frame desejado e selecione **FILE > SAVE** na barra de menu. Caso deseje salvar o frameset selecione **FILE > SAVE FRAMESET**.

É possível dimensionar um frame clicando e arrastando suas bordas (caso necessário, selecione **VIEW > FRAME BORDERS**).

Para remover um frame basta arrastar uma de suas bordas para fora do limites do frameset.

6.2 Propriedades do Frameset:

Borders	permite controlar sobre as bordas do frameset, escolha YES para bordas 3D coloridas, ou NO para bordas superficiais em cinza.
Border Width	define a largura da borda.
Column/Row	determinam as dimensões do frame (valor + unidade).
Border Color	determina a cor da borda (caso o atributo Borders esteja setado par YES).

6.3 Propriedades da frame:

Frame Name	associa um nome ao frame selecionado.
Src	especifica o documento que ela exibirá.
Scroll	habilita ou desabilita o uso de barras de rolagem.
No Resize	se checado, impede que o usuário redimensione o frame.
Border	define a existência ou não de bordas (tem prioridade sobre o atributo Border definido nas propriedades do frameset).
Border Color	define a cor da borda caso a opção anterior esteja configurada como YES.
Margin Width	define o espaço (em pixels) entre as bordas laterais do frame e o seu conteúdo.
Margin Height	define o espaço (em pixels) entre as bordas superior e inferior do frame e o seu conteúdo.

6.4 NOFRAMES:

Para o caso de browsers antigos, que não suportam o uso de frames, podemos definir um conteúdo alternativo para exibição. Basta selecionar **MODIFY > FRAMESET > EDIT NOFRAMES CONTENT**.

7. Hiperlinks

7.1 Definindo links:

Para definir um hiperlink basta selecionar um bloco de texto ou uma imagem. Em seguida preencha a caixa LINK na barra de propriedades (ou selecione um arquivo da árvore de diretórios clicando o ícone em forma de pasta situado na frente da caixa LINK). Caso deseje apontar para uma âncora, digite o nome da âncora precedido pelo símbolo de cerquilhas (#) – Vide seção 7.3.

Em seguida selecione uma das opções para a caixa TARGET, dentre as quais:

- _blank: abre o documento em uma nova janela do browser.
- _parent: abre o documento no frameset ou janela ancestral a que contem o link.
- _self: abre o documento no mesmo frame ou janela que contém o link.
- _top: carrega o documento em toda a extensão da janela do browser, mesmo que para isso tenha que remover frames.

Caso esteja trabalhando com frames, seus nomes também constarão entre as opções acima.

7.2 Considerações sobre Links:

Como já foi anteriormente dito, o Dreamweaver possui mecanismos para o gerenciamento da teia de links do site, sendo capaz de produzir relatórios com uma listagem de links quebrados, links externos e arquivos órfãos.

7.2.1 Checagem de Links:

Use essa opção para procurar por links quebrados e arquivos sem referência. Ela pode ser utilizada para verificar os links em um arquivo aberto, em uma porção do site local ou no site inteiro. Links externos são apenas listados, uma vez que não podem ser conferidos.

Para fazer a checagem de links em um arquivo local, basta salvar o arquivo e selecionar FILE > CHECK LINKS > THIS DOCUMENT.

Para checar uma parte do site: na janela do site, selecione os arquivos desejados, clique com o botão direito e escolha CHECK LINKS > SELECTED FILES/FOLDERS. Caso deseje fazer a checagem no site inteiro selecione ENTIRE SITE.

Feito um dos procedimentos acima, o Dreamweaver abre uma janela contendo o resultado da checagem. Caso tenha encontrado problemas, ele os listará. Para corrigir os links quebrados basta selecionar o link e digitar o caminho e o nome corretos do arquivo.

7.2.2. Caminhos Absolutos e Caminhos Relativos:

Ao trabalharmos com hyperlinks, há, basicamente, três maneiras de referenciá-los:

Caminhos Absolutos:

1.2.1.1.1.1.1.1 Geralmente usados para referenciar documentos externos ao site e que consistem de endereços completos, como por exemplo, "http://www.usp.br".

Caminhos Relativos:

Como o próprio nome diz, referencia documentos de acordo com a localização do arquivo atual. Por exemplo, "atividades.html" referencia o arquivo de mesmo nome localizado no diretório corrente. Um outro exemplo, "../cv/curriculum.html" referencia um arquivo de nome "curriculum.html", que está dentro do diretório "cv", que por sua vez está um nível acima do diretório atual.

7.3 Âncoras:

Usaremos a designação âncora para referenciar links que apontam para uma região nomeada dentro do mesmo documento HTML.

Para inserir âncoras:

Posicione o cursor na posição em que deseja inserir a âncora. Na barra de menu, clique INSERT > ANCHOR (ou, na barra de ferramentas, selecione a categoria INVISIBLES e clique no ícone INSERT ANCHOR). Após isso, na barra de propriedades, digite um nome para identificar a âncora.

8. Layers

Layer é um dos novos recursos DHTML (Dynamic HTML). Trata-se de uma região delimitada, capaz de conter código HTML, que pode ser posicionada em qualquer ponto na janela do browser.

É possível sobrepor layers, ocultá-las, movê-las, enfim, elas possuem muitas utilidades.

