

## **1. ORIENTACIONS PRÈVIES**

### **a) Orientacions Pedagògiques**

#### **COMUNICAR AMB CLAREDAT**

**“Despacito y buena letra”**

##### **Quin és l'objectiu?**

Si una persona visita la vostra pàgina, hauria de saber explicar de què anava aquesta. És a dir, hem de transmetre la idea central de manera clara i breu. No ens podem permetre que la gent faci *zapping* i “passi” de llarg.

##### **Obstacles**

1r. Disposeu d'entre un i tres segons per copçar l'atenció dels visitants. Si la pàgina triga molt a carregar-se o és lletja, els impacients (i en són una colla) fugiran. Hem de transmetre “qualitat”.

2on. Disposeu de deu segons més per convèncer els internautes que la vostra pàgina és accessible, senzilla, fàcil d'utilitzar, ...

3r. Finalment, disposeu d'un minut per oferir un contingut interessant.

##### **Sintaxi**

Les imatges i els símbols utilitzats han de ser fàcilment compresos pels visitants. P.e. els botons endavant i endarrere d'un CD ens donen la idea d'avançar o retrocedir, doncs són símbols gairebé estàndars.

##### **Han de saber abans d'anar-hi**

Molts cops (sobretot als productes multimèdia) trobem que una part important és el fet que la gent hagi de descobrir o provar abans de saber cap a on va. A Internet és millor no jugar-se-la i donar indicis de cap a on anem de manera més aviat inequívoca (entre d'altres coses perquè les comunicacions no són tan fluïdes com ens agradaria i la factura de telèfon ...)

## COHERÈNCIA VISUAL, CONCEPTUAL I MECÀNICA

Les persones sempre busquem patrons que es repeteixin, associacions d'idees, mètodes estàndar, ... ens agrada estalviar neurones.

La nostra missió es contribuïr a aquest estalvi facilitant la visió de conjunt de la nostra pàgina. És a dir, podem relacionar els objectes per les seves característiques de forma, estil o color.

Hem de pensar de manera global i donar un aspecte de conjunt a totes les pàgines del web, és a dir, donar un aspecte homogeni.

Si fem un disseny previ tenint això en compte ens estalviarem neurones i desertors. (*veure croquis*)

### Navegació i accés a la informació

Les eines utilitzades per a la navegació i l'accés a la informació han de ser coherents. Això vol dir, no només quant a la seva colocació a la pantalla, sino també al seu etiquetat, els diferents estats d'acció, els sons associats a elles ...

Si el botó de retorn a la pàgina principal és una masia, no el canviem després per una catedral estil rococó (... és que era tan maca!). Això només contribuirà a la confusió dels nostres visitants.

### Coordinar l'estil

El material gràfic i d'altres mitjans es beneficiaran si les línies guia, les línies d'estil, són unificadores, inclosa la iconografia (estils, tamany, amplada de línia, colors, estats de botons), la fotografia (efectes especials, profunditat de color, ...), els marcs, els bords, les finestres (dimensions, textures, colors i localització), els sons (sons puntuals que acompanyin les accions, els ambients sonors o la música de diferents seccions, els nivells de volum, ...) i els formats d'arxiu.

## APROFITAR EL CONTRAST

El contrast entre elements ha d'ésser un reforç per augmentar l'interés dels visitants.

### Els tipus de lletra

Exemples interessants són el contrast entre dos tipus de lletra, una sense serifa ("peus") i una altra amb.

- No abusem de la quantitat de tipus de lletra per dues raons: primera, no contribueix a enriquir el contingut sino més aviat a confondre; i segona, els tipus de lletra utilitzats haurien de ser els més comuns i que qualsevol usuari tindrà al seu ordinador: Arial, Verdana, Helvètica, Times, ... no és una gran varietat però donen moltes possibilitats. Una altra qüestió a tenir en compte és el fet que el text està per entendre'l i per tant hem de facilitar la seva lectura. Si utilitzem tipus molt recargolats i difícils de llegir estarem contribuïnt a una deserció prematura del nostre web.
- També fent referència a l'ús del text, podem parlar del contrast entre tipus de lletra molt grans, utilitzats gairebé de decoració però que aporten paraules clau que definiesen el nostre web, i el text de contingut.

## **El color**

Contrastar el color és potser una de les tasques més complicades en l'el·laboració d'un disseny web (verd pistatxo i rosa fucsia és una combinació de colors que hauria d'anar acompanyada d'un missatge tipus: "Las Autoridades Sanitarias advierten ...").

- Podem jugar amb colors complementaris (recordeu la roda de color que tots pintàvem a 1er de BUP?).
- Combinar fotos en color amb les mateixes fotos en blanc i negre.
- Deixar grans espais buits amb un color de fons determinat pot contribuir a dos aspectes importants: el descans del nostre visitant i centrar la seva atenció. (\*)

## **GESTIÓ DE LA INFORMACIÓ. EVITAR L'ACUMULACIÓ**

El nostre treball és facilitar la comunicació oferint les opcions adequades per a la consecució del nostre objectiu.

L'ús del ratolí esdevé molt important. De fet és el nostre contacte visual amb la pantalla: pot canviar de forma, color, descobrir una etiqueta de text, ... , en definitiva: guiant-nos.

També, per evitar l'excés d'informació podem crear botons o eines de navegació que continguin d'altres eines i només siguin visibles quan aquestes siguin necessàries, tipus navalla multiusos.

### **Informació per capes**

La informació s'ha de destil·lar, reduint-la a resums d'idees i incloent-hi enllaços d'hipertext que condueixin a explicacions més extenses, definicions, demostracions animades i altres temes relacionats. Però és important que els nostres visitants arribin a la informació desitjada el més aviat possible i no hagin de passar primer per deu pàgines (tenint en compte la velocitat de les nostres connexions a Internet us imagineu el que pot passar, no?).

### **Centrem-nos**

El primer que hem de fer és saber a qui va adreçada la nostra pàgina i quins poden ser els seus interessos. D'aquesta manera es poden mostrar temes d'interès de l'usuari però alhora mantenint enllaços cap a la informació que volem mostrar.

### **(\*) Deixem espais buits**

Les zones desocupades ajuden a relaxar al visitant entre tanta informació i, a més, adrecen la seva mirada cap a on nosaltres volem. D'aquesta manera podem crear un entorn dinàmic i sense acumulacions.

## **L'ESBORRANY EN PAPER O CROQUIS**

Ara que ja són uns professionals del disseny teòric, cal posar-nos en marxa i traduir tot això a la pantalla del nostre ordinador, però no és gens fàcil, doncs, sovint ens encoratjem amb frases tipus “voy a hacer una web que te vas a rilar las pencas toas p'abajo!” o “vas a fliparlo!” o “tiembla Picasso!”. I quan tenim tot just el monitor al davant amenaçant-nos catòdicament i comencem la casa pel terrat, passa el que passa: un ésser inanimat com l'ordinador tirarà per terra les nostre il·lusions.

Per evitar aquest sentiment de frustració, existeix un recurs que no per tradicional deixa de ser útil: llapiç i paper. Ni que siguin quatre ratlles, cal fer un petit esborrany de com volem que sigui el nostre web. I el que és més important, sobre tot si utilitzem elements interactius (botons, rollovers, ...): tenir present quin serà el comportament de cadascun d'aquests.

Un cop hem definit els elements de la mega-pàgina que teniem pensada, és quan podrem començar a treballar-los per separat i després integrar-los de manera efectiva. Una pàgina web és com un trencaclosques (i bé que les pot arribar a trencar).

Generalment, la gent passa per alt aquest punt i això té com a conseqüència moltes bones intencions i al cap i a la fi, una pàgina semblant als “Encants”: hi ha de tot però sense un estil definit. És a dir, feta a retalls. Un gif animat tipus Disney amb un altre tipus Mariscal, doncs ...

No es tracta de fer un exercici de disseny, sinó de posar en pràctica tot el basament teòric del que parlàvem amb l'única intenció d'arribar a la gent que ens visiti i aconseguir que es quedin.

## LIBRO DE ESTILO

Esta seccion es una recopilacion de consideraciones sobre el diseño de paginas web. Los parrafos estan "firmados", si no lo estan es que su procedencia es propia, asi como los comentarios en cursiva que aparecen en alguno de los textos.

Nada de lo escrito aquí debe tomarse como una verdad absoluta sobre el diseño de paginas web, y no es necesario tener en cuenta todos los aspectos para diseñar una buena pagina web pero si saber si se tiene en cuenta este o aquel y porque.

Al final de parrafo se indica la fuente o documento del cual procede, sino hay referencia es que es una aportacion propia, asi como los textos en cursiva que aparecen a veces.

En los textos se habla de sitio web, paginas web, web y hojas web. Un sitio web es lo mismo que una pagina web o web a secas. Una hoja web es una de las paginas que conforman una web, un sitio web o una pagina web.

## AISLAMIENTO

Las paginas web se diferencian de los libros o de otro tipo de documentos en un aspecto crucial: los enlaces nos permiten entrar en una "hoja web" sin pasar por ningun preambulo antes. Las "hojas web" son independientes no como las hojas de un libro.

Esto hace normalmente que los encabezamientos y los pies de pagina sean mucho mas informativos que en las paginas convencionales.

Este caso no es unico, la mayoría de publicaciones profesionales, revistas y periodicos repiten la fecha, el volumen, el numero e incluso el nombre de la publicacion porque saben que mucha gente arranca la hoja o la fotocopia.

Guia de estilo Web de la Universidad de Yale

## ANAROSEANDO

Se que es un verbo inventado, pero es que no se me ocurre nada mejor para describir esa acción.

Ya ha pasado la epoca que una pagina web era algo de nadie, que se podia saquear vilmente.

Toda pagina tiene un autor, una persona que habra se habra trabajado mas o menos su web, y se le debe un respeto.

Pero no solo eso, sino que ademas ya empiezan a aparecer muchas paginas repetitivas sobre ciertos temas, paginas en donde todo el material que muestran estan en otras paginas.

Eso se debe a que si a mi me interesa un tema concreto lo primero que hago es bajarme todo el material sobre el que encuentro en la red y luego como tengo mucho material hago una pagina web.

Pues en ese caso, en vez de hacer una pagina web "anaroseada" de otras paginas web, porque no hago una pagina en donde enlace con esas paginas que ya estan hechas... y ese listado de enlaces la organizo según mi criterio sobre cual es mas interesante, mas completa, indicando si tienen alguna cosa especial, o haciendo una pequeña reseña de las paginas... Esa pagina sera sin duda mucho mejor que otra pagina con las mismas fotos que el resto de paginas...

## **BE INSPIRED**

El título esta "inspirado" lo se, pero se trata de eso. Antes de diseñar una pagina web mira a tu alrededor, inspírate en lo que ves y absorvelo.

Si haces una pagina de tematica infantil fijate en como son los libros para niños, los dibujos de los juegos; si es de un grupo musical fijate en como son las portadas de sus cd's; etc...

Si en tu pagina vas a poner reclamo animado, pues fijate como los hacen los demas (a mi me molan los del canal plus), como son los anuncios...

Y sobretodo investiga como son las webs con una tematica similar a la tuya para ver que se hace por ahí, y que se puede "copiar" y que hay que evita. También navega activamente buscando esa solución ingeniosa a una situacion concreta... y no dudes en "experimentar".

## **CALLEJONES SIN SALIDA**

Estas es una de las cosas que no debes incluir en tu pagina. O sea todas tus hojas deben tener como minimo un enlace con otra hoja.

Muchos navegantes entran en tu pagina principal y saltan de enlace a enlace, si llegan a un sitio del cual no pueden salir o volver a la pagina de inicio seguramente saldrán de tu pagina.

Guia de estilo Web de la Universidad de Yale

## **COLORES SENSATOS**

Utiliza el color en donde realmente lo necesites para facilitar la información o llamar la atención.

El standard en web utiliza este principio para indicar que texto enlaza con otro y si ha sido visitado o no.

Es por eso que es importante dejar el texto y los enlaces en sus colores por defecto. En cientos de paginas este es el modelo a seguir, asi el navegantes no tendra que aprender como navegar en tu pagina.

The Zen of the web sites

## **COMPROBACION DE DESCARGA**

¿Dudas si tu pagina de inicio tarda mucho? Un truco para saberlo es intentar aguantar la respiración mientras tu pagina de inicio se descarga...

The Zen of the web sites

## **COPIA IMPRESA**

¿Qué pinta tiene tu pagina cuando la imprimes? Pruebalo. Te puedes llevar una sorpesa.

Los fondos negros o de color pueden no imprimir correctamente. Esto pasa sobre todo en las paginas con fondos negros o oscuros con texto en color claro o blanco.

The Zen of the web sites

## **CREACION WEB**

Crear una web no es lo mismo que editar una pagina, asi como no es lo mismo escribir una pagina que un libro entero. Deben tenerse en cuenta muchas más cosas para crear un sitio web funcional, atractivo y bien organizado. Ante todo es necesario planear bien, y utilizar un método de trabajo flexible y eficiente

Vigital

## **DISEÑO WEB**

Las tres actividades basicas en una web son leer textos, ver imágenes e interactuar con sus elementos.

Una pagina web no es lo mismo que una pagina de revista, o de diaro o un show televisivo. Comparados con ellos, las webs son muy limitadas.

The Zen of the web sites

## **EN CONSTRUCCIÓN**

Olvidate de esta idea, además de los horribles gifs animados que la representan. Todas las paginas estan (o al menos deberian estar) siempre en construccion.

¿Qué significa "en construccion"? Lo que significa es que la pagina no esta acabada, no esta completa... pero es que una pagina web nunca esta completa. Siempre hay que añadir cosas, modificar o eliminar elementos de ellas... siempre esta en construcción.

Lo mejor es presentar una pagina entera (aunque sea muy pequeña) y que se vaya "mejorando" con el tiempo. No una gran pagina inacabada.

## **EQUILIBRIO**

La palabra clave en el diseño de paginas web. Solo tienes que tener en cuenta el equilibrio de la pagina. No es tan importante lo que pongas o como lo pones sino que todo este equilibrado.

Que esa imagen tan chula que quieres en la pagina de inicio es muy "pesada" y hara que tarde mucho en descargar... pues la equilibrio con un texto muy escueto...

Que el fondo de mi pagina es azul electrico y amarillo canario porque son los colores de mi entidad, pues todo el texto sera de negro riguroso y las imágenes seran tambien en blanco y negro...

Equilibra tu pagina y sera una pagina fantastica.

## **ESTRUCTURA MONOLINK**

"Iba a decir algo pero se me ha olvidado y en vez de ello he puesto mi curriculum – no, ni siquiera eso". Si una web personal es como la casa de cada cual en la red, el sitio monolink es el equivalente a la fachada de un decorado cinematografico: llegas, parece un edificio, tiene sus ventanas, su puerta de entrada, la atraviesas, pero al otro lado no hay nada. El unico enlace de la pagina suele ser el del e-mail del webmaster, a un sitio comercial que no tiene nada que ver o al curriculum vitae del webmaster. Os lo creais o no, este tipo de estructura es de lo mas popular en internet, copando un total del 42,5% de los sitios existentes según los ultimos estudios de la SGDECDTL1. Como muestras de esta especie se recomienda la visita a [www.onteniente.com](http://www.onteniente.com), [www.claudio.com](http://www.claudio.com) , y [www.pedro.com](http://www.pedro.com).

Paul Brown, @rroba

## **ESTRUCTURA NULILINK**

"Iba a decir algo pero se me ha olvidado y en vez de ello he puesto mi curriculum – no, ni siquiera eso y ademas no se HTML". Este es una variacion sobre el anterior, con la diferencia de que el unico enlace no funciona. Es tan desapeicable llegar a una pagina que no te lleva a ningun sitio que uno cuando llega a este tipo de sitio tiene la desagradable sensacion que a todos nos ha asaltado alguna vez de niño, habiendo metido la cabeza entre dos rejas de hierro forjado, no se esta seguro de que va a poder sacarla si no es con la ayuda de un operario equipado con una sierra radial. Visita [www.king.com](http://www.king.com) o [www.black.com](http://www.black.com) para ver un par de ejemplos.

Paul Brown, @rroba

## **ESTRUCTURA EL LAZO DE MÖEBIUS**

"Escher nunca imaginó algo así". El unico enlace del site esta mal dirigido y te dirige de la pagina de inicio a .... la pagina de inicio. Claro que para picar al visitante la pantalla parpadea varias veces, mostrando retazos de increíbles imagines y animaciones que nunca acaban de cargar, y la barra muestra nombre de extraños dominios ([www.universosparalelos.com](http://www.universosparalelos.com) , [www.teestabamosesperando.com](http://www.teestabamosesperando.com) , [www.pinhead.com](http://www.pinhead.com) ) los cuales parecen prometer secretos y placeres inimaginables.

Paul Brown, @rroba

## **ESTRUCTURA ESPAGUETI**

"Houston, tenemos un problema..." Este tipo de sitio es el mas comun de lo que existen en la actualidad. Demuestra una cuidada planificacion y claridad de ideas por parte del webmaster: un enlace de chistes (malos) en la pagina principal nos lleva a otra pagina con fotos de la familia y de esta un enlace nos transporta a un calendario de festividades del barrio. De ahí se nos redirecciona a un scan de la orla de quinto de basica del autor. Pulsando en la tercera jeta de la cuarta fila, contando desde el angulo inferior drecho se nos transporta a [www.penthouse.com](http://www.penthouse.com) , pero solo a la zona de no-socios. Otra variante de este tipo de laberinto del Minotauro de la red lo conforman los portales multitematicos, donde, a fuerza de seguir enlaces del horoscopo, futbol y Rociito, uno no sabe bien donde acaba y mucho menos como volver a la pagina de inicio. Ejemplos: [www.terra.es](http://www.terra.es) , [www.eresmas.es](http://www.eresmas.es) ,...

Paul Brown, @rroba

## **FACILIDAD DE NAVEGACION**

Para facilitar la navegacion ten en cuenta estos elementos:

- informacion clara sobre la estructura de la web al navegador.
- acceso a elementos o partes concretas de la pagina.
- diferenciar claramente que es nuevo en la pagina.

Una forma de controlar la facilidad de navegacion es intentar dibujar un mapa general del sitio web despues de una primera visita.

Ademas una pagina web por la cual es dificil navegar tambien es una pagina difcil de mantener.

La complejidad de la pagina limitara su tamaño y su testeo.

The Zen of the web sites

## **FLASH**

Seguramente habeis oido hablar de Flash y webs. La tecnologia flash ha significado una pequeña revolucion en el diseño de paginas web. Basicamente flash permite hacer cosas que el html no puede hacer. El html es un texto de marcas y de marcos y por tanto es "cuadrado" y "fijo", el flash es todo lo contrario... las paginas en flash son espacios continuos, sin marcos y columnas y ademas tienen movimiento.

Cuando utilices html puedes utilizar algun que otro efecto en flash (el dw4 añade botones y texto en flash) pero no es buena idea utilizar flash para hacer media pagina y la otra media en html...

## **FONDOS**

No pongas imágenes de alta calidad (fotografías, cuadros,...) sobre un fondo con textura, oscuro o de colores chillones. Mantelo blanco o de un gris claro, si tienes que utilizar un fondo de color prueba con tonos de tierra. Fijate en los museos como presentan sus obras.

The Zen of the web sites

## **GUATYOSISGUATYUGUET**

Os comentaran que los editores de html son del tipo WYSIWYG (*what you see is what you get* o "*lo que ves es lo que hay*"), pero normalmente son WYSINQWYG, WHAT YOU SEE IS NOT QUITE WHAT YOU GET (*lo que ves no es del todo lo que hay*). Esto es debido a que el editor no concuerda con todos los navegadores, aprende a preever como se verán las cosas una vez las cuelgues.

Aunque normalmente los editores pueden retocar el código html "a pelo", no pruebes a eliminar código que te parezca superfluo. Normalmente los editores añaden código html superfluo que hace que tu página se descargue correctamente y que no contenga errores.

The Zen of the web sites

## **HACER REPETIR**

Formas de hacer repetir la visita a los navegantes:

- Haz tu sitio web lo suficientemente grande para que el navegante no lo vea todo de golpe. Pero hazlo lo suficientemente claro para que sepa que ha visto ya.
- Actualiza tu página a menudo, y con una regularidad que haga pensar al navegante que has cambiado la página y cuando.
- Crea, consigue, genera material interesante para el navegante habitual de la página.

The Zen of the web sites

## **IMÁGENES SOLAS**

Cuida este detalle. Es habitual picar sobre una imagen para verla ampliada, y esta generalmente aparece en un nuevo documento html sola, en la esquina superior izquierda, sin fondo y seguramente sin título. Simplemente centrala, ponle un fondo y titula la página.

The Zen of the web sites

## **INTERACCION**

Los visitantes de páginas web no solo buscan información, además buscan interactuar de formas que no tiene precedentes en ningún otro campo. La interfaz gráfica de la computadora (*el Windows por ejemplo*) incluye metáforas gráficas para interactuar (*iconos, simbolitos en los menus,...*) y para transmitir conceptos. Así se crea el "look and feel" ("*ver y saber*" en una traducción muyyyy libre), viendo algunos iconos, gráficos o símbolos ya nos imaginamos para que sirven. Así los gráficos no solo están para "deslumbrarnos" sino que forman parte integral de la experiencia del visitante de tu web.

Guía de estilo Web de la Universidad de Yale

## **JAVA (Y JAVA SCRIPT, VBSCRIPT, ACTIVEX, BABBAGE,...)**

Cuando una página es indexada por un motor de búsqueda, normalmente presentan el título de la página y un pequeño extracto del principio de la página. Si lo primero que hay es tu página es un código java esto es lo que el motor de búsqueda indicará como descripción de tu página.

The Zen of the web sites

## **LA LUCECITA ROJA**

Todos los buscadores tienen una.

Esta pequeña lucecita se enciende cuando el buscador empieza a cargar una página. Hasta que todos los elementos de esta página se han descargado la lucecita no se apaga.

Esto es muy útil cuando la página web es lenta, o cuando la página web contiene muchos elementos. Permite saber cuando ya está todo. *(os habréis dado cuenta que normalmente esta lucecita roja la llamamos barra de estado ☺).*

Pero resulta que hay elementos (como las animaciones) que hacen que la lucecita roja no se apague.

Así pareciera que tu página nunca se acaba de cargar.

Puede parecer una chorrada ("eyyyyy, mi gif animado para el icono de mail es primordial para mi web), pero puede hacer que la gente se canse de esperar, cuando tu página hace rato que ya se ha cargado.

The Zen of the web sites

## LECTORES DE WEBS

Piensa que la mayoría de navegantes son lectores desmotivados que pueden llegar a tu página sin ningún propósito en mente.

Guía de estilo Web de la Universidad de Yale

## MANTENIMIENTO

Es el trabajo sucio pero alguien debe hacerlo. El mundo cambia, internet cambia y un día tu sitio deberá ser cambiado.

¿Tu sitio es fácil de modificar?, ¿puedes añadir cosas o realizar cambios?

Ten en cuenta que si trasladas tu página a otra dirección puedas llegar a ella a través de la antigua.

Piensa en el futuro de tu página cuando la crees, así te será más fácil mantenerla actualizada.

*Un buen truco, es cuando creas una página se te ocurren miles de detalles o elementos que colocar que luego no realizamos... (le pondré chat, servicio de mensajes a móviles, una sección de cocina, pondré 48 fotos más del barrio,...), guarda esas ideas para ir manteniendo tu página. Mi primera versión de la página puede ser una hoja de presentación y ya está pero puedo ir añadiéndole regularmente secciones (por ejemplo cada mes). Eso hará que mi página sea mucho más viva y activa que no una página que contenga de todo desde el primer día y ya no la actualice más.*

The Zen of the web sites

## MAPEADOS

Intenta evitar los mapas de imágenes a no ser que tengas una gran razón para ellos. Los mapeados son más confusos que el texto bien formateado o unos simples botones.

Casi siempre es muy difícil ver donde hay que picar, sobre todo si en la imagen se combinan imágenes y palabras. Las palabras no aparecerán subrayadas y es difícil saber si son o no enlaces.

Los mapeados ocupan mucho ancho de banda al descargarse.

The Zen of the web sites

## NAVEGANTES

Bajo este nombre tan horrible están todos aquellos que pueden visitar tu página y hay que tenerlos en cuenta, hay diferentes tipos de navegantes pero una clasificación puede ser...

Surferos

Esta gente va de rama en rama, de flor en flor y de pagina web en pagina web. La paginas de inicio son para ellos como las portadas de las revistas. La idea es llamar su atencion con graficos llamativos y titulares de tamaño 72 ☺☺☺.

Todos los enlaces en tu pagina de inicio deben ser internos (no enlazar con paginas exteriores), y debería tener un enunciado sobre el contenido de tu pagina que interese al navegante.

#### Novatos

Estos navegantes dependen de una estructura clara y de un acceso fácil a una visión general de tu pagina. Los novatos suelen estar intimidados por el texto y pueden evitar navegar por tu web si la pagina de inicio no es atractiva gráficamente y no tiene un orden claro.

#### Expertos

Los navegantes expertos buscan acceder al informacion rapida y acuradamente. Los expertos son muy impacientes con los menus que tardan en cargarse para dar dos opciones, prefieren los menus puros y duros de textos, y los entornos muy graficos los enloquecen. Normalmente estos navegantes tienen objetivos muy especificos en su mente, y aprecian los indices, las guías sobre la web, y los menus detallados que permiten una busqueda rapida de la informacion.

#### Internacionales

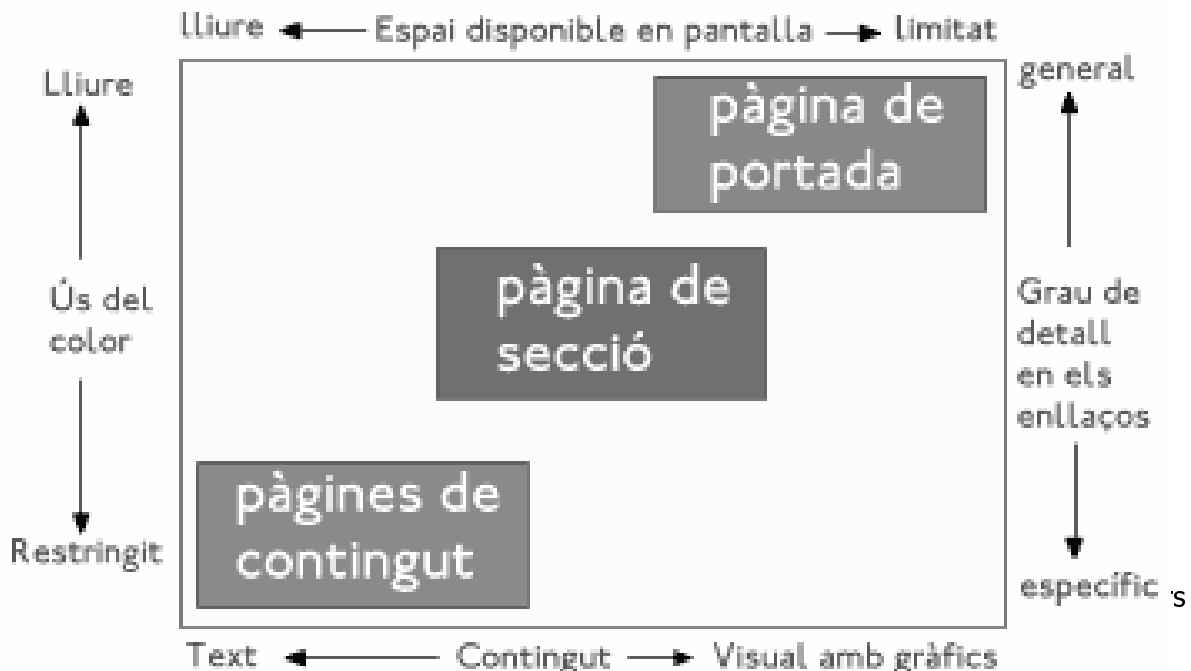
Aunque pueda parecer una chorrada recuerda que estas diseñando una pagina web. Tu visitante puede ser el vecino del cuarto como un australiano o un ruso (*y en castellano no es una tontería pensar en navegadores de origen sudamericano*). Piensa en traducciones de tu pagina o al menos que tus botones y enlaces sean comprensibles. Evita jergas o argots locales. Cuida detalles como las fechas, y nunca las abrevies, por ejemplo 3-4-2001, para ti sera tres de abril, pero para mucha gente puede leer cuatro de marzo.

Guia de estilo Web de la Universidad de Yale

### NIVELES

Hay tres niveles de hojas web dentro de un sitio web: portada, secciones y articulos.

Y para diseñar las hojas de cada nivel ha que seguir diferentes criterios respecto la organización del espacio, el uso del color e imagen y la eleccion de la tipografia.



## OBJETIVOS

Es importante conocer los objetivos de tu web para que el diseño y su desarrollo sean los adecuados.

Los objetivos pueden ser variados: entretener, dar informacion, ofrecer imágenes, base de datos, enlaces, o algo totalmente innovador.

The Zen of the web sites

## OPTIMIZADO PARA EXPLORER

"¿No sabias que Bill Gates es el anticristo?" El que pone este mensaje en su sitio esta cometiendo uno de los más deleznales crímenes contra la humanidad. Se sospecha que, junto con David Hasselhorf, Bill Gates pueda ser el anticristo anunciado en el Libro de las Revelaciones. Jugar a su juego y obligar a los internautas a utilizar su software, concediéndole por tanto mas poder del que ya tiene, es irresponsable, poco escrupuloso y diabolico. Amén.

Paul Brown, @rroba

## OPTIMIZADO PARA NETSCAPE

"¿Quién le garantiza que siga usando este navegador el año que viene?" Esto es un poco como lo de Bob Hope y el Presidente de Mexico. Cuando un alto cargo del gobierno le dijo a Hope que la presidente de la republica le interesaria conocerle al día siguiente, Hope le contesto: "Bien, pero ¿quién me garantiza que seguira siendo el presidente mañana?". Pues lo mismo, Netscape ya no pertenece a Netscape, sino a AOL que pertenece a Time-Warner, que hace unos meses intento una fusion abortada con Microsoft, que hubiera mandado el navegador de la "N" a pastar. Y aunque AOL y M\$ (Microsoft) ya no se hablan, ¿quién te asegura a ti que mañana descubren que era un pelea de enamorados y no vuelven a las andadas? Que más vale el diablo conocido... Y Bill Gates es el anticristo fijo.

Paul Brown, @rroba

## OPTIMIZADO PARA LYNX

*(No preocuparos si no os suena, es muuuu antiguo)*

"Soy Doctor en ingenieria y mi esposa e hijos también. Aquí esta mi tesis". Normalmente estos sitios llevan mucho tiempo en la red. Pertenecen a los primeros que tuvieron acceso a la web desde su facultad cuando sólo era un experimento. Típicamente, de haber algun grafico, este esta realizado en ASCII (*¿os acordais de aquellos dibujos hechos con letras y signos? Pues esos son dibujos en ASCII*). ¿JPEGs? Olvidalo. En todo caso, alguna indicacion de que se pueden descargar fotos en formato GIF del autor en blanco y negro y via ftp de una institucion academica escandinava que jubilo el servidor hace diez años.

Pero de hecho, si uno introduce "Optimized for Lynx" en un buscador, no te salen un monton de sitios de gente que opina que todo tiempo pasado fue mejor. Todo lo contrario. Te suelen salir sitios de gente solidadria que crean paginas web para... ciegos. Este es el mercado de Lynx, hoy en día, el de los ciegos, ya que, al traducir toda la informacion a texto puro, es mas facil de ser intrepetado por un monitor de Braille. El "monitor" de Braille por supuesto no puede interpretar ni graficos ni animaciones.

Es curioso notar que el sitio que más visita el que suscribe (*el autor del artículo, aunque también es el sitio que mas visito yo*), es decir [www.google.com](http://www.google.com), uno de los buscadores mas usados de la web, esta totalmente optimizado para Lynx, y por tanto, perfectamente accesible para gente ciega. Esto da que pensar, ¿verdad?.

Paul Brown, @rroba

## PAGINA DE INICIO

Manten tu pagina de inicio (index, home, principal,...), lo suficientemente reducida para que se cargue rapido (*lo ideal es por debajo de los 15 segundos pero eso casi siempre te hace caer en la idea de splash page que tampoco es muy buena idea*). Esto enganchara al navegante.

Piensatelo dos veces antes de poner ese GIF de 90K, y recuerda que tu sitio es uno de los millones de sitios que hay y los navegantes tienen la paciencia muy corta...

The Zen of the web sites

## PAGINAS HUERFANAS

Muchas paginas se quedan obsoletas, y se convierten en paginas huérfanas... Hay que tenerlas en cuenta para saber si tu pagina se esta quedando obsoleta también.

Si tu pagina contiene enlaces a otras paginas que ya se han quedado obsoletas tu pagina tiene todos los numeros para ser la siguiente... cuida esos detalles y manten tu paternidad sobre tu pagina.

The Zen of the web sites

## PANTALONES DE PAYASO

A veces para llamar la atención sobre algun elemento de nuestra pagina le pondremos un fondo o un color al texto que contraste con el resto de la pagina. Pero si esto lo hacemos sin control solo conseguiremos que nuestra pagina se llene de manchas de colores y sea inteligible.

Este efecto también se produce al mezclar graficos, con textos artisticos sin tener en cuenta una jerarquia o una organización general de la pagina.

Guia de estilo Web de la Universidad de Yale

## SPLASH SCREEN

Uno ha tenido conocimiento de un nuevo sitio que promete maravillas. Escribe la dirección en el buscador y espera. Y espera. Entonces aparece una pequeña animación que le dice que espere. Los americanos llamaron splash screen (*pantalla de introducción como se vera mas adelante*) a la que te recibe cuando cargas un programa o una pagina web y también a las imágenes que enseña el sistema operativo al entrar o salir (como las nubes del W98). El uso viene de la prensa escrita, donde un splash es la forma coloquial de llamar a un titular o una noticia que se destaca.

Muchos progrmas y productos tienen animaciones que presentan la obra. Numerosos juegos empiezan también con autenticas películas que narra los antecedentes. Cuando acaba el splash aparece la interfaz normal; pero por lo general un simple clic de raton en cualquier lado puede cortar estas presentaciones.

Pero lo que en Cd-rom es soportable se puede convertir en una tortura en la red, allí donde el tiempo cuenta (y cuesta). La aparición de la tecnología flash ha impulsado notablemente estas aplicaciones, hasta el extremo que hoy hablar de splash es hablar de Flash (y de hecho, Flash fue conocida como Future Splash hasta 1997, cuando la compro Macromedia). Hay ejemplos muy bonitos cuando son una obra en si mismos, como el splash (y las animaciones que amenizan la espera para su descarga

completa) de [www.alparaguay.com](http://www.alparaguay.com) . Pero en otros casos, cuando uno lo que quiere es conseguir un dato, son un estorbo.

En español, splash se podría traducir como salpicadura, rociada o chapuzon. Las webs españoles (e inglesas) evitan la palabra, y la llaman introduccion o entrada. Por ejemplo: "haga clic aquí para saltarse la introduccion"; "Pulse aquí".

Jose Anotnio Millan, Ciberp@is

## **TEXTO**

Si vas a presentar documentos de textos, piensa como puedes facilitar su lectura.

El area de visualizacion del buscador es mucho mas pequeña que una pagina impresa, por eso tendras que formatear de nuevo tus documentos, no es solo pegarlo en el editor de html.

No pongas texto de punta a punta de la pantalla. Esto crea largas lineas de texto que son muy dificiles de leer. El texto necesita aire al su alrededor para respira. Por eso los textos impresos tienen margenes.

The Zen of the web sites

## **TEXTO ALTERNATIVO**

Cuando insertas una imagen se te permite añadir un texto para acompañarla (en el campo Alt de la barra de propiedades de DreamWeaver). Pues este texto alternativo es muy importante y util.

Si tu imagen no se descarga (por que el navegante tiene la opcion de ver imágenes deshabilitada, o el enlace no esta bien,...) en el recuadro de la foto se vera ese texto, asi aunque el navegante no la vea podra hacerse una idea de que se ve en ella.

Ademas se puede usar como nota complementaria ya que ese texto es el que aparece en el recuadro amarillo cuando dejas el puntero un rato sobre una imagen.

## **TIPOGRAFIA**

Este apartado mereceria un punto y aparte (o sea un apartado para el solo). Las paginas web se basan en el texto y es con lo que tenemos que jugar...

Hay dos tipos de textos: texto artistico y texto "de cuerpo".

El texto artistico es ese que utilizamos para los titulos, para llamar la atención pero normalmente no es un buen texto de cuerpo ya que normalmente es dificil entender el texto ya que tiene muchas florituras o detalles extras.

Los textos de cuerpo son aquellos que se agrupan en parrafos (mas de una frase). Debe ser texto agradable a la vista y comodo para su lectura.

Lo mejor es combinar tipo de letras, un tipo para el texto artistico y otra para el texto de cuerpo. Pero los tipos de letras deben de estar relacinados.

Para el texto de cuerpo utiliza normalmente los tipos de letras determinados por el windows ya que son los que todo el mundo utiliza... pero no te quedes en el

Times New Roman, este mismo texto tiene una estética diferente porque está escrito en Tahoma, prueba con Arial, o Verdana...

Para cambiar el aspecto confía en el cambio de tamaño, el uso de la negrita,... no es necesario cambiar el tipo de letra en cada hoja de nuestra web.

Y un consejo, tu web será igual de juvenil e informal sin usar el tipo de letra Comic Sans, pruébalo seguro que te llama la atención.

## **TÍTULO DE PAGINA**

No te olvides de poner título a todas tus hojas web.

Este título es muy importante. Si alguien te añade a sus favoritos será este título el que indique en su libro de favoritos. Si alguien enlaza tu página seguramente utilizará tu título para el enlace. O si tu página entra en el índice de un motor de búsqueda, el título es lo primero que se indica en los resultados de la búsqueda.

Asegúrate que tus títulos digan algo. Mejor que "Mi página web" pon "Pepito de los Palotes --- Mi página web". Imagínate los dos títulos en un libro de favoritos...

Asegúrate también que el título está presente en todas y cada una de tus hojas, nunca sabes cuál es la que van a añadir a sus favoritos. Así también estaría bien que el título hiciera referencia a la página principal y al contenido de esta página, "Pepito de los Palotes --- Mis fotos".

The Zen of the web sites

## **WEB-CRÍTICO**

*Aunque no se trata de un consejo de estilo creo muy importante tener en cuenta este punto, ya que como dinamizadores muchas veces nos pedirán nuestra opinión sobre una página web.*

No seas un crítico de web.

Guardate tu opinión hasta que alguien te la pida.

Se positivo (*nunca negatifffo, lo siento no lo he podido evitar ☺*), haz sugerencias, consejos, ofrece ayuda. Indica cosas como imágenes perdidas y enlaces erróneos.

Se confidente, haz los comentarios los más "privados" posibles, sobretodo si son comentarios negativos.

Y sobretodo deja muy claro los sitios web que te gustan o que tu crees que son los más adecuados en su "género".

*Cuando opines de una página web, opina siempre sobre lo que hay en ella, no en lo que le falta... Decir yo pondría un flash, otro tipo de letra, o más imágenes no es opinar sobre la página web que te enseñan, es decir como tu lo harías... y hacerla ya la hace otra persona, ¿no?*

The Zen of the web sites

## b) Orientació tècniques

### Conceptualització d'Internet

Internet és un concepte no gaire difícil però requereix imaginació doncs es tracta d'un espai virtual, no és palpable. L'únic que sabem d'aquest espai virtual és que és immens i ens permet l'accés a tota mena d'informacions i serveis.

Però, és clar, aquesta informació, aquests serveis, han d'estar a algun lloc, no?

Doncs bé, el que és segur és que no es troben als nostres ordinadors. Perque els nostres ordinadors no són d'accés públic (si més no, en principi). Només hi accedim nosaltres.

El nostre ordinador, un cop connectat a la xarxa telefònica (via mòdem, router, ...) tampoc pot accedir a la informació que es troba a Internet. Necesita el que es coneix amb el nom de **servidor**. Aquest servidor és un altre ordinador remot que ens permetrà l'accés a la informació que es troba a la gran teranyina mundial o, més coneguda com, **World Wide Web** (uol uai ué).

El nostre ordinador, en canvi, respecte a Internet, és només un **client**.

Els ordinadors clients es connecten a servidors per via telefònica. Aquests servidors pertanyen a diferents operadors de telecomunicacions (Terra, Wanadoo, Arrakis, Airtel, ...) i disposen de diferents nodes de connexió segons la proximitat geogràfica. És a dir, jo em puc connectar al servidor de Wanadoo però en concret a un dels nodes dels quals disposa a la província de Barcelona, de tal manera que la meva connexió sempre s'estableix a través d'un trucada local.

En definitiva, molts clients es connectar a diferents nodes de connexió segons la proximitat geogràfica i que pertanyen al mateix operador de telecomunicacions.

