



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

**CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN
" ING. BRUNO MASCANZONI "**

El Centro de Información y Documentación Ing. Bruno Mascanzoni tiene por objetivo satisfacer las necesidades de actualización y proporcionar una adecuada información que permita a los ingenieros, profesores y alumnos estar al tanto del estado actual del conocimiento sobre temas específicos, enfatizando las investigaciones de vanguardia de los campos de la ingeniería, tanto nacionales como extranjeras.

Es por ello que se pone a disposición de los asistentes a los cursos de la DECFI, así como del público en general los siguientes servicios:

- **Préstamo interno.**
- **Préstamo externo.**
- **Préstamo interbibliotecario.**
- **Servicio de fotocopiado.**
- **Consulta a los bancos de datos: librunam, seriunam en cd-rom.**

Los materiales a disposición son:

- **Libros.**
- **Tesis de posgrado.**
- **Publicaciones periódicas.**
- **Publicaciones de la Academia Mexicana de Ingeniería.**
- **Notas de los cursos que se han impartido de 1988 a la fecha.**

En las áreas de ingeniería industrial, civil, electrónica, ciencias de la tierra, computación y, mecánica y eléctrica.

El CID se encuentra ubicado en el mezzanine del Palacio de Minería, lado oriente.

El horario de servicio es de 10:00 a 14:30 y 16:00 a 17:30 de lunes a viernes.



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

A LOS ASISTENTES A LOS CURSOS

Las autoridades de la Facultad de Ingeniería, por conducto del jefe de la División de Educación Continua, otorgan una constancia de asistencia a quienes cumplan con los requisitos establecidos para cada curso.

El control de asistencia se llevará a cabo a través de la persona que le entregó las notas. Las inasistencias serán computadas por las autoridades de la División, con el fin de entregarle constancia solamente a los alumnos que tengan un mínimo de 80% de asistencias.

Pedimos a los asistentes recoger su constancia el día de la clausura. Estas se retendrán por el periodo de un año, pasado este tiempo la DECFI no se hará responsable de este documento.

Se recomienda a los asistentes participar activamente con sus ideas y experiencias, pues los cursos que ofrece la División están planeados para que los profesores expongan una tesis, pero sobre todo, para que coordinen las opiniones de todos los interesados, constituyendo verdaderos seminarios.

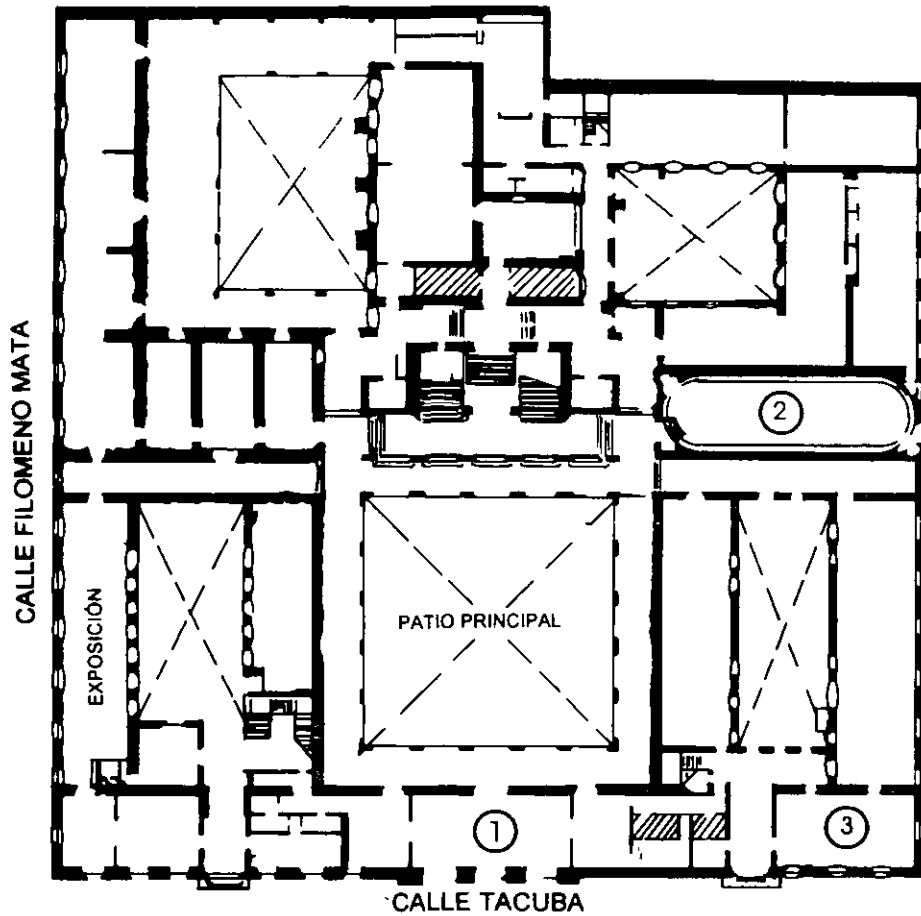
Es muy importante que todos los asistentes llenen y entreguen su hoja de inscripción al inicio del curso, información que servirá para integrar un directorio de asistentes, que se entregará oportunamente.

Con el objeto de mejorar los servicios que la División de Educación Continua ofrece, al final del curso deberán entregar la evaluación a través de un cuestionario diseñado para emitir juicios anónimos.