Layers são suportadas por browsers 4.0 ou superiores.

Para criar uma layer, posicione o cursor na posição desejada na janela de edição e selecione INSERT > LAYER na barra de menu. Ou, clique o ícone DRAW LAYER na Barra de Objetos e desenhe a layer na janela de edição (clicando e arrastando o mouse).

Para selecionar uma layer basta clicar em sua caixa de seleção, a partir da caixa de seleção é possível mover a layer pela janela do browser. Vide figura 3.

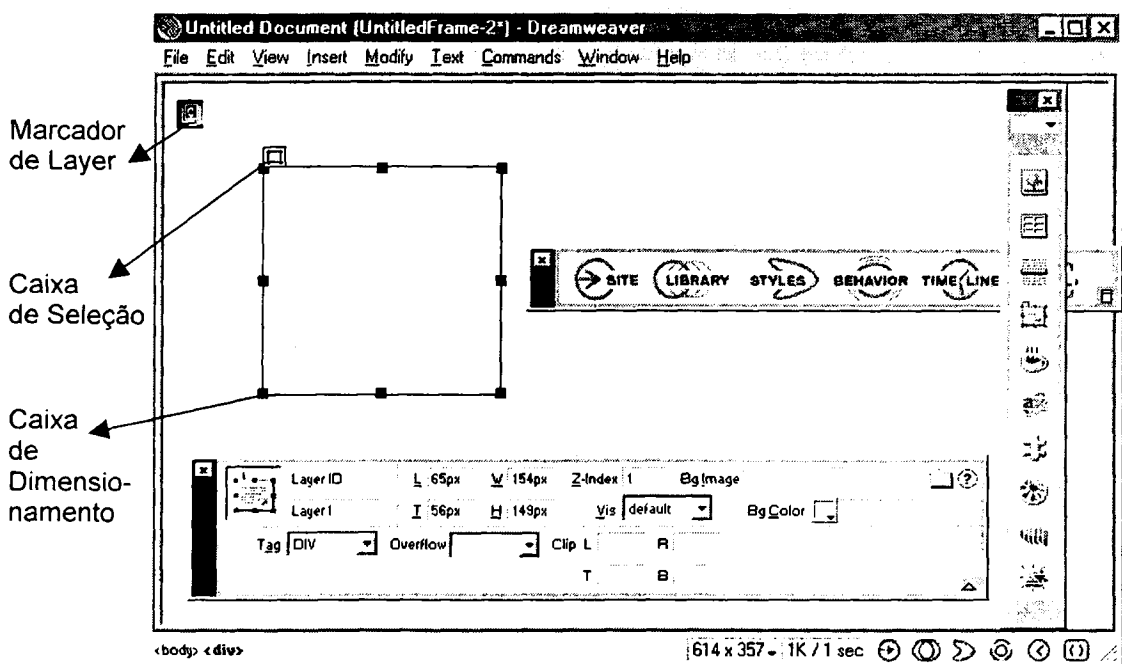


Figura 3: Trabalhando com layers

Também é possível selecionar uma layer através do Marcador de Layer (basta clicá-lo). Para alterar as dimensões da layer utilize uma das caixas de dimensionamento.

8.1 Propriedades de layers:

Layer ID	associa um nome à layer selecionada.
L e T	especificam o posicionamento da layer em relação à extremidade superior esquerda da janela do browser.
W e H	especificam a largura e altura da layer, respectivamente.
Z-index	indica a posição que a layer ocupa em uma pilha (a layer que possuir o maior valor em Z-index está no topo da pilha). Pode assumir tanto valores positivos quanto negativos.
Vis	visualiza/oculta a layer.
Bg Image	determina uma imagem de segundo plano para a layer.
Bg Color	determina uma cor para o segundo plano.
Tag	determina se a layer é do tipo CSS (SPAN e DIV tags) ou Netscape (LAYER e ILAYER tags).
Overflow	determina o que acontece se o conteúdo da layer excede seu tamanho (somente para layer do tipo CSS).
L, R, T e B	determina a partir de que distância das bordas, o conteúdo fica visível.
Src	permite que outro documento HTML seja carregado dentro da layer (somente para layers do tipo Netscape).
A/B	determina quais layers estão acima ou abaixo da layer atual na pilha (somente para layers do tipo Netscape).

9. Style Sheets

Outro interessante recurso DHTML incorporado pelo Dreamweaver são os Style Sheets (“Folhas de estilo”), trata-se de um conjunto de atributos de formatação identificados por um nome simples. Dessa forma, um bloco de texto associado ao nome do style será formatado segundo suas especificações.

Usando styles, é possível formatar atributos como fonte, tamanho, alinhamento, cor, segundo plano, etc.

Atributos de formatação aplicados manualmente a um bloco de texto têm prioridade sobre styles.