Aquests servidors estan connectats uns amb altres per tal de compartir la informació enmagatzemada.

La World Wide Web (WWW) a banda d'oferir-nos unes quantitats d'informació difícilment imaginables, ens permet l'accés a serveis com ara el correu electrònic, els fòrums de discussió, el xat, ...

## EL PROTOCOLO HTTP

El Protocolo de Transferencia de HiperTexto (*Hypertext Transfer Protocol*) es un sencillo protocolo cliente-servidor que articula los intercambios de información entre los clientes Web y los servidores HTTP. La especificación completa del protocolo HTTP 1/0 está recogida en el RFC 1945. Fue propuesto por Tim Berners-Lee, atendiendo a las necesidades de un sistema global de distribución de información como el World Wide Web.

Desde el punto de vista de las comunicaciones, está soportado sobre los servicios de conexión TCP/IP, y funciona de la misma forma que el resto de los servicios comunes de los entornos UNIX: un proceso servidor escucha en un puerto de comunicaciones TCP (por defecto, el 80), y espera las solicitudes de conexión de los clientes Web. Una vez que se establece la conexión, el protocolo TCP se encarga de mantener la comunicación y garantizar un intercambio de datos libre de errores.

HTTP se basa en sencillas operaciones de solicitud/respuesta. Un cliente establece una conexión con un servidor y envía un mensaje con los datos de la solicitud. El servidor responde con un mensaje similar, que contiene el estado de la operación y su posible resultado. Todas las operaciones pueden adjuntar un **objeto o recurso** sobre el que actúan; cada objeto Web (documento HTML, fichero multimedia o aplicación CGI) es conocido por su URL.

**Nota** Los recursos u objetos que actúan como entrada o salida de un comando HTTP están clasificados por su descripción MIME. De esta forma, el protocolo puede intercambiar cualquier tipo de dato, sin preocuparse de su contenido. La transferencia se realiza en modo binario, byte a byte, y la identificación MIME permitirá que el receptor trate adecuadamente los datos.

### Las principales características del protocolo HTTP son:

- Toda la comunicación entre los clientes y servidores se realiza a partir de caracteres de 8 bits. De esta forma, se puede transmitir cualquier tipo de documento: texto, binario, etc., respetando su formato original.
- Permite la transferencia de objetos multimedia. El contenido de cada objeto intercambiado está identificado por su clasificación MIME.
- Existen tres verbos básicos (hay más, pero por lo general no se utilizan) que un cliente puede utilizar para dialogar con el servidor: **GET**, para recoger un objeto, **POST**, para enviar información al servidor y **HEAD**, para solicitar las características de un objeto (por ejemplo, la fecha de modificación de un documento HTML).
- Cada operación HTTP implica una conexión con el servidor, que es liberada al término de la misma. Es decir, en una operación se puede recoger un único objeto.
- No mantiene estado. Cada petición de un cliente a un servidor no es influida por las transacciones anteriores. El servidor trata cada petición como una operación totalmente independiente del resto.
- Cada objeto al que se aplican los verbos del protocolo está identificado a través de la información de situación del final de la URL.

**Nota** HTTP se diseñó específicamente para el World Wide Web: es un protocolo rápido y sencillo que permite la transferencia de múltiples tipos de información de forma eficiente y rápida. Se puede comparar, por ejemplo, con FTP, que es también un

protocolo de transferencia de ficheros, pero tiene un conjunto muy amplio de comandos, y no se integra demasiado bien en las transferencias multimedia.

## Etapas de una transacción HTTP

Para profundizar más en el funcionamiento de HTTP, veremos primero un caso particular de una transacción HTTP; en los siguientes apartados se analizarán las diferentes partes de este proceso.

Cada vez que un cliente realiza una petición a un servidor, se ejecutan los siguientes pasos:

- Un usuario accede a una URL, seleccionando un enlace de un documento HTML o introduciéndola directamente en el campo *Location* del cliente Web.
- El cliente Web descodifica la URL, separando sus diferentes partes. Así identifica el protocolo de acceso, la dirección DNS o IP del servidor, el posible puerto opcional (el valor por defecto es 80) y el objeto requerido del servidor.
- Se abre una conexión TCP/IP con el servidor, llamando al puerto TCP correspondiente.
- Se realiza la petición. Para ello, se envía el comando necesario (GET, POST, HEAD,...), la dirección del objeto requerido (el contenido de la URL que sigue a la dirección del servidor), la versión del protocolo HTTP empleada (casi siempre HTTP/1.0) y un conjunto variable de información, que incluye datos sobre las capacidades del *browser*, datos opcionales para el servidor,...
- El servidor devuelve la respuesta al cliente. Consiste en un código de estado y el tipo de dato MIME de la información de retorno, seguido de la propia información.
- Se cierra la conexión TCP.

Este proceso se repite en cada acceso al servidor HTTP. Por ejemplo, si se recoge un documento HTML en cuyo interior están insertadas cuatro imágenes, el proceso anterior se repite cinco veces, una para el documento HTML y cuatro para las imágenes.

**Nota** En la actualidad se ha mejorado este procedimiento, permitiendo que una misma conexión se mantenga activa durante un cierto periodo de tiempo, de forma que sea utilizada en sucesivas transacciones. Este mecanismo, denominado **HTTP Keep Alive**, es empleado por la mayoría de los clientes y servidores modernos. Esta mejora es imprescindible en una Internet saturada, en la que el establecimiento de cada nueva conexión es un proceso lento y costoso.

Veamos el proceso completo con un ejemplo:

- Desde un cliente se solicita la URL `http://www.unican.es/invest/default.html`
- Se abre una conexión TCP/IP con el puerto 80 del sistema `www.unican.es`.
- El cliente realiza la solicitud, enviando algo similar a esto:

```
GET /invest/default.html HTTP/1.0 Operación solicitada+objeto+versión de HTTP
Accept: text/plain Lista de tipos MIME que acepta o entiende
Accept: text/html el cliente
Accept: audio/*
Accept: video/mpeg
.. ..
Accept: */* Indica que acepta otros posibles tipos MIME
```

User-Agent: Mozilla/3.0 (WinNT; I) Informació sobre el tip de client  
Línea en blanco, indica el final de la petició

- El servidor responde con la siguiente información:

HTTP/1.0 200 OK Status de la operación; en este caso, correcto  
Date: Monday, 7-Oct-96 18:00:00 Fecha de la operación  
Server: NCSA 1.4 Tipo y versión del servidor  
MIME-version: 1.0 Versión de MIME que maneja  
Content-type: text/html Definición MIME del tipo de datos a devolver  
Content-length: 254 Longitud de los datos que siguen  
Last-modified: 6-Oct-96 12:30:00 Fecha de modificación de los datos  
Línea en blanco  
<HTML> Comienzo de los datos  
<HEAD><TITLE>Recursos de investigación en UNICAN</TITLE></HEAD>  
<BODY>  
.. .. ..  
.. .. ..  
</HTML>

- Se cierra la conexión.

## Estructura de los mensajes HTTP

El diálogo con los servidores HTTP se establece a través de mensajes formados por líneas de texto, cada una de las cuales contiene los diferentes comandos y opciones del protocolo. Sólo existen dos tipos de mensajes, uno para realizar peticiones y otro para devolver la correspondiente respuesta.

La estructura general de los dos tipos de mensajes se puede ver en el siguiente esquema:

<b>Mensaje de solicitud</b>	<b>Mensaje de respuesta</b>
Comando HTTP + parámetros	Resultado de la solicitud
Cabeceras del requerimiento	Cabeceras de la respuesta
(línea en blanco)	(línea en blanco)
Información opcional	Información opcional

La primera línea del mensaje de solicitud contiene el comando que se solicita al servidor HTTP, mientras que en la respuesta contiene el resultado de la operación, un código numérico que permite conocer el éxito o fracaso de la operación. Después aparece, para ambos tipos de mensajes, un conjunto de cabeceras (unas obligatorias y otras opcionales), que condicionan y matizan el funcionamiento del protocolo.

La separación entre cada línea del mensaje se realiza con un par CR-LF (retorno de carro más nueva línea). El final de las cabeceras se indica con una línea en blanco, tras la cual se pueden incluir los datos transportados por el protocolo, por ejemplo, el documento HTML que devuelve un servidor o el contenido de un formulario que envía un cliente .

Los siguientes apartados describen con más detalle el contenido de cada una de las secciones de los mensajes. El conocimiento y empleo de los mensajes HTTP es necesario en las siguientes situaciones:

- Para diseñar módulos CGI, ya que es preciso construir una respuesta similar a la que el servidor HTTP proporciona al cliente.
- Para diseñar aplicaciones independientes que soliciten información a un servidor (automatizar la recuperación de documentos o construir robots de búsqueda) se debe construir una cabecera HTTP con la información de la petición al servidor.

## Comandos del protocolo

Los comandos o verbos de HTTP representan las diferentes operaciones que se pueden solicitar a un servidor HTTP. El formato general de un comando es:

<b>Nombre del comando</b>	<b>Objeto sobre el que se aplica</b>	<b>Versión de HTTP utilizada</b>
---------------------------	--------------------------------------	----------------------------------

Cada comando actúa sobre un objeto del servidor, normalmente un fichero o aplicación, que se toma de la URL de activación. La última parte de esta URL, que representa la dirección de un objeto dentro de un servidor HTTP, es el parámetro sobre el que se aplica el comando. Se compone de una serie de nombres de directorios y ficheros, además de parámetros opcionales para las aplicaciones CGI

El estándar HTTP/1.0 recoge únicamente tres comandos, que representan las operaciones de recepción y envío de información y chequeo de estado:

**GET** Se utiliza para recoger cualquier tipo de información del servidor. Se utiliza siempre que se pulsa sobre un enlace o se teclea directamente a una URL. Como resultado, el servidor HTTP envía el documento correspondiente a la URL seleccionada, o bien activa un módulo CGI, que generará a su vez la información de retorno

**HEAD** Solicita información sobre un objeto (fichero): tamaño, tipo, fecha de modificación... Es utilizado por los gestores de cachés de páginas o los servidores proxy, para conocer cuándo es necesario actualizar la copia que se mantiene de un fichero.

**POST** Sirve para enviar información al servidor, por ejemplo los datos contenidos en un formulario. El servidor pasará esta información a un proceso encargado de su tratamiento (generalmente una aplicación CGI). La operación que se realiza con la información proporcionada depende de la URL utilizada. Se utiliza, sobre todo, en los formularios.

Un cliente Web selecciona automáticamente los comandos HTTP necesarios para recoger la información requerida por el usuario. Así, ante la activación de un enlace, siempre se ejecuta una operación GET para recoger el documento correspondiente. El envío del contenido de un formulario utiliza GET o POST, en función del atributo de <FORM METHOD="...">. Además, si el cliente Web tiene un caché de páginas recientemente visitadas, puede utilizar HEAD para comprobar la última fecha de modificación de un fichero, antes de traer una nueva copia del mismo.

Posteriormente se han definido algunos comandos adicionales, que sólo están disponibles en determinadas versiones de servidores HTTP, con motivos eminentemente experimentales. La última versión de HTTP, denominada 1.1, recoge estas y otras novedades, que se pueden utilizar, por ejemplo, para editar las páginas de un servidor Web trabajando en remoto.

**PUT** Actualiza información sobre un objeto del servidor. Es similar a POST, pero en este caso, la información enviada al servidor debe ser almacenada en la URL que acompaña al comando. Así se puede actualizar el contenido de un documento.

**DELETE** Elimina el documento especificado del servidor.

**LINK** Crea una relación entre documentos.

**UNLINK** Elimina una relación existente entre documentos del servidor.

## Las cabeceras

Son un conjunto de variables que se incluyen en los mensajes HTTP, para modificar su comportamiento o incluir información de interés. En función de su nombre, pueden aparecer en los requerimientos de un cliente, en las respuestas del servidor o en ambos tipos de mensajes. El formato general de una cabecera es:

**Nombre de la variable : Cadena ASCII con su valor**

Los nombres de variables se pueden escribir con cualquier combinación de mayúsculas y minúsculas. Además, se debe incluir un espacio en blanco entre el signo : y su valor. En caso de que el valor de una variable ocupe varias líneas, éstas deberán comenzar, al menos, con un espacio en blanco o un tabulador.

## Cabeceras comunes para peticiones y respuestas

**CONTENT-TYPE** descripción MIME de la información contenida en este mensaje. Es la referencia que utilizan las aplicaciones Web para dar el correcto tratamiento a los datos que reciben.

**CONTENT-LENGTH** longitud en bytes de los datos enviados, expresado en base decimal.

**CONTENT-ENCODING** formato de codificación de los datos enviados en este mensaje. Sirve, por ejemplo, para enviar datos comprimidos (x-gzip o x-compress) o encriptados.

**DATE** fecha local de la operación. Las fechas deben incluir la zona horaria en que reside el sistema que genera la operación. Por ejemplo: Sunday, 12-Dec-96 12:21:22 GMT+01. No existe un formato único en las fechas; incluso es posible encontrar casos en los que no se dispone de la zona horaria correspondiente, con los problemas de sincronización que esto produce. Los formatos de fecha a emplear están recogidos en los RFC 1036 y 1123.

**PRAGMA** permite incluir información variada relacionada con el protocolo HTTP en el requerimiento o respuesta que se está realizando. Por ejemplo, un cliente envía un Pragma: no-cache para informar de que desea una copia nueva del recurso especificado.

## Cabeceras sólo para peticiones del cliente

**ACCEPT** campo opcional que contiene una lista de tipos MIME aceptados por el cliente. Se pueden utilizar \* para indicar rangos de tipos de datos; tipo/\* indica todos los subtipos de un determinado medio, mientras que \*/\* representa a cualquier tipo de dato disponible.

**AUTHORIZATION** clave de acceso que envía un cliente para acceder a un recurso de uso protegido o limitado. La información incluye el formato de autorización empleado, seguido de la clave de acceso propiamente dicha. La explicación se incluye más adelante.

**FROM** campo opcional que contiene la dirección de correo electrónico del usuario del cliente Web que realiza el acceso.

**IF-MODIFIED-SINCE** permite realizar operaciones GET condicionales, en función de si la fecha de modificación del objeto requerido es anterior o posterior a la fecha proporcionada. Puede ser utilizada por los sistemas de almacenamiento temporal de páginas. Es equivalente a realizar un HEAD seguido de un GET normal.

**REFERER** contiene la URL del documento desde donde se ha activado este enlace. De esta forma, un servidor puede informar al creador de ese documento de cambios o actualizaciones en los enlaces que contiene. No todos los clientes lo envían.

**USER-AGENT** cadena que identifica el tipo y versión del cliente que realiza la petición. Por ejemplo, los *browsers* de Netscape envían cadenas del tipo User-Agent: Mozilla/3.0 (WinNT; I)

## Cabeceras sólo para respuestas del servidor http

**ALLOW** informa de los comandos HTTP opcionales que se pueden aplicar sobre el objeto al que se refiere esta respuesta. Por ejemplo, Allow: GET, POST.

**EXPIRES** fecha de expiración del objeto enviado. Los sistemas de cache deben descartar las posibles copias del objeto pasada esta fecha. Por ejemplo, Expires: Thu, 12 Jan 97 00:00:00 GMT+1. No todos los sistemas lo envían. Puede cambiarse utilizando un <META EXPIRES> en el encabezado de cada documento.

**LAST-MODIFIED** fecha local de modificación del objeto devuelto. Se puede corresponder con la fecha de modificación de un fichero en disco, o, para información generada dinámicamente desde una base de datos, con la fecha de modificación del registro de datos correspondiente.

**LOCATION** informa sobre la dirección exacta del recurso al que se ha accedido. Cuando el servidor proporciona un código de respuesta de la serie 3xx, este parámetro contiene la URL necesaria para accesos posteriores a este recurso.

**SERVER** cadena que identifica el tipo y versión del servidor HTTP. Por ejemplo, Server: NCSA 1.4.

**WWW-AUTHENTICATE** cuando se accede a un recurso protegido o de acceso restringido, el servidor devuelve un código de estado 401, y utiliza este campo para informar de los modelos de autenticación válidos para acceder a este recurso.

### **Códigos de estado del servidor**

Ante cada transacción con un servidor HTTP, éste devuelve un código numérico que informa sobre el resultado de la operación, como primera línea del mensaje de respuesta. Estos códigos aparecen en algunos casos en la pantalla del cliente, cuando se produce un error. El formato de la línea de estado es:

Versión de protocolo HTTP utilizada	Código numérico de estado (tres dígitos)	Descripción del código numérico
--	---	------------------------------------

**Nota** Dependiendo del servidor, es posible que se proporcione un mensaje de error más elaborado, en forma de documento HTML, en el que se explican las causas del error y su posible solución.

Existen cinco categorías de mensajes de estado, organizadas por el primer dígito del código numérico de la respuesta:

1xx : mensajes informativos. Por ahora (en HTTP/1.0) no se utilizan, y están reservados para un futuro uso.

2xx : mensajes asociados con operaciones realizadas correctamente.

3xx : mensajes de redirección, que informan de operaciones complementarias que se deben realizar para finalizar la operación.

4xx : errores del cliente; el requerimiento contiene algún error, o no puede ser realizado.

5xx : errores del servidor, que no ha podido llevar a cabo una solicitud.

Los más comunes se recogen en la siguiente tabla:

<b>Código</b>	<b>Comentario</b>	<b>Descripción</b>
<b>200</b>	OK	Operación realizada satisfactoriamente.
<b>201</b>	Created	La operación ha sido realizada correctamente, y como resultado se ha creado un nuevo objeto, cuya URL de acceso se proporciona en el cuerpo de la respuesta. Este nuevo objeto ya está disponible. Puede ser utilizado en sistemas de edición de documentos.
<b>202</b>	Accepted	La operación ha sido realizada correctamente, y como resultado se ha creado un nuevo objeto, cuya URL de acceso se proporciona en el cuerpo de la respuesta. El nuevo objeto no está disponible por el momento. En el cuerpo de la respuesta se debe informar sobre la disponibilidad de la información.
<b>204</b>	No Content	La operación ha sido aceptada, pero no ha producido ningún resultado de interés. El cliente no deberá modificar el documento que está mostrando en este momento.
<b>301</b>	Moved Permanently	El objeto al que se accede ha sido movido a otro lugar de forma permanente. El servidor proporciona, además, la nueva URL en la variable Location de la respuesta. Algunos browsers acceden automáticamente a la nueva URL. En caso de tener capacidad, el cliente puede actualizar la URL incorrecta, por ejemplo, en la agenda de <i>bookmarks</i> .
<b>302</b>	Moved Temporarily	El objeto al que se accede ha sido movido a otro lugar de forma temporal. El servidor proporciona, además, la nueva URL en la variable Location de la respuesta. Algunos browsers acceden automáticamente a la nueva URL. El cliente no debe modificar ninguna de las referencias a la URL errónea.
<b>304</b>	Not Modified	Cuando se hace un GET condicional, y el documento no ha sido modificado, se devuelve este código de estado.
<b>400</b>	Bad Request	La petición tiene un error de sintaxis y no es entendida por el servidor.
<b>401</b>	Unauthorized	La petición requiere una autorización especial. que normalmente consiste en

		un nombre y clave que el servidor verificará. El campo WWW-Authenticate informa de los protocolos de autenticación aceptados para este recurso.
<b>403</b>	Forbidden	Está prohibido el acceso a este recurso. No es posible utilizar una clave para modificar la protección.
<b>404</b>	Not Found	La URL solicitada no existe.
<b>500</b>	Internal Server Error	El servidor ha tenido un error interno, y no puede continuar con el procesamiento.
<b>501</b>	Not Implemented	El servidor no tiene capacidad, por su diseño interno, para llevar a cabo el requerimiento del cliente.
<b>502</b>	Bad Gateway	El servidor, que está actuando como proxy o pasarela, ha encontrado un error al acceder al recurso que había solicitado el cliente.
<b>503</b>	Service Unavailable	El servidor está actualmente deshabilitado, y no es capaz de atender el requerimiento.

### Cachés de páginas y servidores proxy

Muchos clientes Web utilizan un sistema para reducir el número de accesos y transferencias de información a través de Internet, y así agilizar la presentación de documentos previamente visitados. Para ello, almacenan en el disco del cliente una copia de las últimas páginas a las que se ha accedido. Este mecanismo, denominado **"caché de páginas"**, mantiene la fecha de acceso a un documento y comprueba, a través de un comando HEAD, la fecha actual de modificación del mismo. En caso de que se detecte un cambio o actualización, el cliente accederá, ahora a través de un GET, a recoger la nueva versión del fichero. En caso contrario, se procederá a utilizar la copia local.

#### NOTA

Las versiones de Netscape Navigator anteriores a la 2.02 tienen fallos en su gestión de caché, que hace que se muestre una copia antigua de un documento almacenada en un caché, a pesar de que el documento original haya cambiado y se solicite la nueva versión a través de un *RELOAD*.

Un sistema parecido, pero con más funciones es el denominado **"servidor proxy"**. Este tipo de servidor, una mezcla entre servidor HTTP y cliente Web, realiza las funciones de cache de páginas para un gran número de clientes. Todos los clientes conectados a un *proxy* dejan que éste sea el encargado de recoger las URLs solicitadas. De esta forma, en caso de que varios clientes accedan a la misma página, el servidor *proxy* la podrá proporcionar con un único acceso a la información original.

La principal ventaja de ambos sistemas es la drástica reducción de conexiones a Internet necesarias, en caso de que los clientes accedan a un conjunto similar de

páginas, como suele ocurrir con mucha frecuencia. Además, determinadas organizaciones limitan, por motivos de seguridad, los accesos desde su organización al exterior y viceversa. Para ello, se dispone de sistemas denominados "cortafuegos" (*firewalls*), que son los únicos habilitados para conectarse con el exterior. En este caso, el uso de un servidor *proxy* se vuelve indispensable.

En determinadas situaciones, el almacenamiento de páginas en un caché o en un *proxy* puede hacer que se mantengan copias no actualizadas de la información, como por ejemplo en el caso de trabajar con documentos generados dinámicamente. Para estas situaciones, los servidores HTTP pueden informar a los clientes de la expiración del documento, o de la imposibilidad de ser almacenado en un caché, utilizando la variable Expires en la respuesta del servidor.

## Magic Cookies

Las 'galletas mágicas' son una de las incorporaciones más recientes al protocolo HTTP, y son parte del nuevo estándar HTTP/1.1. Las *cookies* son pequeños ficheros de texto que se intercambian los clientes y servidores HTTP, para solucionar una de las principales deficiencias del protocolo: la falta de información de estado entre dos transacciones. Fueron introducidas por Netscape, y ahora han sido estandarizadas en el RFC 2109.

Cada intercambio de información con un servidor es completamente independiente del resto, por lo que las aplicaciones CGI que necesitan recordar operaciones previas de un usuario (por ejemplo, los supermercados electrónicos) pueden optar por dos soluciones, que complican bastante su diseño: almacenar temporalmente en el sistema del servidor un registro de las operaciones realizadas, con una determinada política para eliminarlas cuando no son necesarias, o bien incluir esta información en el código HTML devuelto al cliente, como campos HIDDEN de un formulario.

Las *cookies* son una solución más flexible a este problema. La primera vez que un usuario accede a un determinado documento de un servidor, éste proporciona una *cookie* que contiene datos que relacionarán posteriores operaciones. El cliente almacena la *cookie* en su sistema para usarla después. En los futuros accesos a este servidor, el *browser* podrá proporcionar la *cookie* original, que servirá de nexo entre este acceso y los anteriores. Todo este proceso se realiza automáticamente, sin intervención del usuario. El siguiente ejemplo muestra una *cookie* generada por la revista *Rolling Stone*.

```
EGSOFT_ID
191.46.211.13-655193640.29148285
www.rollingstone.com/
0
2867435528
30124157
4206779936
291478284
```

La información dentro de una *cookie* se organiza a partir de líneas de texto. El campo más interesante es la tercera línea. El cliente Web la compara cada URL a la que accede; si se produce una concordancia entre ambas, se enviará la *cookie* correspondiente. Es decir, una *cookie* asociada a [www.rollingstone.com/shop](http://www.rollingstone.com/shop) sólo se enviará con accesos por debajo de la sección /shop, mientras que la *cookie* del ejemplo servirá para todo el servidor *Rolling Stone*. Las *cookies* pueden tener asociada

una fecha de expiración, a partir de la cual el cliente Web tratará de obtener una nueva versión.

¿Para qué se pueden utilizar? Su aplicación más inmediata son los sistemas de compra electrónica. Estos supermercados virtuales necesitan relacionar el contenido de un pedido con el cliente que lo ha solicitado. Sin *cookies*, la solución más sencilla es incluir dentro de los documentos HTML el contenido de las operaciones o pedidos previos, a través de variables ocultas. Con ellas es posible relacionar los sucesivos accesos al sistema con su origen y simplificar la gestión de la aplicación Web.

Otro uso muy interesante son los sistemas personalizados de recepción de información, en los que es posible construir una página a medida, con información procedente de fuentes muy diversas (ver por ejemplo [my.yahoo.com/](http://my.yahoo.com/) o [www.snap.com](http://www.snap.com)). En el primer acceso al sistema, se procede al registro; a partir de él, se genera una *cookie* que recibe el cliente. En accesos sucesivos, el cliente enviará la *cookie*, y el servidor podrá generar una página personalizada con las preferencias del usuario.

Por último, algunas compañías emplean las *cookies* para realizar un seguimiento de los accesos a sus servidores WWW, identificando las páginas más visitadas, la manera en que se pasa de una a otra sección, etc.

#### **NOTA**

Para utilizar las *cookies*, es necesario que los clientes estén preparados para recogerlas y almacenarlas. Netscape Navigator e Internet Explorer disponen ya de esta capacidad. Sin embargo, los servidores no necesitan capacidades especiales, ya que son las aplicaciones CGI las encargadas de su gestión.

Por defecto, los clientes Web reciben y envían *cookies* sin solicitar confirmación al usuario, pero es posible recibir avisos de la recepción de *cookies*, para rechazarlas en caso de no ser de nuestro agrado. ¿Por qué rechazar las *cookies*? Bueno, se pueden utilizar para seguir una pista del tipo de información que buscamos en Internet, y ofrecer información comercial en función de ello. Sin embargo, algunos servicios Web como tiendas on-line dependen de ellas para operar correctamente.

Las *cookies* tienen un tiempo de vida, que hace que sean descartadas pasado un cierto tiempo de actividad. Algunas expiran al salir del cliente Web, pero otras *cookies* tienen una duración mayor, por lo que el cliente Web las almacena en un fichero. Netscape utiliza el fichero `cookies.txt` de su directorio de instalación, mientras que Microsoft almacena cada uno en un fichero independiente del caché de páginas.

Las *cookies* son imprescindibles para operar con determinados servidores de acceso restringido, en los cuales es preciso seguir un proceso de registro, y posiblemente abonar algún tipo de tasa. Cuando se pierde una de esas *cookies*, por una reinstalación, fallo del ordenador o limpieza del caché de páginas, en algunos casos puede ser posible regenerarla siguiendo un nuevo proceso de registro en el servidor que la proporcionó, de forma que se relacione algún tipo de información personal o clave de acceso proporcionado en la primera visita al servidor.

## HTML como un lenguaje evolutivo

Los orígenes de Internet se remontan al año 1961. Desde entonces, se han desarrollado varios lenguajes y protocolos evolucionados dentro de la estructura creciente de Internet.

Es importante recordar que el Web es solo una parte de todo Internet. Mucha gente piensa que el WEB e Internet es la misma cosa, pero no están en lo cierto. Todos los protocolos de Internet permiten la creación de una amplia gama de aplicaciones basadas en Internet, incluyendo el ya familiar correo electrónico y los populares grupos de noticias.

La World Wide Web es uno de estos protocolos, y el Hypertext Markup Language (HTML) o Lenguaje de marcas de hipertexto., es sólo uno de los muchos lenguajes usados para ofrecer información vía Internet.

En su expresión más temprana, el HTML era un lenguaje de formateado. Toda su labor era simplemente administrar el formateado básico de los documentos de hipertexto. Los controles de formato se limitaban a elementos como cabeceras y párrafos, y el texto se limitaba a poder formatearse en negrita o cursiva.

Desde estos modestos orígenes a surgido un lenguaje dinámico. El HTML en su versión actual, 4.0, añade una completa gama de potentes opciones al lenguaje original, llevándolo desde un limitado formateo a una herramienta de diseño avanzado completamente desarrollada. El primer cambio se produjo cuando el hipertexto pudo ser visualizado bajo un interfaz del usuario (GUI), en vez de un navegador basado en sólo texto. Esto ocurrió en 1993 cuando nació el navegador Mosaic. En los cinco años desde entonces, y con cada versión del estándar HTML, los cambios han transformado la información estática al movimiento, diseño avanzado y medios de múltiples formas.

Las ventajas del HTML 4.0 ofrecen todo un nuevo nivel de control, y supone un paso adelante en la evolución del HTML. La razón de este gran avance destaca mayormente al añadir las hojas de estilo y tecnologías relacionadas al estándar. En versiones más antiguas del HTML, los navegadores eran tecnológicamente más diversos que los estándares, la gente se ha visto frustrada constantemente para intentar convertir su vieja publicación al nuevo estándar.

No sucede así con el HTML 4.0. Este estándar, a diferencia de los anteriores, es mucho más complejo y avanzado que los navegadores Web que actualmente usamos. Esto pone a los diseñadores de HTML en otro tipo de posición frustrante, tener que utilizar el estándar de acuerdo con las técnicas soportadas por plataformas o por el diseño de los navegadores.

### ¿Qué es el HTML?

El HTML es un lenguaje de scripting (un lenguaje digamos "escrito") usado en principio para crear páginas web. Es inseparable del concepto y la identidad referencial al World Wide Web. El marco de trabajo de su invención y creación han sido atribuidos a Tim Berners-Lee, un programador del Centro Europeo para Física de Partículas (CERN). Berners-Lee desarrolló el HTML para:

- Ofrecer un medio que permitiera a los científicos publicar, buscar y recibir información 24 horas al día.
- Crear un lenguaje internacional de codificación en ordenadores que facilitara el acceso universal independientemente de la plataforma, red, o terminal.

Desde el punto de partida de ofrecer una solución específica para la comunidad científica, el HTML originalmente ofreció acceso a través de un entorno basado en texto y facilitó el cambio de información de investigación.

Más específico a la evolución del HTML, y de la Web, es el lenguaje internacional y el acceso universal. Estos aspectos, originalmente utilizados para enlazar papeles a referencias, han lanzado la Web al estado de "meta-medio". Esto es el Web: un medio que abarca todo y que soporta múltiples formas de medio como texto, gráficos, y una variedad de objetos que pueden ser hiperenlazados a otras páginas u objetos.

Los orígenes del HTML son como un lenguaje de codificación específico para aplicaciones basado en el modelo *Standard Generalized Markup Language (SGML)*. Como un lenguaje de formateado, el HTML utiliza las declaraciones SGML y la definición de tipos de documento (DTD, *definition type document*).

En términos de universalidad, el HTML, junto con el protocolo de transferencia de hipertexto (HTTP, *Hypertext Transfer Protocol*), es un lenguaje que ahorra la necesidad de tener una red de ordenadores en interfaz con otras, posiblemente una de diferente tipo, y dificulta el intercambio de información. El problema al que el HTML está específicamente dirigido es uno de diferentes redes que tratan diferentes lenguajes.

**Nota** el HTML resuelve los problemas de traducción entre ordenadores y redes de ordenadores, haciendo ampliamente accesible una variedad de documentos.

El HTML es el lenguaje que permite este proceso desde el lado del cliente (o usuario final). El modo de ofrecer el HTML es mediante HTTP, el cual es el protocolo para los canales en que el código va del servidor al cliente.

**Nota** El HTTP permite el intercambio multimedia de información a través de plataformas y de redes. El HTTP ha evolucionado para llegar a ser un sistema distribuido de objetos, no sólo el vehículo para descargar los gráficos de las páginas Web. Desde 1991, el *World Wide Web Consortium* ha permitido la estandarización de este protocolo para incluir versiones del HTTP más expresivas, extensibles y rápidas.

El HTML como un lenguaje de acceso es efectivo. ¿Así que por qué cambios tan radicales? La cuestión es que al igual que ha habido muchos cambios en el Internet por sí solo, ha crecido hasta popularizarse en la media de la población. El Internet, la entrada en escena posterior del HTML, explotó en una entidad pública ampliamente utilizada.

De repente, el Internet estuvo en los escritorios y no sólo en las oficinas de las academias, sino en el hogar de las personas normales y corrientes. Esto desembocó en que la estructura de la información pudo ser considerada como una clase de producto. La innovación del hipertexto, y más específicamente a este curso, su uso en la World Wide Web, cambió el panorama de Internet.

La pregunta fue planteada: si el texto podía ser enlazado... ¿por qué no los gráficos? El Web por entonces ya había sido usado como un recurso para los archivos gráficos, la diferencia era que en un entorno de texto, tenías que descargar las imágenes localmente y verlas con un software por separado. Por eso el cambio vendría por cómo ver las imágenes en línea, dentro del navegador.

Para acomodarse a esta necesidad, el concepto original de formateado del HTML tuvo que ser modificado. Esta modificación había permitido un nacimiento tecnológico respecto al navegador, una ventana a todo Internet y no solo a la Web.

Estos cambios tan rápidos continuaron a lo largo de toda la corta vida del HTML y han madurado con la publicación el HTML 4.0.

### **Un modelo no-lineal**

Deberías haber oído que los entornos de hipertexto e hipermedia en el Web son considerados como no-lineales. Lo que esto pretende significar es que en vez de ofrecer la información en una línea, de estilo página tras página, la estructura del Web permite a los visitantes de los sitios saltar de una información a otra enlazada y a otros sitios relacionados.

Esto también significa que los codificadores de HTML necesitan tener algún sentido del entorno y como crear una arquitectura efectiva dentro de este marco de trabajo. Dado que la mayoría de la gente está mentalizada en conceptos lineales y están acostumbrados a leer en una sola dirección, una página a la vez, la repentina y salvaje Web puede llegar a ser excitante e irresistible. Esto hace que la arquitectura de las páginas Web sea tan interesante para los navegantes.

En muchos casos, esto significa ofrecer una estructura linear, página por página, dentro de los sitios Web, o crear sitios basados en estructuras hieráticas que resulten familiares. Esto controla el entorno y da a la gente una sensación de seguridad de que el hipertexto y el hipermedia no son lugares no-lineales repletos de saltos, y el usuario final estará mucho menos confundido.

Una sencilla forma de hacerse una idea de este complejo concepto, no es más que fijarse en la última página Web que hayas visto y que tuviera varios enlaces, navegación y banners de publicidad.

¿A donde vas? ¿Harás clic en el banner inmediatamente? Si lo haces, saldrás del sitio, y perderás todo el contenido que estás visualizando.

¿Lees todo el material primero y después escoges un enlace del menú de navegación? Si haces esto, cuál escogerías? Posiblemente decidirás atacar el sitio a modo lineal, primero leyendo el contenido, moviéndote desde el link situado más arriba o más a la izquierda, y seguir adelante. O, posiblemente, te aventuras en hacer un clic aleatorio en un enlace de navegación.

De cualquier forma, estas opciones te muestran claramente cómo el Web es un entorno lleno de posibilidades... ¡y confusión!

### **El mundo se hace pequeño**

Lo que encuentro particularmente interesante sobre este entorno no-lineal es que, apoyándose en su función primaria de intercambio de datos, el entorno puede facilitar a una persona utilizar ambos lados del cerebro, izquierdo y derecho.

¿Cómo es esto posible, y por qué es tan importante? Bien, el HTML y la estructura del Web son asombrosamente similares en construcción a la memoria humana. La forma en que almacenamos y recuperamos información puede ser descrita como un mecanismo por enlaces.

Es posible esperar que las similitudes entre la hipermedia y memoria son más que coincidencia. Podemos volver a la idea de que cuando los dos lados del cerebro trabajan y operan en un único entorno más similar a nuestros cánones que limitan el concepto lineal ofrece una oportunidad de reforzar nuestro pensamiento. De esta manera podemos abrirnos a nosotros mismos a nuevas oportunidades que no podrían haber venido a nosotros de otra forma.

Esto es un examen de mí mismo que está tomando lugar dentro del contexto que una comunidad global ofrece como un sentido de inspiración débil que si nosotros

empleamos esta tecnología para propósitos educativos, así como comerciales, nos ofrecemos unos a otros la posibilidad de crecer.

Como el telégrafo, ferrocarril, y las rutas de tráfico aéreo globalmente conectadas, el mundo entero se hace cada vez más pequeño hasta llegar a ocupar un pequeño espacio en nuestros escritorios.

A veces he visto que aprender el como y no el porqué limita el potencial de aquel que está aprendiendo. Como diseñador, he visto manifestarse a estas limitaciones en mi propio trabajo. Mientras que la mayoría de este curso te enseñará el cómo del uso del HTML 4.0, también pararé en varias ocasiones para decirte el por qué de algo que estás haciendo.

La innovación ha sido muy conocida para facilitar la conciencia, y la conciencia tiene el potencial para guiar a comprender de una mejor forma el mundo que nos rodea. Creo que esta conciencia puede verse influida directamente por tu nivel, y últimamente tu habilidad como autor innovador así como de sitios web lógicamente prolíficos.

## **Estándares contra convenciones**

Ahora que hemos explorado parte de la historia y de los propósitos filosóficos que rodean el HTML, vamos a adentrarnos más a fondo, en el meollo de la cuestión.

El objetivo de este capítulo es ayudarte a comprender el HTML y particularmente el estándar HTML 4.0. Para ayudarte a adquirir esa comprensión, es bueno echar un vistazo a lo que es un estándar, cómo surgen, y cómo pueden mirarse de forma diferente día a día por los diseñadores de HTML.

Los estándares son reglas formales que deben pasar un examen riguroso por un comité. En caso del HTML, dicho comité se refiere al World Wide Web Consortium (W3C)

Este grupo, que comentaremos en mayor detalle dentro de poco, es el cuerpo gubernamental de expertos académicos, profesionales e industriales que estudian, comentan, y finalmente determinan lo que debe ser publicado como un estándar.

Los estándares son importantes, son las guías con las cuales los navegadores así como codificadores de HTML deberían estar trabajando. De todas formas, hay una mala interpretación con el HTML, donde algunos estándares no podrían mantener los cambios, así que se han excedido con ellos. Esto significa que los codificaciones HTML, usando el HTML para hacer diseños en todas las plataformas y todos los navegadores, deberían de trabajar alrededor de un estándar que les asegurara y usara métodos convencionales para crear sitios Web efectivos.

Una convención es simplemente una forma común de hacer una tarea en particular. A diferencia de un estándar, el cual formaliza la forma en que el grupo de la comunidad responde a la información dentro del estándar, una convención es el reflejo de las prácticas de esa comunicad.

Piensa en una afición, una profesión, o un pasatiempo que tengas, e intenta determinar si hay estándares y convenciones aplicados a esa actividad. Un ejemplo podría ser la fotografía. A nivel profesional, existen complejos estándares cuando se trabajan con tecnologías fotográficas. ¿Esto significa que no se pueden hacer buenas fotos fuera de estos estándares? Por supuesto que no, de hecho, ni siquiera los profesionales siguen las reglas.

Trabajar como codificador HTML requiere un sentido comprometido. Tienes que conocer que los procesos de creatividad o convencionalidad así como el proceso estándar para hacer las decisiones más efectivas en cada ocasión.

## **La World Wide Web Consortium (W3C)**

La organización que puede ayudar a darte flexibilidad es la World Wide Web Consortium. Este consorcio fue formado el 14 de diciembre de 1994. Es una organización independiente e internacional. La tarea del consorcio es tratar la estandarización del HTML, así como varios protocolos y lenguajes relacionados con el Web, incluyendo HTTP, URL, FTP, Gopher, WAIS, NNTP, SGML y SGL.

Un desarrollo interesante de este tipo de evolución y las reglas formalizadas del comité es que mientras la W3C ha sido el líder creciente en ofrecer sistemas de información de Internet, la Web ha sido, tal como describimos antes, la popularidad del formato. Algunos temas del consorcio han sido dejados de lado para centrarse más en las necesidades de satisfacer a los entusiastas del Web y animar a los desarrolladores para una mayor flexibilidad.

Algunos de los cambios propuestos incluyen mejores en los protocolos. el HTTP:; el método de obtención del HTML, está siendo tratado para importantes cambios. Los nuevos cambios propuestos hablen de tecnologías que mejorarán el diseño y funcionalidad de los sitios Web.

### **El estándar 4.0**

Hemos visto la historia, la filosofía, y el método. Ahora vamos a vislumbrar algunas de las razones de por qué el HTML 4.0 es diferente de otros estándares anteriores.