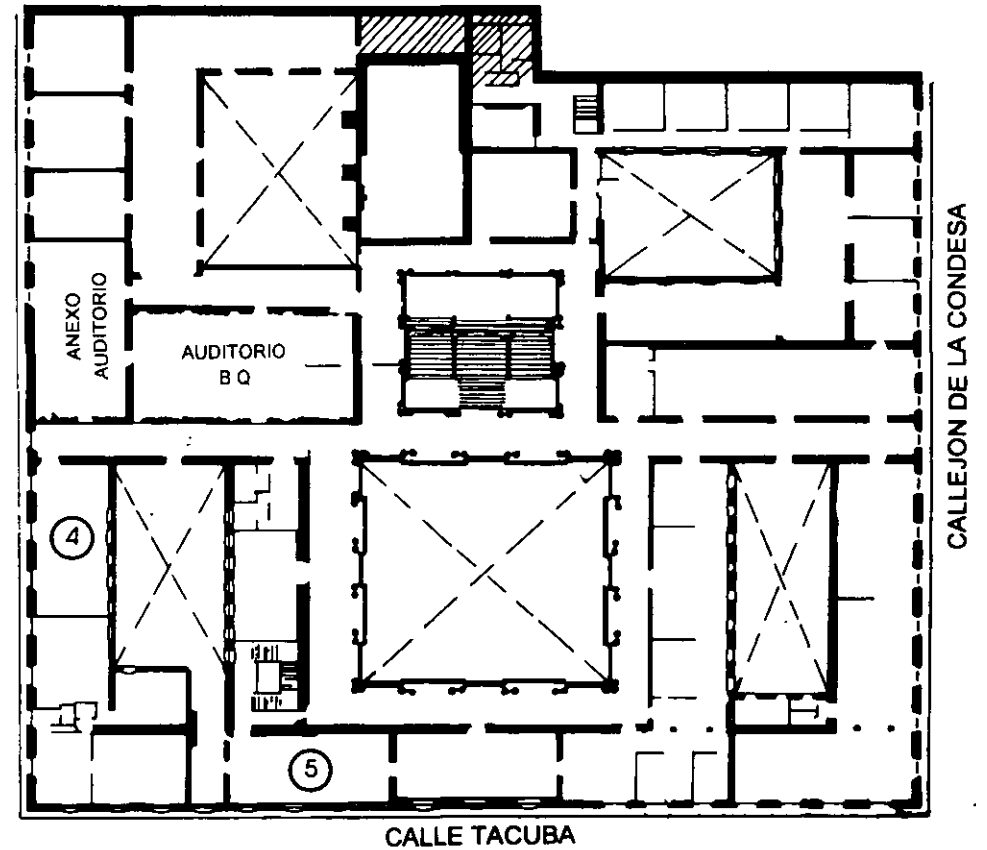
Se recomienda llenar dicha evaluación conforme los profesores impartan sus clases, a efecto de no llenar en la última sesión las evaluaciones y con esto sean más fehacientes sus apreciaciones.

**Atentamente
División de Educación Continua.**

PALACIO DE MINERIA

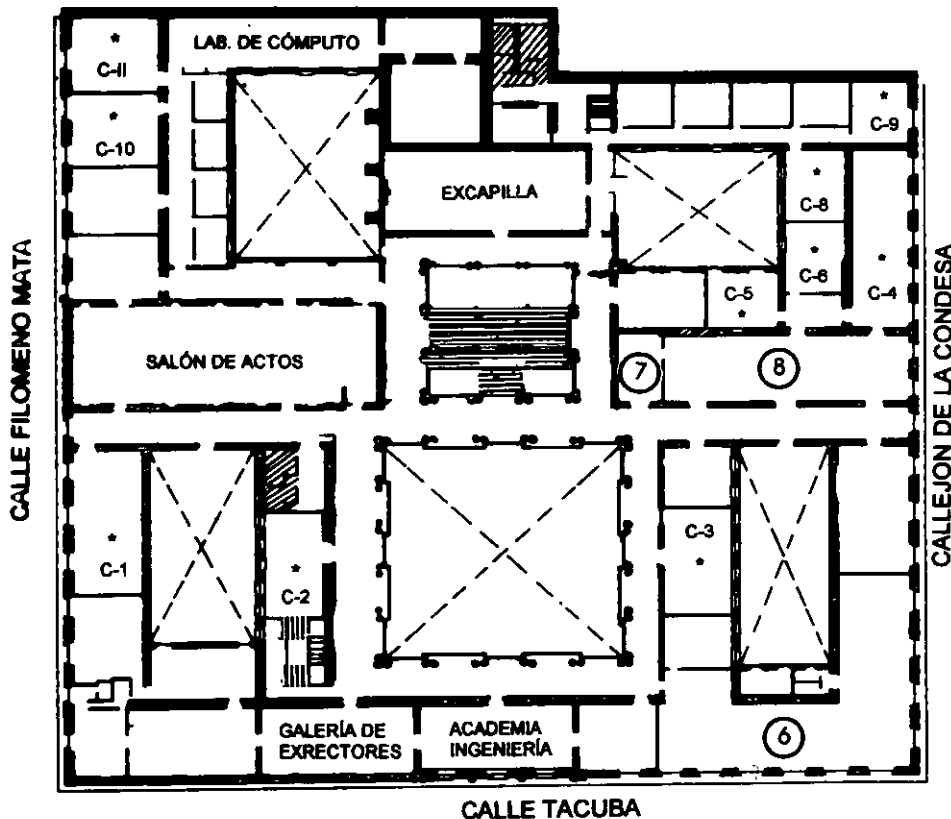


PLANTA BAJA



MEZZANINNE

PALACIO DE MINERÍA



GUÍA DE LOCALIZACIÓN

1. ACCESO
 2. BIBLIOTECA HISTÓRICA
 3. LIBRERÍA UNAM
 4. CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN "ING. BRUNO MASCANZONI"
 5. PROGRAMA DE APOYO A LA TITULACIÓN
 6. OFICINAS GENERALES
 7. ENTREGA DE MATERIAL Y CONTROL DE ASISTENCIA
 8. SALA DE DESCANSO
- SANITARIOS
- * AULAS

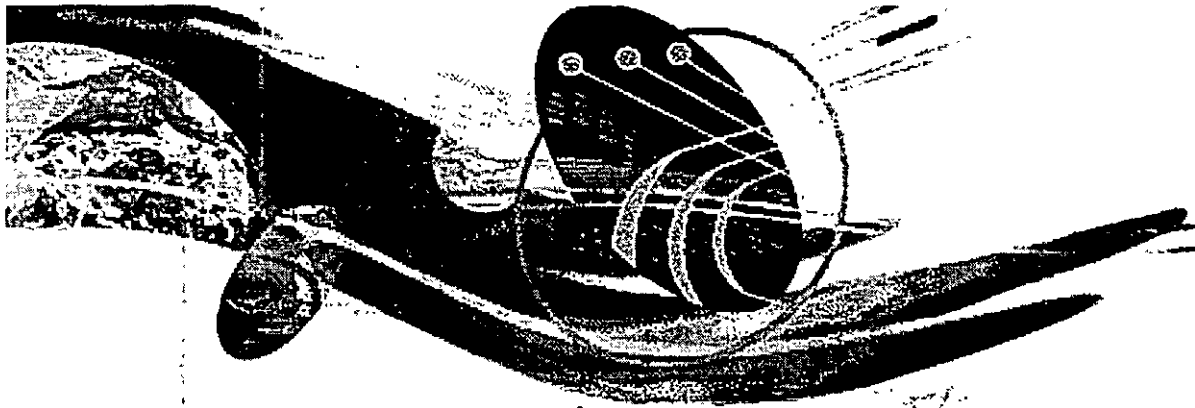
1er. PISO



DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA
FACULTAD DE INGENIERÍA U.N.A.M.
CURSOS ABIERTOS

DIVISIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA





macromedia®
DREAMWEAVER™ 3
The Solution for Professional Web Site Design and Production