O Dreamweaver trabalha com dois tipos de styles:

- | | |
|-----------------|--|
| HTML tag styles | que redefine a formatação atribuída por uma tag da linguagem. |
| Custom styles | definem atributos de formatação para blocos de texto associados ao seu nome. É identificado com um atributo class. |

9.1 Criando/Utilizando/Editando styles:

Para criar um novo style, selecione a opção WINDOW > STYLES, aparecerá uma caixa de diálogo contendo uma lista dos styles existentes. Clique o botão STYLE SHEET situado na extremidade inferior da janela STYLES. Será apresentada uma nova caixa de diálogo, clique o botão NEW. Selecione um nome para o novo style e o seu tipo (conforme descrito acima), clique OK. Vide figura 4. Em seguida, será apresentado um formulário com diversos atributos de formatação, selecione-os conforme desejado. Vide figura 5.

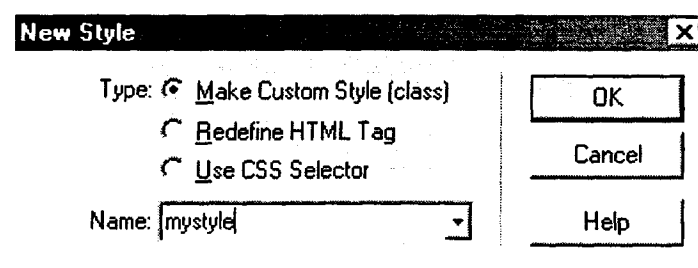


Figura 4: Definindo um novo style

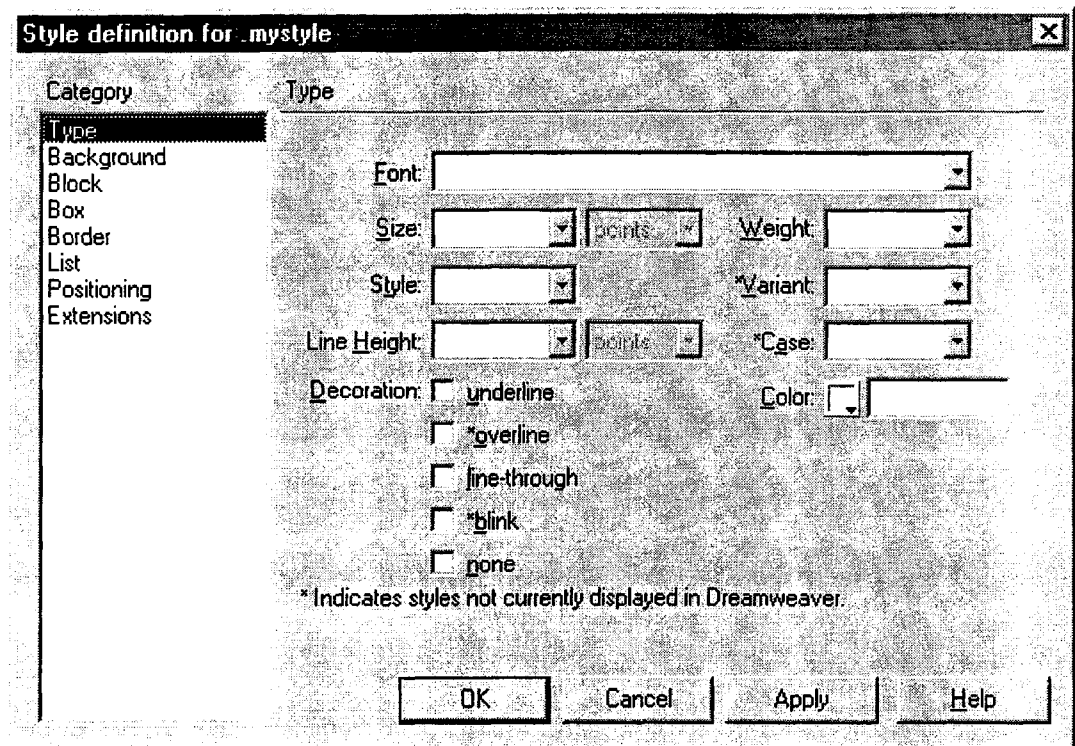


Figura 5: Selecionando os atributos de formatação

O procedimento anterior define os styles no elemento HEAD do código HTML gerado. Entretanto, podemos criar ou utilizar styles através de um arquivo externo. Dessa forma, podemos utilizar seus atributos em vários documentos distintos, bastando para isso referenciá-lo.

Um Style Sheet Externo nada mais é que um arquivo com extensão .css contendo apenas atributos de formatação. Para utilizar um style externo basta clicar o botão STYLE SHEET na janela STYLES, em seguida clicar o botão LINK na nova caixa de diálogo e especificar a localização do arquivo (extensão .css). Vide Figura 6. Caso digite um nome que não existe, estará criando um novo style externo. Feito isso, o resto é análogo, definindo nome de classes (styles) e escolhendo os atributos de formatação.

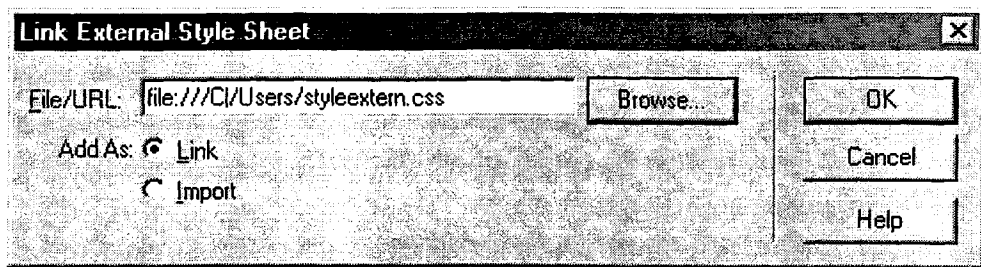


Figura 6: Referenciando um style externo.