- Nuevos elementos Son nuevos añadidos al estándar. Aquellos de vosotros que estéis familiarizados con el HTML veréis ciertas etiquetas de esta lista y pensaréis: "¡Eh! Esa no es nueva, llevo usándola dos años". Bien, es un ejemplo perfecto de convención frente a estándar.
- Elementos desechados. Un elemento desechado es aquel que está "fuera de fecha". Es curioso pensar en el hecho de que ha sido desechado porque ha sido sustituido por la disponibilidad de una tecnología más efectiva, la realidad es que en el entorno Web de hoy está sólo pensado para los navegadores Web, que nunca serán completamente compatibles.
- Elementos obsoletos. Estos elementos son aquellos que ya no se usan y son, en esencia, restos de los orígenes del HTML. Normalmente, no hay ningún desconcierto sobre esto, algunos de esos elementos lo son tanto que muchos codificadores de HTML como yo nunca los hemos usado.

### **Temas especiales**

¿Por qué un estándar no es tan estándar?

Esto podría ser el principio de una broma, pero no lo es. La realidad es que el estándar HTML 4.0 ha tenido que ser flexible porque en muchas maneras está lejos de ser no sólo la tecnología de los navegadores, sino también de los otros métodos de obtención de la información en Internet.

Ciertamente, los navegadores son todavía el punto de inicio de muchas tecnologías progresistas relacionadas con el HTML que el estándar aún no soporta. El cambio en el mundo real para los codificadores HTML es equilibrar aquello con lo que trabaja con aquello que ayuda a que sea más progresista.

Es importante comprender que la World Wide Web es un fenómeno global. El 30 de Abril de 1993, el director de CERN hizo un anuncio de que la World Wide Web podría ser usada por cualquiera, sin tener que pagar cuotas a CERN. Este hecho habla del evidente poder de la Web. No había gobierno, agencia, u organización que tuviera un control directo sobre la evolución o implementación en el Web. La W3C tiene como

meta la estandarización del del formato (HTML) y los diversos protocolos que hacen del Web un medio de comunicaciones viable.

Mientras todo esto nos lleva a comprender que las importantes contribuciones del consorcio con el papel de publicación estándar, en realidad no tiene ningún estado de refuerzo y existe sólo como una organización de ayuda y consejo. Puede recomendar la adopción de estándares formalizados para facilitar una transferencia información más eficiente y efectiva.

De todas formas, la responsabilidad de la administración y adopción del estándar es la duda para el codificador HTML (tú). Tú personalmente tienes confianza en la tarea de hacer decisiones de nuevas implementaciones dentro del marco de trabajo y estructura de tus necesidades de HTML particulares.

El estado actual de la implementación de los estándares en todo el mundo está colocada en tres categorías:

HTML 4.0 estricto. Esto es lo más puro del HTML 4.0. Cualquier cosa desechada u obsoleta, no se usa. Es también la versión menos realista de la situación actual.

HTML 4.0 de transición, u "holgado". Se obtiene una situación más realista al combinar aspectos del HTML 3.2 con elementos del estándar HTML 4.0 estricto, una versión más real y utilizable de los lenguajes existentes.

HTML 4.0 con marcos. Esto incluye toda la información dentro de la versión de transición, combinada con los elementos más recientemente adoptados, basados en frames, tales como **FRAME**, **FRAMESET**, **NOFRAMES**, e **IFRAME**.

## Editors HTML

### Què necessito?

- Necessito estar connectat a Internet?

Cal fer un aclariment: una cosa és dissenyar i editar (programar) una pàgina web, i una altra “penjar” la nostra web i navegar per d’altres a Internet. Per dissenyar i editar una pàgina web necessiteu un navegador i un editor. Ambdós programes funcionen a nivell local, és a dir, sense estar connectats a Internet, com ho pot fer el processador de textos, o el retoc fotogràfic, ... i, en qualsevol moment podeu veure com quedaria la pàgina que esteu dissenyant si estigues “penjada” a Internet. Pel contrari, si voleu navegar per Internet, és a dir, sortir del vostre ordinador i connectar-vos a d’altres ordinadors (servidors) sí necessiteu una connexió.

- Haig de saber programar en HTML?

*“¡¡Que no cunda el pánico!!”* l’HTML (HyperText Mark Language, o llenguatge de marques d’hipertext) és el llenguatge de programació de les pàgines web. No demanem a ningú què sàpiga programar, doncs per evitar-nos aquesta tasca tan “avorrida” hi ha uns programes que es coneixen amb el nom d’editors i ens estalvien la programació.

- Quin editor puc utilitzar?

A la plataforma PC, ens trobem, per exemple, amb el Macromedia Dreamweaver i el Microsoft FrontPage; i a la plataforma Apple Macintosh, l’Adobe PageMill o el Go Live!. Que cadascú triï segons els seus gustos. Aquests programes ens faciliten molt la tasca de programació, doncs ens estalvia el treball amb codi HTML, el qual sempre resulta més antipàtic en un principi (després l’arribes a estimar, fins i tot).

- Ftqueeeèè? FTP

FTP, o File Transfer Protocol, és a dir: Protocol de Transferència de Fitxers. Un protocol és una mena de llenguatge (recordeu els xiulets del fax? ... doncs això és un protocol).

Com hem dit abans, podem dissenyar i editar una pàgina web a nivell local, és a dir, al nostre disquet o disc dur.

El problema bé quan volem “penjar-la” a Internet perquè qualsevol persona tingui accés a la nostra pàgina i vegi el que sabem fer o es quedi bocabadat amb la nostra creativitat.

L’FTP és el llenguatge que utilitzem per tal de comunicar un ordinador “client” amb un ordinador “servidor” i passar els fitxers de l’un cap a l’altre mitjançant un programa específic: CuteFTP, WS\_FTP, FTPVoyager, SmartFTP, ... Els nostres ordinadors domèstics són “clients” i la resta del món no pot accedir a ells, mentre que els “servidors” pertanyen a empreses que es dediquen a les comunicacions: Telefònica, Jazztel, Retevisión, Uni2, ... i allotjen milers de pàgines als seus discs durs accessibles per a tothom.

## **Intèrpret HTML: informació de les diferents versions dels navegadors. Plug-ins.**

Bé, els navegadors més coneguts són el Microsoft Internet Explorer i el Netscape Navigator, però no són els únics (Mozilla, Opera, ... serien uns altres). Pràcticament són idèntics quant a la navegació i triar entre un navegador i un altre és més aviat qüestió de gustos (inicialment, si més no).

Una altra qüestió és com ens afecta una versió d'un navegador a l'hora de dissenyar un web, doncs, depenent de les versions, els navegadors interpreten o no determinades ordres. És a dir, els editors web utilitzen un llenguatge format per instruccions, algunes d'elles més avançades que el llenguatge que pot interpretar el nostre navegador.

Determinats comportaments o accions que es poden realitzar amb la versió 6 de l'Internet Explorer no són executades per la versió 4 del mateix navegador.

A més, hi ha una altra qüestió a l'hora de poder visualitzar una pàgina: els plug-ins.

Els plug-ins o plugins són una mena de subprogrames o subrutines que interpreten determinades ordres del codi de la pàgina o determinats fitxers que requereixen un tractament especial i que, sense ells, no podrien ser executats.

Tots hem sentit parlar del Flash, no? Doncs, bé, el nostre navegador tal qual no pot executar pel·lícules flash (animacions i fins i tot pàgines senceres) si no disposa d'un plugin conegut com Shockwave Flash Player (Shockwave "pa" los amigos) i que podeu baixar-vos de [www.shockwave.com](http://www.shockwave.com) , el qual s'autoinstal·la al vostre ordinador i us permetrà veure fitxers .swf (shockwave file).

Altres plugins coneguts són el Real Player o el Quicktime, els quals us permetran sentir música i veure vídeos a través d'Internet.

## **Resolució de pantalla. Paletes de colors.**

### **Resolució de pantalla**

La resolució de pantalla ve donada per la quantitat de punts (pixels) que el nostre monitor pot representar horitzontal i verticalment.

Les resolucions suportades actualment de manera estàndar són les de **800x600**, éssent encara excepcions les de 1024x768 o majors, doncs no són suportades per la majoria de monitors de 14" i 15". Tot i que la tendència, cada cop més, parteix d'una configuració base amb monitors de 17".

Així doncs, si voleu encertar de ple, penseu que els vostres visitants, com a mínim tindran una resolució de 800x600 i dissenyeu el vostre web tenint en compte això.

### **Paletes de color**

La gran majoria de persones que viatgen pel web no disposen de monitors d'alta qualitat de 24 bits, sino més aviat de 16 bits i, fins i tot, de 256 colors (la tendència són els 16-24 bits). Ajustar les imatges per adaptar-les a aquestes pantalles, és un bon costum.

Una altra cosa important és utilitzar la mateixa paleta de colors per a les imatges d'una mateixa pàgina: és una manera d'estalviar l'accés informatiu i, per tant, garantir una major velocitat de descàrrega.

Una manera de preparar les imatges per reduir el pes (Kb) d'un arxiu gràfic és començar a partir de la millor resolució d'escaneig (300ppp) per després reduir-la a les dimensions escollides. Després haurem de seguir la tècnica d'assatjar-desfer fins aconseguir la qualitat mínima acceptable reduint la paleta de colors de més a menys o a l'inrevés, mitjançant un programa de retoc fotogràfic.

La resolució final de les fotografies, independentment de la paleta de color escollida finalment, haurà de ser de 72ppp (punts-per-polzada), doncs, d'una altra manera augmentarem el seu pes (Kb) i, per tant, també augmentarem el temps de descàrrega de les imatges.

## Trabajar con colores (Manual de referencia del DW4)

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color. Utilice el selector de color para elegir el color de un elemento de la página.

### Para elegir un color en Dreamweaver:

- 1 Elija un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.

Aparecerá el selector de color.



Cuadro de color del inspector de propiedades

- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de las paletas Cubos de colores (predeterminado) y Tono continuo son seguros para la Web; los de otras paletas no lo son.
  - Utilice el cuentagotas para seleccionar un color de cualquier punto de la pantalla, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. (Si hace clic en el escritorio u otra aplicación, Dreamweaver recogerá el color donde haya hecho clic, pero es posible que se active la otra aplicación. En tal caso, haga clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando con este programa, o mantenga presionado el botón del ratón al moverlo de Dreamweaver al escritorio para evitar cambiar a otra aplicación.)
  - Para ampliar la selección de color, utilice el menú emergente situado en la esquina superior derecha del selector de color. Puede seleccionar Cubos de colores, Tono continuo, SO Windows, SO Mac, Escala de grises y Ajustar a valores seguros para la Web.

Tenga en cuenta que las paletas Cubos de colores y Tono continuo son seguras para la Web, mientras que SO Windows, SO Mac y Escala de grises no lo son. Si está utilizando una paleta que no es segura para la Web y luego elige Ajustar a valores seguros para la Web, Dreamweaver reemplazará el color seleccionado por el color seguro para la Web más próximo. Dicho de otro modo, es posible que no consiga el color deseado.

- Para quitar el color actual sin elegir ningún otro color, haga clic en el botón Tachar.
- Para abrir el selector de color del sistema, haga clic en el botón Rueda de color.

## Colores seguros para la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Netscape Navigator y en Microsoft Internet Explorer tanto en Windows como en Macintosh con un modo de 256 colores. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 216 colores seguros para la Web. Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Las paletas Cubos de colores (predeterminado) y Tono continuo en Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de estas paletas, se muestra el valor hexadecimal del color.

Para elegir un color situado fuera de la gama segura para la Web, abra los colores del sistema haciendo clic en el botón Rueda de color situado en la esquina superior derecha del selector de color de Dreamweaver. Los colores del sistema no se limitan a los colores seguros para la Web.

Las versiones de Netscape Navigator para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para navegadores UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bits y usuarios de UNIX con monitores de 8 bits), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

## **Noms d'arxius HTML. Consideracions d'ús. Extensions de fitxers.**

Algú se'n recorda del DOS (sí, aquell sistema operatiu on el més intuitiu era tipus C:\> \_ ... “ah, qué tiempos aquellos”). Doncs si en feu una mica de memòria, recordareu que llavors els noms d'arxius tenien un màxim de 8 caràcters més 3 de l'extensió (.exe, .sys, .bat, ...), és a dir, un total d'onze caràcters, separats per un punt entre el nom i l'extensió.

Ja heu fet memòria? Ok. Consti en acta que això no és un caprici, sinó exigències del guió, ja que els noms que feu servir pels fitxers (.htm, .gif, .jpg, ...) hauran de seguir aquest mateix patró:

- Nom: màxim 8 caràcters
- Extensió: serà generada automàticament
- No utilitzeu majúscules, accents o espais en blanc, i comenceu amb una lletra
- Per cert, donat que el anglosaxons pensen que “luchachamos con *unas* y dientes”, no utilitzeu la “ñ”, doncs, molts servidors no estan actualitzats i no inclouen aquest caràcter com a internacional

## **Estructura de directoris. *Site*. Concepte, organització.**

De la mateixa manera que cal fer un bon disseny previ, cal fer una bona organització dels directoris que contindran els elements del nostre web.

És convenient (no imprescindible) crear una estructura de directoris, amb tants directoris (carpetes) com tipus de fitxers utilitzem al web. És a dir, “imatges”, “grafics”, “flash”, “so”, “musica”...

Si us heu fixat, cap d'aquestes carpetes es diu “html” o “pagines”. Això és perquè els fitxers .html o .htm, s'han de situar al directori arrel (\), o el que és el mateix, la carpeta a on estaran tots el fitxers html i les subcarpetes que heu definit per a la resta d'elements.

# DREAMWEAVER

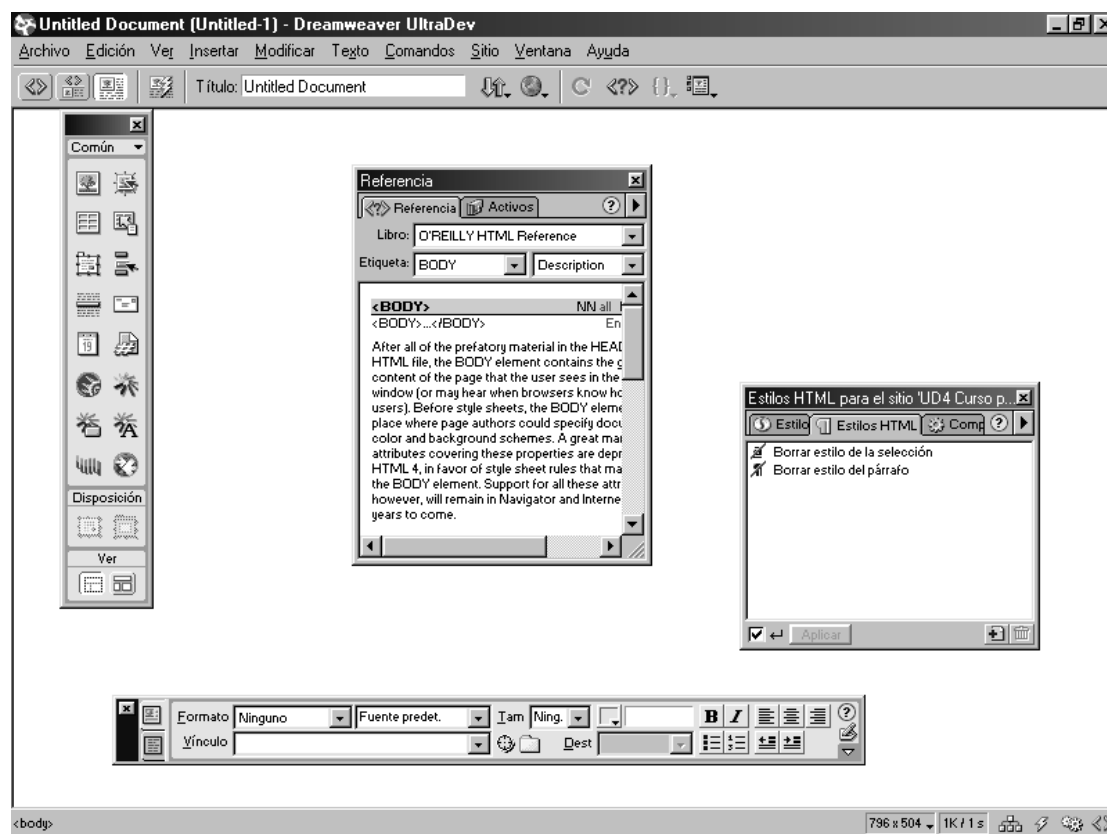
## Entorno de trabajo de Dreamweaver

El entorno de trabajo de Dreamweaver es un entorno integrado que incluye diferentes funciones: diseño, edición y modificación de código en un mismo entorno.

Se tiene que tener en cuenta que se puede configurar la mayoría de los elementos del entorno de trabajo; la apariencia final dependerá de la configuración que seleccionemos y la forma en que organicemos los distintos elementos que lo componen.

Los elementos que integran el entorno de Dreamweaver proporcionan el acceso a las distintas herramientas que facilitan la creación y administración de una web.

Al iniciar Dreamweaver, aparecen un gran número de herramientas:



- **Ventana de documento:** El área principal del documento, muestra el documento actual aproximadamente igual a como aparecerá en el navegador web. Y también nos muestra información en su Barra de títulos, Barra de menús y la barra de estado.  
Este es el lugar donde se diseña y se montan los elementos que componen las páginas de un sitio web.
- **Barra Lanzador:** Contiene botones para abrir y cerrar los inspectores y paletas utilizados con mayor frecuencia.
- **Panel Objetos:** Tiene los botones que nos permiten la creación de diversos tipos de objetos, como formularios, imágenes, tablas, capas, etc.
- **Paneles flotantes:** Permitirán trabajar con otros elementos de Dreamweaver como el Inspector de código, Estilos HTML, etc.
- **Inspector de Propiedades:** Nos muestra y nos permite modificar las propiedades del objeto o texto seleccionado.
- **Barra de menús:** Contiene los menús (Archivo, Edición, Comando, Sitio, etc.) que al desplegarse nos muestran los comandos disponibles para trabajar con documentos.
- **Menús contextuales:** Agilizan la selección de comandos relacionados con funciones concretas. Se obtienen pulsando el botón derecho del ratón cuando éste se encuentra en alguna zona concreta del documento.

## Elementos básicos

### Barra de Estado

La Barra de estado situada en la parte inferior de la ventana del documento contiene los siguientes elementos.



- **Selector de etiquetas:** Al hacer clic en la etiqueta seleccionará su contenido en la ventana del documento.
- **Tamaño de la página y tiempo de descarga estimados:** Este es el indicador de la barra de estado muestra el tamaño del documento actual incluidos los archivos dependientes (archivo HTML y todos los archivos necesarios para componer la página: imágenes, sonido, etc.) y el tiempo de descarga.
- **Tamaño de la ventana:** Nos permite modificar el tamaño de la ventana (en píxeles) al hacer clic en el botón de flecha y elegir un valor para modificar el tamaño de la ventana del documento para que adopte dimensiones predeterminadas y personalizadas.
- **Minilanzador:** Situado en el extremo derecho de la Barra de estado. Incluye los botones del Lanzador, para facilitar el acceso a éstos cuando el lanzador está cerrado nos permite: abrir la ventana Sitio, la paleta de bibliotecas, la paleta de estilos HTML, la paleta de estilos CSS, el inspector de comportamientos, la paleta de marcador y el inspector de código fuente HTML.

Dreamweaver nos permite modificar la apariencia predeterminada.

## Paleta de Objectos



La paleta de objetos contiene un conjunto de herramientas que permiten insertar objetos en la ventana del documento durante el diseño de la página web. Cada objeto está representado por un icono en la paleta de objetos. Si vamos desplazando el puntero del ratón por cada uno de estos iconos nos mostrará en un recuadro amarillo el nombre del icono, que indicará de esta forma el objeto que se añadirá en el caso de hacer clic sobre él.

Para mostrar y ocultar la paleta de objetos, tenemos que seleccionar en la barra de menús Ventana y el comando Objetos.

La paleta de Objetos contiene seis paneles, de forma predeterminada, cada uno de ellos contiene un grupo de objetos:



- **Común:** contiene los objetos más utilizados, como las imágenes, las tablas, líneas horizontales y las capas.
- **Caracteres:** contiene caracteres especiales, como los símbolos de copyright y marca registrada y las comillas angulares.
- **Formularios:** tiene los botones que permiten crear formularios y los elementos de formulario botones, campo de texto, casilla de verificación, etc.
- **Marcos:** tiene estructuras comunes de conjuntos de marcos.
- **Head:** contiene botones que permiten agregar diversos elementos a la etiqueta HEAD, como las etiquetas META, KEYWORDS y BASE. Los objetos de Head aparecen solo en la ventana de código, no en la del documento.

- **Invisibles:** tiene botones que nos permiten crear objetos no visibles en la ventana del documento, como los puntos de fijación con nombre.
- **Especial:** sus botones permiten insertar elementos como *subprogramas*, *plug-in* etc.

Para seleccionar alguna de estas opciones de la paleta de objetos, tenemos que hacer clic en el botón de flecha situado en la parte superior de la paleta, y ya elegir el panel que se desea mostrar en el menú emergente que aparece.

## Barra de Herramientas

La barra de herramientas está formada por un conjunto de botones que permiten acceder de forma rápida a comandos que son utilizados con mucha frecuencia en el trabajo con los distintos documentos.



Para ejecutar un comando basta con hacer clic sobre el botón correspondiente, evitando así la selección del menú y la posterior elección del comando.

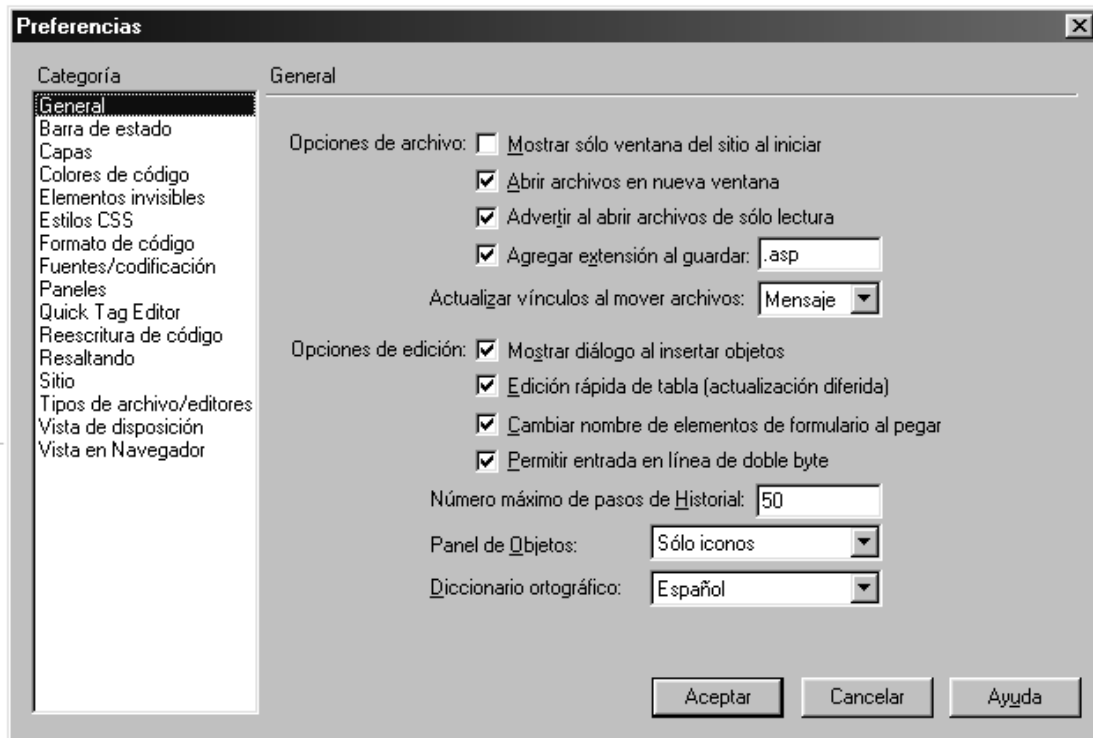
Si vamos desplazando el puntero del ratón sobre los botones aparecerá el nombre del botón bajo el puntero.

Para ver u ocultar la barra de herramientas, tenemos que ir al menú Ver y seleccionar el comando Barra de herramientas.

## Configuración y propiedades de la página.

El entorno de trabajo de Dreamweaver puede personalizarse indicando qué paletas e inspectores aparecerán fijos sobre la ventana del documento y cuáles se pueden quedar ocultos por dicha ventana y la barra de estado.

1. Elegir el comando Preferencias del menú Edición. Aparece un cuadro de diálogo Preferencias.



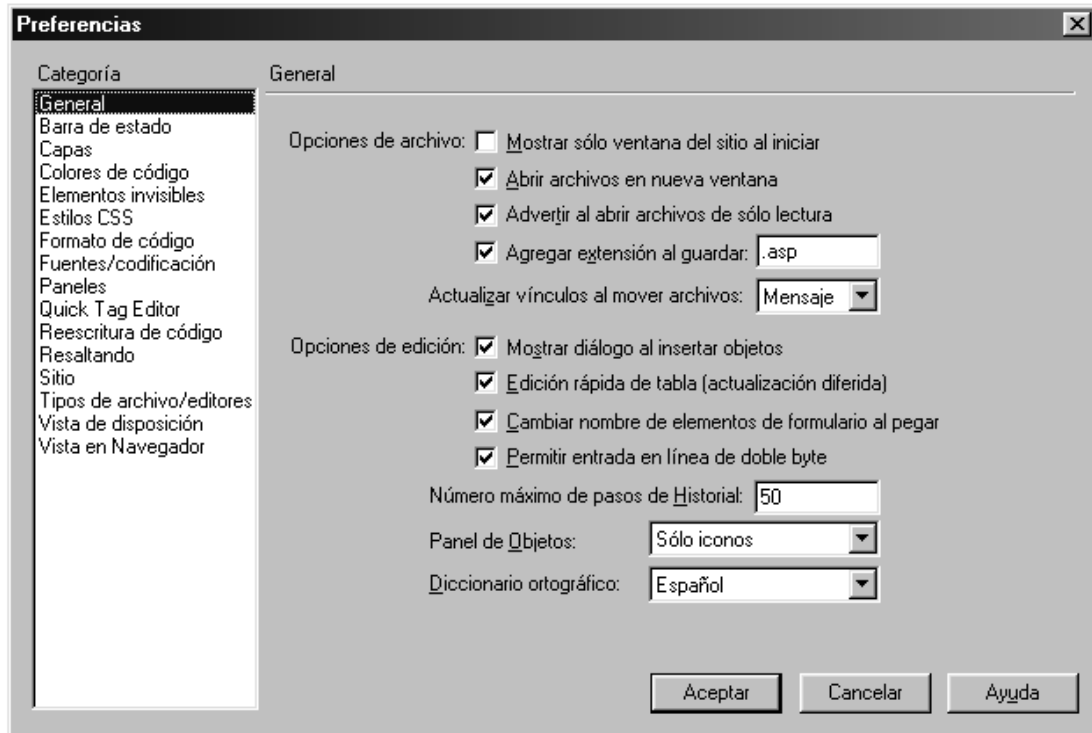
2. Los elementos que se pueden configurar son:

- **Preferencias generales.** Son los que controlan la apariencia global del Dreamweaver. Hacer un clic en la opción General de la lista Categoría. Algunos de los cambios que se pueden realizar son:

- Activar la casilla de verificación Agregar extensión al guardar y en el cuadro combinado que está situado a la derecha de la casilla, escribir la extensión que se le añadirá al nombre de los archivos de páginas web.
- Elegir en el cuadro de la lista desplegable Panel de Objetos si desea que la paleta de objetos muestre únicamente iconos (esta es la opción que está predeterminada), texto (el nombre del objeto) o ambos.
- Configurar el número de acciones que la paleta Historial guardara. Se puede escribir el número deseado en el cuadro de texto Número máximo de pasos de Historial. Para borrar todas las acciones guardadas, hacer clic con el botón derecho

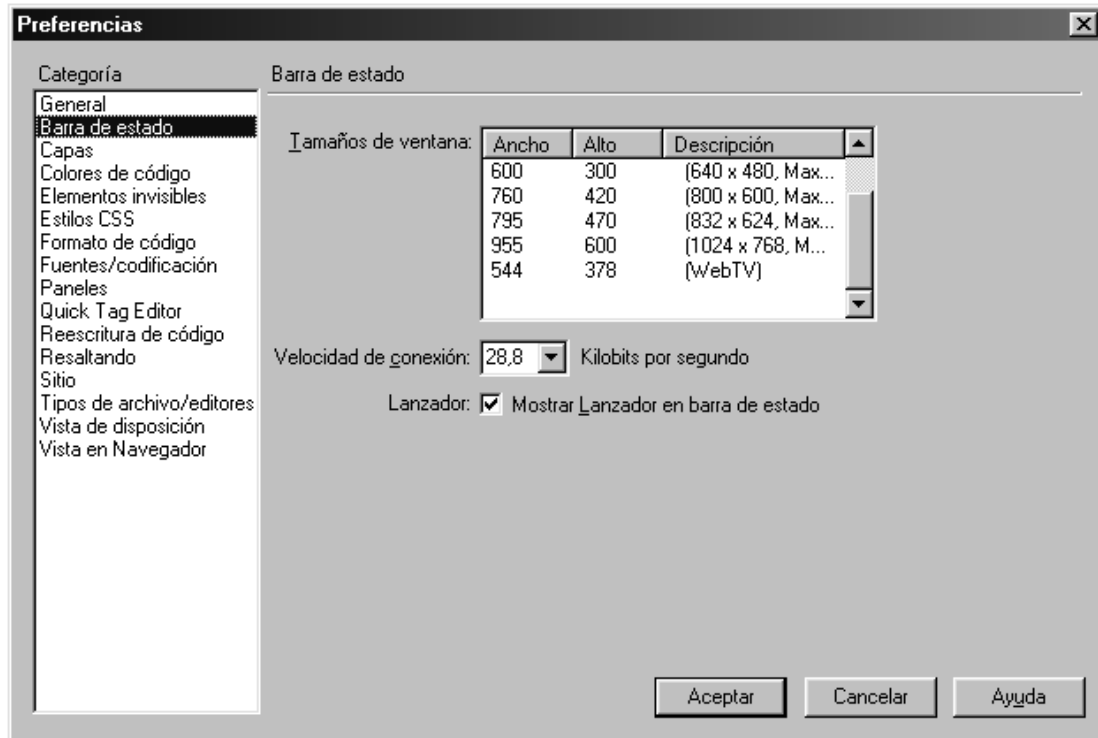
del ratón sobre el mismo y seleccionar el comando Borrar historial.

- **Paneles flotantes:** Se activa haciendo clic en la opción Paneles de la lista de categorías.



- Activar la casilla de la ventana, paleta e inspectores que se desea que aparezcan sobre la ventana del documento y desactivarla para que aparezcan en segundo plano en la ventana del documento.
- Lanzador y Minilanzador. Los elementos seleccionados para que se muestren en el lanzador y en el minilanzador aparecerán en el cuadro de Mostrar en Lanzador.
- Para añadir un elemento al lanzador y al minilanzador, tenemos que hacer un clic en el botón con el signo(+) y después en el elemento que se desee añadir.
- Para quitar un elemento del lanzador y el minilanzador, tenemos que elegir el elemento y después hacer clic en el botón con el signo de menos (-).
- Para mover un elemento hacia arriba o hacia debajo de la lista (en el lanzador) o a izquierda o derecha en el minilanzador, seleccionar dicho elemento y hacer clic en los botones de flecha.

- Las paletas o los inspectores que se añaden aparecerán al final de la lista.
- **Barra de estado.** Se hace un clic en la opción Barra de estado de la lista de Categorías.



- Tamaños de ventana: Nos permite personalizar los tamaños de las ventanas que aparecen en el menú flotante de la barra de estados. El tamaño de la ventana indicado corresponde a las dimensiones internas de la ventana del explorador, sin bordes.
  - Velocidad de conexión: Determinara la velocidad de conexión que se emplea para calcular el tamaño de la descarga. Se hace un clic sobre la flecha hacia abajo que aparece al lado de la opción de Velocidad de conexión y seleccionar la velocidad deseada de la lista.
  - Mostrar Lanzador en la barra de estado: Nos permite activar o desactivar la casilla para mostrar u ocultar el minilanzador en la parte inferior de la ventana del documento.
3. Y para que todos los cambios se realicen, tenemos que hacer un clic en el botón de Aceptar.

## Conceptos básicos de los documentos

### Crear, Guardar y Abrir un Documento

#### Dreamweaver tiene varios modos de crear documentos:

- Crear documentos de HTML nuevos, en blanco.
- Abrir un documento de HTML existente, aunque no haya sido creado por Dreamweaver.
- Crear un documento nuevo basado en una plantilla.
- Abrir archivos JavaScript, para corregir y eliminar posibles fallos en el código JavaScript.

#### Para crear un documento nuevo con Dreamweaver:

- Elegir el comando *Nuevo* del menú *Archivo* si estamos en la ventana del documento, o elegir el comando *Ventana Nueva* del menú *Archivo* si está en la ventana del Sitio.
  - Si se crean archivos desde la ventana de Sitio, estos se guardan en el disco al crearlos.
  - Si se abre el nuevo documento en la ventana de código se puede comprobar que el documento nuevo no está completamente en blanco, contiene ya etiquetas en HTML de la cabecera, y de cuerpo.

#### Abrir un Archivo HTML que ya existe:

Lo que hace es cargar en memoria del ordenador un fichero, el cual nos permite así consultar su contenido o las modificaciones necesarias.

- Se elige el comando *Abrir* del menú *Archivo*.  
Si el archivo que existe ha sido utilizado por Word, se elige el comando *Importar Word HTML* del submenú *Importar* del menú *Archivo*. Dreamweaver abrirá el archivo y nos preguntará las opciones que se desean elegir para eliminar el código HTML que no se necesita. Antes de importar un archivo de Word se tiene que haber guardado antes con la extensión HTML (el Dreamweaver no nos permite importar archivos .doc)

#### Crear un Documento Nuevo Basado en una Plantilla:

- Seleccionamos el comando *Nuevo de Plantilla* del menú *Archivo*. Dreamweaver almacena las plantillas en la carpeta raíz de un sitio, si no hay sitios disponibles aparece un cuadro de diálogo informando de que no existen. Si no se ha definido un sitio se tiene que hacer clic en el botón *Definir Sitio* para configurar el sitio existente del que se desea elegir la plantilla.

- Aparecerà un cuadro de diàlego *Seleccionar plantilla*, en el qual nos mostra una llista de plantilles disponibles per al lloc actual. Se té que crear les plantilles abans de que se creen documents basats en elles. Quan se crea un document basat en elles, algunes parts del document estan bloquejades per que no se puguin modificar. El arxiu de plantilla determina les regions que se poden editar i les que no. Això assegura que la plantilla pugui ser utilitzada en diversos documents amb un lloc.
- Fer doble clic sobre la plantilla en la qual se desitja utilitzar com a base del nou document.

### **Guardar el Documento**

Se almacenan todos los ficheros de paginas “html o htm”, con todo su contenido: datos, formatos, etc.

- Se elige el comando *Guardar* del menú *Archivo*.
- Se le pone el nombre al archivo, y el Dreamweaver ya le pone la extensión *.htm*.
- Se tiene que evitar poner en el nombre del documento: espacios y caracteres especiales. Tampoco se debe empezar por un número.
- Fer clic en el botó *Guardar* per guardar el arxiu.

### 3. Elementos básicos para una página web

#### Texto

Puede alinear texto en la página utilizando el inspector de propiedades o el submenú Texto > Alinear. Asimismo, puede centrar cualquier elemento en una página usando el comando Texto > Alinear > Centro.

#### Para alinear texto:

- 1 Seleccione el texto que desea alinear o, simplemente, inserte el puntero al principio del texto.
- 2 Haga clic en una opción de alineación (Izquierda, Derecha o Centro) del inspector de propiedades o elija Texto > Alinear y seleccione un comando.

#### Para centrar elementos:

- 1 Seleccione el elemento que desea centrar (imagen, plug-in, tabla u otro elemento de página).
- 2 Elija Texto > Alinear > Centro.

Nota: Se pueden alinear y centrar bloques completos de texto, pero no partes de un encabezado o de un párrafo.

#### Para aplicar y quitar sangría al texto:

- 1 Seleccione el texto deseado.
- 2 Haga clic en el botón Sangría o Anular sangría del inspector de propiedades, elija Texto > Sangría o Anular sangría, o elija Lista > Sangría o Anular sangría en el menú contextual. De este modo se aplicará o eliminará la etiqueta blockquote cuando el texto seleccionado sea un párrafo o un encabezado, y se añadirá o quitará una etiqueta adicional ul u ol cuando el texto seleccionado sea una lista.

Los textos también pueden contener enlaces al igual que las imágenes, para ello seleccionaremos el texto y en la ventana de propiedades escribiremos el vínculo correspondiente.

También podemos variar el formato del texto en la ventana de propiedades (Elija Ventana>propiedades) y seleccionándolo.



#### Algunos métodos abreviados de edición

Crear un párrafo nuevo:  
Entrar (intro)

Insertar un salto de línea <BR>:

Mayús+Entrar

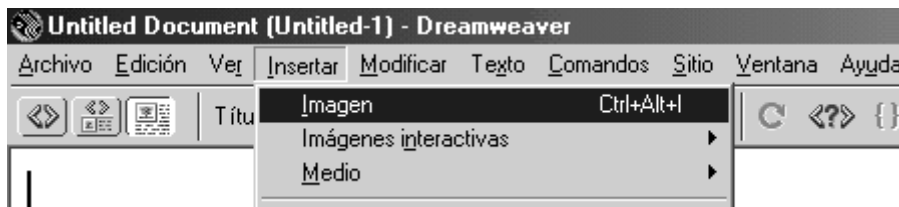
Ortografia:  
Mayús+F7

Formato de párrafo:  
Control+Mayús+P

Poner en negrita un texto seleccionado:  
Control+B

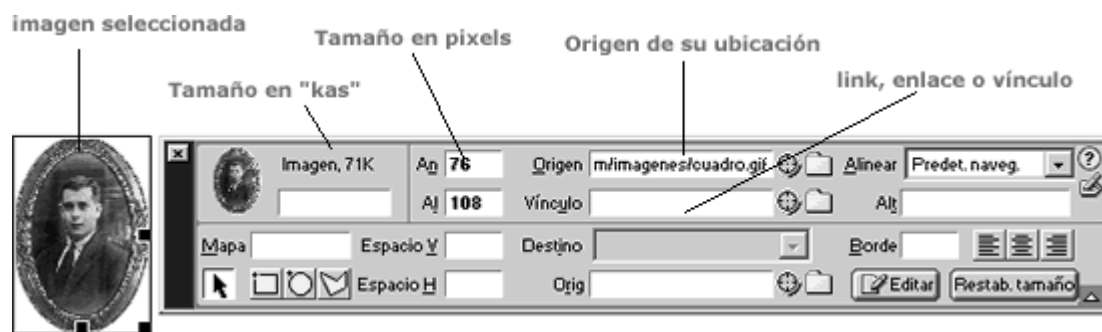
Poner en cursiva un texto seleccionado:  
Control+I

## Imagen



Las imágenes o “mapa de bits” de una web son elementos que insertaremos mediante: insertar/imagen como vemos en el gráfico siguiente, las

imágenes de una web deben guardar una relación muy rigurosa entre lo que “pesa”, es decir la memoria que ocupa en “Kas” (por ejemplo 17,5K de memoria) y la calidad visual, la acción de esta relación se a llama Optimización de la imagen o “mapa de bits”.



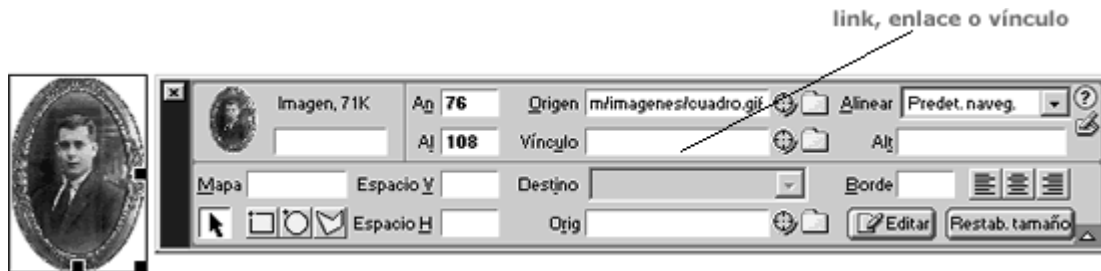
Las imágenes también pueden contener enlaces al igual que los textos, para ello clicaremos una vez sobre la imagen y en la ventana de propiedades escribiremos el vínculo correspondiente.

El Dream Weaver nos da la posibilidad de variar el tamaño de la imagen una vez seleccionada, esto no lo debemos hacer nunca ya que seguramente la imagen quedará deformada y seguirá ocupando la misma memoria por que solamente variamos su tamaño, si hablamos de una imagen transparente tiene mas sentido por al ser transparente la estética no es un problema.