DISEÑO DE PAGINAS DE
INTERNET / INTRANET CON
DREAMWEAVER DE
MACROMEDIA

28 DE FEBRERO AL 3 DE MARZO DEL 2000

Diseño de paginas de Internet / Intranet con Dreamweaver de Macromedia

- 1) Antecedentes**
 - a) Diseño en Internet**
 - b) Lenguajes**
 - c) Grandes diferencias en los navegadores o browsers**
 - d) Extensiones de archivos**
 - e) Resolución y pixeles**

- 2) Dreamweaver de Macromedia como herramienta de desarrollo**
 - a) Interface Dreamweaver de Macromedia**

- 3) Ventana Principal**
 - a) Objetos**
 - b) Propiedades**
 - c) Lanzador**

- 4) Menú de archivo**

- 5) Menú edit**

- 6) Menú view**

- 7) Menú modify**

- 8) Menú text**

- 9) Menú commands**

- 10) Aplicación**
 - a) Desarrollo de un sitio**
 - b) Corrección y colocación**



DREAMWEAVER MACROMEDIA

INTRODUCCION

Antecedentes

La sofisticación técnica que actualmente permiten los navegadores ha posibilitado la creación de interesantes herramientas como Dreamweaver, caracterizada por la edición aún más asequible de complejas técnicas que hoy tienen cabida en la producción de sitios web.

Acciones tediosas y difíciles que hasta ahora se hacían de forma manual, escribiendo la sintaxis del lenguaje HTML en los editores de texto como Notepad, pueden controlarse con Dreamweaver con más facilidad y transparencia gracias al entorno de elaboración visual, más cómodo e intuitivo, que presenta.

Un primer apunte a favor, y muy básico en cualquier aplicación profesional de este tipo, es el mantenimiento de la integridad del código HTML que suele ser causa de problemas y erosiones en el traslado entre los editores de código. Hasta hace poco tiempo, el retoque y la depuración manual del código HTML era suficiente para crear sitios interesantes, pero esta labor es más crítica actualmente con la llegada de las nuevas características incluidas en las versiones 5.0 y 4.6 de los principales navegadores. Ello otorga poderosos argumentos a favor de la utilización de Dreamweaver y de sus métodos intuitivos para poder acceder a posibilidades emergentes como las Hojas de Estilo en Cascada (CSS), JavaScripts, HTML Dinámico, botones con efectos cambiantes (rollover), las capas, interactividad mediante eventos, gráficos en movimiento lineal y un largo etcétera.

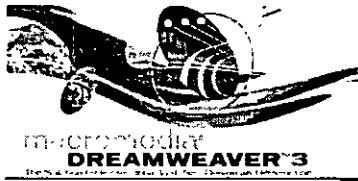


Pero Dreamweaver es más que un editor visual de HTML y todo lo que le rodea: es además un potente cliente de FTP con interfaz visual que ahorra tiempo y mejora el proceso de transferir los ficheros al servidor, permitiendo la gestión de varios sites diferentes.

Permite además configurar si se desea editores gráficos y de código externos y crear plantillas de nuestros diseños para un site que automaticen las labores de mantenimiento.

La programación de animaciones, sonidos, validación de formularios, y más conductas de interacción, se puede hacer sin programar una sola línea, eligiendo los eventos y acciones de los menús desplegables de la paleta Behavior. A través de ella se pueden integrar animaciones Shockwave y Flash en sus páginas web. Además para los desarrolladores más avanzados da la posibilidad de insertar sus propias librerías JavaScripts y hacerlas visibles en la paleta anteriormente mencionada.

Lenguajes



EL HTML (HyperText Markup Lenguaje) es el lenguaje en el que se basa el WWW. Es un lenguaje de marcas (tags) que dan forma al texto que cualifican, indicando al navegador cómo tiene que visualizar el texto, las imágenes y otros elementos multimedia.

Una página HTML está basada en dos secciones, la cabecera (<HEAD></HEAD>) y el cuerpo (<BODY></BODY>). La información relativa al documento, como su título, las funciones de script, su descripción o sus palabras clave, van en la cabecera. El contenido de la página web va en el cuerpo de la misma.

Cuando empezamos un documento nuevo en Dreamweaver, éste crea el código fuente de una página sencilla de la siguiente manera:

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
<meta http-equiv="Content-type"
content="text/html; charset=iso-8859-1">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">
</body>
</html>
```

Notamos aquí cómo hay un elemento nuevo, `bgcolor=#FFFFFF`, este tipo de elemento es un atributo. Los atributos son los que modifican las etiquetas básicas, en este caso, `bgcolor` expresa el valor hexadecimal del blanco, haciendo que el fondo de la página (`bgcolor`) sea el blanco.



ESTABLECIENDO LAS PROPIEDADES DE LA PÁGINA

Cuando iniciamos Dreamweaver, la página que nos aparece es en blanco, sin fondo, ni título. Podemos cambiar todas estas propiedades y más, a través del cuadro de diálogo de propiedades de página. Llegaremos a él a través del menú **Modify>Page properties**, o bien a través del click derecho sobre la pantalla.

TITLE

El título de la página web. El nombre que editemos en esta caja de texto será el que aparezca en la barra de título del navegador.

BACKGROUND IMAGE

Aquí estableceremos una imagen de fondo de la página. Lo haremos indicando la dirección donde se encuentra la imagen o clickeando en **Browse**.

BACKGROUND

Haremos click en el cuadro de color para establecer el color de fondo de nuestra página, seleccionando uno de los colores que nos aparecerán o entrando en el cuadro de diálogo el valor hexadecimal del color que queramos.

TEXT

Estableceremos aquí el color por defecto del texto

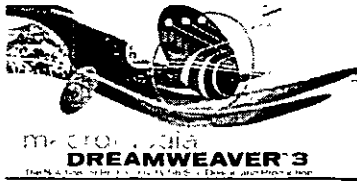
LINKS

Seleccionaremos un color para definir los textos que sean enlaces o hipervínculos.

VISITED LINKS

Seleccionaremos un color para diferenciar los enlaces que ya han sido visitados por nuestros navegantes.

ACTIVE LINKS Seleccionaremos un color para los enlaces activos, es decir, en el momento de hacer el click en el enlace cambiará al color seleccionado.



DOCUMENT ENCODING

Será el estilo de código que se desplegará en nuestra web. Seleccionaremos uno de la lista. Por defecto es Western (Latin1).

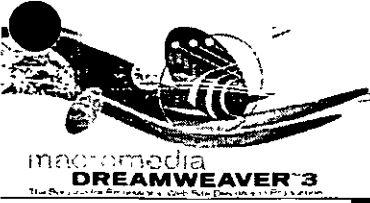
TRACING IMAGE

Seleccionamos una imagen si la queremos usar como fondo guía a la hora de maquetar nuestra página. Sólo es visible en el modo edición de Dreamweaver y no afecta a la visualización posterior en los navegadores.

IMAGE TRANSPARENCY

Define el grado de transparencia de nuestra imagen - guía.

MIS NOTAS



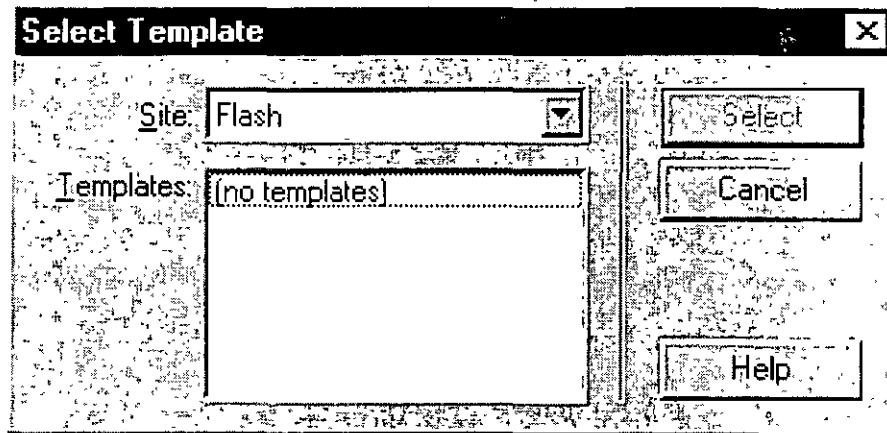


NEW

Abre un nuevo fichero. No existe página de diálogo dónde se configure el tamaño de la página, fondo y color. Eso es posible configurando las diferentes opciones desde el menú Modify opción Page Properties.

NEW FROM TEMPLATE...

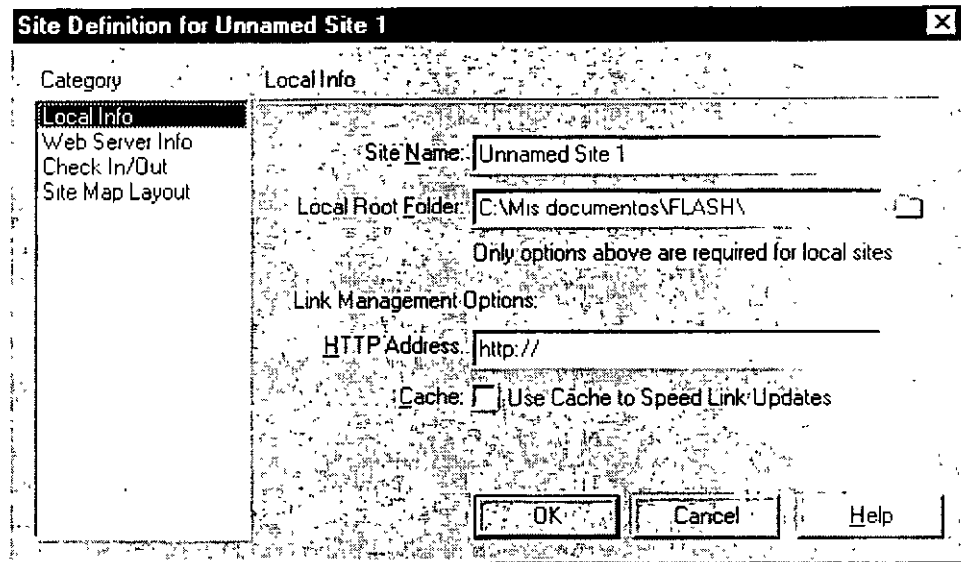
Abre un nuevo fichero desde una plantilla. Cualquier fichero html puede ser convertible a Template. Las plantillas suelen ser usadas para que el site mantenga homogeneidad de diseño.





NEW SITE...

Abre un nuevo site y permite configurar la información local (dónde se ubicará en el disco duro) y la información sobre el servidor que alojará la website de la forma que muestra la imagen adjunta.



OPEN...

Abre el cuadro de diálogo común para la apertura de ficheros

OPEN IN FRAME...

Sólo activo en caso de existir un frameset. Abre el archivo