Para editar ou inserir classes em um style externo basta, na janela EDIT STYLE SHEET, dar um duplo clique no ícone do style externo e seguir os procedimentos anteriormente descritos para criação de classes (styles). Concluída essa operação, clique o botão SAVE.

Ao trabalhar com styles externos, uma ressalva deve ser feita, quando um style externo é alterado, todos os documentos que o referenciam sofreram alterações. Esse é um mecanismo que se por um lado ocasiona alterações não realizadas efetivamente por manipulação dos arquivos das páginas para apresentação, se torna, por outro lado, um recurso que beneficia em muito a árdua tarefa de manutenção de um grande volume de páginas, de forma automática.

10. Behaviors

Mais um recurso que pode ser classificado como DHTML. Um behavior é definido por um par evento/ação. Um determinado evento (uma interação com o usuário, por exemplo) dispara uma ação. Para que uma ação seja disparada pode ser necessário mais que um evento, da mesma forma, um único evento pode disparar várias ações.

O Dreamweaver torna simples anexar behaviors a uma página HTML:

Primeiramente, selecione um objeto (para selecionar o documento inteiro basta clicar a tag BODY situada na barra de status). Em seguida clique WINDOW > BEHAVIORS na barra de menu. Será aberta a janela BEHAVIORS. Vide figura 7. Clique o botão que contem o símbolo +, selecione uma ação e configure seus parâmetros. Ainda na janela BEHAVIORS selecione o evento responsável por disparar essa ação.

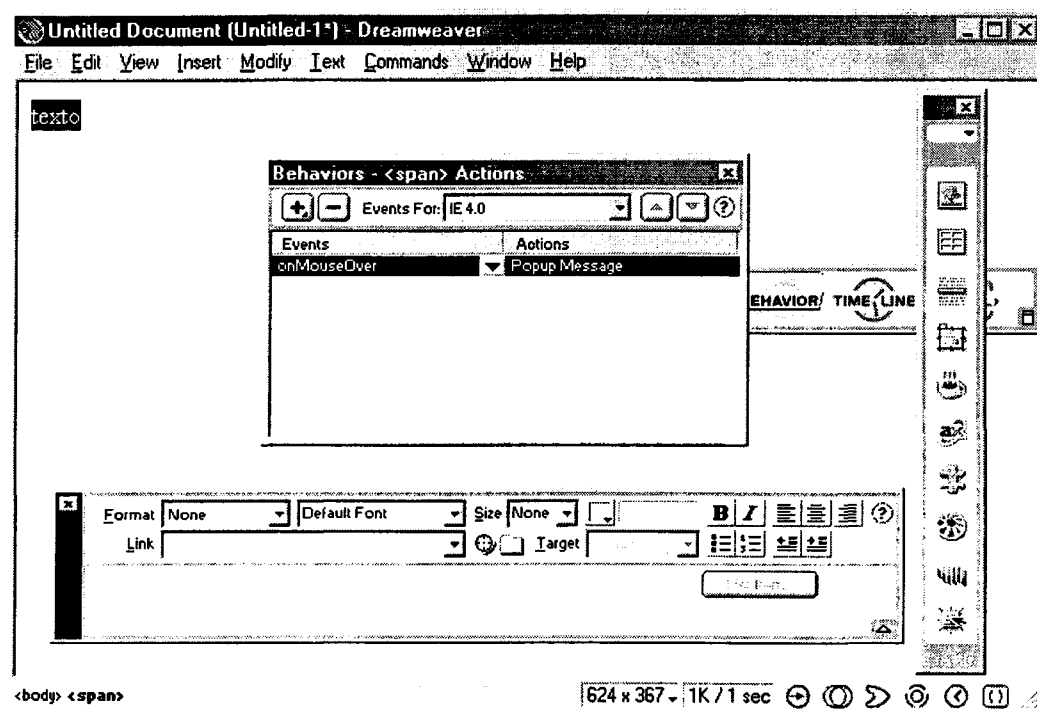


Figura 7: Definindo Behaviors

Através da janela BEHAVIORS também é possível alterar ou remover behaviors.

11. Timelines

Outro recurso DHTML incorporado pelo Dreamweaver. Fazendo uso de timelines é possível criar animações alterando a posição e as propriedades de uma layer.

Para criar uma timeline, mova a layer para uma posição inicial (esta será a posição de início da animação). A seguir, selecione WINDOW > TIMELINES. Selecione novamente a layer e clique em MODIFY > ADD OBJECT TO TIMELINE. Na janela TIMELINES (vide figura 8) clique na keyframe no fim do canal. Arraste a layer para uma nova posição (esta será a posição final da animação). Esse procedimento criará uma animação simples (a layer irá se deslocar ao longo de uma linha reta). Para modificar a trajetória, é necessária a inserção de novas keyframes, para isso, clique em uma posição do canal e selecione MODIFY > TIMELINE > ADD KEYFRAME. Selecione a keyframe desejada e mova a layer na janela de edição. Cada keyframe inserida determina uma posição da layer. A animação é composta então por uma keyframe inicial, por uma keyframe final e por um conjunto de keyframes intermediárias.