## Enlaces, Vínculos o "links"

Enlaces, Vínculos o "links", las tres palabras significan lo mismo y no es más que vincular un objeto, que puede ser un texto, una imagen, etc. con otro archivo que puede ser una web, una imagen, un correo electrónico, etc...

Si nos fijamos en el gráfico anterior de la ventana de propiedades, veremos que una vez seleccionada la imagen (esta quedará encuadrada lo cual nos indica que está seleccionada) podremos insertar un enlace en el "campo" de vínculo.



## Destino

Especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. En la lista figuran los nombres de todos los marcos del documento actual. Si el marco especificado no existe cuando se abre el documento actual en un navegador, la página vinculada se cargará en una ventana nueva con el nombre que usted haya especificado. Desde el momento que exista la ventana, podrá enviar otros archivos a ese destino. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

**\_blank** carga el archivo vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.  
**\_parent** carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.  
**\_self** carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino está implícito, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.  
**\_top** carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

## Enlaces absolutos y relativos.

Los enlaces absolutos son importantes cuando se enlazan WEBS que no son de nuestra propiedad, en otras palabras, sitios que están hospedados en otros servidores. Por ejemplo <http://www.eldominio.com>.

Los enlaces relativos nos permiten enlazar páginas situadas en un mismo servidor. Estos archivos pueden estar en el mismo directorio o cada uno de ellos en un directorio distinto. Por ejemplo [../imágenes/index.html](#)

En el caso que queramos enlazar un objeto sea un texto, una imagen, etc.. a una dirección de correo electrónico (e-mail) deberemos escribir en el "campo" del vínculo: <mailto:elcorreo@eldominio.com> y en caso de ser una web: <http://www.eldominio.com>,

de esta manera conseguiremos una mayor compatibilidad de nuestra web con los diferentes navegadores y servidores que hay en el mercado.

## TABLAS

Las tablas se utilizan para presentar datos tabulares, diseñar columnas en una página o disponer texto o gráficos en una página Web.

Una vez creada una tabla, se puede modificar fácilmente tanto su apariencia como su estructura. Se puede añadir contenido; añadir, eliminar, dividir y combinar filas y columnas; modificar las propiedades de tabla, de filas o de celdas para añadir color y alineaciones, así como copiar y pegar celdas.

### Insertar una tabla

**1** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Sitúe el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento donde desea que aparezca la tabla y haga clic en el botón Tabla de la categoría Común, en el panel Objetos, o elija Insertar > Tabla.
- Arrastre el botón Tabla desde el panel Objetos hasta la posición deseada de la página.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar tabla.

**2** Acepte los valores actuales de este cuadro de diálogo o escriba otros nuevos.

*Nota:* El cuadro de diálogo Insertar tabla mantiene los valores de la configuración más reciente introducida para una tabla.

- En el campo Filas, especifique el número de filas de la tabla.
- En el campo Columnas, especifique el número de columnas de la tabla.
- En el campo Relleno celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta. El valor predeterminado de relleno es 1 píxel. Introduzca 0 para especificar que no desea relleno.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla. El valor predeterminado es 2 píxeles. Introduzca 0 para especificar que no desea espaciado.
- En el campo Ancho, especifique el ancho de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del navegador.
- En el campo Borde, especifique el ancho en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

**3** Haga clic en Aceptar para crear la tabla.

Si desea insertar una tabla sin especificar previamente estas opciones, desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos en las preferencias generales.

### Importar datos de una tabla

Los datos creados en otra aplicación (como Microsoft Excel) y guardados en un formato delimitado (separado por tabuladores, comas, dos puntos, puntos y comas u otros delimitadores) se pueden importar a Dreamweaver y aplicarles formato de tabla.

### Para importar datos de una tabla:

**1** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Archivo > Importar > Importar datos de tabla.
- Elija Insertar > Datos de tabla. Aparecerá el cuadro de diálogo Importar datos de tabla o Insertar datos tabulares, en función de la opción elegida. Salvo el título, estos dos cuadros de diálogo son idénticos.

**2** En el campo Archivo de datos, introduzca el nombre del archivo que desea importar.

**3** En el menú desplegable Delimitador, seleccione el formato de delimitador que corresponda al formato del documento que va a importar.

Si selecciona Otro, aparecerá un campo a la derecha del menú desplegable.

Introduzca el delimitador utilizado para separar los datos de la tabla.

*Nota.* Si no selecciona (o especifica) el delimitador utilizado cuando se guardó el archivo, éste no se importará correctamente y los datos de la tabla tendrán un formato incorrecto. No aparecerá ningún error ni ningún mensaje de advertencia para indicarle que existe un problema.

**4** En Ancho de tabla, seleccione una de las siguientes opciones:

- Seleccione Ajustar a los datos para crear una tabla que se ajuste al texto más largo de cada columna de la tabla.
- Seleccione Definir para especificar un ancho de tabla como porcentaje de la ventana del navegador o como un número de píxeles.

**5** Seleccione las opciones de formato de la tabla:

- En el campo Relleno celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.
- En el campo Espacio celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla.
- En el campo Formatear primera fila, seleccione una de las cuatro opciones de formato posibles: Sin formato, Negrita, Cursiva o Negrita cursiva.
- En el campo Borde, especifique el ancho en píxeles del borde de la tabla. Introduzca 0 si no desea que la tabla tenga borde.

**6** Haga clic en Aceptar.

## **Configurar propiedades de tablas**

El inspector de propiedades muestra las propiedades de tabla cuando hay una tabla seleccionada. También puede utilizar el comando Formatear tabla para aplicar rápidamente un diseño predefinido a la tabla seleccionada.

### **Para especificar las propiedades de una tabla:**

**1** Seleccione la tabla.

**2** Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

### **Para asignar un nombre a la tabla:**

- En el campo Tabla, introduzca un nombre para la tabla.

**Para seleccionar opciones de disposición de tabla:**

- En los campos Filas y Cols, especifique el número de filas y columnas de la tabla.

- En los campos An y Al, especifique el ancho y el alto de la tabla como un número de píxeles o como porcentaje de la ventana del navegador. Normalmente no es preciso especificar el alto de una tabla.

- Utilice el campo Alinear para especificar cómo debe alinearse una tabla con otros elementos del mismo párrafo, como pueden ser texto o imágenes.

Izquierda alinea la tabla a la izquierda de otros elementos, Derecha alinea la tabla a la derecha de otros elementos y Centro centra la tabla. Puede alinear la tabla a la izquierda, a la derecha o al centro en relación con otros elementos.

También puede elegir la alineación predeterminada del navegador.

- Utilice los botones Borrar alto de fila y Borrar ancho de columna para borrar todos los valores de alto de fila y ancho de columna de la tabla.

- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a píxeles para convertir el ancho de la tabla expresada en forma de porcentaje de la ventana del navegador a su ancho actual expresado en píxeles.

- Utilice el botón Convertir ancho de tabla a porcentaje para convertir el ancho de la tabla expresado en píxeles a un porcentaje de la ventana del navegador.

**Para establecer el relleno y el espaciado de las celdas dispone de las siguientes opciones:**

- En el campo Rell. celda, especifique el número de píxeles que habrá entre el contenido de la celda y el límite de ésta.

- En el campo Esp. celda, especifique el número de píxeles que debe haber entre las celdas de la tabla. Cuando no se asignan valores específicos de espaciado y relleno de celda, Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer y Dreamweaver muestran la tabla como si el espaciado de celda fuera 2 y el relleno de celda fuera 1.

**Para establecer los bordes de la tabla dispone de las siguientes opciones:**

- En el campo Borde, especifique el ancho del borde de la tabla en píxeles. La mayoría de los navegadores muestran el borde como una línea tridimensional. Si utiliza la tabla para la disposición de la página, especifique 0 como valor de borde. Para ver los límites de celda y tabla cuando el borde está definido como 0, elija Ver > Ayudas visuales > Bordes de tabla.

- Utilice el campo Col. borde para seleccionar un color de borde para toda la tabla.

- Utilice las opciones Color fondo para establecer la imagen de fondo o el color de fondo de la tabla.

- Utilice el campo Im. fondo para establecer la imagen de fondo de la tabla.

**Configurar propiedades de columnas, filas y celdas**

Seleccione cualquier combinación de celdas y, a continuación, utilice el inspector de propiedades para cambiar la apariencia de celdas, filas o columnas individuales.

**Para aplicar formato a una fila, una columna o una celda:**

**1** Seleccione cualquier combinación de celdas de la tabla.

**2** Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en la esquina inferior derecha para

ver todas las propiedades.

### 3 Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Utilice el menú emergente Horiz para configurar la alineación horizontal del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido a la izquierda, a la derecha o al centro, o bien con el valor predeterminado del navegador (generalmente a la izquierda para celdas normales y centro para celdas de encabezado).
- Utilice el menú emergente Vert para configurar la alineación vertical del contenido de una celda, una columna o una fila. Puede alinear el contenido con la parte superior, media, inferior, con la línea de base o con el valor predeterminado del navegador (generalmente alineación al medio).
- En los campos An y Al, especifique en píxeles el ancho y el alto de las celdas seleccionadas. Para usar porcentajes, introduzca el símbolo de porcentaje (%) tras el valor.
- Para definir una imagen de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Haga clic en el icono de carpeta para localizar una imagen. También puede escribir la ruta de la imagen o utilizar el icono de señalización.
- Para definir el color de fondo para una celda, columna o fila, utilice el campo Fnd. Puede utilizar el selector de colores o escribir el código hexadecimal correspondiente al color deseado.
- Para establecer un color de borde para las celdas, utilice la opción Borde.

### 4 Dispone de las siguientes opciones de disposición:

- Haga clic en el botón Combinar celdas para combinar las celdas, filas o columnas seleccionadas y crear una celda.
- Haga clic en el botón Dividir celda para dividir una celda y convertirla en dos celdas.
- Seleccione No aj. para evitar que se ajuste el texto. Esto hace que las celdas sean más anchas para dar cabida a todos los datos conforme los escribe o los pega en una celda. (Generalmente, las celdas se amplían en horizontal para dar cabida a la palabra más larga y, a continuación, se amplían en vertical.)
- Seleccione Encab. para aplicar formato de encabezado de tabla a las celdas o filas seleccionadas. El contenido de las celdas de encabezado de la tabla aparece en negrita y centrado de forma predeterminada.

## Cambiar el tamaño de tablas y celdas

Puede cambiar el tamaño de una tabla completa o de filas y columnas individuales. Al cambiar el tamaño de toda la tabla, todas sus celdas cambiarán proporcionalmente.

### Para cambiar el tamaño de la tabla:

**1** Seleccione la tabla.

**2** Arrastre uno de los manejadores de selección para cambiar el tamaño de la tabla en esa dimensión. Al arrastrar el manejador de la esquina se cambian ambas dimensiones.

## **Para cambiar el tamaño de una fila o una columna, lleve a cabo una de estas operaciones:**

- Para cambiar el alto de la fila, arrastre el borde inferior de la fila.
- Para cambiar el ancho de la columna, arrastre el borde derecho de la columna.

### **Cambiar el ancho de una columna**

El inspector de propiedades permite especificar el ancho de una columna de tres formas distintas.

#### **Para establecer el ancho de la columna:**

**1** Haga clic en una de las celdas de la columna o seleccione la columna.

**2** Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

**3** En el campo An, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Introduzca un número para establecer el ancho de la columna de acuerdo con el valor especificado en píxeles.
- Introduzca un número seguido de un símbolo de porcentaje (%) para establecer la columna como porcentaje del ancho de la tabla.
- Deje el campo en blanco (predeterminado) para permitir que el navegador y Dreamweaver determinen el ancho adecuado de acuerdo con el contenido de la celda y del ancho de las otras columnas. Generalmente se asigna espacio de acuerdo con la línea más larga o la imagen más ancha. Por esta razón algunas veces una columna resulta mucho más grande que otras columnas de la tabla cuando se le añade contenido.

### **Restablecer el ancho y el alto**

La forma más sencilla de establecer el ancho de una columna y el alto de una fila consiste en arrastrar los bordes de la tabla. Al arrastrar el borde de una columna o una fila se establecen automáticamente valores específicos para todas las columnas o filas, en píxeles o como porcentaje de las dimensiones actuales de la tabla, según se haya especificado el ancho de la tabla.

Si no consigue el resultado deseado arrastrando los bordes de la tabla, puede borrar el ancho de la columna y volver a empezar.

Para cambiar el ancho y el alto, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione la tabla, elija Modificar > Tabla, y seleccione Borrar alto de celda o Borrar ancho de celda.
- Cambie a la vista de Código (o al inspector de código) y cambie directamente el ancho y el alto en el código HTML.
- En el inspector de propiedades, introduzca los valores específicos de ancho y alto en los cuadros An y Al.

### **Añadir y eliminar filas y columnas**

Utilice los comandos del submenú Modificar > Tabla o los comandos del menú contextual para añadir y eliminar filas y columnas de una tabla.

### **Para añadir filas o columnas:**

**1** Haga clic en una celda donde desea que aparezca la nueva fila o columna.

**2** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Para añadir una fila, elija Modificar > Tabla > Insertar fila o elija Tabla > Insertar fila en el menú contextual.
- Para añadir una columna, elija Modificar > Tabla > Insertar columna o elija Tabla > Insertar columna en el menú contextual.
- Para añadir filas y columnas, elija Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas, o elija Tabla > Insertar filas o columnas en el menú contextual.

**3** En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, introduzca el número de filas o columnas que desea añadir y especifique si las nuevas filas o columnas deben aparecer antes o después de la fila o columna seleccionada.

**4** Haga clic en Aceptar.

### **Para eliminar una fila o una columna:**

**1** Haga clic en una celda de la fila o la columna que desea eliminar.

**2** Elija una de las siguientes opciones:

- Para eliminar una fila, elija Modificar > Tabla > Eliminar fila o elija Tabla > Eliminar fila en el menú contextual.
- Para eliminar una columna, elija Modificar > Tabla > Eliminar columna o elija Tabla > Eliminar columna en el menú contextual.

### **Para añadir o eliminar filas o columnas de las partes inferior y derecha de una tabla:**

**1** Seleccione toda la tabla. (Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla, o bien haga clic una vez en la tabla y elija Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.)

**2** En el inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Aumente el valor de fila o columna para añadir filas.
- Reduzca el valor de fila o columna para eliminar filas.

Dreamweaver añade o elimina filas desde la parte inferior de la tabla y añade y elimina columnas desde la derecha. Dreamweaver no avisa si las filas o las columnas que desea eliminar contienen datos.

### **Anidar tablas**

Una tabla anidada es una tabla que está dentro de otra tabla. Puede configurar una tabla anidada como cualquier otra tabla; no obstante, su ancho vendrá limitado por el ancho de la celda en la que aparece.

### **Para anidar una tabla en una celda de otra tabla:**

**1** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en la celda donde desea que aparezca la segunda tabla y elija Insertar> Tabla.
- Haga clic en la celda donde desea insertar la segunda tabla.
- Arrastre el botón Tabla de la categoría Común, en el panel Objetos, hasta la celda donde desea insertar la segunda tabla.

**2** Especifique las propiedades de la tabla en el cuadro de diálogo Insertar tabla y haga clic en Aceptar.

### **Dividir y combinar celdas**

Utilice el inspector de propiedades o los comandos del submenú Modificar > Tabla para dividir o combinar celdas. Puede combinar cualquier número de celdas adyacentes — siempre que la selección entera tenga forma rectangular— para obtener una sola celda que se extienda por varias columnas o filas. Puede dividir una celda en varias filas o columnas, independientemente de si anteriormente se había combinado. Dreamweaver reestructura automáticamente la tabla (añade los correspondientes atributos COLSPAN o ROWSPAN ) para crear la disposición especificada.

Para simplificar el uso de tablas en la disposición de páginas, Dreamweaver ofrece la vista de Disposición. En ella puede diseñar una página utilizando tablas como estructura subyacente al tiempo que evita las dificultades tradicionales que plantea el uso de tablas. Por ejemplo, puede dibujar fácilmente celdas de tablas en una página y, a continuación, personalizarlas y colocarlas donde prefiera. La disposición puede tener un ancho fijo u ocupar toda la ventana del navegador.

**Para utilizar la vista de Disposición, deberá salir de la vista Estándar de Dreamweaver.**

### **Para cambiar a la vista de Disposición:**

Elija Ver > Vista de tabla> Vista de disposición o haga clic en el botón Vista de disposición del panel Objetos. La opción Mostrar fichas de tabla de disposición está activada automáticamente en la vista de Disposición. Para desactivar las fichas de tabla cuando se encuentra en la vista de Disposición, elija Ver > Vista de tabla > Mostrar fichas de tabla de disposición.

### **Celdas y tablas de disposición**

Cuando cambia a la vista de Disposición, puede añadir celdas de disposición a la página. Estas celdas le ayudarán a bloquear la disposición de la página. Por ejemplo, puede dibujar una celda en la parte superior de la página para insertar un menú, en la parte derecha para insertar submenús o en un lado para presentar contenido. A la hora de diseñar la página, piense en términos de una cuadrícula de filas y columnas.

Cuando usted crea una celda de disposición en una página, Dreamweaver crea automáticamente una tabla de disposición como contenedor de dicha celda. Una celda de disposición no puede existir fuera de una tabla de disposición. Puede diseñar la página utilizando varias celdas de disposición de una tabla de disposición o utilizar múltiples tablas de disposición para conseguir una disposición más avanzada.

El uso de múltiples tablas de disposición aísla secciones de la disposición para evitar que se vean afectadas por otras. Resulta especialmente útil cuando el contenido de una celda de disposición puede cambiar y hacer que aumente de tamaño. A medida que la celda crece, afecta a las celdas próximas, ya que no se pueden superponer. Si ha creado una disposición con múltiples tablas, las filas y columnas de una tabla no afectarán a otras tablas.

También puede anidar tablas de disposición (insertando una tabla de disposición en otra ya existente). Las celdas de una tabla anidada no están restringidas por las filas y columnas de la tabla externa.

### **Dibujar celdas y tablas de disposición**

En la vista de Disposición puede dibujar celdas y tablas de disposición en la página. Si crea una celda de disposición, se insertará automáticamente una tabla de disposición que actuará como contenedor de dicha celda. Una celda de disposición siempre se encontrará en una tabla de disposición.

*Nota:* La tabla de disposición que crea automáticamente Dreamweaver tiene el ancho de la ventana de documento. Puede cambiar su tamaño o hacer que sea autoampliable si es necesario.

### **Para dibujar una celda de disposición:**

**1** Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar celda de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).

**2** Sitúe el puntero del ratón en la parte de la página donde desee que comience la celda y, a continuación, arrastre para crear la celda de disposición. Para crear varias celdas sin necesidad de hacer clic repetidamente en el botón de celda de disposición, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

La celda aparecerá en la página con un contorno azul. El azul es el color predeterminado del contorno de las celdas de disposición. El tamaño de cada celda se muestra en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de la celda.

La disposición de la página utiliza una cuadrícula con columnas y filas, por lo que las celdas pueden extenderse a lo largo de varias filas o columnas, pero nunca superponerse. Dreamweaver ayuda a mantener esta estructura ajustando automáticamente las nuevas celdas a las celdas existentes si se dibujan próximas entre sí (a una distancia de ocho píxeles). Las celdas también se ajustarán automáticamente a un lado de la página si se dibujan cerca del borde (a una distancia de ocho píxeles). Para desactivar temporalmente el ajuste, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la celda por la página.

Esto no significa que todas las celdas deban tener el mismo tamaño o ancho. Puede haber celdas de distinto ancho en la misma columna o celdas de distinto alto en la misma fila.

### **Para dibujar una tabla de disposición:**

**1** Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).

**2** Sitúe el puntero del ratón en la página y, a continuación, haga clic y arrastre el ratón para crear la tabla de disposición. Si es la primera tabla que dibuja en la página, se colocará automáticamente en la esquina superior izquierda de la página.

Para crear varias tablas sin necesidad de hacer clic repetidamente en el botón de tabla de disposición, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

La tabla aparecerá en la página con un contorno verde. El verde es el color predeterminado del contorno de las celdas de disposición. También aparecerá una ficha Tabla de disposición en la parte superior de cada tabla dibujada, que le ayudará a distinguir y seleccionar la tabla. El tamaño de cada tabla se muestra en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de la tabla.

Las tablas no se pueden superponer. La disposición de la página utiliza una cuadrícula con columnas y filas, por lo que las tablas pueden extenderse a lo largo de varias filas o columnas, pero nunca pueden superponerse. Dreamweaver ayuda a mantener esta estructura ajustando automáticamente las nuevas tablas a las tablas o celdas existentes si se dibujan próximas entre sí (a una distancia de ocho píxeles). Las tablas también se ajustarán automáticamente a un lado de la página si se dibujan cerca del borde (a una distancia de ocho píxeles). Para desactivar el ajuste, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la tabla por la página.

Puede crear tablas de disposición en áreas vacías de la página, en una tabla de disposición existente (anidadas) o alrededor de celdas y tablas de disposición existentes. Cuando se crea una tabla de disposición en un documento en blanco, ésta se ajusta automáticamente a la esquina superior izquierda de la ventana de documento.

### **Para dibujar una tabla de disposición alrededor de tablas o celdas existentes:**

**1** Sitúese en la vista de Disposición y, a continuación, haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).

**2** Haga clic y arrastre el ratón alrededor de las celdas o tablas de disposición existentes. La tabla de disposición abarcará las celdas o tablas existentes.

### **Dibujar una tabla de disposición anidada**

Puede dibujar una tabla de disposición en una tabla de disposición existente. De este modo, se creará una tabla anidada. Las celdas de una tabla anidada no están restringidas por las filas y columnas de la tabla externa. Puede insertar múltiples tablas anidadas.

### **Dibujar una tabla de disposición anidada**

Puede dibujar una tabla de disposición en una tabla de disposición existente. De este modo, se creará una tabla anidada. Las celdas de una tabla anidada no están restringidas por las filas y columnas de la tabla externa. Puede insertar múltiples tablas anidadas.

### **Para dibujar una tabla anidada:**

**1** Haga clic en el botón Dibujar tabla de disposición en la categoría Disposición del panel Objetos. El puntero del ratón se convertirá en un signo más (+).

**2** Sitúe el puntero del ratón dentro del espacio gris de una tabla de disposición existente y, a continuación, haga clic y arrastre el ratón para crear la tabla de disposición anidada.

Una tabla de disposición anidada no puede ser mayor que la tabla que la contiene.

## Utilizar la cuadrícula de Dreamweaver

Puede activar la cuadrícula de Dreamweaver para utilizarla como guía al dibujar la disposición. También puede hacer que la disposición se ajuste automáticamente a la cuadrícula y cambiar la cuadrícula o controlar el comportamiento de ajuste especificando la configuración de la cuadrícula.

### Para mostrar u ocultar la cuadrícula en la ventana de documento:

Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula o seleccione Cuadrícula en el menú desplegable Opciones de la barra de herramientas.

### Para cambiar la configuración de la cuadrícula:

**1** Haga clic en Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula para abrir el cuadro de diálogo Configuración de cuadrícula.

**2** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en la flecha situada junto a la muestra de color y seleccione un color de la paleta o escriba el número hexadecimal en la celda. Este valor controlará el color de las líneas de la cuadrícula.
- Seleccione Mostrar cuadrícula para ver la cuadrícula en la ventana de documento.
- Seleccione Ajustar a cuadrícula para activar el ajuste.
- Escriba la cantidad de espaciado que desea y seleccione Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el menú emergente. Este valor controlará la separación entre las líneas de la cuadrícula.
- Elija líneas o puntos para las líneas de la cuadrícula.

**3** Haga clic en Aplicar para ver los cambios y, a continuación, haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

### Borrar el alto automático de las celdas

Después de insertar contenido en las celdas, puede borrar el alto de las celdas para eliminar su configuración. Dreamweaver crea automáticamente las celdas con un alto especificado, pero una vez añadido el contenido a la celda, dejará de necesitar el alto especificado.

### Para borrar el alto, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Seleccione Borrar alto de celda en el menú Encabezado de columna. Se borrará el alto y es posible que se reduzca el tamaño de algunas filas.
- Seleccione una tabla de disposición (haga clic en la ficha o el borde de la tabla) y, a continuación, haga clic en el botón Borrar alto de fila del inspector de propiedades.

### Mover y cambiar el tamaño de celdas y tablas de disposición

Todas las celdas y tablas se pueden mover o cambiar de tamaño, lo que permite ajustar fácilmente la disposición de la página. Para utilizar la cuadrícula de Dreamweaver como guía para mover o cambiar el tamaño de celdas y tablas.

### Para cambiar el tamaño de una celda:

**1** Haga clic en el borde de la celda o mantenga presionada la tecla Control

(Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de la celda. Aparecerán manejadores de selección alrededor de la celda.

**2** Utilice los manejadores de selección para arrastrar la celda hasta obtener el tamaño deseado. La celda se ajustará automáticamente a las celdas existentes (cuando se encuentre a una distancia de ocho píxeles de sus bordes). Una celda de disposición no se puede superponer a otras celdas y no se puede ajustar su tamaño fuera de los límites de su tabla de disposición. Una celda de disposición siempre tendrá como mínimo el tamaño de su contenido.

#### **Para mover una celda:**

**1** Haga clic en el borde de la celda.

**2** Arrastre o utilice las teclas de flecha para mover la celda hasta el lugar de la página que desee. La tecla de flecha la mueve de píxel en píxel; si mantiene presionada la tecla Mayús, se moverá de 10 en 10 píxeles.

#### **Para cambiar el tamaño de una tabla:**

**1** Haga clic en la ficha de tabla. Aparecerán manejadores de selección alrededor de la tabla de disposición.

**2** Utilice los manejadores de selección para arrastrar la tabla hasta obtener el tamaño deseado. La tabla se ajustará automáticamente a las celdas y tablas existentes (cuando se encuentre a una distancia de ocho píxeles de la celda existente). El tamaño de la tabla de disposición no puede quedar por debajo del límite de las celdas que contiene. La tabla tampoco puede superponerse a las tablas o celdas adyacentes.

#### **Para mover una tabla:**

**1** Haga clic en la ficha de tabla.

**2** Arrastre o utilice las teclas de flecha para mover la tabla hasta el lugar de la página que desee. La tecla de flecha la mueve de píxel en píxel; si mantiene presionada la tecla Mayús, se moverá de 10 en 10 píxeles.

#### **Aplicar formato a celdas y tablas de Disposición:**

Puede cambiar la apariencia de cualquier celda o tabla de disposición en el inspector de propiedades.

#### **Aplicar formato a una celda de disposición**

Puede establecer la alineación de contenido, el ancho y el alto y los colores de fondo en el inspector de propiedades.

#### **Para aplicar formato a una celda de disposición en el inspector de propiedades:**

**1** Haga clic en el borde de la celda o mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de la celda.

**2** Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

**3** Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Para cambiar el ancho, elija Fijo y escriba un valor en píxeles en el cuadro, o elija Autoampliar.
- Para cambiar el alto, especifique un valor en píxeles en el cuadro de texto.
- Para establecer un color de fondo para la celda de disposición, elija un color en el selector de colores desplegable o escriba el código hexadecimal del color deseado en el cuadro de texto.
- Para establecer la alineación horizontal, selecciónela en el menú emergente Horiz. Puede establecer la alineación del contenido de la celda de disposición como Izquierda, Centro, Derecho o Predeterminado.
- Para establecer la alineación vertical, selecciónela en el menú emergente Vert. Puede establecer la alineación del contenido de la celda de disposición como Superior, Medio, Inferior, Línea de base o Predeterminado.
- Seleccione No aj. para evitar que se ajuste el texto. Si selecciona esta opción, la celda de disposición se ampliará para dar cabida a todo el contenido sin pasar a una nueva línea.

### **Aplicar formato a tablas de disposición**

Puede definir el ancho, alto, relleno, espaciado, etc. en el inspector de propiedades.

#### **Para aplicar formato a una tabla de disposición:**

**1** Haga clic en la ficha o el borde de la tabla.

**2** Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades.

**3** Dispone de las siguientes opciones de apariencia:

- Para cambiar el ancho, elija Fijo y escriba un valor en píxeles en el cuadro o elija Autoampliar.
- Para cambiar el alto, especifique un valor en píxeles en el campo de texto.
- Para establecer el relleno de celdas, especifique el número de píxeles en el campo Rell. celda. El relleno de celdas es la cantidad de espacio que habrá entre el contenido de una celda de disposición y el límite de la misma. Si establece este valor por encima de 0, todas las celdas de la tabla de disposición que ha seleccionado tendrán este espaciado. Si aparecen dos números en el área de encabezado de la columna, utilice la opción Igualar ancho.
- Para establecer el espaciado de celdas, especifique el número de píxeles en el campo Esp. celda. El espaciado de celdas es la cantidad de espacio que habrá entre cada celda de disposición. Si establece este valor por encima de 0, todas las celdas de disposición de la tabla que ha seleccionado tendrán este espaciado. Si aparecen dos números en el área de encabezado de la columna, utilice la opción Igualar ancho.
- Para borrar los valores de alto de todas las celdas de la tabla de disposición que ha seleccionado, haga clic en el botón Borrar atributos de alto. Si no hay elementos en la tabla, ésta se contraerá completamente.
- Si hay celdas de ancho fijo, haga clic en el botón Igualar ancho. De este modo se restablecerá automáticamente el ancho HTML de cada celda para que

coincida con el contenido de la celda. Por ejemplo, si define el ancho en 200 píxeles y, a continuación, añade contenido que amplía el ancho a 250, aparecerán estos dos números en la barra superior de la tabla: 250 entre comillas y 200 entre paréntesis. Si hace clic en Igualar ancho, desaparecerá el valor de 200 píxeles y se mantendrá el de 250.

- Para eliminar las imágenes de espaciador (imágenes transparentes que se utilizan para controlar el espaciado de la disposición) en la tabla de disposición, haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores.

- Si la tabla de disposición seleccionada está anidada dentro de otra tabla de disposición, haga clic en Desanidar para eliminar la tabla anidada sin perder su contenido. La tabla de disposición desaparecerá y las celdas de disposición y su contenido pasarán a formar parte de la tabla principal.

## Configurar el ancho de la disposición

En la vista de Disposición puede utilizar dos tipos de anchos: fijo y autoampliable.

El ancho aparece en el área de encabezado de la columna, en la parte superior de cada columna. El ancho fijo es un número específico, como 300 píxeles, y se muestra como un número. La opción Autoampliar configura el ancho para que cambie automáticamente según el tamaño de la ventana y se muestre como una línea ondulada. Con esta opción, la disposición siempre llena la ventana del navegador, independientemente del tamaño de ventana que haya establecido el usuario. Si bien el ancho fijo es la opción predeterminada, generalmente establecerá algunas celdas o tablas de disposición con ancho fijo y una con ancho autoampliable. La configuración elegida afectará a todas las celdas o tablas de esa columna. En una disposición sólo se puede definir una columna como autoampliable.

Por ejemplo, supongamos que la disposición tiene una barra de menú en la parte izquierda de la página, el título en la parte superior y el área de contenido principal en la parte derecha. Puede definir la columna izquierda con ancho fijo y el área de contenido principal con ancho autoampliable.

### Para definir un ancho autoampliable, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acceda a la parte superior de la columna que desea definir como autoampliable y seleccione Hacer que la columna sea autoampliable en el menú Encabezado de columna. Sólo se puede definir una columna como autoampliable.

- Seleccione la columna y, a continuación, haga clic en Autoampliar en el inspector de propiedades.

Cuando usted define una columna como autoampliable, Dreamweaver inserta imágenes de espaciador en las columnas de ancho fijo para controlar la disposición. Una imagen de espaciador es una imagen transparente que no es visible en la ventana del navegador, pero que se utiliza para controlar el espaciado.

### Para definir un ancho fijo, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Acceda a la parte superior de la columna que desea definir como fija y seleccione Hacer que la columna tenga ancho fijo en el menú Encabezado de columna. Hacer que la columna tenga ancho fijo establece automáticamente el ancho de la columna para que coincida con el ancho del contenido de esa columna.

- En el inspector de propiedades, haga clic en Fijo y escriba un valor numérico. Si introduce un valor numérico menor que el ancho del contenido, Dreamweaver establecerá automáticamente el ancho con el tamaño de píxeles correcto.

Algunas veces aparecen dos números en el menú Encabezado de columna: el ancho real de la columna y el ancho que aparece en el código HTML. Esto deberse a varias razones, por ejemplo, a que ha insertado contenido más amplio que el ancho dibujado o especificado. Conviene que el ancho sea igual para que sólo aparezca un número.

### **Para igualar el ancho (de modo que sólo se especifique el ancho real):**

Seleccione Igualar ancho de celdas en el menú Encabezado de columna.

### **Utilizar las imágenes de espaciador**

Una imagen de espaciador es una imagen transparente que no es visible en la ventana del navegador, pero que se utiliza para controlar el espaciado en tablas autoampliables. La imagen de espaciador mantiene el ancho establecido para cada tabla y celda de la página. Si decide no utilizar imágenes de espaciador en tablas autoampliables, las columnas cambiarán de tamaño o incluso desaparecerán por completo si no tienen contenido.

Puede insertar y eliminar imágenes de espaciador en cada columna o dejar que Dreamweaver las añada automáticamente al crear una columna autoampliable. Las columnas que contienen imágenes de espaciador presentan una barra doble en la parte superior.

Al insertar una imagen de espaciador en una columna o al definir una columna autoampliable, aparece un cuadro de diálogo para que configure el archivo de imagen de espaciador. Si ya ha definido una imagen de espaciador para el sitio en las preferencias de Dreamweaver, no aparecerá este cuadro de diálogo.

Para configurar la imagen de espaciador:

**1** Defina una columna como autoampliable o elija Agregar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna.

**2** En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:

- Indicar a Dreamweaver dónde crear el archivo de imagen de espaciador: Si selecciona esta opción y hace clic en Aceptar, aparecerá otro cuadro de diálogo que le permitirá acceder al directorio del sitio donde desee almacenar el archivo de imagen de espaciador, por ejemplo, una carpeta de imágenes. Ésta es la opción recomendada.

- Acceder a archivo de imagen de espaciador existente: Si ya ha creado un archivo de imagen de espaciador para el sitio, elija esta opción y, a continuación, acceda a la imagen de espaciador en el cuadro de diálogo que aparece. La imagen de espaciador deberá ser un GIF transparente de 1 x 1 píxel.

- Desactivar imágenes de espaciador para columnas autoampliables: Si selecciona esta opción, aparecerá un cuadro de diálogo que le advertirá que las otras columnas de disposición pueden adoptar un ancho pequeño. Si opta por no utilizar imágenes de espaciador, el ancho de las columnas será tan pequeño

como su contenido. Las columnas sin contenido desaparecerán. Las imágenes de espaciador ayudan a mantener la estructura de la disposición tal como se trazó originalmente.

Puede insertar y eliminar imágenes de espaciador en columnas específicas o eliminar todas las imágenes de espaciador de la página.

#### **Para insertar una imagen de espaciador en una columna:**

Seleccione Agregar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna. La imagen de espaciador se insertará en la columna. La imagen no se verá, pero es posible que la columna se desplace ligeramente y aparezca una barra doble en la parte superior.

#### **Para eliminar una imagen de espaciador de una columna:**

Seleccione Quitar imagen de espaciador en el menú Encabezado de columna. La imagen de espaciador desaparecerá y es posible que la columna se desplace.

#### **Para eliminar todas las imágenes de espaciador de la página:**

Seleccione Quitar todas las imágenes de espaciador en el menú Encabezado de columna o haga clic en el botón Quitar todos los espaciadores en el inspector de propiedades de la tabla de disposición. La disposición puede cambiar ligera o espectacularmente, según el contenido. Si no hay contenido en algunas columnas, éstas pueden desaparecer por completo.

#### **Configurar las preferencias de la vista de Disposición**

Utilice la categoría Vista de Disposición de Preferencias para establecer o modificar la ubicación y los archivos de imagen de espaciador, así como los colores que utiliza la vista de Disposición para dibujar las tablas y celdas, etc.

#### **Para abrir las preferencias de la vista de Disposición:**

Elija Edición > Preferencias y, a continuación, seleccione Vista de disposición en la lista de categorías.

Autoinsertar espaciadores especifica si Dreamweaver deberá insertar automáticamente imágenes de espaciador cuando se defina una columna como autoampliable.

Imagen de espaciador establece el archivo de imagen de espaciador para los sitios.

Elija un sitio en el menú desplegable y, a continuación, cree una nueva imagen de espaciador o acceda a una ya existente en ese sitio.

Contorno de celda establece el color empleado para dibujar el contorno de celda.

Resalto de celda establece el color que resalta la celda cuando se mueve el cursor sobre ella o se selecciona.

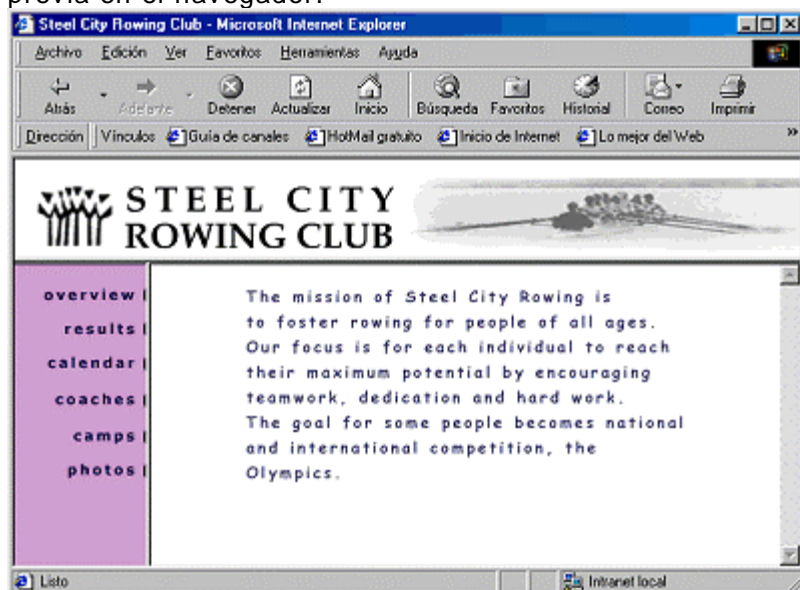
Contorno de tabla establece el color empleado para dibujar el contorno de tabla.

Fondo de tabla establece el color de fondo de la ventana de documento.

## FRAMES – MARCS (Manual de Referencia del DW4)

### Introducción a los marcos

Los marcos se utilizan para dividir una página Web en múltiples páginas HTML. Por ejemplo, una página Web consta de tres marcos: un marco delgado a un lado que contiene un menú de desplazamiento, un marco que se extiende por la parte superior y contiene el logotipo y el título del sitio Web, y un marco grande que ocupa el resto de la página y presenta el contenido principal. Cada uno de ellos constituye una página HTML independiente. Estos marcos funcionan coordinadamente en la página gracias al uso de uno o más conjuntos de marcos, es decir, de páginas HTML que definen la estructura y las propiedades de la página Web, incluida la información sobre el número de marcos que aparecen en una página, el tamaño de los marcos, el origen de la página cargada en un marco y otras propiedades. La página de conjunto de marcos no se muestra en los navegadores; se limita a almacenar información sobre cómo deben mostrarse los marcos en una página. Sin embargo, es la página que se muestra al utilizar Vista previa en el navegador.



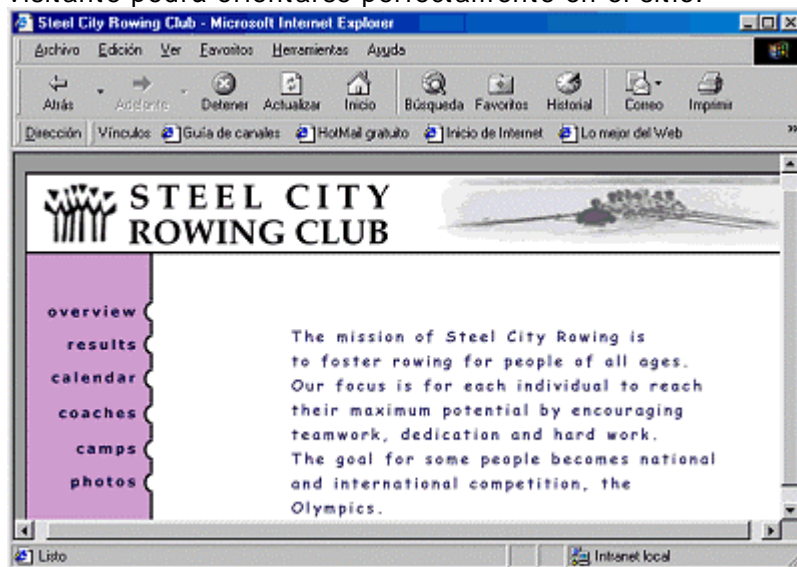
En este ejemplo, el marco superior permanecería estático y no cambiaría en las páginas del sitio. El menú del marco lateral tendría vínculos que cambiarían el contenido del área del marco principal aunque, por lo demás, permanecería estático. El área del marco principal es el área dinámica, que cambiaría según el elemento de menú elegido.