en uno de los frames. Los frames se pueden configurar de manera que podamos insertarlos en el sitio del archivo que queremos

OPEN SITE

Abre cualquiera de los sites que tenemos ya configurados.



SAVE

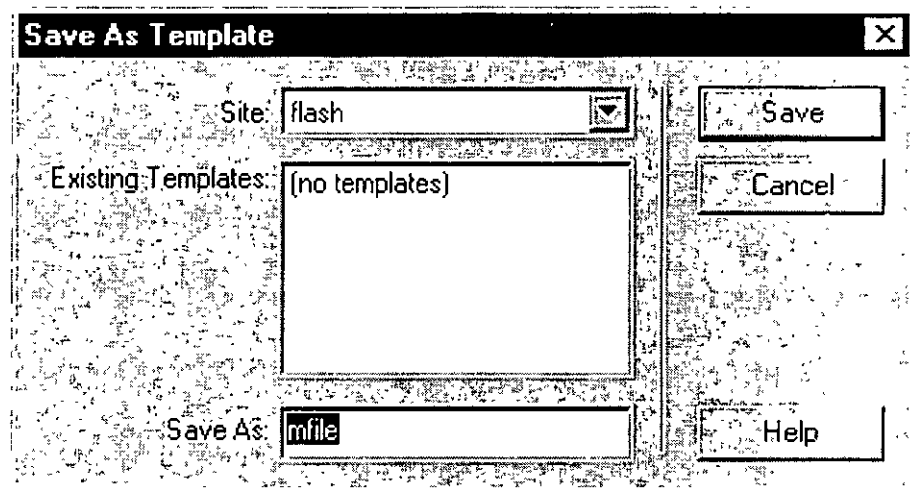
Salva la archivo activo en con el mismo nombre que tenga y en su misma localización.

SAVE AS...

Permite salvar el archivo activo en un nuevo fichero y/o en distinta localización

SAVE AS TEMPLATE...

Permite salvar el archivo activo en nuevo fichero con el formato plantilla que posteriormente pueda ser utilizado para automatizar el mantenimiento y creación de un site.



REVERT

Permite cancelar una acción salvada y volver a la ultima versión salvada sin aplicar los cambios.

IMPORT

Abre el submenú Import XML into Template. Abre los archivos con extensión y formato XML en la plantilla del documento.



EXPORT

Permite, o bien exportar las regiones editables a formato XML o exportar los estilos CSS(cascadas de estilo)

CONVERT

Permite convertir el documento para que se visualice de forma correcta en las versiones 3.0 de los exploradores, haciendo que el documento sea compatible con estas versiones, y permite convertir los layers en tablas de manera que se pueda ver en las versiones de los browsers que no disponen de la opción de ver capas.

PREVIEW IN BROWSER

Abre la previsualización del documento en el explorador predeterminado, también es posible con la tecla F12. Permite también editar una lista de exploradores para poder elegir que navegador vamos a usar para previsualizar el documento. El mismo programa genera un archivo temporal (*.tmp) en la carpeta dónde se ubica el site que permite que el archivo se previsualice sin complicaciones.

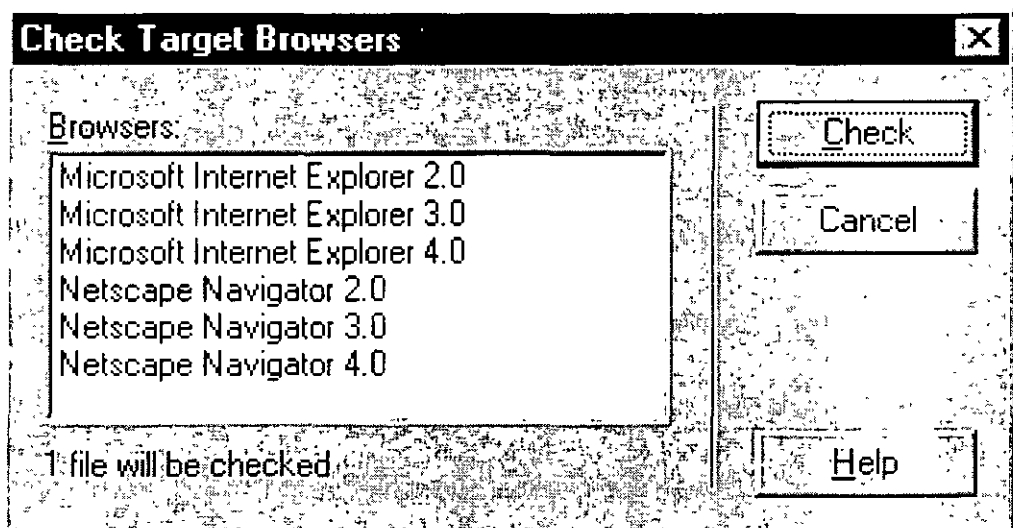
CHECK LINKS

Chequea y comprueba los enlaces que tiene el documento o Site entero.



CHECK TARGET BROWSERS

Chequea y comprueba los posibles errores de un documento en las diferentes versiones de los exploradores mayoritarios(ver imagen adjunta)y abre un documento en el explorador predeterminado en el cual expone los posibles errores o avisos que daría el documento al verse con el explorador seleccionado a chequear .



EXIT

Sale de la aplicación y pregunta si se salvan los ficheros no guardados



MIS NOTAS



UNDO

Capaz de almacenar acciones dependiendo de la RAM disponible en el equipo. Deshace la última acción realizada

REDO

Rehace lo deshecho con el comando anterior. Se encuentra inactivo si se cambió el documento después del último undo.

CUT

Corta la selección marcada y la introduce en el portapapeles hasta que sea usada por los comandos copy y paste de Dreamweaver u otras aplicaciones.

COPY

Copia la selección hecha en el portapapeles.

PASTE

Pega el contenido del portapapeles en el documento.

CLEAR

Borra la selección hecha. No se coloca en el portapapeles aunque se puede aplicar el comando undo.

COPY TEXT ONLY

Copia la selección hecha solo en formato de texto

PASTE AS TEXT

Pega en el documento el código fuente en texto.

SELECT ALL

Selecciona todo lo que exista en el área de trabajo.



SELECT PARENT TAG

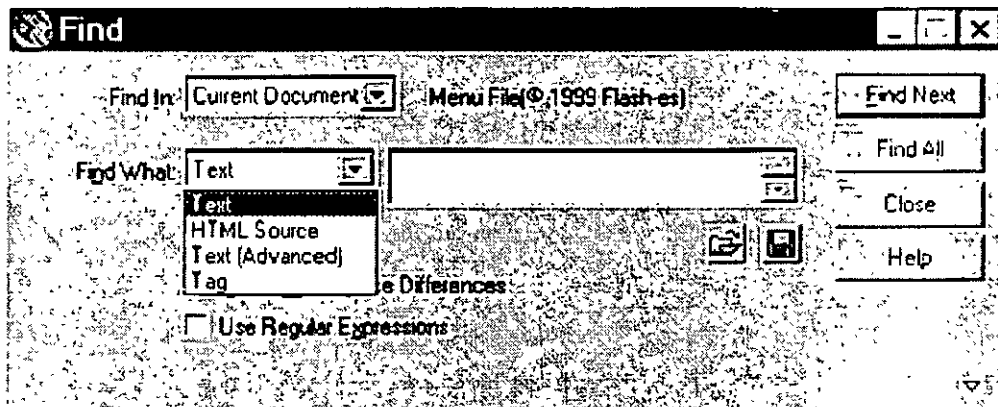
Selecciona el tag actual que contiene todos los demás.

SELECT CHILD

Selecciona el tag inmediatamente inferior.

FIND..