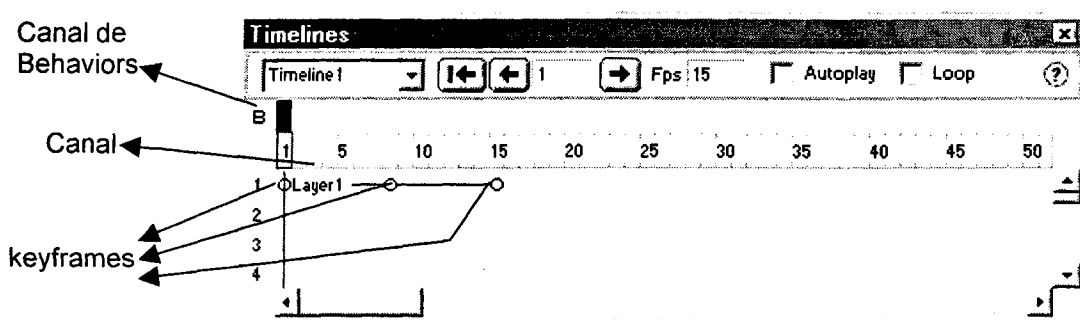


Figura 8: Apresentação da janela Timelines

Selecionando uma keyframe, é possível alterar diversos atributos da layer como, por exemplo, tamanho, visibilidade, ordem de empilhamento (Z-index). Para tal, basta selecionar a keyframe e alterar as propriedades da layer na Barra de Propriedades.

Ao criar uma animação você pode fazer uso das caixas de checagem AUTOPLAY e LOOP situadas na extremidade superior esquerda da janela TIMELINES (vide figura anterior). AUTOPLAY faz com que a animação se inicie automaticamente com o carregamento da página. LOOP faz com que a animação rode indefinidamente enquanto a página estiver aberta no browser.

Cada objeto inserido em uma timeline ocupa um canal, é nesse canal que podemos adicionar keyframes e controlar as propriedades do objeto.

É possível trabalhar com várias timelines, cada uma controlando uma parte distinta da página. Para inserir novas timelines selecione **MODIFY > TIMELINE > ADD TIMELINE** na barra de menu. Procedimento análogo deve ser feito para se remover, **MODIFY > TIMELINE > REMOVE TIMELINE**, e para renomear uma timeline, **MODIFY > TIMELINE > RENAME TIMELINE**.

Para usar behaviors em timelines, duplo clique em um dos quadros do canal de behaviors (vide figura anterior) e defina um par evento/ação através da janela **BEHAVIORS**. Entre as ações permitidas estão:

- | | |
|----------------------|--|
| Go to timeline frame | permite saltos entre os quadros da animação. |
| Play timeline | inicia uma animação a partir do primeiro quadro. |
| Stop timeline | pára uma animação. |

12. Applet Java, ActiveX, Plugin, Flash e Shockwave

Para inserir qualquer um desses elementos basta posicionar o cursor na posição desejada e clicar o botão apropriado na Barra de Objetos.

12.1 Propriedades de Applets Java:

Applet name	associa um nome ao applet para efeito de identificação.
W e H	determinam as dimensões do applet em pixels.
Code	especifica o arquivo que contem o applet.
Base	especifica o diretório que contem o applet.
Align	determina um tipo de alinhamento para o applet.
Alt	especifica um conteúdo alternativo para o applet (uma imagem, etc.).
V e H Space	determinam o espaço entre as bordas e o conteúdo do applet.
Parameters	abre uma caixa de diálogo para definição de parâmetros extra.

12.2 Propriedades de ActiveX:

ActiveX	associa um nome para identificação.
W e H	especificam as dimensões (largura e altura, respectivamente) do ActiveX.
ClassID	identifica o controle ActiveX para o browser.
Base	determina a URL que contem o controle ActiveX.
Embed	provoca a inserção da tag EMBED junto a tag OBJECT do controle ActiveX.

Src	se a opção anterior estiver habilitada, determina o arquivo a ser usado pelo plug-in.
Align	define o tipo de alinhamento.
V e H Space	define a quantidade de espaço entre as bordas.
Base	especifica um diretório com arquivos de dados que podem ser carregados pelo controle ActiveX.
Data	especifica um arquivo de dados para o controle do ActiveX carregar.
ID	parâmetro opcional de identificação.
Border	especifica a largura da borda em pixels.
Parameters	define parâmetros extra.

12.3 Propriedades de Plugin:

Plugin	associa um nome ao plugin.
W e H	determinam as dimensões do plugin.
Src	especifica o arquivo fonte.
Plg URL	especifica a URL de onde o usuário pode baixar o plugin.
Align	determina o tipo de alinhamento.
V e H Space	especificam a quantidade de espaço entre as bordas e o conteúdo do plugin.
Border	especifica a largura da borda.
Parameter	permite a especificação de parâmetros extra.