Puede aplicar formato a todos los marcos y conjuntos de marcos de la página a través del inspector de propiedades. Puede activar o desactivar el desplazamiento, establecer el ancho y el alto, asignar un nombre a cada página, etc.

Una página Web que contiene tres marcos consta de cuatro páginas HTML distintas: el archivo de conjunto de marcos y los tres archivos que albergan el contenido que aparece dentro de los marcos. Al diseñar una página utilizando conjuntos de marcos, deberá guardar cada uno de estos cuatro archivos para que la página funcione correctamente en el navegador.

## Cuándo utilizar marcos

El uso más común de los marcos es la navegación. Una página Web puede utilizar un marco para albergar el menú de navegación y otro marco para el contenido de la página. Dado que el menú de navegación se encuentra en un marco, los visitantes pueden hacer clic en un elemento del menú y el contenido aparecerá en el marco de contenido sin que cambie el menú de navegación. De este modo, el visitante podrá orientarse perfectamente en el sitio.



Sin embargo, los marcos pueden ser difíciles de aplicar y a menudo es posible crear una página Web sin marcos que consiga los mismos objetivos que una página con marcos. Por ejemplo, si desea que la navegación se realice en la parte izquierda de la página, puede dividir la página en dos marcos o, simplemente, incluir la navegación izquierda en todas las páginas del sitio. La diferencia radica en que con marcos sólo necesitará crear la navegación una vez. Si decide utilizar marcos en el sitio Web, deberá conocer la relación entre los marcos y los conjuntos de marcos, pues el establecimiento de vínculos con marcos puede resultar confuso.

## Crear páginas Web basadas en marcos

Los marcos pueden ser una excelente herramienta para los diseñadores Web, pero deben aplicarse correctamente para que funcionen. Siga los pasos que se detallan a continuación para conseguir que la página Web funcione correctamente (no necesariamente en un determinado orden):

- Cree el conjunto de marcos y los marcos de la página.
- Guarde todos los archivos utilizados en el sitio. Recuerde que cada marco y conjunto de marcos es una página HTML independiente y que es necesario guardar cada página.
- Defina las propiedades de cada marco y conjunto de marcos, incluidos sus nombres, opciones de desplazamiento y no desplazamiento, etc.
- Compruebe que todos los vínculos incluyen su destino de modo que el contenido vinculado aparezca en el área correcta.

## Crear marcos

Hay dos formas de crear un conjunto de marcos en Dreamweaver: puede diseñarlo usted mismo o seleccionarlo de una serie de conjuntos de marcos predefinidos. Si elige un conjunto de marcos predefinido se configurarán automáticamente todos los conjuntos de marcos y marcos necesarios para crear la disposición. Ésta es la forma más sencilla de insertar rápidamente un diseño de marcos en la página. Sólo se pueden crear marcos en la vista Diseño de la ventana de documento.



### Insertar un conjunto de marcos predefinido

Los conjuntos de marcos predefinidos facilitan la selección del tipo de conjunto de marcos que desea crear.

Los iconos de conjuntos de marcos predefinidos de la categoría Marcos del panel Objetos proporcionan una representación visual de cada conjunto de marcos al aplicarse a un documento seleccionado.

El conjunto de marcos seleccionado rodea al documento actual (el documento en el que se encuentra el punto de inserción). El área azul de un icono de conjunto de marcos predefinido representa la página o el marco seleccionado actualmente en un documento, mientras que el área blanca representa el nuevo o los nuevos marcos.

**Para insertar un conjunto de marcos predefinido:**

- 1 Sitúe el punto de inserción en el documento.
- 2 A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:
  - En la categoría Marcos del panel Objetos, seleccione un conjunto de marcos predefinido. Para insertar el conjunto de marcos, puede hacer clic en un icono o arrastrar un icono directamente al documento.
  - Para seleccionar un conjunto de marcos predefinido, elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.

## Diseñar e insertar un conjunto de marcos

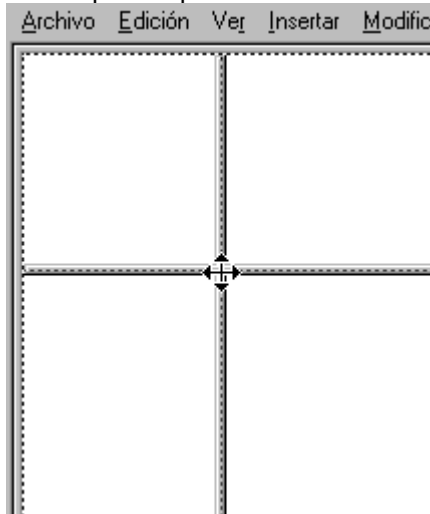
Antes de crear un conjunto de marcos o trabajar con marcos, haga visibles los bordes de los marcos en la ventana de documento.

Para ver los bordes de los marcos de un documento, elija Ver > Ayudas visuales > Bordes de marco.

Cuando se muestran los bordes de los marcos, se añade espacio alrededor del borde del documento, lo que sirve de indicador visual de las áreas de marcos del documento.

**Para crear un conjunto de marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:**

- Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco a la izquierda, a la derecha, hacia arriba o hacia abajo.
- Arrastre uno de los bordes del marco a la ventana de documento para dividir el documento vertical u horizontalmente. Arrastre un borde del marco por una de las esquinas para dividir el documento en cuatro marcos nuevos.



- Presione la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el ratón si desea dividir un marco interior.

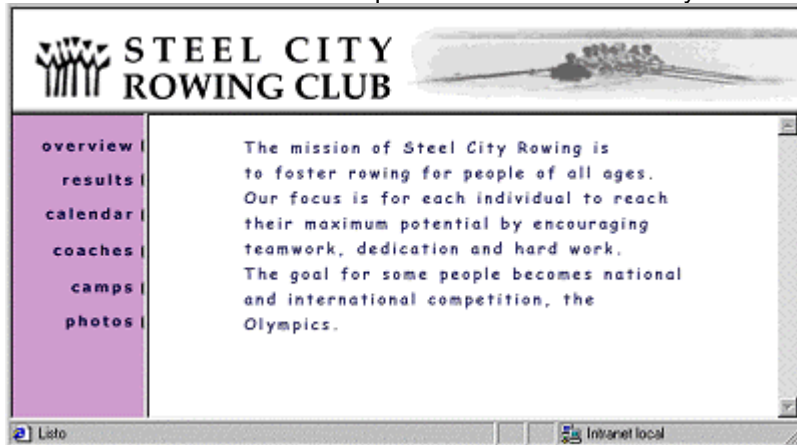
**Para eliminar un marco:**

Arrastre el borde del marco fuera de la página o hasta el borde del marco padre.

## Crear un conjunto de marcos anidado

Un conjunto de marcos dentro de otro conjunto recibe el nombre de conjunto de marcos anidado. Cada nuevo conjunto de marcos creado incluye su propio documento HTML de conjunto de marcos y sus documentos de marcos. La mayoría de las páginas Web con marcos utilizan en realidad marcos anidados y varios de los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver también utilizan la anidación.

Por ejemplo, un documento con tres marcos puede mostrar el logotipo de una empresa en un marco en la parte superior del documento, controles de navegación en otro marco en el lado izquierdo del documento y contenido en un tercer marco.



### Para crear un conjunto de marcos anidado:

- 1 Sitúe el punto de inserción en el marco en el que desea insertar el conjunto de marcos anidado.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Elija Modificar > Conjunto de marcos > Dividir marco hacia arriba, hacia abajo, a la izquierda o a la derecha.
  - En la categoría Marcos del panel Objetos, seleccione un icono de conjunto de marcos.
  - Elija Insertar > Marcos > Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda y arriba, Superior izquierda, Izquierda superior o Dividir.

## Seleccionar un marco o un conjunto de marcos

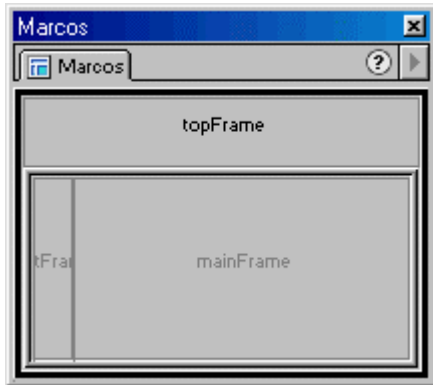
Los marcos y los conjuntos de marcos son documentos HTML individuales. Para realizar cambios en un marco o en el conjunto de marcos, comience seleccionando el marco o conjunto de marcos que desea cambiar. Puede seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento o utilizando el panel Marcos.

Cuando seleccione un marco o el conjunto de marcos, aparecerán líneas de selección en el panel Marcos y en la ventana de documento.

## Utilizar el panel Marcos

El panel Marcos proporciona una representación visual de los marcos del documento. Puede hacer clic en un marco o conjunto de marcos en el panel Marcos para seleccionarlo en el documento y, seguidamente, ver o editar las propiedades del elemento seleccionado en el inspector de propiedades. Consulte [Propiedades de marcos y conjuntos de marcos](#).

El panel Marcos también muestra la jerarquía de la estructura del conjunto de marcos de una manera que puede no percibirse en la ventana de documento. En el panel Marcos, el conjunto de marcos está rodeado por un borde grueso tridimensional; los marcos están rodeados por una línea delgada gris; mientras que los distintos marcos se identifican a través de sus nombres.



**Para mostrar el panel Marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:**

- Elija Ventana > Marcos.
- Presione Ctrl+F10 (Windows) o Comando+F10 (Macintosh).

**Para seleccionar un marco en el panel Marcos:**

Haga clic en el marco en el panel Marcos.

**Para seleccionar un conjunto de marcos en el panel Marcos:**

Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el panel Marcos.

**Seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento**

En la ventana de documento, cuando se selecciona un marco, sus bordes se muestran con un contorno de línea de puntos; cuando se selecciona un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos se muestran con un contorno de línea de puntos.

Seleccione marcos y conjuntos de marcos para cambiar sus propiedades. El inspector de propiedades muestra las propiedades del marco o conjunto de marcos seleccionado. Consulte [Propiedades de marcos y conjuntos de marcos](#).

**Para seleccionar un marco en la ventana de documento:**

Haga clic dentro de un marco mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).

**Para seleccionar un conjunto de marcos en la ventana de documento:**

Haga clic en el borde de un marco de la ventana de documento.

**Para mover la selección a otro marco, lleve a cabo alguna de estas operaciones:**

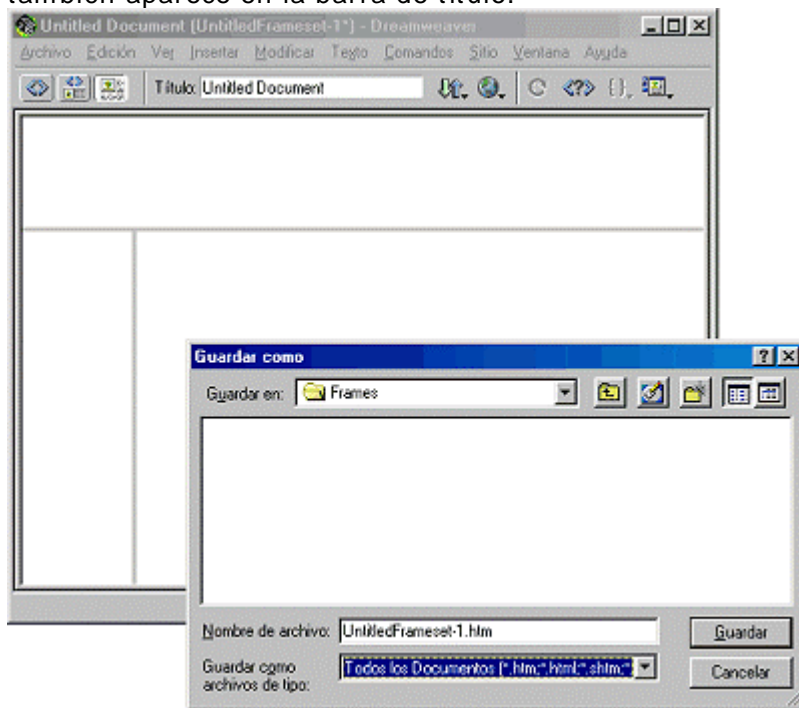
- Para mover la selección al marco siguiente, mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha izquierda o derecha.
- Para mover la selección al conjunto de marcos padre (que contiene los marcos anidados), mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha arriba.
- Para mover la selección al marco hijo (el marco que está anidado en otro), mantenga presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha abajo.

## Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos

Es preciso guardar un archivo de conjunto de marcos y sus archivos relacionados para poder previsualizar la página en un navegador. Puede guardar de forma individual una página del conjunto de marcos o una página de marco, o bien guardar todos los archivos de marco abiertos y la página de conjunto de marcos.

Cuando se utiliza Dreamweaver para crear documentos de marcos, cada nuevo documento de marco recibe un nombre de archivo temporal (por ejemplo, UntitledFrame\_1 para la página de conjunto de marcos, Untitled-1, Untitled-2, etc. para las páginas de marcos).

Al seleccionar alguna de las opciones de almacenamiento, se abre el cuadro de diálogo Guardar archivo para que pueda guardar el documento con su nombre de archivo temporal. Dado que todos los archivos tienen por nombre "untitled" (sin título), es difícil precisar qué archivo de marco se está guardando. Observe las líneas de selección de marcos en la ventana de documento para identificar el documento que se está guardando actualmente. El área seleccionada identifica el marco al que se hace referencia actualmente en el cuadro de diálogo Guardar archivo. El nombre de archivo del marco o conjunto de marcos seleccionado también aparece en la barra de título.



### Para guardar un archivo de conjunto de marcos:

- 1 Seleccione el conjunto de marcos en el panel Marcos o en la ventana de documento.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Para guardar el archivo de conjunto de marcos, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos.
  - Para guardar el archivo de conjunto de marcos como un archivo nuevo, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos como.

**Para guardar un documento que está dentro de un marco:**

Haga clic en el marco para seleccionarlo y, a continuación, elija Archivo > Guardar marco o Archivo > Guardar marco como.

**Para guardar todos los archivos de un conjunto de marcos:**

Elija Archivo > Guardar todos los marcos.

De este modo se guardarán todos los documentos abiertos, incluidos los documentos individuales, los documentos de marcos y los documentos de conjunto de marcos.

**Nota:** Utilice las líneas de selección de marcos de la ventana de documento para identificar los documentos de conjunto de marcos o los documentos de marcos al guardar los archivos.

**Propiedades de marcos y conjuntos de marcos**

Los marcos y los conjuntos de marcos disponen de su propio inspector de propiedades.

- Las propiedades de marco determinan el nombre del marco, el archivo de origen, los márgenes, el desplazamiento, el cambio de tamaño y los bordes de los distintos marcos de un conjunto de marcos.
- Las propiedades de conjuntos de marcos controlan las dimensiones de los marcos y el color y el ancho de los bordes entre los marcos.

**Para ver las propiedades de un marco:**

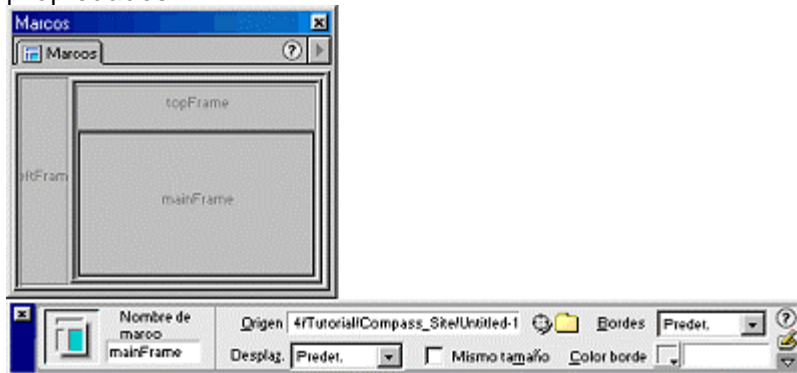
- 1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya abierto.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Haga clic en un marco mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).
  - Haga clic en un marco en el panel Marcos.

## Configurar propiedades de marcos

Utilice el inspector de propiedades para asignar un nombre a un marco y definir sus bordes y sus márgenes. Para ver todas las propiedades del marco, haga clic en la flecha de ampliación que se encuentra en el ángulo inferior derecho del inspector de propiedades. Es necesario asignar un nombre a cada uno de los marcos para que los vínculos de la página funcionen correctamente.

### Para especificar propiedades de marco:

- 1 Seleccione un marco llevando a cabo una de estas operaciones:
  - Haga clic en un marco en el panel Marcos.
  - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh).
- 2 Elija Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.



- 3 Para asignar un nombre al marco, escríbalo en el campo Marco.

**Nota:** Marco determina el nombre del marco actual que se utilizará como destino de hipervínculos y referencias de secuencias de comandos. El nombre de un marco tiene que estar formado por una sola palabra. Se admite subrayado (\_), pero no guiones (-), puntos (.) ni espacios. Los nombres de marcos deben comenzar con una letra (no con un número). No utilice palabras reservadas de JavaScript (como `top` o `navigator`) para los nombres de los marcos.

- 4 Elija una de las siguientes opciones de marco:
  - Orig determina el documento de origen del marco. Introduzca un nombre de archivo o haga clic en el icono de la carpeta para examinar y seleccionar el archivo. También puede abrir un archivo en un marco colocando el puntero en el marco y eligiendo Archivo > Abrir en marco.
  - Desplaz. determina si aparecerán barras de desplazamiento cuando no haya suficiente espacio para mostrar todo el contenido del marco actual. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Automático.
  - Mismo tamaño restringe el tamaño del marco actual e impide que los usuarios puedan arrastrar los bordes del marco. Siempre podrá cambiar el tamaño de los marcos en la ventana de documento; sin embargo, si esta seleccionada esta opción, los usuarios no podrán cambiar el tamaño de los marcos en sus navegadores.

- Bordes controla el borde del marco actual. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. Si elige la opción Bordes, se anulará la configuración de bordes definida para el conjunto de marcos. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse cuando todos los marcos contiguos están definidos como No o, cuando están definidos como Predeterminado con el conjunto de marcos padre definido como No.
  - Color de borde establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual. Esta opción de configuración anula el color de borde del conjunto de marcos.
- 5 Configure las siguientes opciones de márgenes (si las opciones de márgenes no están visibles, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha).

**Ancho del margen** Establece en píxeles el ancho de los márgenes izquierdo y derecho (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

**Alto del margen** Establece en píxeles el alto de los márgenes superior e inferior (es decir, del espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).

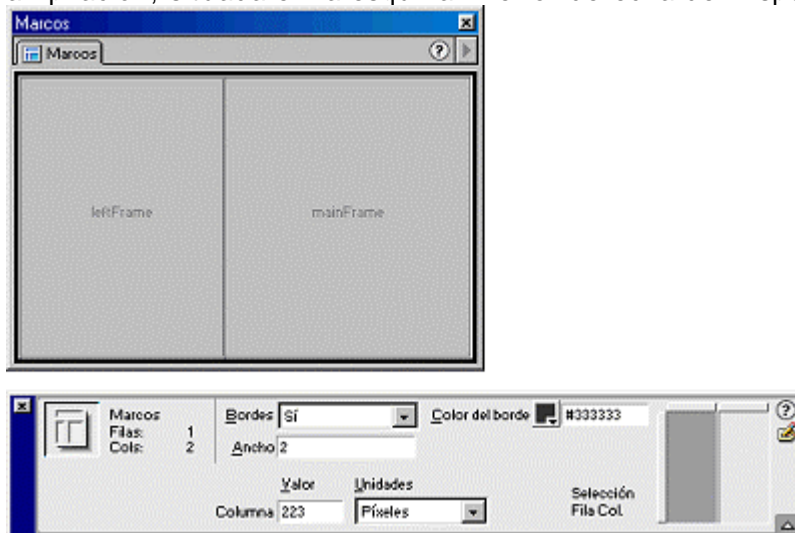
## Configurar propiedades de conjuntos de marcos

Utilice las propiedades de conjuntos de marcos para establecer los bordes y el tamaño de los marcos. Al configurar una propiedad de borde, se anula la configuración de dicha propiedad correspondiente a un conjunto de marcos. Por ejemplo, al configurar las propiedades de bordes de un marco, se anulan las propiedades de bordes establecidas en un conjunto de marcos.

Los conjuntos de marcos predefinidos se utilizan para aplicar rápidamente un conjunto de marcos a un documento. Los conjuntos predefinidos comparten los siguientes valores predeterminados de propiedades: sin bordes, sin barras de desplazamiento y sin cambio de tamaño de marcos al mostrarse en un navegador. Para cambiar los valores predeterminados, seleccione las opciones deseadas en el inspector de propiedades:

### Para ver las propiedades de un conjunto de marcos:

- 1 Elija Ventana > Propiedades para que aparezca el inspector de propiedades si es que no está ya abierto.
- 2 Lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Haga clic en un borde situado entre dos marcos de la ventana de documento.
  - Haga clic en el borde que rodea a los marcos en el panel Marcos.
- 3 Para ver todas las propiedades del conjunto de marcos, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.



### Para especificar propiedades de conjuntos de marcos:

- 1 Seleccione un conjunto de marcos.
- 2 En el menú emergente Bordes, seleccione si desea que se muestren los bordes alrededor de los marcos cuando el documento se vea en un navegador.
  - Si desea que se muestren los bordes, seleccione Sí.

- En caso contrario, seleccione No.
  - Si desea que el navegador determine si deben mostrarse o no los bordes, seleccione Predeterminado.
- 3 En el campo Ancho del borde, escriba un número para especificar el ancho de los bordes en el conjunto de marcos actual.
  - 4 En el campo Color de borde, utilice el selector de colores para elegir el color del borde o escriba el valor hexadecimal de un color.
  - 5 Para seleccionar las opciones de tamaño de marco, haga clic en las fichas del cuadro Selección Fila Col para seleccionar una fila o en las fichas de la parte superior para elegir una columna. A continuación escriba un número en el campo Valor para establecer el tamaño de la fila o columna seleccionada y, en el menú emergente Unidades, defina la unidad de medida en la que se expresa el número del campo Valor

### **Asignar nombre a un conjunto de marcos**

Para añadir un título a una página de conjunto de marcos, utilice la opción Propiedades de la página.

#### **Para asignar un nombre a una página de conjunto de marcos:**

- 1 Seleccione un conjunto de marcos llevando a cabo una de estas operaciones:
  - Haga clic en el borde del conjunto de marcos en el panel Marcos.
  - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh). Puede que tenga que mantener presionada la tecla Alt (Windows) o Comando (Macintosh) mientras presiona la tecla de flecha arriba para seleccionar el conjunto de marcos.
- 2 Elija Modificar > Propiedades de la página.
- 3 En el campo Título, introduzca un nombre para el documento.

## Especificar tamaños de marco

Arrastre el borde de un marco en la ventana de documento para establecer los tamaños aproximados de los marcos; luego, use el inspector de propiedades para especificar la cantidad de espacio que el navegador debe asignar a un marco cuando el tamaño de la pantalla no permita mostrar los marcos con su tamaño completo.

### Para especificar los tamaños de los marcos:

- 1 Haga clic en el borde de un marco para seleccionar el conjunto de marcos.  
Elija Ver > Ayudas visuales > Bordos de marco si los bordes no están visibles.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.
- 3 En el cuadro Selección Fila Col, haga clic en la fila o columna que desea modificar.



- 4 Para especificar cómo debe asignarse el espacio cuando se cambia el tamaño de la ventana del navegador, introduzca un número en el campo Valor y elija una unidad entre las siguientes opciones:
- Píxeles establece el tamaño de la columna o fila seleccionada en un valor absoluto. Esta opción es la mejor de las posibles para un marco que siempre tiene que tener el mismo tamaño, como una barra de navegación. Si se establece una opción de Unidades diferente para otros marcos, a éstos solamente se les asignará espacio cuando los marcos que se han especificado en píxeles ya tengan su tamaño exacto.
  - Porcentaje indica que el marco actual debe representar un porcentaje especificado del conjunto de marcos al que pertenece. A los marcos especificados con la opción Porcentaje como unidad, se les asigna espacio después de aquellos especificados en píxeles, pero antes de los marcos con la opción Relativo como unidad.
  - Relativo indica que al marco actual se le asignará espacio proporcionalmente al asignado a otros marcos. A los marcos con las unidades establecidas en Relativo se les asigna espacio después de asignárselo a los marcos con el tamaño especificado en píxeles y en porcentaje, pero ocuparán todo el espacio restante de la ventana del navegador.

## **Configurar bordes de marcos y conjuntos de marcos**

Puede especificar la apariencia que los bordes de los marcos y los conjuntos de marcos deben tener en un documento. Cuando se especifican opciones de bordes para un marco, se anulan las opciones correspondientes del conjunto de marcos.

### **Para definir bordes de marco:**

- 1 Seleccione el marco haciendo clic mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) o las teclas Opción-Mayús (Macintosh) o haga clic en el marco en el panel Marcos.
- 2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:
  - Bordes controla el borde de los marcos actuales. Las opciones posibles son Sí, No y Predeterminado. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí. Un borde sólo puede desactivarse si todos los marcos contiguos están configurados con la opción No (o con la opción Predeterminado, y el conjunto de marcos padre configurado en No).
  - Color de borde establece un color de borde para todos los bordes contiguos al marco actual.

### **Para definir bordes de conjuntos de marcos:**

- 1 Seleccione el conjunto de marcos haciendo clic en el borde de un marco en la ventana de documento o haciendo clic en el borde que encierra los marcos en el panel Marcos.
- 2 Configure las siguientes opciones en el inspector de propiedades:
  - Bordes controla los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos actual. Elija Sí para mostrar los bordes en color tridimensional; No para mostrar los bordes planos y en color gris; o elija Predeterminado para que el navegador determine cómo mostrar los bordes. La configuración predeterminada de la mayoría de los navegadores es Sí.
  - Color de borde establece un color para todos los bordes en el conjunto de marcos actual. Este parámetro puede anularse para un marco concreto mediante la configuración de un color de borde para el marco en cuestión.
  - Ancho del borde especifica el ancho de los bordes en el conjunto de marcos actual. Introduzca **0** para especificar que no desea bordes.

## **Cambiar el color de fondo de un marco**

El color de fondo de un marco se cambia estableciendo el color de fondo del documento en el marco.

### **Para cambiar el color de fondo de un documento en un marco:**

**1** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Coloque el puntero en el marco y elija Modificar > Propiedades de la página.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) dentro del marco y elija Propiedades de la página en el menú contextual.

**2** Haga clic en el menú emergente Fondo para seleccionar un color.

## Controlar el contenido del marco con vínculos

Para utilizar vínculos en marcos, deberá establecer un destino para el vínculo. El destino es el marco en el que se abrirá el contenido vinculado. Por ejemplo, si el menú de navegación se encuentra en el marco izquierdo y desea que el material vinculado aparezca el marco de contenido principal, deberá utilizar destinos para todos los vínculos del menú de navegación. El destino tendrá el nombre del marco de contenido principal, por ejemplo, marco\_principal. Cuando el usuario haga clic en un vínculo de navegación, el contenido se abrirá en el marco principal.

Si desea seleccionar un marco para abrir un archivo en él, deberá utilizar el menú emergente Destino en el inspector de propiedades. Puede establecer la apertura de un archivo en un nuevo marco, sustituir información en el marco del vínculo o sustituir información en otro marco. También puede hacer que el contenido vinculado sobrescriba el marco actual (para ello, no seleccione un destino) o que aparezca en una ventana de navegador totalmente nueva.

### Para establecer un marco como destino:

- 1 Seleccione texto o un objeto.
- 2 En el campo Vínculo del inspector de propiedades, lleve a cabo una de estas operaciones:
  - Escriba el nombre del archivo con el que debe establecerse el vínculo.
  - Haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
  - Haga clic en el icono de señalización de archivo y arrástrelo para seleccionar el archivo con el que debe establecerse el vínculo.

Para especificar un punto de fijación (lugar específico) en el archivo con el que debe establecerse el vínculo, introduzca un signo de almohadilla ( # ) antes del nombre del punto de fijación.
- 3 En el menú emergente Destino, elija la ubicación en la que debería aparecer el documento vinculado.
  - Si ha asignado nombres a los marcos en el inspector de propiedades, aparecerán en este menú. Seleccione un marco con nombre para abrir el documento vinculado en el marco seleccionado.
  - \_blank abre el documento vinculado en una nueva ventana del navegador y conserva la ventana actual.
  - \_parent abre el documento vinculado en el conjunto de marcos padre del enlace.
  - \_self abre el vínculo en el marco actual y sustituye el contenido de dicho marco.
  - \_top abre el vínculo en el conjunto de marcos de nivel más alto del documento actual y sustituye todos los marcos.

## **Manipular navegadores que no pueden mostrar marcos**

Dreamweaver permite especificar contenido para visualizar en navegadores antiguos o basados en texto que no admiten marcos. Dreamweaver inserta el contenido especificado en el documento del conjunto de marcos mediante una instrucción similar a la siguiente:

```
<noframes> <body bgcolor= "# FFFFFFFF">  
este es el contenido sin marcos.  
</body> </noframes>
```

Cuando un navegador que no admite marcos carga un archivo de conjunto de marcos, solamente mostrará el contenido que va entre etiquetas noframes.

### **Para definir contenido para navegadores que no admiten marcos:**

- 1 Elija Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos.

Dreamweaver borra la ventana de documento, al tiempo que aparecen las palabras "Contenido sin marcos" en la parte superior del área del cuerpo del documento.

- 2 Para crear el contenido sin marcos, lleve a cabo una de estas operaciones:
  - En la ventana de documento, escriba o inserte el contenido.
  - Elija Ventana > Inspector de código y escriba el contenido o el código HTML del contenido entre las etiquetas noframes.
- 3 Elija de nuevo Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos para volver a la vista normal del documento de conjunto de marcos.

## Usar comportamientos con marcos

Puede aplicar diversos comportamientos que aprovechan el funcionamiento de los marcos. Los marcos se utilizan generalmente cuando el diseñador de la página Web desea controlar la forma en que se muestra el contenido en una página Web. Existen diversos comportamientos que facilitan el cambio del contenido de un marco.

- **Definir texto de marco** reemplaza el contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica.
- **Ir a URL** abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic.
- **Insertar barra de navegación** se utiliza para dirigir a un usuario hacia páginas concretas de un sitio Web. Puede añadir comportamientos a las imágenes de la barra de navegación y definir la imagen que debe mostrarse en función de las acciones del usuario. Por ejemplo, puede que desee mostrar una imagen de botón en su estado presionando y sin presionar para indicar al usuario qué página del sitio está viendo.
- **Insertar menú de salto** le permite configurar una lista de menú emergente con vínculos que abren archivos en una ventana del navegador al hacer clic en ellos. También puede definir como destino una ventana o un marco concreto para que se abra en él el documento.

## Organització del elements del web

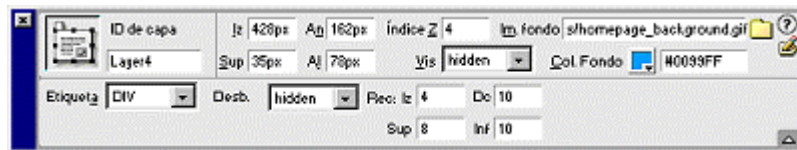
### Les capes

A veure ... heu vist algun cop una transparencia d'aquelles que es projecten a una pantalla? Segur que sí. Doncs aquest és el concepte de capa. És quelcom semblant a una transparencia, però enganxada a la nostra pàgina web i amb el contingut que nosaltres volem. Una mena d'enganxina virtual.



Les capes les trobareu a la finestra “**Objetos**” (Control + F2).

Per fer-ne una només haureu de clicar i arrossegar el ratolí, donant-li les dimensions desitjades més o menys, doncs després ja podrem filar més prim a la barra de “**Propiedades**” (Control + F3) i a la qual ens referirem d'ara en endavant.



Cada cop que creeu una capa hauríeu de, per dir-lo d'alguna manera, “bajetar-la”, doncs, per defecte, Dreamweaver (d'ara en endavant DW) les anomena de manera bastant poc significativa “**Layer n**” (a on *n* és el número de capa), de tal manera que quan nosaltres tenim només quatre no té gaire importància, però quan en tenim vint-i-cinc ... En definitiva, el consell és donar un nom significatiu a cada capa fent referència al seu contingut, ok?

Molt bé, un cop feta la cerimònia del bateig (convidats, targes de felicitació, ...) toca definir la seva posició en pantalla.

Recordeu que, generalment, treballem amb resolucions de pantalla de 800x600 pixels i que el punt (0,0) el trobem a la cantonada superior esquerra. A la finestra “Propiedades” apareixen dos ítems: **Lz** y **Sup**, és a dir, distància del marge esquerre i del superior, amb la qual cosa determinem les coordenades de posició de la capa.

Seguidament, podeu especificar amb mesures exactes, les dimensions de la capa als ítems “An” (*anchura*, ample) i “Al” (*altura*, alçada).

**ATENCIÓ. PERILL.** Ens trobem amb un ítem que portarà de cap a molta gent: l'índex Z (**Índice Z**) i que ens permet especificar la “profunditat” a la que es troba la nostra capa. A veure si ens entenem: recordeu el eixos X i Y de les funcions que dibuixàvem al “cole”? Eren coordenades en 2D, és a dir planes. Ara nosaltres podem afegir una altra coordenada: la profunditat (Z) que defineix el “nivell” al que es troba la nostra capa.

El nivell 1 és el nivell inferior. A mesura que aquest índex Z augmenta, la capa es troba per sobre de l'anterior. Cada cop que creem una capa, DW assigna un nou índex immediatament superior a l'anterior, quedant la nova capa per sobre de l'anterior. És com si aquelles transparències, enganxines, s'anessin superposant unes a altres.

**Important:** varies capes poden conviure al mateix nivell, el qual podem modificar nosaltres manualment, però s'ha de tenir en compte l'ordre amb el qual han estat creades. Podem haver creat tres capes a l'índex Z = 10, però mantindran una jerarquia marcada per l'ordre de creació, és a dir, la darrera capa creada és la que es trobarà superposada a les dues anteriors si es dóna el fet que es sol·lapen.

Bé, continuem. A la barra de propietats també podem definir una imatge de fons (**Im. fondo**). Però compte perquè passarà com si es tractes de la imatge de fons de la pàgina: si la imatge té unes dimensions més petites que les de la capa, aquesta es repetirà en forma de mosaic.

Si no voleu posar una imatge de fons, podeu definir un color de fons (**Col. Fondo**).

*I ara uns minuts de publicitat ...*

Bé, un ítem important dintre de la barra de propietats és el que fa referència al contingut dinàmic de les capes (qué frase tan bonita!). M'explico: sovint, les capes contenen text, però també passa sovint que el nostre text excedeix l'espai que teníem destinat a la nostra capa.

Podem solucionar aquest petit problema amb l'ítem **Desb.** (desbordament) que ens permetrà decidir si volem o no que aparegui una barra de desplaçament a la nostra capa.

Normalment, es troba desactivat, però disposem de quatre opcions: visible, hidden, scroll i auto. És a dir: visible o opció per defecte, la capa s'adapta al contingut (independentment a les

mides que haurem definit); hidden, no tinc ni idea del sentit d'aquesta opció; scroll, apareixeran dues barres de desplaçament (vertical i horitzontal, tant si són necessàries com si no); auto, apareixen les barres de desplaçament si són necessàries.

L'ítem **Etiqueta**, determina l'etiqueta (tag) HTML que s'utilitzarà. Segons el manual es recomanen span i div. Les opcions layer i ilayer creen capes de Netscape Navigator, encara que només són visibles als navegadors Netscape Navigator 4.

### **Opcions de layer i ilayer**

**Clip** defineix l'àrea visible d'una capa i es pot utilitzar per retallar el contingut dels marcs de la capa. Especifiqueu valors que representin la distància en píxels des dels límits de la capa. Els valors de configuració de Sup (marc superior) i Iz (esquerra) es refereixen a la capa no a la pàgina.

**Izda, Sup o PágX, PágY** (layer e ilayer solamente) permeten situar una capa en relació amb la seva capa pare. L'opció Izda, Sup situa la capa respecte l'angle superior esquerre de la capa pare. L'opció PágX, PágY situa la capa en una ubicació absoluta respecte l'angle superior esquerre de la pàgina, independentment de la posició de la capa pare.

**Src** (layer e ilayer solament) permet visualitzar altre document HTML dintre de la capa. Fes clic a l'icona de la carpeta per examinar i seleccionar el document o escriu la ruta del document. Observa que Dreamweaver no mostra aquesta propiedad a la finestra de document.

**A/B** (layer e ilayer solament) especifica la capa de sobre (A) o de sota (B) respecte a la capa actual en l'ordre de nivell (índice z). Només les capes prèviament definides al document apareixeran a la llista de noms de capes a la dreta del menú A/B.

## Hojas de estilo CSS

La idea de las hojas de estilo, aplicadas a las páginas web no puede ser más simple. Igual que con un programa de autoedición o procesador de texto, la hoja de estilo tiene definido el formato del texto, los encabezados, subtítulos, etc. y se puede detallar tanto como se quiera. Cualquier cambio que se haga en la hoja de estilo se aplicará globalmente en todas las páginas web basadas en aquella hoja de estilo.

El poder que tiene esta forma de definir el formato de las páginas es enorme. Veremos que es posible cambiar el aspecto de una web entera, con todas las páginas que tenga, con sólo modificar una sola hoja de estilo. Es decir, puede convertir la tarea de reformatear todo en coser y cantar.

Aparte de la comodidad y poder que tiene usar este sistema de formato, las hojas de estilo son una herramienta bastante flexible que permite hacer **cosas imposibles de con el HTML por sí solo**. Por ejemplo:

1. Los enlaces en una página, con HTML son siempre del mismo color. Con una hoja de estilo podemos definir tantos tipos de enlace como deseemos. Por ejemplo, un estilo para una barra de menú, otro para la tabla lateral, otro para el pie de la página y otro para los enlaces dentro del cuerpo del texto.
2. El efecto de cambio de color y estilo que se observa al pasar el ratón por encima de un enlace de texto en Internet Explorer se crea —muy fácilmente— con hojas de estilo.
3. En HTML los enlaces aparecen siempre subrayados. Algo que se atraganta a muchos diseñadores. Y no se puede cambiar. Pero con una simple orden de la hoja de estilo, aparecerán sin subrayar.
4. Las hojas de estilo permiten un control tipográfico muy completo, en comparación con el basto manejo de las fuentes que hace el html. Se puede definir con mucha más precisión y variedad el tamaño, el estilo, el interlineado, aplicar color o imagen de fondo...
5. Se puede controlar con precisión la disposición de los elementos de la página y, si es preciso, se pueden fijar posiciones absolutas e invariables.
6. Junto con el lenguaje de programación Javascript, las hojas de estilo permiten crear páginas dinámicas, sin que sean necesarios gráficos: elementos móviles, menús desplegables...

### Qué son y cómo se usan.

Las hojas de estilo son un estándar para la web que se empezó a aplicar a partir de los navegadores en versión 3 y 4. Es necesario remarcar que Explorer es mucho más avanzado en este aspecto que Navigator, con soporte mucho más completo y fiable de las especificaciones de las hojas de estilo. Sin duda, versiones posteriores aún mejorarán más este soporte.

Las hojas de estilo para páginas web html se denominan en inglés *Cascading Style Sheets*, y se conocen mejor por sus siglas (CSS). Son "en cascada", puesto que se puede definir el estilo a diferentes niveles, cada uno de los cuales se impone al anterior. La forma en que se define el estilo es semejante al lenguaje de HTML, en el sentido de que consta de una serie de códigos que se redactan en forma de texto simple y se incorporan a la página web o se enlazan en forma de un fichero separado, con la extensión .CSS.

Aplicar hojas de estilo a una web no es una decisión irreversible; se puede cambiar todo muy fácilmente; si ya tenemos mucho trabajo hecho, es conveniente aplicar estilos sin tener que retocar prácticamente nada de cada página.

No entraremos en este tema con mucho detalle; si decidís aprender más os aseguramos que vale la pena y que es fácil. En las páginas [Consorcio de la WWW](#)

encontrareis una sección (CSS) donde encontraréis todo tipo de recursos relativos a las hojas de estilo: enlaces, tutoriales, ejemplos, programas...

Explicaremos brevemente **en qué consiste un estilo CSS**. A cada elemento del html de la página (por ejemplo, texto normal, encabezados, enlace...) se le atribuyen unas propiedades referentes al tipo de texto, colores, tamaño, posición... Se pueden crear tantas variantes o *clases* como se deseen para cada elemento. Por ejemplo, pueden definirse varios tipos de texto: uno blanco sobre fondo negro y otro inverso, y otros a mayor tamaño y color diferente para subtítulos, citas... otro pequeño para pies de imagen, etc. La flexibilidad es total, como en cualquier programa de DTP.