Busca en el documento, en el site, o en el área seleccionada texto, código HTML o tags (etiquetas) concretas tal y como se muestran la imagen adjunta.



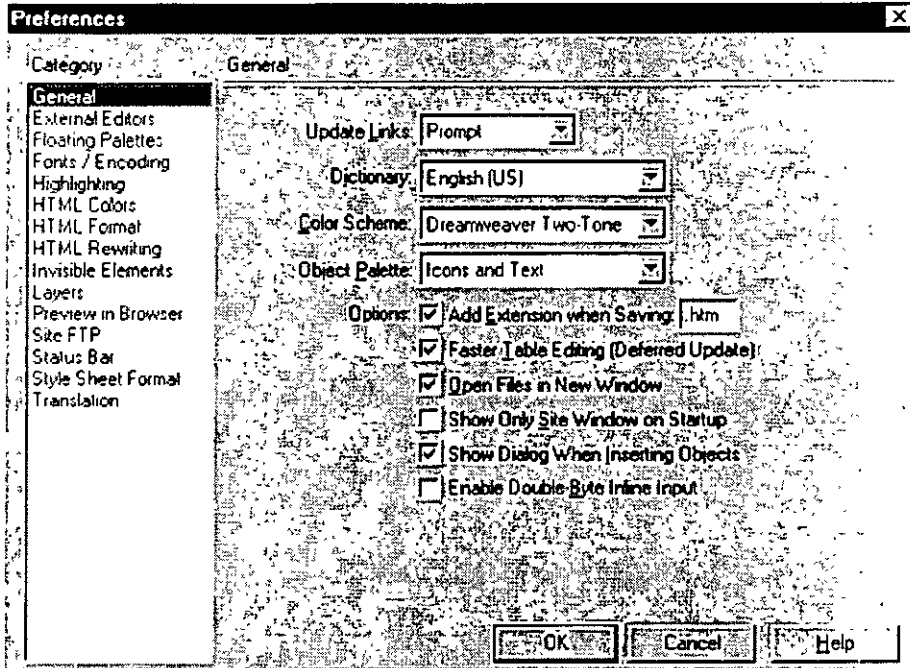
FIND NEXT

Busca, en el site, o en el área seleccionada, la siguiente vez que aparece lo especificado en Find



REPLACE

Cambia el texto, imagen o tag encontrada por otro/a que le predeterminemos.

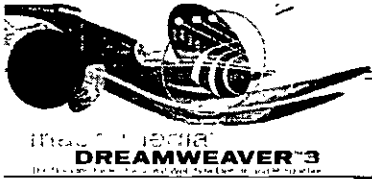


LAUNCH EXTERNAL EDITOR

Ejecuta el editor HTML externo predeterminado. Dreamweaver ofrece en esta opción el poder ver el código fuente del documento en otro editor como puede ser Home site u otros. Para que la opción funcione correctamente se debe configurar que editor externo usaremos mediante la opción Preferences de este mismo menú.

PREFERENCES

Permite configurar los parámetros para todos los documentos que se creen hasta que se cambien de nuevo, tal como se ve en la figura adjunta.

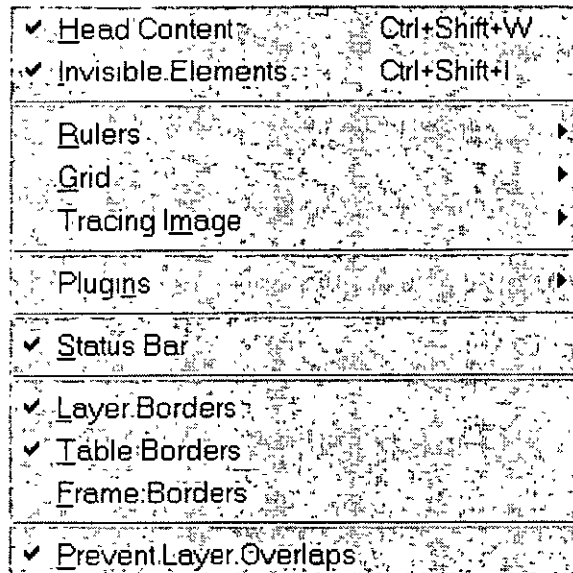


MIS NOTAS



HEAD CONTENT

Muestra o esconde las propiedades de la cabecera del documento dependiendo de sí la opción está activada o desactivada. Si está activada, debajo del menú se ve la imagen adjunta.



INVISIBLE ELEMENTS

Muestra o esconde los elementos invisibles de un documento. Elementos invisibles son: Anchors normales y para layers, Scripts, comentarios, Saltos de pagina (BR), .Etiquetas de Cold Fusión y Etiquetas de Active Server Page (ASP) entre otras.





RULERS

Coloca y permite configurar las reglas de medición por encima y a la izquierda del área de trabajo.

GRID

Muestra una cuadrícula en el documento cuando se activa el submenú Show

TRACING IMAGE

Coloca una imagen de fondo en la cual se puede escribir tal y como si se tratara de un layer(capa).Esta opción es también ejecutable mediante el menú Modify opción page properties.

PLUGINS

Permite arrancar y detener uno o varios de los plugins insertados en un documento.

STATUS BAR

Con esta opción activada nos permite ver la barra de estatus donde figuran las tags del documento, la resolución en la cual queremos ver el documento y la minilanzadera, tal y como muestra la imagen adjunta.



BORDERS

Con esta opción activada nos permite ver los bordes de los layers, tablas y frames.

PREVENT LAYER OVERLAPS

Si tienes la intención de convertir el documento para que sea compatible con las versiones 3.0 de los browsers mayoritarios, usa esta opción activándola para que dreamweaver mantenga los layers convertidos a tablas en la misma posición, tamaño y movimiento.



MAC G. HOE
DREAMWEAVER 3
The Future of the Web is Now

MIS NOTAS



Menú INSERT

INSERT IMAGE, TABLE, HORIZONTAL RULE, LAYER, APPLLET, ACTIVE X, PLUGIN, FLASH, SHOCKWAVE.

Inserta una imagen, tabla, horizontal rule (Barras horizontales), Layers, Apletts de Java, Archivos de Active X, Plugins, Shockwave movies y Flash movies dependiendo de la opción escogida.

Image	Ctrl+Alt+I
Table	Ctrl+Alt+T
Horizontal Rule	
Layer	
Applet	
ActiveX	
Plugin	
Flash	Ctrl+Alt+F
Shockwave	Ctrl+Alt+D
Rollover Image	
Form	
Form Object	
Named Anchor	Ctrl+Alt+A
Comment	
Script	
Line Break	Shift+Enter
Non-Breaking Space	Ctrl+Shift+Space
Server-Side Include	
Head	

ROLLOVER IMAGE