12.4 Propriedades de Flash e Shockwave:

Flash/Shockwave	associam um nome ao filme.
-----------------	----------------------------

W e H	determinam as dimensões da animação.
File	especifica o caminho do arquivo fonte.
Bgcolor	especifica uma cor para o segundo plano.
ID	especifica uma identificação opcional para parâmetros ActiveX.
Border	especifica a largura da borda.
V e H Space	determinam a quantidade de espaço entre as bordas e o conteúdo do filme.
Quality	especifica a qualidade do filme (somente para Flash movies).
Scale	configura o parâmetro SCALE para o filme (somente para Flash).
Autoplay	faz com que a animação se inicie automaticamente com o carregamento da página.
Loop	faz com que a animação fique rodando repetidamente.
Alt img	especifica uma imagem alternativa caso o browser não suporte as animações.

13. Gerenciamento do Site

O Dreamweaver possui um eficiente mecanismo para organizar e gerenciar os arquivos de um website. Ele recria a estrutura do site remoto (arquivos e diretórios) em um sistema local e monitora todas as tarefas de transferência de arquivos e organização dos links.

13.1 Definindo um site local:

Na barra de menu, escolha FILE > NEW SITE. Na categoria LOCAL INFO defina um nome, um diretório no disco local (dentro do qual serão armazenados os arquivos e diretórios). Vide figura 9. É aconselhável checar a opção CACHE para agilizar eventuais atualizações de links.

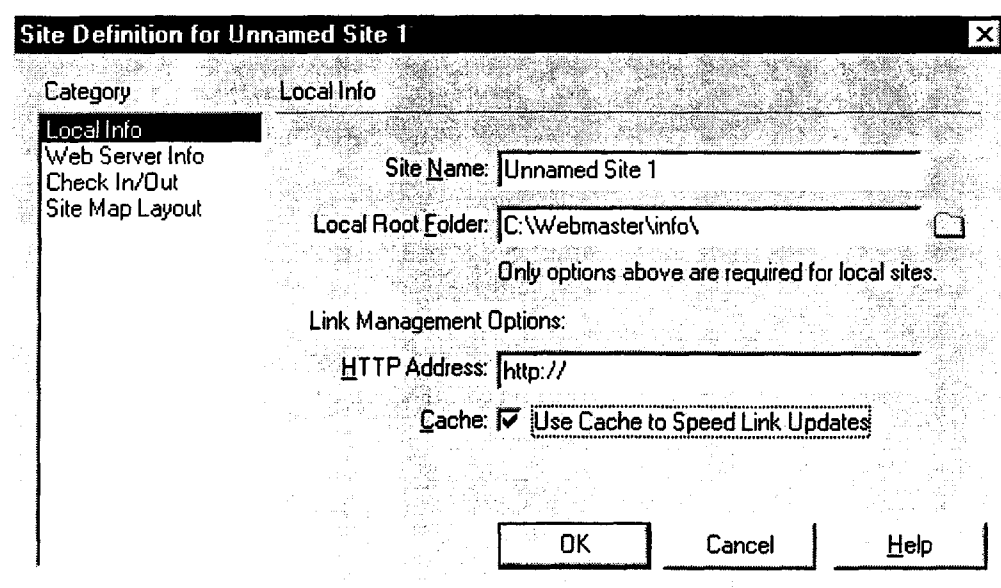


Figura 9: Definindo um site local

Se você desejar associar seu site local a um site remoto, siga as instruções abaixo:

- Ainda na categoria LOCAL INFO, entre com o endereço HTTP do site remoto.
- Na categoria WEB SERVER INFO selecione o tipo de acesso ao servidor (LOCAL/NETWORK ou FTP). Caso tenha optado pela primeira opção (LOCAL/NETWORK), preencha o campo REMOTE FOLDER, que indica a localização remota dos arquivos do site.

- Se a sua opção for a segunda (FTP), entre com o nome do HOST FTP (máquina que hospeda o site remoto), HOST DIRECTORY (diretório que contém os arquivos do site na máquina remota), seu LOGIN e seu PASSWORD. Vide figura 10. Caso esteja se conectando à máquina remota através de firewall, cheque a opção USE FIREWALL e defina as informações necessárias em SITE FTP PREFERENCES (Na janela site selecione EDIT > PREFERENCES > SITE FTP).