Lo más atractivo de usar CSS es que, una vez definido el estilo, no debemos preocuparnos más de especificar tipo de letra, tamaño, color, alineación, o cualquier otro atributo. Sólo con marcar el texto e indicar el estilo que le corresponde se aplica todo automáticamente y sin fallos. Y para cambiar todo el documento, o un conjunto de ellos, no hará falta ir seleccionando partes del texto. Basta redefinir el estilo y listo. Un ahorro de trabajo monumental.

También es posible definir diferentes variantes para los enlaces (cosa imposible con el html por sí sólo). Por ejemplo, podemos crear un tipo de enlace que simule una barra de menú y en la misma página tener varios tipos de enlace diferentes, cada uno con sus propias características de tipo de letra, color de texto y de fondo, etc. En Internet Explorer 4 o 5, pero *no* con Netscape 4.x, se puede aprovechar un interesante efecto consistente en especificar dos estados para el texto de los enlaces: uno normal y otro para el momento en que el ratón pasa por encima (a: hover)

### **Aplicar la hoja de estilo.**

La aplicación del estilo es totalmente flexible. Puede hacerse de varios modos y a diferentes niveles. Desde toda una web a un carácter individual, según convenga; y cuanto más específico sea un estilo, se impondrá a los que afectan la página más globalmente. Puede aplicarse por medio de un enlace a un fichero externo (por ejemplo, estilo.css), con un estilo para una página completa, que se incluye dentro de la sección <head> del html, o con un estilo definido para una sección particular de la página. Para más flexibilidad, un formato aplicado directamente desde el html se impondrá a su vez a la definición del estilo.

Si hemos optado por enlazar nuestras páginas con una hoja de estilo externa, las ventajas que tendremos son enormes: formatearemos todas las páginas sin preocuparnos de elegir tipos de letra, tamaño, color... y con la tranquilidad de poder cambiar todo de golpe si no estamos satisfechos. Para variantes específicas del estilo, las *clases*, es necesario indicar a nivel de html amb qué clase corresponde al texto seleccionado; con un programa de edición visual es otra tarea simple.

Si tenemos diez, cien, un millar... de páginas web enlazadas a la hoja de estilo externa, todas estas páginas tendrán un aspecto consistente. Lo más notable es que si decidimos cambiar el aspecto de toda la web, por ejemplo, cambiar el tipo de letra base del texto, basta con cambiarla en la hoja de estilo. En apenas unos minutos de trabajo actualizamos completamente y sin fallos toda nuestra web, sin abrir ni una sola de las páginas. Esto se llama comodidad. Cualquier cambio posterior será igual de simple; sólo preparar una nueva hoja de estilo que sustituya la vieja y todo queda listo en un instante.

### **Aplicando hojas de estilo en Dreamweaver**

#### **Para adjuntar una hoja de estilos CSS externa:**

**1** Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en el icono Estilos CSS del lanzador.

**2** En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Adjuntar hoja de estilos en el menú emergente. También puede hacer clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado en la parte inferior del panel Estilos CSS.

**3** En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de hoja de estilos, introduzca el nombre de archivo en el campo URL o localice el archivo deseado.

**4** Seleccione un documento o una ruta relativa a la raíz del sitio. Consulte "Ubicación y rutas de documentos" en la página 372.

**5** Haga clic en Abrir. La hoja de estilos se adjuntará al documento de Dreamweaver y sus estilos aparecerán en el panel Estilos CSS.

### **Para establecer vínculos o crear una hoja de estilos CSS externa:**

**1** Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en el icono Estilos CSS del lanzador.

**2** En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar hoja de estilos en el menú desplegable.

**3** En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, haga clic en Vínculo.

**4** En el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en Examinar (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para localizar una hoja de estilos CSS externa o introduzca la ruta de la hoja de estilos en cuadro Archivo/URL. Se recomienda utilizar el botón Examinar o Seleccionar, ya que permite localizar la ruta correcta de la hoja de estilos.

- Cree una hoja de estilos CSS externa introduciendo un nombre de archivo nuevo (que no exista en la ubicación especificada). El nombre de archivo debe tener la extensión .css.

**5** Elija la opción Vincular o Importar para especificar y crear la etiqueta empleada para adjuntar la hoja de estilos CSS externa al documento y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Importar lleva la información del archivo de hoja de estilos CSS externa al documento actual, mientras que Vincular accede a la información y la transmite sin transferirla. Si bien tanto Importar como Vincular llaman a todos los estilos de la hoja externa al documento actual, Vincular ofrece más posibilidades y funciona con más navegadores.

El nombre de la hoja de estilos CSS externa aparece con el identificador (vincular o importar) en la lista de estilos del cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Siga estos pasos para crear o editar los estilos definidos en la hoja de estilos CSS externa.

**6** En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Se abrirá el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos para esa hoja de estilos.

**7** Haga clic en Nuevo para definir estilos en la hoja de estilos CSS externa.

**8** En el cuadro de diálogo Nuevo estilo, defina el nuevo estilo. Consulte “Crear un estilo CSS en Dreamweaver” en la página 264.

**9** Haga clic en Guardar cuando termine de definir los estilos.

### **Editar una hoja de estilos CSS externa**

#### **Al editar una hoja de estilos CSS que controla el texto del documento, cambiará**

inmediatamente el formato de todo el texto controlado por dicha hoja de estilos. Los cambios realizados afectarán a todos los documentos vinculados a la hoja de estilos.

#### **Para editar una hoja de estilos CSS externa:**

**1** Abra cualquier documento vinculado a la hoja de estilos CSS externa que desea modificar.

**2** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Estilos CSS o haga clic en Estilos CSS en el lanzador. En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar hoja de estilos en el menú desplegable.

- Elija Texto > Estilos CSS > Editar hoja de estilos.

**3** En el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos, seleccione el nombre de la hoja externa y haga clic en Editar.

Aparecerá un segundo cuadro de diálogo Editar hoja de estilos mostrando los estilos de la hoja externa. Seleccione el estilo que desea editar.

**4** Edite el estilo.

**5** Haga clic en Guardar cuando termine de editar los estilos.

#### **Crear un estilo CSS en Dreamweaver**

Cree un estilo CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o a rangos de texto identificados mediante un atributo class .

#### **Para crear un estilo CSS:**

**1** Elija Ventana > Estilos CSS y, en el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Nuevo estilo en el menú emergente. También puede hacer clic en el icono Nuevo estilo situado en la parte inferior del panel Estilos CSS.

**2** Dispone de las siguientes opciones de estilos CSS:

Crear estilo person.(clase) crea un estilo que se puede aplicar como un atributo class a un rango o un bloque de texto.

Redefinir etiqueta HTML Redefine el formato predeterminado de una etiqueta HTML especificada. Recuerde que, al redefinir una etiqueta, puede alterar la disposición de muchas páginas.

Usar selector CSS define el formato de una determinada combinación de etiquetas o de todas las etiquetas que contienen un atributo 1d específico.

**3** Introduzca un nombre, una etiqueta o un selector para el nuevo estilo:

- Los nombres de estilo (clase) personalizados deben comenzar por un punto.

Si

no introduce el punto, lo hará Dreamweaver. Estos nombres pueden contener cualquier combinación de letras y números, el punto debe ir seguido de una letra. Por ejemplo, .miencabezado1.

- Para redefinir un estilo de etiqueta HTML, introduzca una etiqueta HTML o elija una en el menú emergente.

- Para un selector CSS, introduzca criterios válidos para selectores (por ejemplo,

td o #miEstilo ), o elija un selector en el menú emergente. Los selectores disponibles en el menú son a:activos, a:activable, a:vínculo y a:visitado.

**4** Seleccione la ubicación donde se definirá el estilo: Nuevo archivo de hojas de estilos (externo) o Sólo este documento.

**5** Haga clic en Aceptar. Aparecerá el cuadro de diálogo Definición de estilo.

**6** Elija la configuración de formato del nuevo estilo CSS. Deje los atributos en blanco si no son importantes para el estilo.

Los atributos que no aparecen en la ventana de documento se marcarán con un asterisco (\*) en el cuadro de diálogo Definición de estilo. Algunos de los atributos de estilo CSS que pueden establecerse con Dreamweaver tienen una apariencia distinta en Microsoft Internet Explorer 4.0 y Netscape Navigator 4.0, y otros no son compatibles actualmente con ningún navegador.

**7** Haga clic en Aceptar o Aplicar.

Consulte los temas siguientes en la Ayuda de Dreamweaver para obtener información sobre configuraciones específicas:

- Panel Tipo de Definición de estilo
- Panel Fondo de Definición de estilo
- Panel Bloque de Definición de estilo
- Panel Cuadro de Definición de estilo
- Panel Borde de Definición de estilo
- Panel Lista de Definición de estilo
- Panel Posición de Definición de estilo
- Panel Extensiones de Definición de estilo

Cuando se crea un estilo personalizado (clase), aparece en el panel Estilos CSS y en el submenú Texto > Estilos CSS. Los estilos de etiquetas HTML y del selector CSS

no aparecen en el panel Estilos CSS porque no se pueden aplicar. Estos estilos se reflejan en la ventana de documento automáticamente cada vez que aparece la etiqueta o el selector.

### **Aplicar un estilo CSS personalizado (clase)**

Los estilos CSS personalizados (clase) son los únicos que se pueden aplicar a cualquier texto del documento, independientemente de las etiquetas que controlen dicho texto. El panel Estilos CSS muestra los nombres de todos los estilos disponibles.

No confunda los estilos CSS con opciones como Negrita o Variable del submenú Texto > Estilo. Estas opciones son atributos de formato predefinidos que corresponden a etiquetas HTML específicas.

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos.

### **Para aplicar un estilo CSS personalizado:**

**1** Elija Ventana > Estilos CSS.

**2** Seleccione el texto al que desea aplicar un estilo CSS.

Sitúe el punto de inserción en un párrafo para aplicar el estilo a todo el párrafo. Para especificar la etiqueta exacta a la que se deberá aplicar el estilo CSS, selecciónela con el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. También puede seleccionar la etiqueta exacta en el selector de etiquetas, hacer clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) para mostrar un menú contextual y elegir Establecer clase para ver una lista de estilos CSS para aplicar. Si selecciona un rango de texto dentro de un párrafo, el estilo CSS sólo afectará al rango seleccionado.

**3** Haga clic en el nombre de un estilo del panel Estilos CSS.

También puede aplicar un estilo CSS siguiendo este procedimiento: elija un nombre de estilo en el submenú Texto > Estilos CSS o haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija el nombre de estilo en el submenú Estilos CSS del menú contextual. La etiqueta de la selección actual aparecerá al lado del comando Estilo personalizado.

Exportar estilos para crear una hoja de estilos CSS

Puede exportar estilos desde un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS. A continuación, puede establecer vínculos con otros documentos para aplicar estos estilos.

Para exportar estilos CSS desde un documento y crear una hoja de estilos CSS:

**1** Elija Archivo > Exportar > Exportar estilos CSS o elija Texto > Exportar hoja de estilos. Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar estilos como archivo CSS.

**2** Introduzca un nombre para el estilo y haga clic en Guardar. El estilo se guardará

como una hoja de estilos CSS.

### Estilos en conflicto

Cuando se aplican dos o más estilos CSS al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos. Los navegadores aplican atributos de estilo de acuerdo con las reglas siguientes:

- Si se aplican dos estilos al mismo texto, el navegador muestra todos los atributos de ambos estilos a menos que entren en conflicto. Por ejemplo, un estilo puede especificar azul como color de texto y el otro estilo puede especificar rojo.
- Si los atributos de dos estilos aplicados al mismo texto entran en conflicto, el navegador mostrará el atributo del estilo más interno (el más próximo al texto).
- Si hay un conflicto directo, los atributos de estilos CSS (estilos aplicados con el atributo class ) prevalecerán sobre los atributos correspondientes a estilos de etiquetas HTML.

En el ejemplo siguiente, el estilo definido para h1 podría especificar la fuente, el tamaño y el color de todos los párrafos h1 , pero el estilo CSS personalizado .Blue aplicado a este párrafo prevalece sobre la configuración de color del estilo H1 . El segundo estilo CSS personalizado .Red prevalece sobre .Blue porque se encuentra dentro del estilo .Blue .

```
<h1><span class="Blue">Este párrafo está controlado por el estilo
personalizado .Blue y el estilo de la
etiqueta HTML h1.<span class="Red">Excepto esta frase,que está controlada por
el estilo .Red.
</span>
Ahora volvemos al estilo .Blue.</span></h1>
```

### Utilizar el panel Estilos CSS

Utilice el panel Estilos CSS para aplicar estilos CSS personalizados a la selección actual. El panel Estilos CSS sólo muestra estilos CSS personalizados (clase). Los estilos de las etiquetas HTML redefinidas y del selector CSS no aparecen en el panel Estilos CSS porque se aplican automáticamente a cualquier texto controlado por la etiqueta o el selector especificados. Si lo único que quiere es cortar y pegar estilos reutilizables, pero que no se puedan actualizar ni personalizar, utilice el panel Estilos HTML.

Elija Ventana > Estilos CSS para mostrar el panel Estilos CSS.

Aplicar muestra la etiqueta de la selección actual. Si desea seleccionar otra etiqueta, elíjala en el menú.

Nuevo estilo abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo. Cree un estilo para un determinado documento o cree una hoja de estilos externa.

Adjuntar hoja de estilos abre el cuadro de diálogo Seleccionar archivo de hoja de estilos. Seleccione una hoja de estilos externa para adjuntar al documento actual.

Editar hoja de estilos abre el cuadro de diálogo Editar hoja de estilos. Edite los estilos en el documento actual o en una hoja de estilos externa.

Consulte también "Utilizar hojas de estilos CSS" en la página 259.

*Nota:*Haga clic con el botón derecho (Windows)o mientras presiona la tecla Control

(Macintosh) en el panel Estilos CSS para abrir un menú contextual que incluye los comandos Editar, Duplicar, Borrar, Aplicar, Nuevo estilo, Editar hoja de estilos y Adjuntar hoja de estilos.

### Configurar preferencias de estilos CSS

Las preferencias de estilos CSS controlan la forma en que Dreamweaver escribe el código que define los estilos CSS. Los estilos CSS se pueden escribir en una forma abreviada que resulta más fácil para algunos usuarios. Algunas versiones antiguas de los navegadores no interpretan correctamente la forma abreviada. A menos que desee que Dreamweaver escriba los estilos en forma abreviada, no hay ninguna razón para cambiar las preferencias de estilos CSS.

Elija Edición > Preferencias y seleccione Estilos CSS para mostrar las preferencias de Formato Hoja Estilos CSS.

Forma abreviada para determina qué atributos de estilos CSS escribe Dreamweaver en forma abreviada.

Al editar estilos CSS Usar forma abreviada controla si Dreamweaver reescribe los estilos existentes en forma abreviada. Elija Si la utiliza el original para que Dreamweaver deje todos los estilos tal como están. Elija Según configuración anterior para que Dreamweaver reescriba los estilos en forma abreviada de acuerdo con los atributos especificados en las casillas de verificación de Forma abreviada para.

### Programas para redactar hojas de estilo.

Para crear y aplicar hojas de estilo a las páginas Web, no deseamos, evidentemente, tener que liarnos con el código HTML o aprender las especificaciones de CSS. Queremos hacerlo de forma sencilla, como si trabajáramos en un procesador de textos. Crear los estilos como los creamos y aplicamos en Word. FrontPage Express y Composer (al menos hasta la versión 5) NO permiten crear o aplicar visualmente hojas de estilo. Con estos editores deberíamos, pues, hacerlo a mano.

Por fortuna, existe una solución: emplear un programa de edición de CSS. Existen un buen número de ellos, algunos freeware, como Ystylist o Cascade (encontraréis las direcciones en la página [www.softonic.com](http://www.softonic.com)); o muchos otros en la página de CSS del [World Wide Web Consortium](http://www.w3.org/Style/CSS) ([www.w3.org/Style/CSS](http://www.w3.org/Style/CSS)). Por otro lado, en los editores de páginas más avanzados (Fusion 5, Dreamweaver, Golive...) se incluye pleno soporte visual de CSS.

**Un truco consiste en reciclar ficheros CSS:** para aprovechar trabajo ya hecho; si alguna página web os gusta en especial, y queréis aprovechar su hoja de estilo (en caso de que hayan utilizado, naturalmente), mirad el código fuente de la página web (en Ver->Código Fuente. ) Fijaos en la parte superior de la página. Si está enlazada a una hoja de estilo externa, veréis algo como: <LINK REL= "STYLESHEET" HREF="nombre\_hoja.css">

Buscad en vuestro disco (con la utilidad de búsqueda del explorador de Windows este fichero CSS y ya podréis usarlo.) Si el estilo está incluido dentro de la sección <head>

es más sencillo; basta copiar todo el trozo entre `<STYLE TYPE= "TEXT/CSS">` I `</STYLE>` para pegarlo en la página nuestra, o bien pegar el trozo copiado dentro del bloc de notas y guardar como hoja de estilo, con el nombre `_que_queramos.css` para después aplicarlo donde convenga.

**Una de las CSS mas usada hace que los enlaces no estén subrayados.** Dentro de la sección `<head>` de la página web, simplemente pegad esto: `<STYLE TYPE= "TEXT/CSS"> a, a:link, a:visited {text-decoration: none} > </STYLE>`

Dedicar algo de tiempo a aprender las bases de las hojas de estilo en cascada tiene su compensación en forma de una gran facilidad para dar formato a nuestra web y una mayor finura en el diseño de las páginas. Vale la pena visitar [www.w3.org/Style/CSS/](http://www.w3.org/Style/CSS/) y leer alguno de los muchos recursos que proporcionan los enlaces. En la página [www.microsoft.com/typography/web/default.htm](http://www.microsoft.com/typography/web/default.htm) hay una curiosa galería en la que muestran las posibilidades de CSS, además de material instructivo.

## PLANTILLA

Una plantilla es un documento que sirve para crear múltiples páginas con el mismo diseño. Al crear una plantilla, podrá indicar qué elementos de la página deberán permanecer constantes (no editables o bloqueados) en los documentos basados en esa plantilla, y qué elementos podrán modificarse.

Por ejemplo, si usted publica una revista electrónica, es muy probable que el diseño de la cabecera y el diseño general no cambien de un número al siguiente, ni incluso de un artículo de la revista al que ocupará el mismo lugar en el siguiente número, pero el título y los contenidos de cada artículo serán diferentes. El diseñador puede crear el diseño de la página de un artículo de la revista con texto marcador de posición en los lugares en donde irán el título y el contenido (y con esas regiones marcadas como editables); entonces, el diseñador puede guardar ese diseño como plantilla. La persona que componga el nuevo número de la revista creará una nueva página basada en la plantilla, y sustituirá el texto marcador de posición con el título y el texto reales del nuevo artículo.

Puede modificar una plantilla incluso después de haberla usado para crear documentos. Cuando se modifica una plantilla, las regiones bloqueadas (no editables) de los documentos basados en la plantilla se actualizan para incorporar los cambios que se han realizado en la plantilla.

*Nota:* Si se abre un archivo de plantilla, se puede editar todo lo que hay en ese archivo, independientemente de que esté marcado como editable o bloqueado. Si se abre un documento basado en una plantilla, sólo se pueden editar las regiones que están marcadas como editables. Por ello, los términos *editable* y *bloqueado* indican si una región de un documento basado en una plantilla es editable, no indican que la región sea editable en la propia plantilla.

Las plantillas son la mejor solución para los casos en que se desea que un conjunto de páginas tenga un diseño idéntico; en esas situaciones, interesa definir previamente el diseño de ese conjunto de páginas, y añadir después el contenido.

Si solamente se desea que esas páginas tengan los mismos encabezados y pies, pero con distinto diseño entre ambos, pueden usarse elementos de biblioteca para almacenar los encabezados y los pies de página. (Los elementos de biblioteca son elementos de página almacenados que se pueden reutilizar en múltiples páginas; igual que con las plantillas, se pueden actualizar todas las páginas que usan un elemento de biblioteca siempre que se cambia el contenido del elemento. Es importante tener en cuenta que para páginas creadas con plantillas, no se pueden convertir las tablas en capas ni las capas en tablas.

*Nota:* El uso de una plantilla puede limitar sus cambios posteriores de diseño y formateo. Si posteriormente prevé realizar cambios importantes de diseño en sus páginas, puede ser más conveniente emplear elementos de biblioteca en lugar de plantillas.

Las plantillas son especialmente útiles cuando se trabaja en colaboración con otros usuarios y hay un diseñador que controla los diseños de página mientras que otras personas añaden contenido a las páginas pero no están autorizadas a cambiar el diseño.

Dreamweaver también proporciona otros tipos de contenidos reutilizables: los server-side includes y los elementos de biblioteca. Puede utilizar estos medios para manipular el contenido que aparece en todas las páginas del sitio (como el encabezado o el pie de página) o para el contenido que aparece sólo en unas pocas páginas pero que debe actualizarse con frecuencia (como los titulares de noticias o las ofertas especiales). Estos medios son adecuados para diversos tipos de sitios:

- Los server-side includes sólo pueden utilizarse para sitios que vayan a verse desde servidores, no para sitios que se vean desde sistemas locales sin servidor. Pueden verse solamente en servidores que estén configurados para procesar server-side includes. (Pregunte al webmaster o al administrador del sistema si su servidor Web es compatible con server-side includes.)
- Los elementos de biblioteca pueden usarse en sitios que se vean desde sistemas locales y también en aquellos que residen en un servidor. En los sitios que se ven desde sistemas locales, sin servidor, deben usarse elementos de biblioteca en lugar de server-side includes.

## **Crear plantillas**

Puede crear una plantilla a partir de un documento HTML existente y después modificarla para que se ajuste a sus necesidades, o bien puede crear una plantilla comenzando de cero a partir de un documento HTML en blanco.

Dreamweaver guarda las plantillas con la extensión de archivo .dwt en una carpeta llamada Templates en la carpeta raíz local de su sitio. Si no existe todavía la carpeta Templates, Dreamweaver la creará al guardar una plantilla nueva.

*Nota:* No saque las plantillas de la carpeta Templates, ni guarde en ella archivos que no sean plantillas. Tampoco debe sacar la carpeta Templates de su carpeta raíz local. Hacerlo ocasiona errores en las rutas de las plantillas.

Si desea almacenar información adicional acerca de una plantilla, como el nombre de la persona que la creó, la fecha en que se modificó por última vez o la explicación de algunas decisiones sobre su diseño, puede crearse un archivo de Design Notes para la plantilla. Los documentos basados en una plantilla no heredan las Design Notes de la plantilla. La mayoría de las operaciones con plantillas solamente están disponibles cuando la vista de Diseño está activa. Si un comando relacionado con plantillas está atenuado cuando la vista de Código está activa, haga clic en la vista de Diseño.

## **Para guardar un documento existente como plantilla:**

**1** Elija Archivo > Abrir y seleccione un documento.

**2** Cuando se abra el documento, elija Archivo > Guardar como plantilla.

*Nota:* Si el documento está basado en una plantilla, primero debe separarlo de la plantilla para poder guardar el propio documento como plantilla.

**3** En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, seleccione un sitio en el menú emergente e introduzca un nombre para la plantilla en el cuadro Guardar como.

**4** Haga clic en Guardar.

El archivo de plantilla se guarda en la carpeta Templates con la extensión .dwt.

### **Para crear una plantilla nueva en blanco:**

**1** Elija Ventana > Plantillas.

Aparecerá el panel Activos, con la categoría Plantillas seleccionada.

**2** En el panel Activos, haga clic en el botón Plantilla nueva situado en la parte inferior del panel Activos.

Se añadirá una plantilla nueva sin título a la lista de plantillas del panel.

**3** Con la plantilla aún seleccionada, introduzca un nombre para ella.

### **Para editar la plantilla en la que está basado un documento:**

Elija Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.

### **Para editar una plantilla:**

**1** Elija Ventana > Plantillas.

Aparecerá el panel Activos, con la categoría Plantillas seleccionada. En el panel inferior del panel Activos muestra una lista de todas las plantillas disponibles para el sitio. El panel superior muestra una vista previa de la plantilla seleccionada.

**2** En el panel Activos, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga doble clic en el nombre de la plantilla.
- Haga clic en el botón Editar plantilla que se encuentra en la parte inferior del panel Activos.

**3** Edite la plantilla en la ventana de documento. Cree en la plantilla las regiones editables que desee.

**4** Guarde la plantilla editada eligiendo Guardar > archivo.

*Nota:* Si no se ha definido ninguna región editable, el sistema le advertirá en este momento que la plantilla no contiene regiones editables. La plantilla se puede guardar de todas formas, y se puede modificar aunque no contenga regiones editables, pero no se podrán modificar documentos basados en la plantilla hasta que se haya creado una región editable en la misma.

### **Para renombrar una plantilla en el panel Activos:**

**1** Haga clic una vez en el nombre de la plantilla para seleccionarla.

**2** Tras una breve pausa, vuelva a hacer clic.

**3** Cuando se pueda editar el nombre, introduzca el que desee.

*Nota:* Este método de renombrar funciona igual que el cambio de nombre de archivos en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, puesto que se abriría la plantilla para ser editada.

**4** Haga clic en cualquier lugar, o presione Entrar.

**5** Dreamweaver pregunta al usuario si desea actualizar los documentos basados en esta plantilla.

- Para actualizar todos los documentos del sitio basados en esta plantilla, haga clic en Actualizar.

- Para que no se actualice ninguno de los documentos basados en esta plantilla, haga clic en No actualizar. Los documentos que se decide no actualizar siguen estando basados en la misma plantilla (no separados); para actualizarlos más adelante, abra la plantilla y elija Modificar > plantillas > Actualizar.

### **Para eliminar una plantilla:**

**1** Seleccione la plantilla en el panel Activos.

**2** Haga clic en el botón Eliminar y confirme que desea eliminar la plantilla.

(Tenga presente que cuando se elimina una plantilla, no se puede recuperar.)

El archivo de plantilla queda eliminado del sitio. Los documentos que estaban basados en esta plantilla no se separan de la misma, sino que conservan la estructura y las regiones editables que tenía la plantilla antes de ser eliminada.

Para convertir un documento de este tipo en un archivo HTML normal sin regiones editables ni bloqueadas, use el comando Modificar > plantillas > Separar de plantilla.

### **Configurar propiedades de página de plantilla**

Los documentos creados a partir de una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página. En un documento basado en una plantilla, podrá cambiar el título del documento, pero se ignorarán los cambios que realice en las demás propiedades de página. Si se aplica una plantilla a un documento y luego es necesario cambiar las propiedades de página del documento, hay que modificar las propiedades de página de la plantilla y luego actualizar las páginas que utilizan la plantilla. (Lo que significa que se modifican las propiedades de página de todos los documentos basados en esa plantilla.)

### **Para modificar las propiedades de página de la plantilla:**

**1** Abra el archivo de la plantilla y elija Modificar > Propiedades de página.

**2** Especifique las opciones deseadas para la página y haga clic en Aceptar.

**3** Actualice las páginas basadas en la plantilla, si hay alguna.

## Vínculos en plantillas

Para crear un vínculo en un archivo de plantilla, utilice el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades; no escriba el nombre del archivo con el que desea establecer el vínculo. Si lo escribe, el vínculo puede no funcionar correctamente. La siguiente información explica por qué se produce este problema y ofrece un ejemplo de una situación en la que suele ocurrir.

Cuando se crea un archivo de plantilla por el procedimiento de abrir una página existente y luego guardar esa página como plantilla, Dreamweaver asegura que todos los vínculos de la página continúan señalando a los mismos archivos que señalaban antes. Como las plantillas se guardan en la carpeta especial de plantillas, la ruta mostrada por un vínculo relativo a un documento cambia cuando la página se guarda como plantilla. Este cambio no causa problemas; cuando se crea un documento nuevo basado en esa plantilla, y luego se guarda, todos los vínculos relativos a ese documento nuevo se actualizan para que continúen señalando a los archivos correctos, como cabría esperar.

Sin embargo, cuando se añade un vínculo nuevo relativo al documento a un archivo de plantilla, si se escribe la ruta en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, es fácil introducir por error la ruta equivocada. La ruta correcta es la ruta desde la carpeta de Plantillas hasta el documento con el que se está estableciendo el vínculo, no la ruta desde la carpeta del documento.

Para evitar este problema, utilice el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivo para seleccionar los archivos con los que establecer el vínculo. Para obtener más información acerca de cómo usar el icono de señalización de archivos.

El siguiente ejemplo ilustra el problema. Supongamos un sitio en el que hay una serie de páginas del catálogo individuales (llamadas `gadgets.html`, `gewgaws.html` y `thingamajigs.html`) que están basadas en una plantilla llamada `Catalog_Page.dwt`.

La estructura de carpetas del sitio es la siguiente:

Supongamos que deseamos que todas las páginas basadas en la plantilla contenga un vínculo que señale al archivo `home.html`. Abrimos la plantilla `Catalog_Page` para añadir el vínculo y seleccionamos la imagen que deseamos adjuntar al vínculo. Pero si escribimos `home.html` en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, nos encontraremos con el problema del vínculo relativo al documento: al guardar la plantilla editada, los documentos basados en ella señalarán a un lugar equivocado, porque el vínculo de la plantilla se interpreta como relativo a la carpeta `Templates` en lugar de interpretarse como relativo a la carpeta `Catalogue`. O sea, que el vínculo `home.html` de la plantilla señala a `home.html` de la carpeta `Templates` en lugar de señalar la ruta `../Catalog/home.html`. Cuando Dreamweaver actualiza los documentos basados en la plantilla, modifica los vínculos relativos a los documentos; para los documentos de la carpeta `Catalogue`, un vínculo con `../Catalog/home.html` en la plantilla se convierte en `home.html`, pero un vínculo con `home.html` en la plantilla se convierte en `../Templates/home.html`.

Si se selecciona el archivo `home.html` utilizando el icono de la carpeta o el icono de señalización de archivos en lugar de escribir su nombre manualmente, Dreamweaver actualiza automáticamente todos los documentos basados en la plantilla para que usen las rutas relativas correctas con `home.html`.

*Nota:* En algunos casos (como rutas de archivos en manejadores de eventos en plantillas) no es posible usar el icono de la carpeta ni el icono de señalización de archivos; en estos casos, compruebe que introduce la ruta correcta a mano.

## Definir las regiones editables de una plantilla

En una plantilla, las regiones editables son las partes de la página que se pueden cambiar en los archivos basados en esa plantilla. Por ejemplo, el texto de un artículo de un boletín aparecerá en una región editable, para que cada artículo pueda contener texto distinto. Las regiones bloqueadas (no editables) son las partes del diseño de la página que permanecen constantes de una página a otra.

Al crear una plantilla nueva, todas sus regiones están bloqueadas; por ello, para que la plantilla sea útil, es preciso hacer editables algunas regiones (desbloquearlas). Al editar la plantilla en sí, podrá realizar cambios tanto en las regiones editables como en las bloqueadas. Sin embargo, en un documento basado en una plantilla, sólo podrá realizar cambios en las regiones editables del documento; no podrá modificar las regiones bloqueadas del documento.

*Nota:* Al asignar un nombre a una región, no podrá utilizar los siguientes caracteres: comillas simples y dobles ( " ), paréntesis angulares (<>), y ampersands (&).

Para definir el contenido existente de la plantilla como región editable:

**1** En la plantilla, seleccione el texto o el contenido que desee convertir en una región editable.

**2** Lleve a cabo una de estas operaciones:

- Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic manteniendo presionada la tecla Control (Macintosh) en el texto seleccionado y elija Nueva región editable en el menú contextual.

**3** En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre exclusivo para la región. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región editable en una plantilla determinada.)

La región editable está encerrada en un contorno rectangular resaltado en la plantilla, con el color de resaltado que esté seleccionado en preferencias. Una ficha en el ángulo superior izquierdo de la región muestra el nombre de la misma.

Puede marcar una tabla entera o una celda individual de una tabla como editable; no obstante, no podrá marcar varias celdas de una tabla como una sola región editable. Tenga en cuenta que Dreamweaver no distingue entre marcar la celda de una tabla como editable y marcar el contenido de la celda como editable.

L

as capas y el contenido de las capas son elementos distintos; al hacer editable un capa es posible cambiar la posición de la capa así como su contenido, mientras que al hacer editable el contenido de una sólo puede cambiarse el contenido de la capa, pero no su posición. Para seleccionar el contenido de la capa, haga clic en la capa y elija Edición > Seleccionar todo; para seleccionar la

propia capa, compruebe que se muestren los elementos invisibles, luego haga clic en el icono que representa la ubicación de la capa

*Nota:* Si ha hecho editable el contenido de una capa y después desea que también su posición sea editable, tiene que eliminar la región editable de alrededor del contenido para poder marcar la propia capa como editable.

Para insertar una región editable vacía en una plantilla:

**1** En la plantilla, coloque el punto de inserción en la posición en la que desea insertar la región editable.

**2** Elija Modificar > Plantillas > Nueva región editable.

**3** En el cuadro de diálogo Nueva región editable, introduzca un nombre para la región. El nombre de la región, encerrado entre llaves ({}), se inserta en la plantilla como un marcador de posición encerrado en un contorno rectangular del color de resaltado correspondiente.

Al aplicar la plantilla a un documento, se pueden seleccionar las llaves y el nombre de la región y sustituirlos por texto, imágenes u otro contenido.

### **Definir preferencias de la plantilla**

Puede utilizar las preferencias de resaltado de Dreamweaver para personalizar el color de resaltado de los contornos de alrededor de las regiones editables y bloqueadas de una plantilla. El color de la región editable aparece en la propia plantilla y en los documentos basados en la plantilla; el color de la región bloqueada aparece solamente en los documentos basados en la plantilla.

Para cambiar el color de resaltado de la plantilla:

**1** Elija Edición > Preferencias y seleccione la categoría Resalto.

**2** Haga clic en el cuadro de color de Regiones editables y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de colores (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro de texto). Repita esta operación para las Regiones bloqueadas. Para obtener más información acerca del uso del selector de colores, consulte "Trabajar con colores" en la página 88.

**3** Haga clic en la opción Mostrar para activar o desactivar la visualización de estos colores en la ventana de documento.

**4** Haga clic en Aceptar.

Para ver los colores de resaltado en la ventana de documento:

Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en preferencias de Resalto.

*Nota:* Si se están mostrando los elementos invisibles pero los colores de resaltado no, elija Edición > Preferencias y compruebe que esté seleccionada la opción Mostrar que hay junto al color de resaltado. Verifique también que el color elegido sea claramente visible sobre el color de fondo de la página

## **Ver regiones editables y bloqueadas**

En plantillas y documentos basados en plantillas, las regiones editables aparecen en la Vista de Diseño de la ventana de documento rodeadas por contornos rectangulares del color de resaltado correspondiente. En la parte superior izquierda de cada región editable aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región editable.

En las plantillas, solamente las regiones editables están marcadas con contornos resaltados. Puede cambiar tanto el contenido editable como el bloqueado.

En los documentos basados en plantillas, además de los contornos de las regiones editables, toda la página aparece rodeada por un contorno de otro color, con una ficha en la parte superior derecha en la que aparece el nombre de la plantilla en la que el documento está basado. Este rectángulo resaltado se muestra para recordarle que el documento está basado en una plantilla y que no se puede cambiar nada que esté fuera de las regiones editables.

*Nota:* Si se intenta editar una región bloqueada en un documento basado en una plantilla cuando se desactiva el resaltado, el puntero del ratón cambia para indicar que no se puede hacer clic en una región bloqueada.

## **Ver código HTML editable y bloqueado**

El contenido editable se marca en HTML mediante los comentarios de Dreamweaver #BeginEditable y #EndEditable. Todo lo que hay entre esos comentarios es editable. El código HTML para una región editable denominada Edit\_Region tendría el siguiente aspecto:

```
<!--#BeginEditable "Edit_Region"-->
{Edit_Region}
<!--#EndEditable -->
```

El código HTML para una tabla editable denominada Edit\_Table tendría el siguiente aspecto:

```
<!--#BeginEditable "Editable_Table"-->
<table width="77%"border="1">
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
```

```
</table>  
<!--#EndEditable -->
```

En las plantillas, las regiones editables no están resaltadas en la vista Código de La ventana de documento (o el inspector de códigos); puede modificarse tanto el código HTML editable como el bloqueado.

Para documentos basados en plantillas, si la aplicación de color a la sintaxis esta activada, las regiones bloqueadas se muestran resaltadas en los editores de código. Sólo podrá realizar cambios en el código HTML editable (no resaltado).

*Nota:* Dreamweaver no le impide escribir en las regiones bloqueadas del inspector de códigos o la vista Código de la ventana de documento. Sin embargo, Dreamweaver descarta todos los cambios que se realicen en las regiones bloqueadas, por lo que se debe tener cuidado para escribir solamente en las regiones editables.

## **Crear documentos basados en plantillas**

Puede usar una plantilla como punto de partida para la creación de un nuevo documento, o aplicarla a un documento existente.

Al crear un documento nuevo basado en una plantilla, puede elegir si desea que el documento permanezca adjuntado a la plantilla. De forma predeterminada, cuando se modifica una plantilla, los documentos basados en esa plantilla se actualizan para reflejar los cambios realizados en la misma. Pero se anula la selección de la opción Actualizar página cuando cambie la plantilla en el cuadro de diálogo Nuevo de plantilla, el nuevo documento se crea como diseño de fondo: una copia de la plantilla que es un archivo HTML independiente, sin regiones editables ni bloqueadas. En ese caso, al actualizar la plantilla no se modifica el documento. En otras palabras, anular la selección de esta opción equivale a crear un nuevo documento basado en una plantilla y luego separar el documento de la plantilla.

*Nota:* La opción de no actualizar el documento cuando la plantilla se modifica se incluye para aquellos usuarios que desean utilizar las plantillas como archivos de diseño de fondo: un punto de partida en cualquier momento para crear documentos completamente independientes. Si desea utilizar el comportamiento de plantillas predeterminado de Dreamweaver, en el que los documentos basados en una plantilla se actualizan cuando esta se modifica, deje la opción seleccionada.

## **Para crear un nuevo documento basado en una plantilla, lleve a cabo una de las siguientes operaciones:**

- Elija Archivo > Nuevo de plantilla. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione una plantilla. (Si no desea que su nuevo documento se actualice cuando se modifique la plantilla, anule la selección de Actualizar página cuando cambie la plantilla.) Luego haga clic en Seleccionar.

- Elija Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo, y luego aplicarle una plantilla seleccionando una en la categoría Plantillas del panel Activos y haciendo clic en el botón Aplicar. (Como alternativa, puede arrastrar una plantilla desde el panel Activos hasta el documento.)

Para aplicar una plantilla a un documento existente de Dreamweaver:

Abra el documento. A continuación, lleve a cabo una de estas operaciones:

- Haga clic en la Vista de Diseño de la ventana de documento, luego elija Modificar > Plantillas > Aplicar plantilla a página. Elija una plantilla de la lista y haga clic en Seleccionar.
- Seleccione la plantilla en la categoría Plantillas del panel Activos y haga clic en el botón Aplicar.
- Arrastre la plantilla desde la categoría Plantillas del panel Activos hasta la Vista de Diseño de la ventana de documento.

*Nota:* Decir que una plantilla se ha aplicado a un documento equivale a decir que ese documento está basado en la plantilla. Ambas frases pueden usarse indistintamente.

Cuando se aplica una plantilla a un documento existente que aún no está basado en ninguna plantilla, Dreamweaver convierte el documento en una copia del archivo de la plantilla, colocando el material de la sección body del documento existente en una sola región editable que el usuario puede elegir.

*Nota:* Los comportamientos y otras secuencias de comandos del documento existente que están asociados con el contenido de body permanecen en la sección head del documento una vez que se le aplica una plantilla. Otros elementos de la sección head del documento existente, como las meta etiquetas, son descartados cuando se aplica la plantilla.

Cuando se aplica una plantilla nueva a un documento existente que aún no está basado en otra plantilla, Dreamweaver convierte el documento en una copia del archivo de la plantilla nueva, colocando el material de la sección del cuerpo del documento existente en las regiones correspondientes de la plantilla nueva siempre que sea posible. Dreamweaver lleva a cabo este proceso comparando los nombres de las regiones editables del documento con los nombres de las regiones editables de la plantilla nueva; para cada nombre de región que coincide, Dreamweaver coloca el contenido existente de esa región en la nueva región con el mismo nombre.

Por ejemplo, suponga que desea probar un nuevo aspecto de su sitio pero todavía no está en disposición de cambiar todas las páginas. Se puede crear una plantilla nueva con el nuevo formato y diseño, asignando a las regiones editables de la plantilla nueva los mismos nombres de las regiones editables de la plantilla antigua; así, al aplicar la plantilla nueva a las páginas, el material de las regiones editables de la página se colocará en las regiones editables correspondientes del nuevo diseño.