Inserta una imagen Rollover. Esta opción es muy usada hoy en día por los mejores diseñadores ya que agrega vistosidad a cualquier menú. Se trata de incluir dos imágenes, una que es la que aparece predeterminada y otra que aparece cuando ocurre algún evento en la web. Principalmente se suelen usar los eventos OnMouseOver. Dreamweaver inserta ya prescrito el código JavaScripts para que esta acción se ejecute correctamente

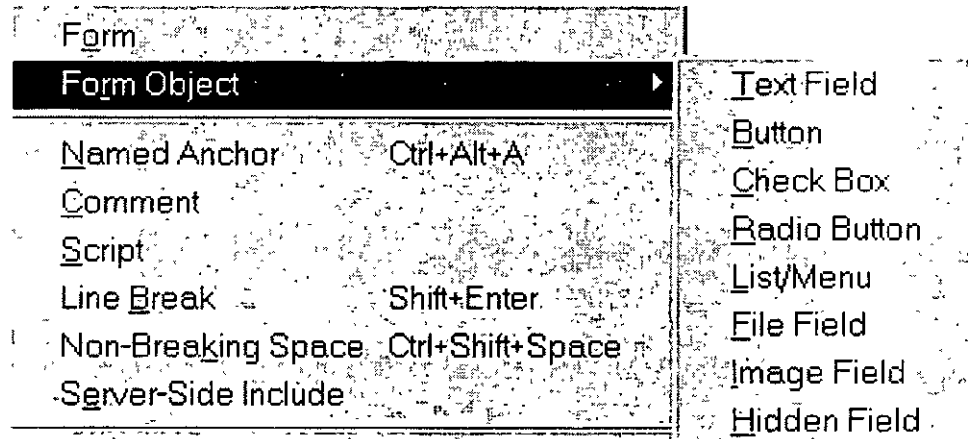


FORM, FORM OBJECT

Inserta en el Documento objetos de formulario. Con la opción form, se inserta un espacio para formulario. Con el submenú form objects que puedes ver en la imagen adjunta, se insertan los diferentes objetos de un formulario, cajas de texto, Botones, Cajas de Chequeo, Botones del estilo radio, Menú-lista, Buscador de archivos, buscador de Imágenes, Y buscador de hidden(con estas tres ultimas opciones es necesario el uso de scripts mediante la ventana behaviors).

NAMED ANCHOR, COMMENT, SCRIPT, LINE BREAK, NON-BREAKING SPACE, SERVER SIDE INCLUDE

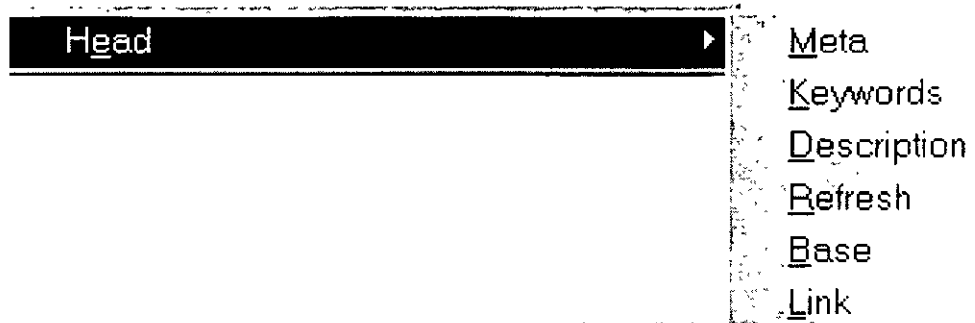
Inserta en el Documento Anclas sin nombre, Comentarios, Scripts, Line Breaks(Saltos de línea), Non-breaking space (espacio al cual no se le pueden aplicar alignments (si la imagen o objeto seleccionado debe de estar a la derecha, la izquierda, centro, etc.)





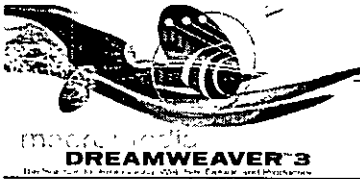
HEAD

Con el menú Head y su Submenú se insertan Metas (las frases claves de un documento), Keywords (las palabras que definen el documento), Description (la descripción del documento), Refresh, Base y link, y aparece tal y como se muestra en la imagen siguiente.





MIS NOTAS

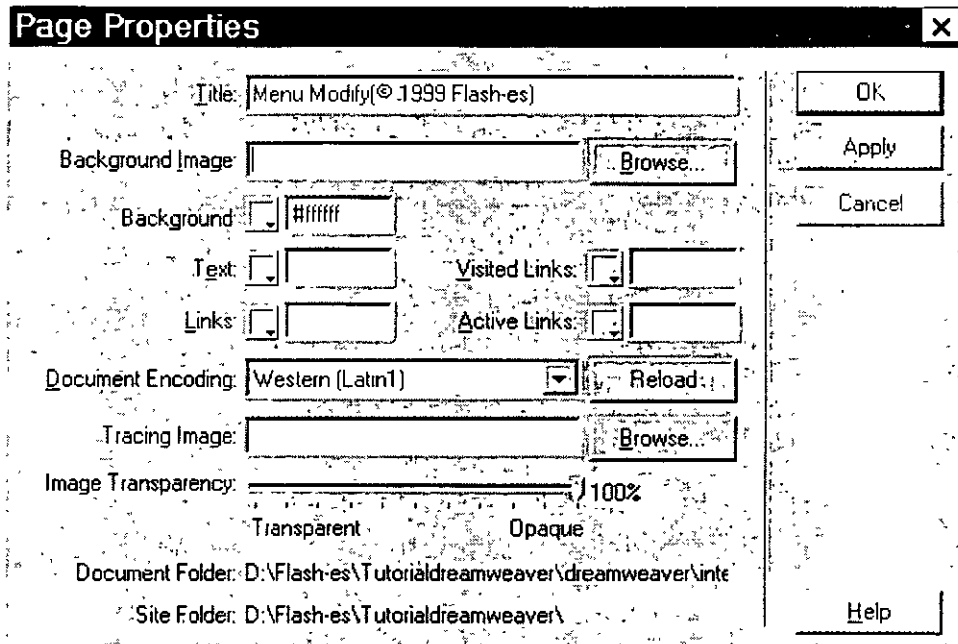


PAGE PROPERTIES

La opción propiedades de pagina configura las opciones más importantes del documento tales como el titulo, la imagen de fondo, el color de texto, el color de los links desactivados, activados o visitados, el código del documento, la transparencia de las imágenes, etc.. tal y como muestra la imagen abajo expuesta.

SELECTION PROPERTIES

Abre el la ventana de propiedades del elemento seleccionado. Esta opción puede ser permanente con la opción properties del menú Window.





HYPERLINK

Abre el submenú con las propiedades de los enlaces. Permite añadir un enlace al elemento seleccionado, quitarlo, abrir la pagina enlazada o definir las propiedades del Target Frame (si queremos que se abra en la misma pagina, en otra, o en caso de tener frames en el documento que el enlace abra se abra en el mismo frame o en otro)

TABLE

Abre el submenú con las opciones principales de las tablas, las celdas y las columnas. Seleccionar tabla, Borrar celdas en una sola columna, insertar celdas en una sola columna, Insertar celdas, insertar columnas, Insertar celdas o columnas. Eliminar celdas, eliminar columnas, incrementar o decrementar el tamaño de las celdas o las columnas, limpiar el la altura y la anchura de las celdas y convertir el tamaño de las imágenes son las opciones de las que disponemos.

LAYERS

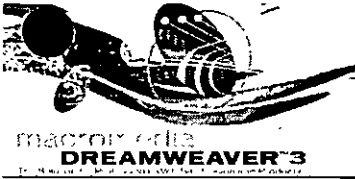
Abre el submenú de las propiedades de alineación de las capas, left, right, Botom y Top, además de la configuración de la altura y anchura de las capas.

FRAMESET