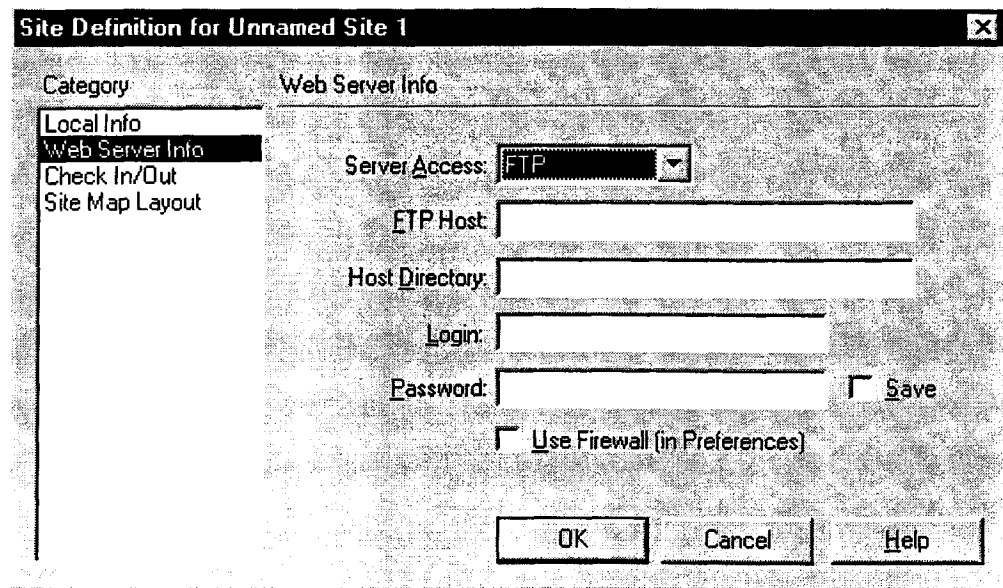


Figura 10: Definindo o tipo de acesso ao site remoto

Uma vez terminado, clique o botão CONNECT na janela SITE para se conectar à máquina remota.

Caso deseje abrir um site já existente, selecione FILE > OPEN SITE e selecione o site desejado. Se quiser alterar suas propriedades selecione FILE > OPEN SITE > DEFINE SITES, selecione o site desejado e clique o botão EDIT.

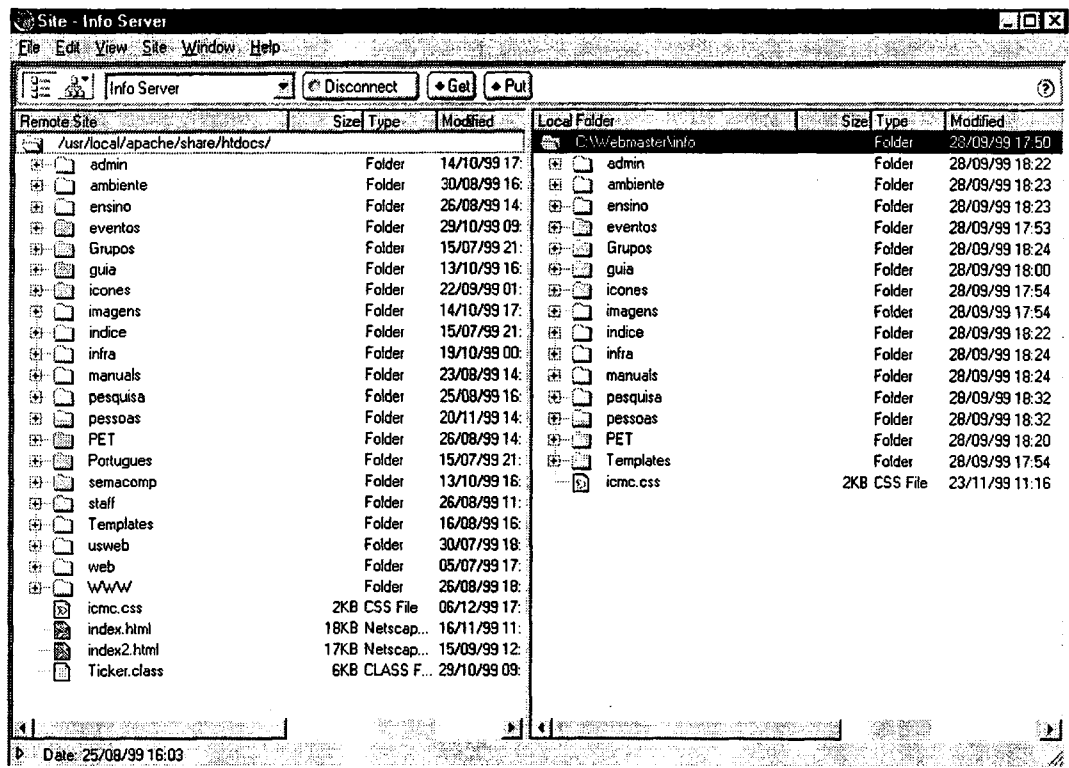


Figura 11: A janela Site

Na figura 11, o quadro esquerdo da janela SITE apresenta a estrutura de diretórios do site remoto, enquanto que o quadro direito apresenta a estrutura do site local.

13.2 Transferindo arquivos:

Uma vez conectado a um site remoto, a janela site deverá estar dividida em duas metades (caso isso não tenha ocorrido, clique a seta situada no canto inferior esquerdo da janela site). Como já foi dito, a metade da esquerda representa o site remoto, a da direita, o site local. Selecione os arquivos/diretórios desejados e utilize-se dos botões GET e PUT para download e upload, respectivamente. Clique OK quando interrogado sobre os arquivos dependentes.

13.3 Check in e Check out:

Suponha que você está editando um determinado arquivo do site remoto. Nesse meio tempo um de seus colegas de trabalho resolve editar o mesmo arquivo. Após horas de trabalho duro, você finalmente concluiu as alterações no arquivo e o transfere novamente para o site remoto. Algum tempo depois seu colega segue o mesmo procedimento. Resumindo, você perdeu seu trabalho, pois

seu arquivo foi substituído pelo arquivo de seu colega, o qual, obviamente, não contém suas alterações.