Si en la plantilla antigua hay regiones editables a las que no corresponde ninguna región en la plantilla nueva, el cuadro de diálogo Elegir región editable para contenido huérfano le preguntará a qué región editable de la plantilla nueva debe llevarse el contenido "huérfano". Elija el nombre de una región editable; todo el contenido de las regiones editables que no tenían región correspondiente se adjuntará a la región que usted elija. (Todo el contenido huérfano del contenido existente debe ir a una sola región editable.) Si selecciona el elemento (Ninguna) en lugar del nombre de una región, el contenido de las regiones del documento existente que carecen de región correspondiente es desechado.

Si cree que las regiones editables de su documento coinciden con las regiones editables de la plantilla nueva que está aplicando, pero el cuadro de diálogo de contenido huérfano aparece de todas formas, puede hacer clic en Cancelar y la plantilla nueva no se aplicará al documento. Entonces, puede examinar las regiones editables del documento y las regiones editables de la plantilla nueva para identificar cuales son las regiones editables del documento que no aparecen en la plantilla nueva. Luego puede añadir nuevas regiones con esos nombres a la plantilla nueva.

Todas las regiones editables nuevas que haya en la plantilla nueva (y que no estuvieran en la plantilla antigua) se añaden al documento. Las nuevas regiones contienen el texto marcador de posición predeterminado de la plantilla nueva. Una vez aplicada una plantilla a un documento, si los resultados no son los esperados, puede usar Edición > Deshacer aplicar plantilla para recuperar el estado del documento antes de aplicarle la plantilla.

### **Localizar las regiones editables de un documento**

Todas las regiones editables del cuerpo de una plantilla se enumeran en la parte inferior del submenú Modificar > Plantillas. Use esta lista para seleccionar y editar las regiones.

Para localizar una región editable y seleccionarla en el documento: Elija Modificar > Plantillas, y elija el nombre de la región en la lista que aparece al final de ese submenú.

La región se seleccionará en el documento. Puede escribir el nuevo texto en la región, o hacer clic en ella para editar su contenido.

### **Separar un documento de una plantilla**

Para realizar cambios tanto en las regiones bloqueadas como en las regiones editables de una página que usa una plantilla, en primer lugar deberá separar la página de la plantilla. Una vez separada, la página se convierte en un documento normal sin regiones editables ni bloqueadas, y sin vínculo con ninguna plantilla.

Tenga en cuenta que esto significa que la página ya no se actualizará cuando se actualice la plantilla.

Para separar un documento de una plantilla:

**1** Abra el documento que desea separar.

**2** Elija Modificar > Plantillas > Separar de plantilla.

La página se separará de la plantilla y todas las regiones se convertirán en editables.

## **Actualizar páginas basadas en una plantilla**

Al realizar un cambio en una plantilla, Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla. También puede usar los comandos de actualización para actualizar manualmente la página actual o el sitio completo. Ejecutar los comandos de actualización es lo mismo que volver a aplicar una plantilla.

Para abrir y modificar la plantilla usada para crear el documento actual:

**1** Elija Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.

**2** Modifique el contenido de la plantilla que desee. Para modificar las propiedades de página de la plantilla, elija Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla, salvo el título de la página.)

Para actualizar el documento actual con la versión actual de una plantilla:

Elija Modificar > Plantillas > Actualizar página actual.

## **Para actualizar el sitio completo o todos los documentos que usen una plantilla concreta:**

**1** Elija Modificar > Plantillas > Actualizar páginas.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar páginas.

**2** En el menú emergente Buscar en, lleve a cabo una de las operaciones siguientes:

- Elija Todo el sitio, y luego seleccione el nombre del sitio en el menú emergente que aparece al lado. Se actualizarán todas las páginas del sitio seleccionado con los cambios de sus correspondientes plantillas.

- Elija Archivos que usan, y luego seleccione el nombre de la plantilla en el menú emergente que aparece al lado. Se actualizarán todas las páginas del sitio actual que usen la plantilla seleccionada.

**3** Asegúrese de que Plantillas está seleccionado en la opción Actualizar. (Para actualizar elementos de biblioteca al mismo tiempo, asegúrese de que también esté seleccionada la opción Elementos de biblioteca.)

**4** Haga clic en Iniciar.

Dreamweaver actualiza los archivos como se ha indicado. Si se selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporciona información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.

## Añadir extensiones a Dreamweaver

Las extensiones son nuevas funciones que puede añadir fácilmente a Dreamweaver 4. Puede utilizar muchos tipos de extensiones, por ejemplo, hay extensiones que le permiten cambiar el formato de las tablas, conectar con bases de datos back-end o que le ayudan a escribir secuencias de comandos para navegadores.

Para localizar las extensiones más recientes para Dreamweaver, utilice el sitio Web Macromedia Exchange en

**<http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver/>.**

Una vez allí, podrá conectar y descargar extensiones (muchas de ellas gratuitas), incorporarse a grupos de debate, ver calificaciones y comentarios de los usuarios e instalar y utilizar Package Manager.

### **Debe instalar Package Manager para poder descargar extensiones.**

Package Manager se ejecuta conjuntamente con Dreamweaver y le permite instalar y administrar extensiones. Una vez que haya descargado e instalado Package Manager del sitio Exchange, lance Package Manager directamente desde Dreamweaver eligiendo Administrar extensiones del menú Comandos.

### **Para instalar y administrar extensiones:**

**1** Haga clic en el vínculo de descarga correspondiente a la extensión deseada que encontrará en el sitio Web.

Puede optar por abrirla e instalarla directamente desde el sitio o por guardarla en disco.

- Si la abre directamente, Package Manager se encargará de realizar la instalación automáticamente.
- Si la guarda en disco, guarde el archivo de paquete de extensión (.mxd) en la carpeta de extensiones descargadas dentro de la carpeta de Dreamweaver de su equipo. (Por ejemplo, Mi PC\c:\Archivos de programa\Macromedia\Dreamweaver 4\Configuration\Extensions.)

**2** Haga doble clic en el archivo de paquete de extensión o elija Instalar extensión del menú Archivo de Package Manager.

El archivo se instalará en Dreamweaver. Algunas extensiones no se encuentran accesibles hasta después de reiniciar Dreamweaver; es posible que se le pida que salga de la aplicación y vuelva a iniciarla.

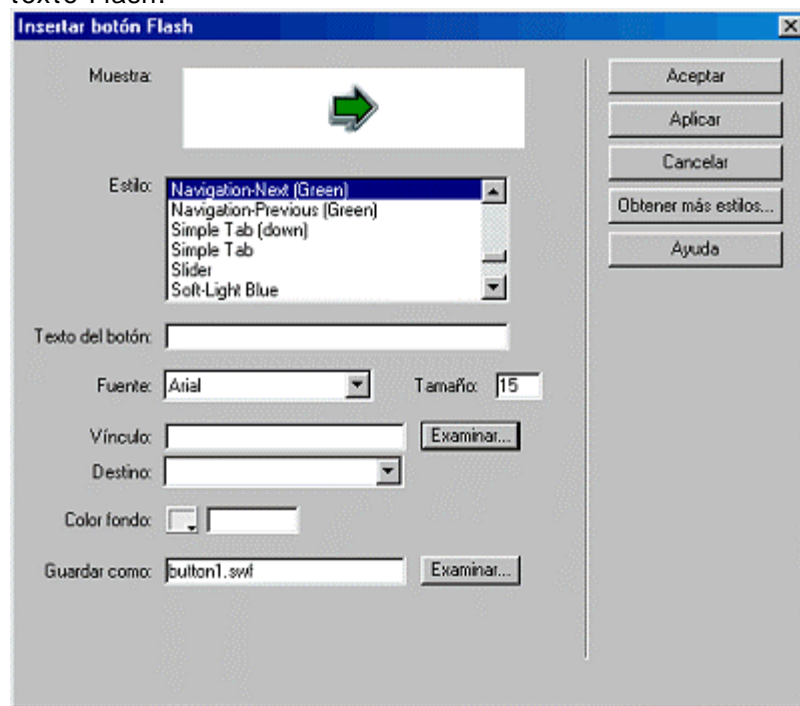
Utilice Package Manager para eliminar extensiones o para consultar más información sobre la extensión.

## INCORPORACIÓ D'ALTRES ELEMENTS: SO, PEL·LÍCULES, ELEMENTS JAVA (Manual de referencia de DW4)

### Utilizar objetos de botón Flash

El objeto de botón Flash permite personalizar e insertar un conjunto de botones Flash prediseñados.

**Nota:** Deberá guardar el documento antes de insertar un objeto de botón o de texto Flash.



### Para insertar un objeto de botón Flash:

- 1 Mientras se encuentra en la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione Insertar botón Flash en el panel Objetos o elija Insertar > Imágenes interactivas > Botón Flash. También puede arrastrar el icono de botón Flash sobre la ventana de documento.

Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar botón Flash.

- 2 Seleccione el estilo de botón que desee en la lista Estilo.

Verá un ejemplo del botón en el campo Muestra. Puede hacer clic en esta muestra para ver cómo funciona en el navegador. Sin embargo, el campo Muestra no se actualiza automáticamente para mostrar los cambios realizados en el texto o la fuente. Estos cambios aparecerán en la vista de Diseño.

- 3 En el campo Texto del botón (opcional), escriba el texto que desea mostrar.

Por ejemplo, escriba **Presione aquí** Este campo sólo acepta cambios si el botón seleccionado tiene un parámetro { Button Text} definido. Esto se puede observar en el campo Muestra. El texto que escriba reemplazará { Button Text} cuando previsualice el archivo.

- 4 En el campo Fuente, especifique un tamaño de fuente y seleccione la fuente que desea utilizar el menú emergente.

Sólo es necesario realizar selecciones de fuente y tamaño si el botón tiene parámetros de texto definidos. Si la fuente predeterminada de un botón no está disponible en el sistema, seleccione otra fuente en el menú emergente. Tenga en cuenta que no verá la fuente seleccionada en el campo Muestra, aunque puede hacer clic en Aplicar para insertar el botón en la página y ver qué apariencia tendrá el texto.

- 5 En el campo Vínculo (opcional), introduzca un vínculo absoluto o relativo al documento para el botón.

No se admiten vínculos relativos al sitio porque los navegadores no los reconocen en las películas Flash. Si utiliza un vínculo relativo al documento, guarde el archivo SWF en el mismo directorio que el archivo HTML. Los navegadores interpretan los vínculos relativos al documento de distintas formas y, por tanto, al guardar los vínculos en el mismo directorio se garantiza su correcto funcionamiento.

- 6 En el campo Destino (opcional), especifique un marco o una ventana de destino para cargar el vínculo del botón Flash.

- 7 En el campo Color fondo (opcional), establezca el color del fondo de la película Flash. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).

- 8 En el campo Guardar como, introduzca un nombre de archivo para guardar el nuevo archivo SWF.

Puede utilizar el nombre de archivo predeterminado (por ejemplo, button1.swf) o escribir uno nuevo. Si el archivo contiene un vínculo relativo al documento, deberá guardarlo en el mismo directorio que el documento HTML actual para mantener los vínculos relativos al documento.

- 9 Haga clic en Obtener más estilos para pasar al sitio Macromedia Exchange y descargar más estilos de botón.

- 10 Haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar el botón Flash en la ventana de documento.

**Sugerencia:** Seleccione Aplicar para ver los cambios realizados en la vista de Diseño. Mientras mantiene el cuadro de diálogo abierto puede continuar realizando cambios en el botón.

#### **Para modificar un objeto de botón Flash:**

- 1 En la vista de Diseño, seleccione el objeto de botón Flash.
- 2 El inspector de propiedades mostrará las propiedades del botón Flash. Puede realizar cambios en el inspector de propiedades. Estos cambios modifican los atributos HTML como ancho, alto y color de fondo.
- 3 Para realizar cambios en el contenido, muestre el cuadro de diálogo Insertar botón Flash utilizando uno de estos métodos:
  - Haga doble clic en el objeto de botón Flash.
  - Haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Editar en el menú contextual.

- 4 En el cuadro de diálogo Insertar botón Flash, edite los campos descritos en el procedimiento anterior.

En la vista de Diseño, puede cambiar el tamaño del objeto fácilmente utilizando los manejadores de cambio de tamaño. Puede restablecer el tamaño original del objeto seleccionando Restablecer tamaño en el inspector de propiedades.

**Para ver cómo se reproduce el objeto de botón Flash en la ventana de documento:**

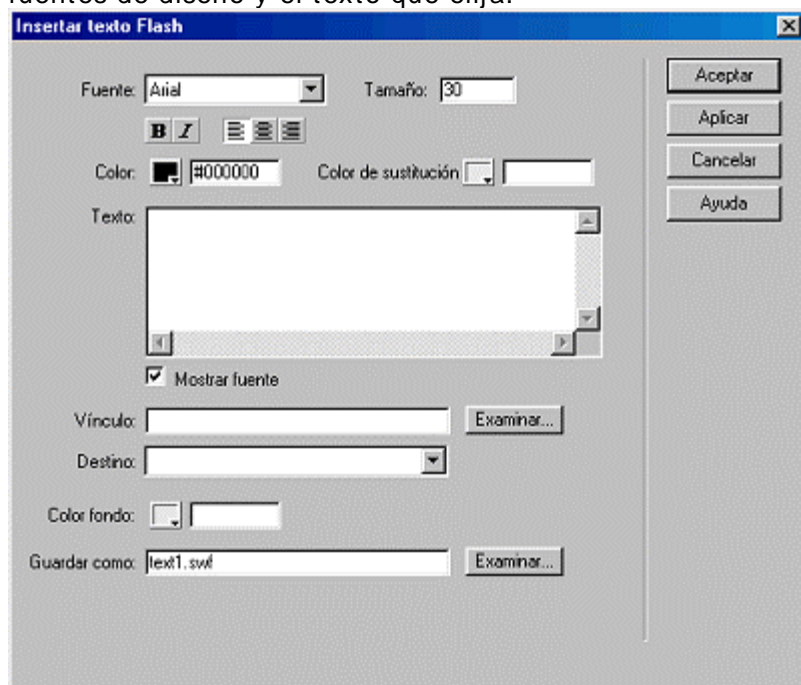
- 1 En la vista de Diseño, seleccione el objeto de botón Flash.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón verde Reproducir.
- 3 Haga clic en el botón rojo Detener para terminar la previsualización.

**Nota:** No se puede editar el objeto de botón Flash mientras se está reproduciendo.

Conviene previsualizar siempre el documento en el navegador para comprobar exactamente la apariencia que tendrá el botón Flash.

## Utilizar objetos de texto Flash

El objeto de texto Flash permite crear e insertar una película Flash que sólo contiene texto. Esto permite crear una pequeña película de gráficos vectoriales con fuentes de diseño y el texto que elija.



### Para insertar un objeto de texto Flash:

- 1 Mientras se encuentra en la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione Insertar texto Flash en el panel Objetos o elija Insertar > Imágenes interactivas > Texto Flash.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar texto Flash.
- 2 Seleccione una fuente en el menú emergente Fuente.  
Este menú muestra todas las fuentes TrueType cargadas actualmente en el sistema.
- 3 Introduzca un tamaño de fuente (de puntos) en el campo Tamaño.
- 4 Especifique los atributos de estilo, como negrita o cursiva, y la alineación del texto haciendo clic en los botones del estilo correspondiente.
- 5 En el campo Color, establezca el color del texto utilizando el selector de colores o introduciendo un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).
- 6 En el campo Color de sustitución, establezca el color que aparece cuando el puntero pasa sobre el objeto de texto Flash. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).
- 7 Introduzca el texto deseado en el campo Texto.  
Para ver el estilo de fuente que se muestra en el campo Texto, seleccione Mostrar fuente.
- 8 Si desea asociar un vínculo con el objeto de texto Flash, introduzca un vínculo absoluto o relativo al documento en el campo Vínculo.

No se admiten vínculos relativos al sitio porque los navegadores no los reconocen en las películas Flash. Si utiliza un vínculo relativo al documento, guarde el archivo SWF en el mismo directorio que el archivo HTML. Los navegadores interpretan los vínculos relativos al documento de distintas formas y, por tanto, al guardar los vínculos en el mismo directorio se garantiza su correcto funcionamiento.

- 9** Si ha introducido un vínculo, puede especificar un marco o una ventana de destino para cargar ese vínculo en el campo Destino.
- 10** En el campo Color fondo, elija un color de fondo para el texto. Utilice el selector de colores o escriba un valor hexadecimal para la Web (como #FFFFFF).
- 11** En el campo Guardar como, introduzca un nombre para el archivo.  
  
Puede utilizar el nombre de archivo predeterminado (por ejemplo, tex1.swf) o escribir uno nuevo. Si el archivo contiene un vínculo relativo al documento, deberá guardarlo en el mismo directorio que el documento HTML actual para mantener los vínculos relativos al documento.
- 12** Haga clic en Aplicar o Aceptar para insertar el texto Flash en la ventana de documento.

Si hace clic en Aplicar, el cuadro de diálogo permanecerá abierto y podrá previsualizar el texto en el documento.

Para modificar o reproducir el objeto de texto Flash, siga el procedimiento utilizado para el botón Flash.

## Configurar propiedades de objetos Flash

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia en los objetos Flash. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver más propiedades.

El inspector de propiedades también contiene un botón Reproducir que permite previsualizar el objeto Flash en la ventana de documento. Al hacer clic en el botón verde Reproducir, podrá ver qué apariencia tendrá el objeto en un navegador.

**Nombre** especifica el nombre que identifica el botón en las secuencias de comandos. Introduzca un nombre en el campo sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

**An y Al** especifican el ancho y el alto del objeto en píxeles. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del ancho o el alto del objeto padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm.

**Archivo** especifica la ruta del archivo del objeto Flash. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba la ruta correspondiente.

**Alinear** determina cómo se alineará el objeto en la página.

**Fnd** especifica un color de fondo para el objeto.

**Editar** accede al cuadro de diálogo del objeto Flash.

**Restablecer tamaño** define el tamaño del botón seleccionado como el de la película original.

**Reproducir/ Detener** permite previsualizar el objeto Flash en la ventana de documento. Haga clic en el botón verde Reproducir para ver el objeto en modo Reproducir. Haga clic en el botón rojo Detener para terminar la película y editar el objeto.

**ID** define el parámetro opcional ID ActiveX. El uso más frecuente de este parámetro es la transmisión de información entre controles ActiveX.

**Espacio V y Espacio H** especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del botón.

**Calidad** establece el parámetro `quality` para las etiquetas `object` y `embed` que definen el botón. Los valores altos brindan una mayor calidad a la película, pero requieren un procesador más rápido para reproducirse correctamente en la pantalla. Baja da prioridad a la velocidad sobre la apariencia, mientras que Alta antepone la apariencia a la velocidad. Baja automática hace hincapié en la velocidad, pero mejora la apariencia siempre que sea posible. Alto automática da prioridad a las dos cualidades, aunque, si es necesario, sacrifica la apariencia por la velocidad.

**Escala** establece el parámetro `scale` para las etiquetas `object` y `embed` que definen el objeto de botón o de texto. Este parámetro define cómo se muestra la película en el área definida para ella por los valores `width` y `height`. Las opciones

son: Predeterminado (mostrar todo), Sin borde y Ajuste exacto. Mostrar todo hace que toda la película sea visible en el área especificada, manteniendo la relación de aspecto de la película y evitando la distorsión. Pueden aparecer bordes a ambos lados de la película. Sin borde es similar a Mostrar todo, salvo que es posible que se recorten partes de la película. Con Ajuste exacto, toda la película llena el área especificada, pero la relación de aspecto de la película no se mantiene y pueden producirse distorsiones.

**Parámetros** abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros opcionales.

## Formularios

La categoría Formularios del panel Objetos contiene botones que permiten crear formularios e insertar elementos de formulario.

Los formularios son simplemente contenedores de elementos de formulario; los límites del formulario no son visibles en la ventana de documento a menos que se seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Coloque el punto de inserción dentro de los límites del formulario antes de insertar el elemento de formulario; los elementos de formulario situados fuera de las etiquetas `form` no aparecen en todos los navegadores. Si intenta insertar un elemento fuera del formulario, un cuadro de diálogo le preguntará si desea añadir una etiqueta de formulario alrededor de dicho elemento. Haga clic en Sí para crear un formulario que contenga el elemento o en No para insertar el elemento sin formulario.

**Formulario** coloca un formulario en el punto de inserción.



**Campo de texto** coloca un campo de texto en el punto de inserción. Establezca el nombre, el tamaño y el valor inicial en el inspector de propiedades



**Botón** coloca en el punto de inserción un botón con `Submit` como valor predeterminado de las etiquetas `name` y `value`. Coloque el punto de inserción dentro de los límites del formulario antes de insertar el botón; los botones situados fuera del formulario no aparecen en todos los navegadores. Utilice el inspector de propiedades para establecer el nombre, la etiqueta y la acción.



**Casilla de verificación** coloca una casilla de verificación en el punto de inserción. Establezca el nombre, el valor de activación y el estado inicial en el inspector de propiedades.



**Botón de opción** coloca un botón de opción en el punto de inserción. Establezca el nombre, el valor de activación y el estado inicial en el inspector de propiedades.



**Lista/ menú** coloca una lista o menú emergente en el punto de inserción. Establezca el nombre, el tipo y los valores iniciales en el inspector de propiedades.



**Campo de archivo** coloca un campo de archivo en el punto de inserción. Establezca el nombre, el tamaño y el valor inicial en el inspector de propiedades.

Permite a los visitantes que carguen un archivo en su servidor.



**Campo de imagen** coloca un campo de imagen en el punto de inserción. Establezca el nombre, el tamaño, el texto alternativo y el archivo de origen en el inspector de propiedades.



**Campo oculto** coloca un campo oculto en el punto de inserción. Establezca el nombre y el valor en el inspector de propiedades.



**Menú de salto** coloca un menú emergente de URL en el punto de inserción. Al elegir un valor de este menú, el usuario se traslada al URL. Establezca los valores de la lista en el cuadro de diálogo que aparece.



## **Menú de salto**

Al crear un menú de salto mediante Insertar > Objetos de formulario > Menú de salto, Dreamweaver crea un objeto de menú y le adjunta el comportamiento del Menú de salto (o .Menú de salto ir). Normalmente no es preciso adjuntar manualmente la acción Menú de salto a un objeto. Para obtener información sobre los menús de salto y la manera de crearlos.

Un menú de salto existente se puede editar de dos formas:

- Se pueden editar y reorganizar los elementos del menú, cambiar los archivos para saltar a, y cambiar la ventana en la que esos archivos se abren, haciendo doble clic en una acción de Menú de salto existente en el panel Comportamientos.
- Los elementos de este menú se editan igual que los elementos de cualquier menú, es decir, seleccionando el menú y usando el botón Valores de lista del inspector de propiedades.

### **Para editar un menú de salto utilizando el panel Comportamientos:**

- 1 Cree un objeto de menú de salto si es que no hay todavía ninguno en el documento.
- 2 Seleccione el objeto de menú de salto y abra el panel Comportamientos.
- 3 Haga doble clic en Menú de salto en la columna Acciones.
- 4 Lleve a cabo los cambios que desee en el cuadro de diálogo Menú de salto, y luego haga clic en Aceptar.

## **Menú de salto Ir**

La acción Menú de salto ir está estrechamente relacionada con la acción Menú de salto; Menú de salto ir le permite asociar un botón Ir con un menú de salto. (Para utilizar esta acción, debe existir ya un menú de salto en el documento.) Al hacer clic en el botón Ir, se abre el vínculo seleccionado en el menú de salto. Los menús de salto generalmente no necesitan un botón Ir; al elegir un elemento de un menú de salto, normalmente se carga un URL sin necesidad de que el visitante lleve a cabo ninguna otra operación. No obstante, si el visitante elige el mismo elemento que se encuentra ya seleccionado en el menú de salto, el salto no se producirá. En general, eso no importa, pero si aparece el menú de salto en un marco, y los elementos del menú de salto contienen vínculos con páginas de otros marcos, suele ser útil disponer de un botón Ir para permitir a los visitantes volver a elegir un elemento que ya está seleccionado en el menú de salto.

### **Para añadir una acción Menú de salto Ir:**

- 1 Seleccione un objeto para utilizarlo como botón Ir (generalmente una imagen de un botón) y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Menú de salto Ir del menú

emergente Acciones.

- 3** En el menú emergente Elegir menú de salto, elija un menú para que se active en él el botón Ir.
- 4** Haga clic en Aceptar.

## Insertar un menú de salto

Para insertar un menú de salto en el documento, utilice el objeto de formulario Menú de salto.

### Para crear un menú de salto:

- 1 Elija Insertar > Objeto de formulario > Menú de salto.  
Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar menú de salto.
- 2 Si desea crear un mensaje de selección, escriba el texto del mensaje en el campo Texto del cuadro de diálogo. En Opciones, active la casilla de verificación Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL. A continuación, haga clic en el botón más (+) para añadir un elemento de menú.
- 3 En el campo Texto del cuadro de diálogo Insertar menú de salto, escriba el texto que desea que aparezca en la lista de menú.
- 4 En el campo Al seleccionarse, ir a URL, seleccione el archivo que desea abrir realizando uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en Examinar y, a continuación, seleccione el archivo que desea abrir.
  - Escriba la ruta del archivo que desea abrir.
- 5 En el menú emergente Abrir URL en, seleccione la ubicación donde desea abrir el archivo:
  - Seleccione Ventana principal para abrir el archivo en la misma ventana:
  - Seleccione un marco en el que se abrirá el archivo.

**Nota:** Si el marco deseado no aparece en el menú emergente Abrir URL en, cierre el cuadro de diálogo Insertar menú de salto y asigne un nombre al marco.
- 6 Para añadir un botón Ir en lugar de un mensaje de selección de menú: Bajo Opciones, seleccione la opción Insertar botón Ir tras el menú.
- 7 Para añadir elementos de menú adicionales, haga clic en el botón más (+) y repita los pasos 3 a 6 de este procedimiento.
- 8 Haga clic en Aceptar.

## Crear un menú emergente

Los menús emergentes permiten configurar varias opciones en un espacio limitado. Cuando el formulario se carga en un navegador, sólo se puede ver una opción.

**What types of activities are you interested in?**

Mountain Biking ▼

Para ver todas las opciones del menú, el usuario hace clic en la flecha abajo.

### Para crear un menú emergente:

- 1 Coloque el punto de inserción en el interior del contorno y lleve a cabo una de estas operaciones:
  - En la categoría Formularios del panel Objetos, haga clic en el icono Insertar lista/menú.
  - Elija Insertar > Objeto de formulario > Lista/menú.
- 2 En el campo Campo Lista/menú del inspector de propiedades, escriba un nombre exclusivo para el menú.
- 3 En el campo Tipo, seleccione Menú.
- 4 Haga clic en Valores de lista para añadir las distintas opciones.

Aparecerá el cuadro de diálogo Valores de lista.
- 5 Coloque el punto de inserción en el campo Etiqueta de elemento y escriba el texto que aparecerá en la lista.
- 6 En el campo Valor, escriba el texto o los datos que desea enviar al servidor cuando el usuario seleccione el elemento.
- 7 Para añadir otro elemento a la lista de opciones, haga clic en el botón con el signo más (+) y repita los pasos 6 y 7.
- 8 Una vez añadidos todos los elementos a la lista, Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Valores de lista.

Aparecerá el inspector de propiedades. Las opciones disponibles se muestran en el campo Seleccionado inicialmente.

## **Reproducir sonido**

Utilice la acción Reproducir sonido para reproducir un sonido. Por ejemplo, puede hacer que se reproduzca un efecto sonoro cuando el puntero del ratón pase por encima de un vínculo, o que se reproduzca música al cargarse la página.

**Nota:** Es posible que los navegadores precisen algún tipo de compatibilidad adicional con audio (como un plug-in de audio, por ejemplo) para reproducir sonidos. Por ello, es frecuente que diferentes navegadores con diferentes plug-ins reproduzcan el sonido de forma diferente. Es difícil predecir de manera fiable la manera en que las personas que visiten el sitio percibirán los sonidos que usted ha incluido.

### **Para usar la acción Reproducir sonido:**

- 1 Seleccione un objeto y abra el panel Comportamientos.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) y elija Reproducir sonido del menú emergente Acciones.
- 3 Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo de sonido o introduzca la ruta y el nombre del archivo en el campo Reproducir sonido.
- 4 Haga clic en Aceptar.
- 5 Compruebe que el evento predeterminado es el que usted desea.

Si no lo es, seleccione otro evento en el menú emergente. Si los eventos que busca no aparecen en la lista, cambie el navegador de destino en el menú emergente Mostrar eventos para.

## **Insertar secuencias de comandos**

Puede escribir o insertar secuencias de comandos en la vista de Código (o el inspector de código) o introducir JavaScript y VBScript en la vista de Diseño sin necesidad de utilizar la vista de Código. También puede abrir archivos de secuencias de comandos en la vista de Código de Dreamweaver. Dreamweaver no modifica ni reescribe el archivo.

Para ver marcadores de secuencias de comandos en la ventana de documento, elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

### **Para insertar una secuencia de comandos en la vista de Código o de Diseño:**

- 1 Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir la secuencia de comandos.
- 2 Haga clic en el botón Secuencia del panel Objetos o elija Insertar > Etiquetas invisibles > Secuencia.
- 3 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija el lenguaje de la secuencia de comandos en el menú emergente.  
  
Si utiliza JavaScript y no está seguro de la versión, elija JavaScript en lugar de JavaScript1.1 o JavaScript1.2.
- 4 Introduzca el código de secuencia de comandos en el cuadro de texto Contenido.

### **Para establecer un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo:**

- 1 Siga los pasos 1-3.
- 2 Haga clic en Aceptar sin escribir nada en el cuadro de texto Contenido.
- 3 Seleccione el marcador de secuencia de comandos en la vista de Diseño de la ventana de documento.  
  
Elija Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para ver el marcador. No olvide seleccionar secuencias de comandos en las preferencias de Elementos invisibles ya que, de lo contrario, no aparecerá el marcador de secuencias de comandos.
- 4 En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder y seleccionar el archivo de secuencia de comandos externo o escriba el nombre de archivo en el cuadro Origen.

## Editar una secuencia de comandos

Puede editar una secuencia de comandos en un editor de código o en la vista de Diseño.

### Para editar la secuencia de comandos en la vista de Código:

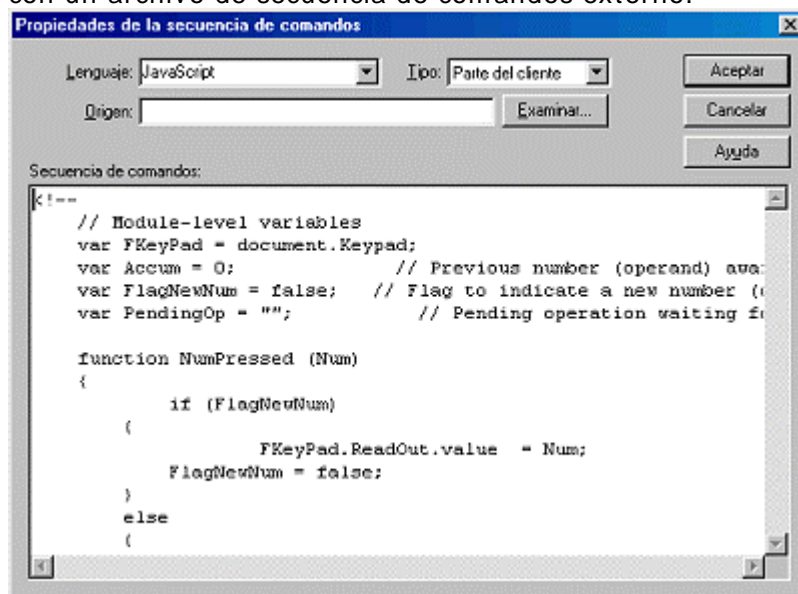
Localice la secuencia de comandos en la vista de Código y edítela directamente. Al seleccionar el marcador de secuencia de comandos en la vista de Diseño se resaltará la secuencia de comandos en la vista de Código.

### Para editar la secuencia de comandos en la vista de Diseño:

- 1 Seleccione el marcador de secuencia de comandos.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.

Si ha establecido un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo, dicho archivo se abrirá automáticamente en la vista de Código, donde podrá editarlo. En caso contrario, se abrirá el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos y podrá editar la secuencia de comandos en el cuadro de texto Secuencia de comandos.

**Nota:** Si hay código entre las etiquetas `script`, se abrirá el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos, incluso aunque haya también un vínculo con un archivo de secuencia de comandos externo.



Cuando se selecciona un marcador de secuencia de comandos aparecen las propiedades siguientes en el cuadro de diálogo Propiedades de secuencia de comandos (y el inspector de propiedades):

- Lenguaje especifica JavaScript o VBScript como lenguaje de la secuencia de comandos.

- Tipo especifica el tipo de secuencia de comandos: de la parte del cliente o de la parte del servidor.
- Origen especifica un archivo de secuencia de comandos vinculado de forma externa. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo de origen o escriba la ruta correspondiente.
- Secuencia de comandos permite editar o introducir la secuencia de comandos.

**Para comprobar si las llaves están equilibradas:**

- 1 Sitúe el punto de inserción en el código anidado que desea comprobar.
- 2 Elija Edición > Equilibrar llaves.

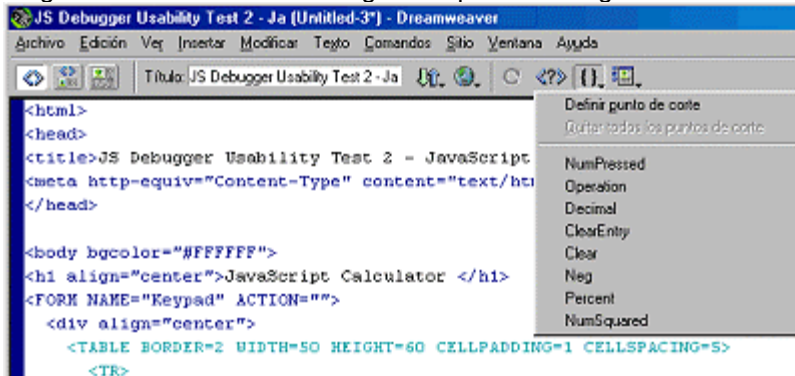
Se resaltarán las etiquetas de apertura y cierre en el código. Si elige otra vez Edición > Equilibrar llaves se resaltarán las etiquetas correspondientes que limitaban la selección anterior.

## Ver funciones de secuencia de comandos

Puede ver todas las funciones JavaScript o VB Script del código desde el menú emergente Navegación por el código de la barra de herramientas (Ver > Barra de herramientas).

### Para ver las funciones de secuencia de comandos:

Haga clic en el botón Navegación por el código de la barra de herramientas.



Si el código contiene funciones JavaScript o VB Script, aparecerán en el menú. Para ver las funciones en orden alfabético, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic en el botón Navegación por el código.

### Para pasar a una función del código:

Seleccione una función en el menú emergente Navegación por el código. La función aparecerá resaltada en la vista de Código (o en el inspector de código).

## NETEJA DEL CODI (Manual de referencia de DW4)

### Limpiar código HTML

Utilice el comando Limpiar HTML para eliminar etiquetas vacías, combinar etiquetas `font` anidadas y, en general, mejorar códigos HTML desordenados o ilegibles.

#### Para limpiar código HTML:

- 1 Abra un documento existente y elija Comandos > Limpiar HTML.
- 2 En el cuadro de diálogo que aparece dispone de las siguientes opciones:
  - Quitar Etiquetas vacías elimina las etiquetas que carecen de contenido. Por ejemplo, `<b></b>` y `<font color="FF0000"></font>` se consideran etiquetas vacías, mientras que la etiqueta `<b>` en `<b>un texto</b>` no se considera vacía.
  - Quitar Etiquetas anidadas repetidas elimina todas las repeticiones de una etiqueta. Por ejemplo, en el código `<b>Esto es lo que <b>realmente</b> quería decir</b>`, las etiquetas `b` que rodean a la palabra "realmente" están repetidas y se eliminarían.
  - Quitar Comentarios HTML ajenos a Dreamweaver elimina todos los comentarios que no hayan sido insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, `<!--comienza el texto del cuerpo-->` se eliminaría, pero no `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (porque se trata de un comentario de Dreamweaver que marca el comienzo de una región editable en una plantilla).
  - Quitar Comentarios HTML de Dreamweaver elimina todos los comentarios insertados por Dreamweaver. Por ejemplo, `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` sería eliminado, pero no `<!--comienza el texto del cuerpo-->` (porque no es un comentario de Dreamweaver). La eliminación de los comentarios de Dreamweaver convierte los documentos basados en plantillas en documentos HTML ordinarios y los elementos de biblioteca en código HTML normal (es decir, no se pueden actualizar cuando cambia la plantilla original o el elemento de biblioteca).
  - Quitar Etiqueta(s) específica(s) elimina las etiquetas especificadas en el campo de texto contiguo. Utilice esta opción para eliminar etiquetas personalizadas insertadas por otros editores visuales que no desea que aparezcan en el sitio (por ejemplo, `blink`). Separe las diversas etiquetas mediante comas (por ejemplo, `font, blink`).
  - Combinar etiquetas de `<font>` anidadas cuando sea posible consolida dos o más etiquetas `font` cuando éstas controlan el mismo rango de texto. Por ejemplo, `<font size="7"><font color="#FF0000">big red</font></font>` se cambiaría a `<font font="7" font="#FF0000">big red</font>`.
  - Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Según el tamaño del documento y del número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse.

## Limpiar HTML de Microsoft Word

En Dreamweaver es posible abrir o importar documentos guardados con Microsoft Word como archivos HTML y, seguidamente, utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar los códigos HTML sobrantes o innecesarios generados por Word. El código que Dreamweaver elimina lo utiliza Word principalmente para aplicar formato y mostrar documentos en Word, por lo que no es necesario para ver el archivo HTML. Conserve una copia del archivo original de Word (.doc) como copia de seguridad, ya que es posible que no pueda volver a abrir el documento HTML en Word una vez aplicada la función Limpiar HTML de Word. El comando Limpiar HTML de Word se encuentra disponible para documentos guardados como archivos HTML por Word 97 o superior.

### Para limpiar HTML de Word:

- 1 En Microsoft Word, guarde el documento como archivo HTML.
- 2 Abra el documento HTML en Dreamweaver mediante uno de los siguientes métodos:
  - Elija Archivo > Importar > Importar HTML de Word y seleccione el archivo que desea abrir.  
  
Dreamweaver abrirá el archivo y, seguidamente, abrirá automáticamente el cuadro de diálogo Limpiar HTML de Word.
  - Elija Archivo > Abrir y seleccione el archivo que desea abrir.  
  
Se generará automáticamente un archivo de registro de Correcciones HTML si está activada la opción Advertir al solucionar/eliminar etiquetas en las preferencias de Reescritura de HTML. Esto no forma parte de la función Limpiar HTML de Word. Haga clic en Continuar para salir del cuadro de diálogo. Seguidamente, en Dreamweaver, elija Comandos > Limpiar HTML de Word.
- 3 Con cualquiera de estos métodos, puede producirse un pequeño retraso mientras Dreamweaver intenta determinar la versión de Word con la que se guardó el archivo. Si Dreamweaver no logra determinar de qué versión se trata, seleccione la versión correcta en el menú emergente.
- 4 Elija las opciones de la función Limpiar HTML de Word que desee utilizar. La ficha Básicas muestra las siguientes opciones:
  - Eliminar todo el formato específico de Word elimina todos los códigos HTML específicos de Word, incluidos los códigos XML de las etiquetashtml, los metadatos y las etiquetas de vínculos de Word situadas en la sección del encabezado del documento, el formato XML de Word, las etiquetas condicionales y su correspondiente contenido y los párrafos y márgenes vacíos de los estilos. Puede seleccionar cada una de estas opciones individualmente utilizando la ficha Detallada.
  - Limpiar CSS elimina todos los códigos CSS específicos de Word, incluidos los estilos CSS en línea cuando el estilo padre tiene las mismas propiedades de estilo, los atributos de estilo que comiencen por "mso", las declaraciones de estilos ajenos a CSS, los atributos de estilo CSS de las tablas y todas las definiciones de estilo no utilizadas de la sección del encabezado. Esta opción se puede personalizar más en la ficha Detallada.
  - Limpiar etiquetas <font> elimina las etiquetas HTML y convierte el texto normal predeterminado a texto HTML de tamaño 2.

- Reparar etiquetas mal anidadas elimina las etiquetas de formato de fuentes insertadas por Word fuera de las etiquetas de párrafo y encabezado (nivel de bloque).
- Definir color de fondo permite introducir un valor hexadecimal para establecer el color de fondo del documento. Si no define ningún color de fondo, el documento HTML de Word tendrá un fondo gris. El valor hexadecimal predeterminado por Dreamweaver es el blanco.
- Aplicar formato de origen aplica al documento las opciones de formato de origen que especifique en las preferencias de Formato HTML y en SourceFormat.txt.
- Mostrar registro al terminar muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

**5** Haga clic en Aceptar.

Según el tamaño del documento y el número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse. Las preferencias introducidas se guardan automáticamente como configuración predeterminada de Limpiar HTML de Word.

## 5. Elements avançats

### 5.1 Comportaments

Utilitzar comportaments amb *Dreamweaver* ens permet de donar dinamisme a les nostra pàgina web. En aquest cas el nostre editor no està generant només codi HTML, sinó també un llenguatge més avançat de programació què és *JavaScript*. Encara que es poden produir efectes molt vistosos i que dona un ample ventall de possibilitats creatives, convé no abusar-ne i què el seu ús estigui justificat, fugint de buscar només l'espectacularitat.

#### Què és un comportament?

Un comportament (*behavior*) és la combinació d'un event i una acció. L'**event** és un missatge generat pel navegador què indica que el visitant de la web ha fet alguna cosa, com ara posar el cursor sobre un element de la pàgina (*onMouseOver*), clicar-lo (*onClick*), carregar una pàgina (*onLoad*), etc... Una **acció** és l'efecte què volem què es produeix quan es doni l'event: canviar una imatge per una altra, mostrar o ocultar una capa, reproduir un só.

#### Com actua el navegador?

El navegador cridarà l'acció què li hem associat mitjançant un codi de *JavaScript*. Aquests termes són propis del *Dreamweaver* i no de l'HTML. Des del punt de vista del navegador, una acció és com qualsevol peça de codi *JavaScript*.

A més de les que ens apareixen, hi ha més accions disponibles què han de ser descarregades i instal·lades (l'últim element de la llista d'events enllaça amb la web on estan disponibles). També es poden crear noves accions i afegir-les si es té cert domini de la programació en *JavaScript*.

Es pot afegir un comportament a un document sencer, a enllaços, a imatges... però no tots els comportaments són suportats per tots els navegadors. El navegador què disposa de més possibilitats és el *Microsoft Internet Explorer*. Totes les accions disponibles funcionen amb les versions 4.0 dels navegadors, i algunes no amb versions anteriors. (El penúltim element de la llista d'events permet de visualitzar les accions disponibles per a cada navegador i versió.)

#### Com afegir un comportament?

1. Seleccionar l'element (imatge o enllaç; si es vol aplicar a tota la pàgina s'ha de seleccionar l'etiqueta `<body>`, abaix a l'esquerra).
2. Obrir la paleta de comportaments a la barra de menús fent *Ventana > Comportamientos* (o bé clicant el cinquè element de la *barra del lanzador*, què té la forma d'un engranatge).
3. Clicar el símbol "+" (més) i triar una acció del menú desplegable. Només estaran actives aquelles què facin referència a elements presents a la pàgina.



4. Introduir els paràmetres per a l'acció i clicar OK.
5. L'event què ens apareix a la columna de l'esquerra és el què correspon per defecte a l'acció què hem triat (a la columna de la dreta), i què es pot canviar seleccionant-lo, clicant la fletxa negra què apareixerà entre totes dues columnes i triant un de nou.

El símbol "-" (menys) serveix per a eliminar un comportament què ja ha estat afegit i què està seleccionat (pitjar la tecla Supr dona el mateix resultat).

### Quines accions podem fer servir?

- ***Intercambiar imatge:*** aquesta és l'acció què més es fa servir. El navegador substitueix una imatge per una altra quan es produeix l'event. Si no es dona nom a la imatge en la paleta de propietats, *Dreamweaver* donarà un per defecte. Hem de seleccionar quina imatge volem substituir i, navegant, la què substituirà. Podem indicar que precarregui les imatges i també que restauri la imatge inicial quan el cursor ja no estigui sobre la imatge (què apareixerà indicat per defecte). Una aplicació útil d'aquesta acció seria que una imatge què fa d'enllaç canviés de color un cop clicada, perquè qui navega per la nostra pàgina sàpiga que ja l'ha visitada.
- ***Restaurar imatge intercanviada:*** quan s'ha intercanviat una imatge, aquesta opció s'executa per defecte, per tant, no es fa servir gaire.
- ***Ir a URL:*** l'acció serà carregar la URL què s'indiqui, en la mateixa finestra o bé en un marc especificat. Ens pot ser útil per a canviar el contingut de dos o més marcs amb un sol clic, indicant els destins (*targets*).
- ***Abrir ventana del navegador:*** es carregarà la URL especificada en una finestra amb una determinada amplada i alçada, i amb els atributs què es vulgui: barra d'eines de navegació, de ubicació, barra d'estat, barra de menús, barres de desplaçament i la possibilitat de que la finestra es pugui redimensionar. És necessari donar un nom a la finestra creada si es vol fer servir de destí. Si no especifiquèssim atributs, la finestra creada seria com la inicial.
- ***Mensaje emergente:*** obre una finestreta amb el text què haguem introduït com a missatge. Aquesta opció és més indicada per a donar una informació que per a proposar una elecció.

- **Carga previa de imàgenes:** es carreguen en la memòria cau del navegador les imatges seleccionades, amb la qual cosa hi apareixeran de cop en funció de l'event triat.
- **Definir texto de barra de estado:** només cal picar el text que es vol fer aparèixer a la barra d'estat, com la descripció del destí de l'enllaç (i no la seva URL, com fa el navegador per defecte). S'ha de tenir en compte que el visitant molts cops no es fixa en aquesta part de la barra d'estat.
- **Comprobar navegador:** podem establir uns paràmetres perquè en funció de la versió de navegador que estigui fent servir el visitant, es carregui la pàgina, una altra URL o una d'alternativa.
- **Comprobar plug-in:** en funció de què es trobi o no el plugin seleccionat o introduït, es direccionarà la càrrega cap a una URL o altra. Un plug-in és una extensió de les possibilitats del navegador amb la descàrrega i instal·lació d'un programa, és a dir: un mitjà que reproduceix i mostra arxius de contingut a la web. Amb *Flash* podem visualitzar pàgines fetes amb aquesta tecnologia; amb *RealAudio* podem reproduir sons; amb *QuickTime*, pel·lícules; amb *ShockWave*, incrustar elements multimèdia creats amb altres eines de *Macromedia*, com *Director* o *Authorware*.
- **Reproducir sonido:** l'acció seria la reproducció de l'arxiu de so especificat, per exemple en clicar o en carregar-se la pàgina. La reproducció pot precisar algun plug-in adicional i es difícil de saber com el visitant sentirà el so exactament.
- **Llamar JavaScript:** l'acció serà l'script que s'escriu (programació similar al llenguatge C) en l'entrada de text del quadre de diàleg. Si no es sap programar, es pot copiar i enganxar codi.
- **Cambiar propiedad:** canviem valors de les propietats d'un objecte, com ara, el color de fons. Seleccionem l'element, indiquem el tipus d'element que és a la llista desplegable i després el seu nom. A continuació s'ha d'indicar la propietat que es vol canviar i seguidament, el valor que tindrà. Es pot seleccionar també navegador i versió. Tant aquesta acció com l'anterior són portar les que generen comportaments més avançats.

## 5.2. Mapes d'imatge.

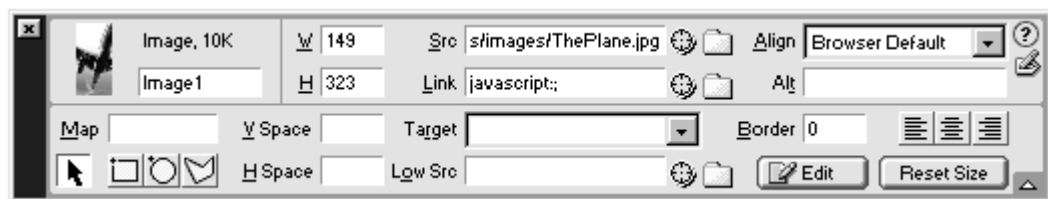
### Què és un mapa d'imatge i quina aplicació pot tenir?

Un mapa d'imatge és simplement una imatge en la qual s'han establert unes zones sensibles, és a dir, interactives. D'aquesta forma, clicant sobre una part concreta es pot carregar una pàgina determinada. És una possibilitat que dona també un gran marge de creativitat i que ens permet de poder establir metàfores de navegació. Es podria fer servir un mapa d'imatge per exemple amb el plànol del barri que mostraria llocs d'interès i clicant en el punt on cada lloc es troba ubicat es carregaria la pàgina amb informació sobre aquest.

Aquests mapes d'imatge reben el nom de *mapes clients de la part del client*, i són més ràpids que els de la part del servidor, ja que la interpretació la fa el mateix navegador. Són compatibles amb una gran varietat de navegadors i versions.

### Com crear un mapa d'imatge?

1. Seleccionar la imatge que farà de mapa d'imatge.
2. Ampliar la paleta de propietats clicant la fletxeta situada en l'angle inferior dret.
3. És convenient donar un nom al mapa d'imatge al camp "mapa", sobretot si tenim més d'un.



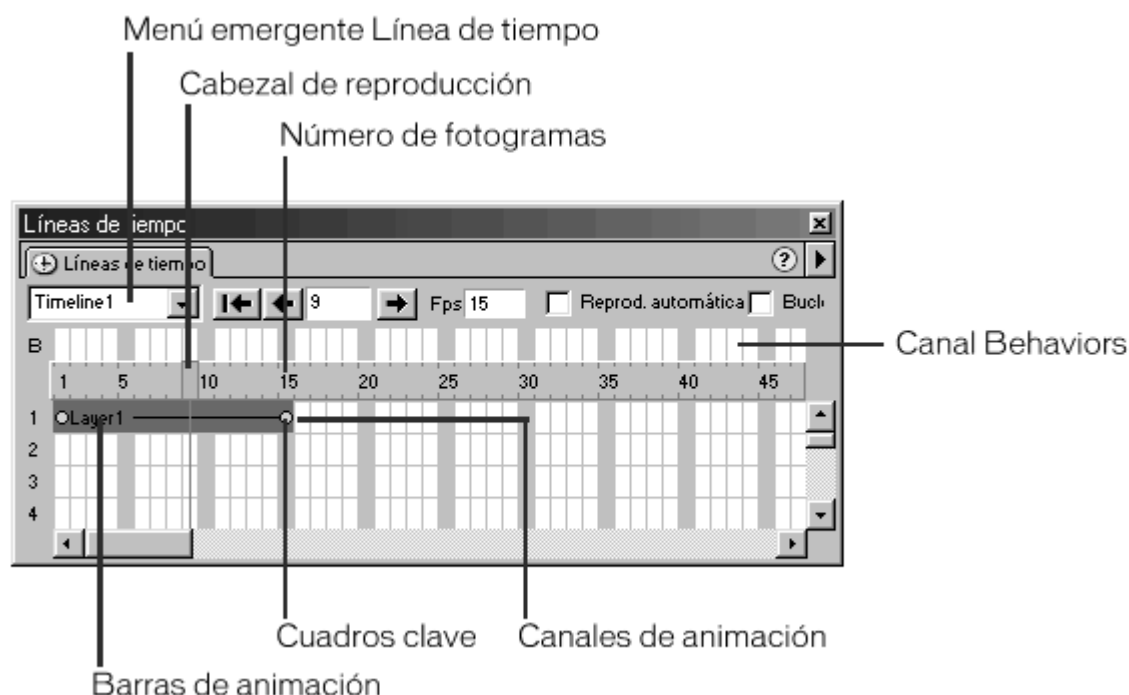
4. Triem una de les eines de selecció que se'ns ofereixen: rectangular, circular o poligonal, i definim la zona de la imatge que serà sensible.
5. Seleccionem amb l'eina en forma de fletxa la zona creada i la paleta de propietats ens mostrarà els atributs configurables per a la mateixa: l'arxiu amb el qual enllaçarà la zona sensible (*vínculo*), nom de la finestra on s'obrirà (*destino*), text alternatiu en navegadors de només text (*Alt*).

Les zones interactives són molt fàcils de modificar, com ara moure-les o variar el tamany o la forma. Si copiem i enganxem un mapa d'imatge, copiarem i enganxarem també les zones que tingui definides.

### 5.3. Línies de temps.

Les línies de temps ofereixen la possibilitat de donar moviment a elements contigus en capes, per exemple, un text o una imatge. Això ho fem amb el *panel de líneas de tiempo*, que s'obre fent *Ventana > Líneas de tiempo*. L'animació es crea canviant la posició, el tamany, la visibilitat i l'ordre d'apilament de les capes, entre d'altres possibilitats.

#### El *panel de líneas de tiempo*



**Cabezal de reproducción:** mostra el fotograma que es visualitza.

**Menú emergente:** indica quina línia de temps s'està mostrant al tauler.

**Canales de animación:** l'animació es desenvolupa al llarg d'un canal, "fotograma" a "fotograma".

**Barras de animación:** mostren i representen la durada de l'animació d'un objecte.

**Cuadros clave:** "fotogrames" assenyalats amb petits cercles en els quals s'ha especificat alguna propietat, com ara la posició.

**Canal Behaviors:** aquí indiquem els comportaments que s'han d'executar en un "fotograma" determinat.

**Número de fotogramas:** numeració seqüencial de fotogrames; l'actual és indicat entre els botons per anar endarrere (fletxa cap a l'esquerra) i reproduir (fletxa cap a la dreta). El primer botó, desplaça el capçal de reproducció un fotograma cap a l'esquerra i el segon, cap a la dreta. Si es mantenen pressionats reproduiran l'animació en un o altre sentit. Un altre botó (a la dreta del menú emergent) serveix per a rebobinar fins el primer "fotograma". *Fps* indica els "fotogrames" per segon, és a dir, la velocitat, éssent 15 el valor predeterminat i més corrent.

**Reproducción automática:** si es marca aquesta casella, la línia de temps es reproduirà quan es carregui la pàgina.

**Bucle:** podem indicar que la reproducció sigui contínua mentre la pàgina estigui oberta.

## Com crear una animació amb una línia de temps?

1. Col·locar l'element què es vol animar en una capa.
2. Situar la capa amb l'element què conté en el lloc on començarà l'animació i deixar-la seleccionada.
3. *Ventana > Línies de temps*
4. Arrossegant el quadrat què simbolitza la capa fins el primer canal d'animació.
5. Arrossegant ara la capa fins el lloc on acabarà l'animació (si es vol que la trajectòria sigui una línia totalment vertical o horitzontal es recomana de desplaçar-la amb les tecles del cursor, tot i que pugui ser una mica lenta).
6. Indicar *reproducción automática* si es vol que es reproduïxi en ésser carregada la pàgina.
7. Indicar també *bucle* si volem que la reproducció sigui contínua.

Per fer una visualització prèvia del moviment en el mateix editor, pitjarem el botó de reproducció (fletxa cap a la dreta).

Si volem que la capa descriuï un moviment més complexe, com una curva, seleccionarem un fotograma intermig de la *barra de animación*, amb la qual cosa afegirem un *cuadro clave*, i situarem la capa en el lloc per on passarà; la trajectòria resultant serà una paràbola. Afegint quadres clau, el marge de creativitat de moviments és molt gran, però sempre aquest moviment hauria de tenir una justificació, una significació, i no ser un mer ornament espectacular.

Es poden afegir moltes capes a l'animació, però pensem que tot el que sigui posar-ne molts elements (especialment imatges) anirà en detriment de la velocitat de càrrega de la pàgina.

## X. Creació de d'arxius PDF.

### Què és arxiu PDF?

Un arxiu PDF (*Portable Document Format*) és un fitxer què s'ha de visualitzar i/o imprimir amb un programa de distribució gratuïta què és l'*Adobe Acrobat Reader* (molts cops ve està inclòs en CD's d'aplicacions comercials, de revistes o pot descarregar-se de la pàgina d'*Adobe*).

Aquest format s'està convertint en un standard per al subministrament de manuals, impressos oficials o d'empreses, etc. Una avantatge què té és que reproduïx fidelment el disseny com ho va concebre el creador, amb independència del sistema operatiu què es tingui.

El format PDF és una variant del *PostScript* (llenguatge de programació per a la definició de pàgines per sistemes d'impressió d'alta definició); és per això que pot contenir gràfics vectorials i en ampliat la pàgina no es perd detall, ni en les imatges ni en les lletres.

### **Com es crea un arxiu PDF?**

Necessitarem un programa enomenat *Acrobat*, molt semblant a l'*Acrobat Reader* però amb més opcions. Una part de l'aplicació és el *Distiller*, què funciona com una impressora del sistema. Això vol dir que serà triat com a impressora un cop hem acabat un document amb qualsevol aplicació. La impressió no serà física, sinó que es generarà codi *postscript*, necessari per a la creació del PDF.

### **Per a què podem fer servir aquest format?**

Algunes possibles aplicacions pràctiques d'aquest format poden ser: distribució electrònica de formularis, llibres electrònics, *e-zines*, presentacions i material educatiu per la pantalla, presentació d'originals a una impremta, creació de catàlegs de fonts o gràfics, llibres de text a la carta (el comprador podria triar el format al seu gust), recopilació d'un conjunt de pàgines HTML (ja que permet la utilització d'enllaços), etc...

## 6. Publicació i promoció de web

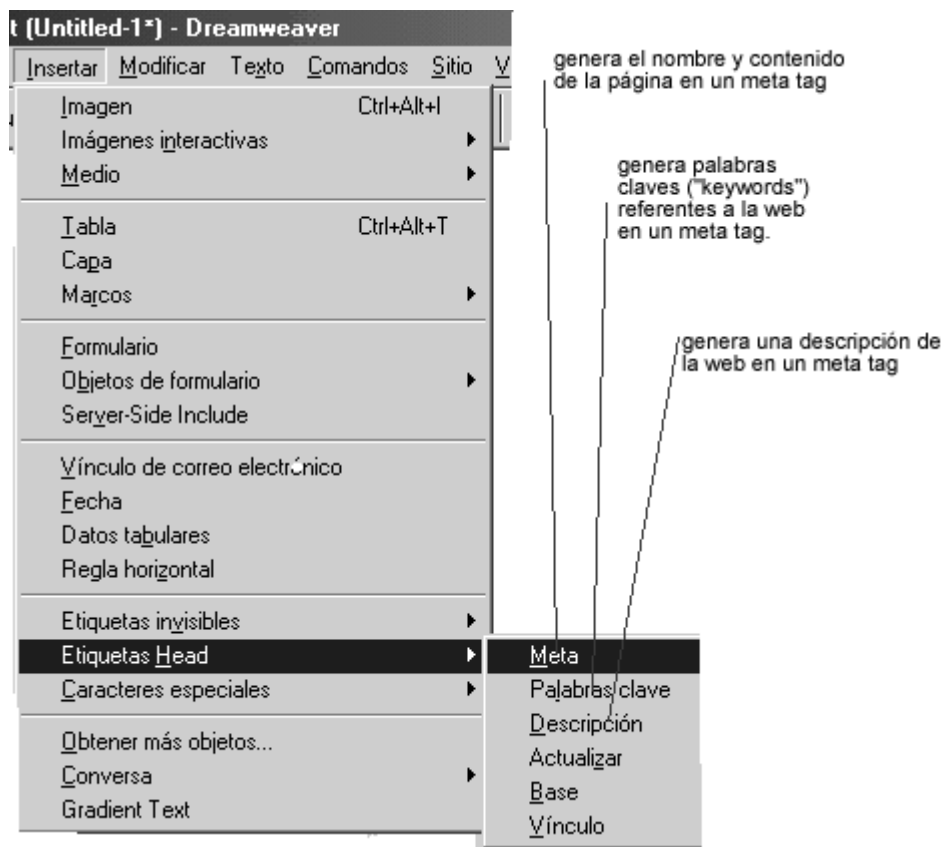
### META TAGS

Los elementos META son diseñados para ser usados en una variedad de documentos, no solo HTML.

Los META TAGs no son ninguna panacea para el diseño y desarrollo de webs pero su uso se hace necesario, obligado y muchas veces indispensable para el buen indexado en las bases de datos de los buscadores y robots que las utilizan.

Su buen diseño nos garantiza una información extra, y a veces muy necesaria, de las paginas para su buena indexación, localización y uso en Internet.

El Dream Weaver nos permite generar estos meta tags como indica el siguiente gráfico:



Hay dos tipos de META TAGs; HTTP-EQUIV y las del atributo NAME.

**HTTP-EQUIV:**

La etiqueta HTTP-EQUIV es el equivalente de las cabeceras de HTTP. Cuando el explorador (browser) pide una pagina al servidor vía HTTP, entonces el servidor tiene que asegurarse que las paginas están allí indexadas, genera una respuesta HTTP (cabecera de bloque HTTP) que da al explorador información muy útil para la visión del documento.>

La etiqueta HTTP-EQUIV tiene control sobre los exploradores web y son usadas para refinar la información. Son cogidas por el explorador de la misma manera que las cabeceras normales.

**NAME:**

La etiqueta NAME con el atributo NAME es usada por el tipo META el cual corresponde a una cabecera HTTP normal. Esta etiqueta es todavía motivo de desacuerdo entre desarrolladores.

**Usando las META TAGs:**

El cómo implementar las etiquetas META TAGs es una decisión clave.

Muchas veces los browsers nos muestran paginas viejas aunque las paginas nuevas ya estén en el servidor puestas, no nos muestran las paginas actualizadas por un fallo de diseño de META TAGs, entre otras cosas. En principio nos interesa que nuestro explorador nos muestre siempre las paginas actualizadas.

Ahora intentaremos ver como implementamos las etiquetas META TAGs.

**Expires**

Dice al explorador cuando acaba la "vida" de la pagina, hasta cuando estarán visibles o hasta cuando la información estará hábil y útil. Tiene que estar en formato RFC850 (GTM).

```
<META HTTP-EQUIV="expires" CONTENT="Wed, 26 Feb1997 08:21:57 GMT">
```

**Pragma**

Es otra manera de controlar el cache del explorador. Para usar esta etiqueta el valor tiene que ser "non-cache". Cuando se pone esta etiqueta el netscape no usa cache, pero el explorer del microsoft (del que tengo una dependencia perniciosa), según me han dicho varios usuarios no acepta esta META y sigue usando el cache.

```
<META HTTP-EQUIV="Pragma" CONTENT="no-cache">
```

**Refresh**

Especifica el tiempo, en segundos, que el explorador tardará en mandarte a una segunda dirección (url) o en refrescar la pagina.

```
<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="0;URL=http://www.newurl.com">
```

**Set-Cookie**

Esta es una forma de situar una cookie en el explorador del usuario. Si usas una fecha de expiración la cookie es considerada como permanente y será salvada al disco, sino esta será considerada solo para la sesión actual y será eliminada cuando se cierre la sesión.

```
<META HTTP-EQUIV="Set-Cookie" CONTENT="cookievalue=xxx;expires=Wednesday, 21-Oct-00 16:14:21 GMT; path=/">
```

### **Window-Target**

Esta especifica el nombre de la ventana de la pagina actual y puede ser usada para prevenir que una pagina sea capturada y presentada dentro de otra en una frame. Usualmente se utiliza para forzar al explorador a usar una ventana máxima.

```
<META HTTP-EQUIV="Window-target" CONTENT="_top">
```

### **Keywords y Description**

Estas dos etiquetas permiten a las maquinas indexadoras un más fácil, rápido y eficaz trabajo. Estas serán las palabras que se usarán para una indexación de la pagina.

```
<META NAME="keywords" CONTENT="palabra 1, palabra 2, palabra 3, palabra4, palabra 5, palabra6, palabra 7">
```

Nota que no he puesto más de siete palabras ya que hay algunos buscadores que si detectan más de 7 palabras entre las comas desechan todas. Y más vale asegurar. No uses nunca en las keywords palabras repetidas ya que ciertos robots están diseñados para desechar este tipo de spam.

En la Description no uses más de 255 caracteres (alguno aceptan más y rara vez aceptan menos) y utiliza frases que describan bien la página e intenta utilizar entre las frases palabras que estén contenidas en las keywords.

```
<META NAME="description" CONTENT="Esta pagina da sentido ala vida que no es más que el discurrir del agua entre las manos .....">
```

### **Para los robots que no utilizan META TAGs**

Puedes incluir un comentario también después de las META TAGs que sea descriptivo y que use palabras que describan bien tu pagina. Este comentario será utilizado por parte de los robots que no admiten ni utilizan las META TAGs. Intenta poner más de 255 caracteres y debe ir entre etiquetas de comentario ( <!--// ...../--!>).

### **En la oscuridad de los robots**

En el otro lado de las cosas está que no quieras que tu pagina sea indexada por los robots. Esto ya fue pensado cuando se empezó a trabajar con las META TAGs, fueron pensadas con una serie de atributos que nos posibilitan esto, y son:

all | none | index | noindex | follow | nofollow

Por defecto ira ALL que querrá decir que será de indexación completa de todos los archivos. NONE sería lo contrario (ningún archivo). INDEX significaría que la página puede ser indexada por los robots, NOINDEX sería lo contrario. FOLLOW diría que permite que los robots siga los vínculos de esa página a otras, NOFOLLOW no dejaría.

```
<META NAME="robots" CONTENT="all | index | follow">
```

Ahora podrás [hacer tus META TAGs online](http://www.webservicio.com/servicios/metatags/index.phtml)

(<http://www.webservicio.com/servicios/metatags/index.phtml>) con nuestra herramienta que es de las más potentes y eficaz. Te las enviará por correo, solo tendrás que abrir tu pagina web en modo de código HTML y en el principio, desde <HTML> hasta </HEAD> pegarlas.

## Estrategias de promocion y alta a Buscadores

La promoción en Internet es un elemento básico del éxito digital. Sabemos ya lo importante que es promocionar nuestra presencia electrónica como elemento básico de éxito. El 90% de los internautas utilizan habitualmente los buscadores o portales para llegar a las páginas a las que acceden.

10 trucos para mejorar la posición de su página en los buscadores

1. Título Efectivo - Muchos Buscadores enfocan la búsqueda de datos con más profundidad en el título de sus páginas. Cerciórese de que su Título, contenido entre los tags <title> y </title> en el html de su página, tenga palabras claves que representen el contenido de su sitio web.

2. Cambio de Título - Al Cambiar el Título uno puedes volver a registrar la página periódicamente donde las buscadores no pueden encontrara su página duplicada, aunque ya haya sido agregado a distintos motores de búsqueda. Utilice el juicio al registrar la misma página varias veces, algunos consideran este uso de los motores de la búsqueda descortés o injusto.

3. Copias Múltiples de sus Páginas - Al hacer copias múltiples sus páginas Ud podrá registrar varias ("http:// ") con diverso énfasis. Copiando su paginación varias veces y haciendo cambios de palabras clave usted podrá atraer más tráfico....

4. Uso de "Meta Tags" - Categorizar sus páginas con información referente al tema de sus contenido o que más se ajuste o sea conveniente.

Por ejemplo si su paginación está promoviendo una agencia de viajes usted puede desear incorporar las palabras como equipaje, recorrido, plano, playa, turistas con la siguiente codificación:

meta Name="KEYWORDS" plano, recorrido, playa, turista,

meta Name="DESCRIPTION" Agencia de Turismo

5. Enlaces (Links) o Conexión - Las conexiones, links, hipervínculos o enlaces (click aqui) siguen siendo un método de gran alcance para que la gente encuentre sus Páginas Web. Si su Página Web no se encuentra en la lista de los treinta motores superiores de búsqueda, trate de entrar en contacto con administradores de esas Páginas Web donde se encuentre localizada su categoría. Vea si negocian conexiones o enlaces con usted.

6. Banners - Poner Banners es un método (costoso) muy popular de promover Páginas Web. Estos son los pequeños gráficos rectangulares que se encuentran en muchas páginas principales. Si usted los hace clic, les transportan a otra Páginas Web. Hay servicios gratuitos como <http://www.linkexchange.com> (banner ads) es un intercambio libre de enlaces o conexiones a distintas páginas principales.

7.Páginas Web al Día - Mantenga sus páginas web puestas al día. Cerciórese de que su página sea actualizada constantemente. A nadie le gusta ir a una página que nunca cambia o que es muy anticuada. Cerciórese de que los datos en su página retraten el mensaje que usted desea enviar.

8.Condense o Reduzca Sus Gráficos - Muchos visitantes dejan o se van de muchas páginas web antes de ver su mensaje porque duran demasiado tiempo para cargar("down-load"). Al reducir el "peso en kb" de los gráficos y al hacerlos pequeños hará que su página cargue mucho más rápido, incentivando al visitante a recorrerla toda. Para lograr esto existen utilidades gráficas y plug-ins para programas gráficos como Adobe Photoshop® o Paint Shop Pro®. Si no cuenta con estos programas, o prefiere no involucrarse demasiado en el proceso gráfico, puede utilizar el mago del GIF (<http://www.raspberrhill.com>) es un programa que condensa la cantidad de colores de los gráficos para que disminuya tiempo de carga.

9.Newsgroups - Utilice los newsgroups o grupos de noticias del Usenet. Encuentre los newsgroup que pertenecen a la información de su página web y de informes sobre su sitio en los newsgroup. Cerciórese de usted incluir su dirección de E-mail y la dirección de su página (URL o http://.....).

10.Listas de correos - Desarrolle para su página una lista de correos, con el fin de crear una comunidad entre las personas que visitan su página y que tengan una afición afín, o sencillamente para informarles de las actualizaciones de la página.

Lista de buscadores más importantes:

[Web Crawler](#) [Lycos](#) [Infoseek](#) [Yellow Pages](#) [DejaNews](#) [Point](#) [Magellan](#) [Excite](#) [Lycos](#) [Excite](#) [HotBot](#) [EINet](#) [Galaxy](#) [Aliweb](#) [CUSI](#) [Search Engines](#) [ALTAVISTA](#) [I-EXPLORER](#) [OPEN TEST](#) [WEB CRAWLER](#) [YAHOO!](#) [Google](#)

## **Colgar una web en internet por FTP (protocolo de transferencia de archivos)**

No debemos olvidar, que el hecho de colgar una web en internet no es más que transferir todos los archivos referentes a nuestra web como archivos html, archivos de imágenes y demás a otro ordenador que será el encargado de hacer de servidor de web, para que esto se lleve a cabo utilizaremos una de los protocolos mas conocidos el FTP.

El FTP (File Transfer Protocol) es uno de los protocolos incluidos en el TCP/IP (protocolo usado en Internet). El FTP es usado para la transferencia de ficheros entre dos ordenadores de la red. Con el podrás bajarte infinidad de aplicaciones y ficheros desde Internet, a demás de poderlo hacer en el sentido contrario, es decir, mandar ficheros a otros ordenadores, para, por ejemplo, subir tu página web a tu servidor.

También hay programas (clientes) para hacer FTP pueden ser navegadores, como Netscape e Internet explorer que soportan este protocolo, o programas específicos para FTP como el Ws-FTP o el Cute-FTP, o Windows commander será este último el que explicaremos más adelante.

Para traerse (o bajarse, como normalmente se denomina a la operación) un fichero de un ordenador de Internet, necesitarás tres cosas, a saber:

La dirección del ordenador al que te quieres conectar. Normalmente empiezan por [ftp.nombre.ext](#)

Un cliente FTP, o un navegador. Lo recomendable es lo primero, ya que quien mucho abarca poco aprieta:-)

Un nombre de usuario y una password (clave) para acceder al ordenador. Aunque la mayoría de los servidores FTP admiten conexiones anónimas, es decir que te dejan entrar simplemente usando como usuario: [Anonymous](#) y password tu e-mail ([tu\\_nombre@tu\\_servidor.es](#)).

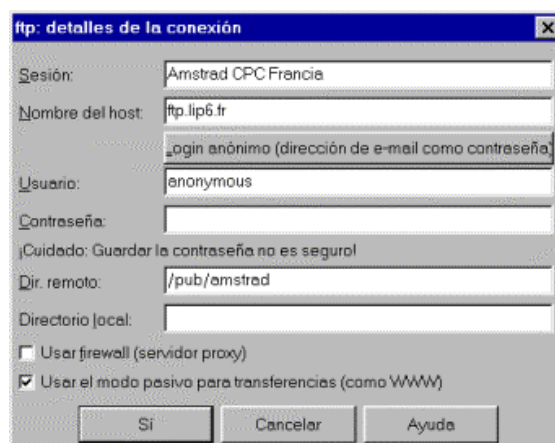
Windows Commander

Uno de los mejores clientes de FTP es el conocido [Windows Commander](#), que además de ser un excelente clónico del Comandante Norton para Windows, ser el más fácil compresor, descompresor ZIP, ARJ, RAR, CAB, ZOO, etc... permite acceder a ordenadores remotos con una rapidez y facilidad increíble.

Para usar FTP con Windows Commander nos vamos a las opciones COMANDOS y CONECTAR FTP saliendo una ventana como ésta:



Vamos a suponer que queremos dar de alta la dirección <ftp://ftp.lip6.fr/pub/amstrad>, un servidor francés con programas para un viejo ordenador, pulsaríamos en nueva conexión y obtendríamos la siguiente pantalla.

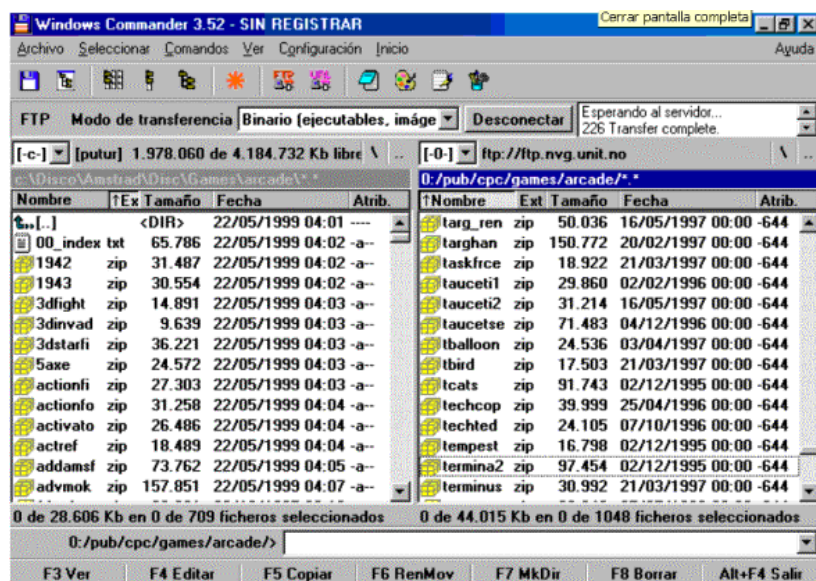


El nombre de la sessió es la etiqueta identificativa que nos va a servir para tener localizada la conexió con un nombre más sencillo que esa complicada direcció. El nombre del Host es el identificativo que tiene el servidor al que nos vamos a conectar dentro de internet, es la parte de la direcció que va antes de ftp:// hasta la siguiente /.

Usuario y contraseña sirve para cuando nos vamos a conectar a un servidor que precisa contraseña y que nos identifiquemos, se supone que la tenemos de antemano, p.e.: al darnos de alta en un servicio de hospedaje de páginas web. También hay servidores que nos podemos conectar con login anónimo, para ello debemos pulsar en dicho botón y dar nuestro correo electrónico. Este va a ser nuestro caso.

El directorio remoto es lo que va detrás del nombre del servidor FTP (Host) que no es más que la ruta en la que se encuentra la información deseada dentro del ordenador remoto, en caso de no conocer esta parte podríamos / para iniciar la búsqueda desde el directorio raíz.

El directorio local es la ruta de nuestro disco duro donde se va a guardar la información, este dato no es necesario, pues se puede cambiar después. Una vez aceptados los cambios pinchamos en el botón CONECTAR de la primera ventana y el ordenador remoto aparecerá en una de las ventanas como si fuera nuestra unidad CD-ROM, un disco duro o la disquetera, ya es sólo cuestión de pinchar y arrastrar.



De todas formas Windows Commander no es la única opción para hacer FTP, puedes usar otros programas y/o sistemas operativos.

Comprobar si my página web funciona.

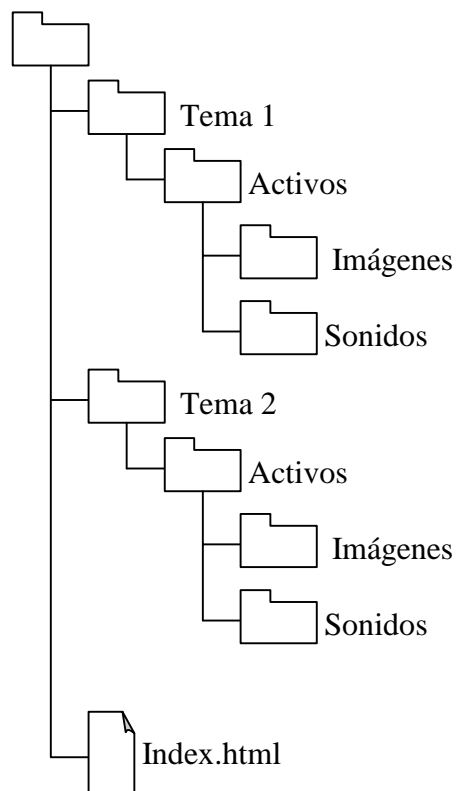
En muchas ocasiones nos encontraremos con que nuestra web está acabada y funciona perfectamente, pero al "colgarla" o publicarla en internet no funciona

correctamente, algunas imágenes no se ven o enlaces no funcionan o simplemente hay algunas imágenes que tardan mucho en cargar y no llegan nunca.

Un sistema útil y práctico para prevenir estos problemas sería el siguiente:

1º todos los nombres de todos los archivos que están en mi web sean archivos html, de imágenes, sonidos.... todos tienen que estar escritos en minúsculas no mas de 10 dígitos (a ser posible) y sin espacios ni símbolos "extraños" (ñ,?,%,\*,etc...), de esta manera nos ahorraremos muchos sustos.

Por lo que corresponde a la disposición de las carpetas y los archivos de nuestra web una ordenada y buena manera es la que vemos en el gráfico siguiente:



Si estamos haciendo nuestra web en un ordenador que está conectado en red con otros, es importante haber preparado previamente los archivos que llevará la web en sus correspondientes carpetas antes de comenzar a montarla ya que después de terminar la web tendremos y publicarla y si algún archivo estuviese en otro ordenador o en otra carpeta, la web no funcionará correctamente.

Dominios redirigidos, que son y los diferentes tipos que existen.

### Que son?.

Imaginemos que usted tiene una cuenta de conexión con su proveedor habitual, que le da un espacio web gratis en el cual usted ha colocado sus páginas. Ese espacio web será del estilo [www.proveedor.com/usuarios/mispaginas](http://www.proveedor.com/usuarios/mispaginas).

Si posteriormente decide obtener su propio dominio, tendrá la opción de contratar un dominio redirigido. La web o empresa que facilite el dominio redirigido sea pagando o gratuito hace que cada vez que alguien escriba la dirección web de su dominio [www.sudominio.com](http://www.sudominio.com), vea las páginas que tiene en su proveedor habitual.

## **Dominio redirigido gratuito**

En muchos casos no necesitamos tener un dominio propio para tener un dominio redirigido, en este apartado veremos que es posible tener nuestro dominio sin pagar pero no será un dominio propio.

En <http://www.cjb.net> encontraremos la manera de tener nuestro dominio pero sin pagar, eso sí, el dominio tendrá una característica, no será [www.sudominio.com](http://www.sudominio.com), sino [www.sudominio.cjb.net](http://www.sudominio.cjb.net) o .com o .org o sea que no será un dominio total sino que será un subdominio.

## **Dominio redirigido de pago y frame activa (arsys.es)**

Cuando cualquier navegante escriba su nombre de dominio, algunos servidores le redirigirá a la dirección web donde están sus páginas. En ese momento el navegador cambiará la dirección web que muestra en su barra de direcciones, la cual pasará de ser del estilo [www.sudominio.com](http://www.sudominio.com) a la dirección destino (que seguramente será larga, fea y con el nombre de otra empresa tipo <http://www.geocities.com/juegosdeingenio/ambigramas/01.htm>).

La Frame Activa es una característica de algunos dominios redirigidos que permite dejar fijo su nombre de dominio en la barra de direcciones del navegador. Se basa en devolver una página web con frames (marcos), de ahí su nombre.

La página de frames es transparente al usuario ya que sólo se muestra un marco sin bordes que ocupa toda la ventana del navegador. Su ventaja es que siempre se verá [www.sudominio.com](http://www.sudominio.com) en la barra de direcciones.

Esto no significa que el usuario no pueda averiguar la verdadera dirección web de las páginas. Si coloca el cursor del ratón sobre un enlace, en la barra de estado del navegador se mostrará la dirección destino, aunque esto también se puede cambiar utilizando JavaScript. Asimismo, si el usuario abre un enlace en una nueva ventana del navegador (click con el botón derecho, abrir en una ventana nueva) esa ventana mostrará la dirección destino en lugar de su nombre de dominio.

Comprar un dominio y redirigirlo mediante esta empresa ronda las 11.000 ptas. anuales (precio orientativo) Lo cual nos permite disponer de dominio sin tener que además pagar el servidor donde almacenemos nuestra web.