Caso esteja trabalhando em um ambiente cooperativo, ou seja, há mais de uma pessoa trabalhando no site, você pode lançar mão de um interessante recurso: trata-se da checagem de arquivos, que visa justamente evitar a desagradável situação acima descrita.

Para usar esse recurso deixe marcada a opção ENABLE FILE CHECK IN AND CHECK OUT na categoria CHECK IN/OUT na janela de definição do site. Vide figura 12.

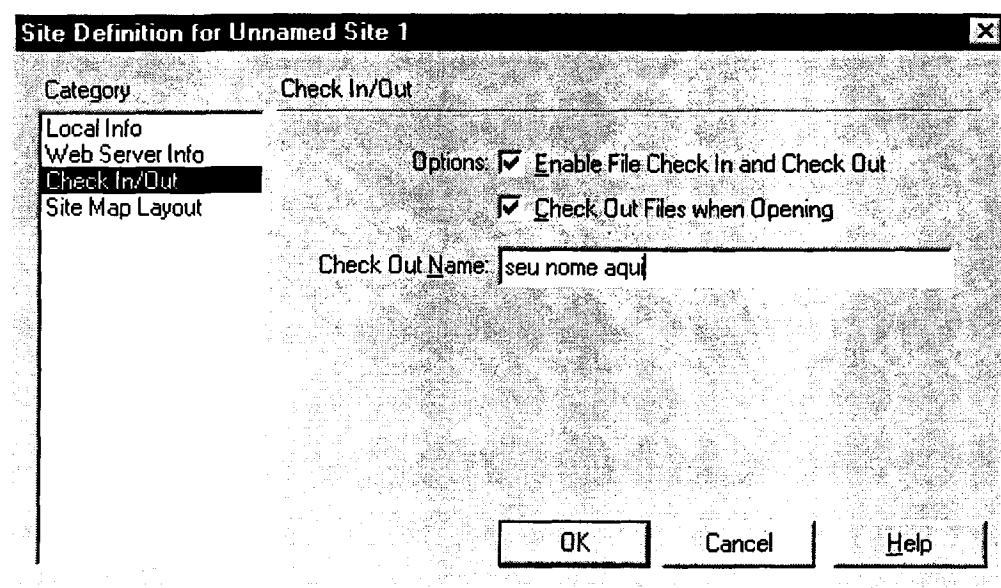


Figura 12: Habilitando o check in / check out

Assim, da próxima vez que você precise alterar um arquivo do site remoto e não quiser que a situação acima descrita volte a se repetir, selecione a opção check out para o referido arquivo, isso informará aos outros membros da equipe que este arquivo está sendo utilizado por você. Quando terminar seu trabalho e devolver o arquivo ao site remoto você poderá então selecionar a opção check in e re-disponibilizar o arquivo para toda a equipe. Da mesma forma você não poderá alterar um arquivo que tenha sido checked out por outro membro da equipe.

Quando, na janela site, você observar um arquivo com uma marca vermelha, isso significa que o arquivo foi checked out por outro membro da equipe. Quando observar um arquivo com uma marca verde, significa que ele foi checked out por você. Você só pode fazer check in em arquivos que tenham sido checked out por você.

Vale lembrar que o Dreamweaver não altera os atributos do arquivo remoto para somente leitura. Na verdade, o Dreamweaver cria um arquivo de mesmo nome com a extensão .lck no servidor remoto. Esse arquivo contém informações sobre quem fez o checked out, a data e a hora. Dessa forma, se alguém utilizar um outro programa, que não o Dreamweaver, para transferir o arquivo, poderá sobrescrevê-lo.

Para fazer a checagem de arquivos:

- Na janela do site, selecione os arquivos desejados. No item de menu FILE, escolha CHECK IN ou CHECK OUT conforme a necessidade.

14. Libraries

Libraries são úteis para reproduzir partes específicas de um documento. Para criar uma library, selecione a parte do documento que será usualmente reutilizada. Selecione WINDOW > LIBRARY ou escolha MODIFY > LIBRARY > ADD OBJECT TO LIBRARY. Selecione um nome para a library recém criada.

Para adicionar o conteúdo de uma library a uma página, posicione o cursor na posição desejada e, na janela LIBRARY, selecione a library e clique em ADD TO PAGE. Com isso, será criado um elo entre a library e o documento, sempre que você modificar o conteúdo da library, poderá atualizar a página. Isso se torna extremamente útil em grandes sites, pois torna possível atualizar inúmeras páginas instantaneamente.

Para atualizar uma página que possui um elo com uma library basta clicar em MODIFY > LIBRARY > UPDATE CURRENT PAGE (apenas para o documento atual) ou UPDATE PAGES... (para referenciar as demais páginas ligadas à library).

14.1 Propriedades de library:

Src	mostra a localização do arquivo fonte da library.
Make Editable	quebra o elo entre a biblioteca e o documento atual.
Recreate	sobreescreve a library atual com o conteúdo selecionado.
Open	abre uma janela com o conteúdo da library, nessa janela podemos editar o conteúdo.

15. Referências

Catro, M. A. S.; Moreira, E. S. O ICMSC na World-Wide Web, São Carlos, ICMC, 1995 (Relatório Técnico ICMC-USP, 35)

Macromedia® Dreamweaver, Using Dreamweaver, 1997.