Permite las opciones de añadir la tag <NOFRAMES> al documento y editarlo, y añadir frames arriba, abajo, izquierda o derecha del documento, dependiendo de donde queramos ponerlo. Normalmente los frames se usan para incluir los menús en las paginas, aunque hay una discusión existente en la web sobre si son más viables estos últimos o las tablas.

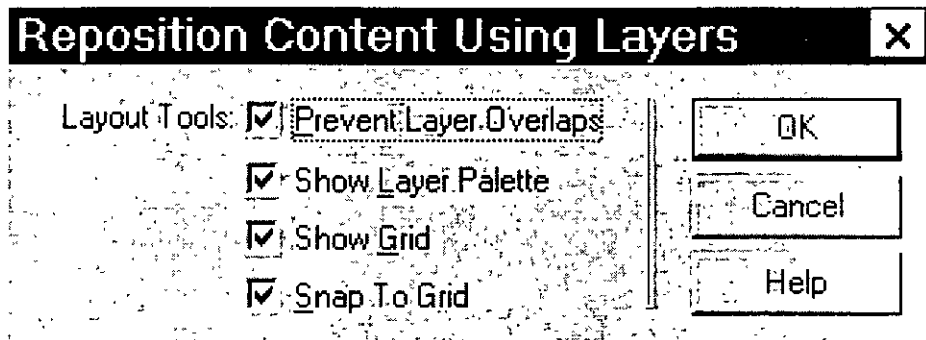
ALIGNMENT

Alinea el elemento con el que estamos trabajando o uno seleccionado a la izquierda, al centro o a la derecha.



LAYOUT

Abre el dialogo Reposición Content using layers que es utilizado para configurar la manera de trabajar con los layers. Dispone de las opciones Prevent Layer Overlaps, Show Layer Palette (Que la paleta de configuración de las capas esté visible), que esté activado el elemento grid (regla) y que se pueda trabajar con él. Además en esta opción disponemos de la posibilidad de convertir las capas en tablas de manera que los usuarios de versiones de browsers que no soportan el elemento layers puedan observar las paginas viendo tablas invisibles en vez de capas. En la imagen adjunta puede ver como se presenta el cuadro de dialogo de Reposition Content Using Layers..

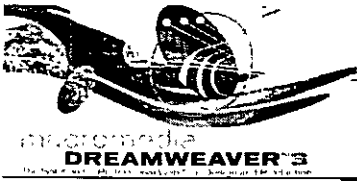


LIBRARY

Permite añadir objetos a la librería y actualizar el documento o el site entero en el caso de que sean actualizables.

TEMPLATES

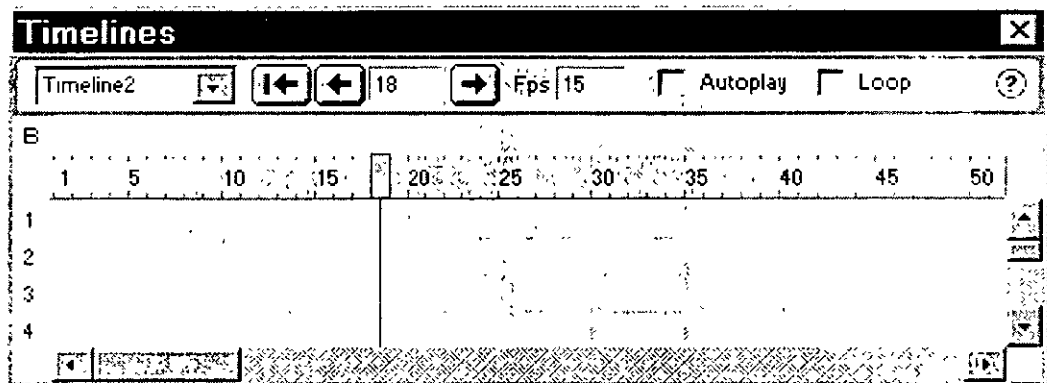
Permite aplicar plantillas al documento de manera que el documento tenga la misma configuración que la plantilla. Cerrar y abrir plantillas, actualizar las paginas o sites dependiendo de que sena actualizables y permite realizar y configurar nuevas regiones editables de manera que al aplicar una plantilla a un documento sólo san editables zonas concretas del documento.



TIMELINE

Dreamweaver, al igual que Flash, permite también diseñar la web o website con el uso del Timeline. El Timeline muestra las acciones y eventos existentes en un documento y entre otras cosas, es lo que permite que podamos trabajar en Dreamweaver con JavaScripts y HTML dinámico, creando animaciones o trabajando con diferentes frames (*atención que es diferente que los frames de un documento HTML!!!*).

El Timeline de Dreamweaver puede estar permanentemente visible activando la opción timelines del menú Window y ofrece el aspecto que se puede observar en la imagen adjunta.



ADD OBJECT TO A TIMELINE

Añade un objeto al Timeline

ADD BEHAVIOR TO A TIMELINE

Añade un Behavior, que suelen ser eventos JavaScripts, al Timeline

TRANSLATE

Abre la opción Server-side includes que se utiliza para añadir documentos al site "on-line".



MIS NOTAS



INDENT

Hace la misma función que la tecla TAB, que desplaza el texto hacia adelante.

OUTDENT

Deshace la opción indent

FORMAT

Da forma al texto, dispone de 8 posibilidades de formato para el texto, párrafo, título 1, título 2, título 3, título 4, título 5, título 6 y formato pre formateado. Estos son los tamaños estándares para títulos o encabezamientos de HTML, donde 1 es el más grande y 6 el más pequeño. Si no se aplica ningún formato al texto Dreamweaver aplica el formato predeterminado, que habremos configurado previamente.

LIST

Pone el texto como si se tratara de una lista, con la posibilidad de que dicha lista sea ordenada o desordenada.

ALIGNMENT

Alinea el texto a la izquierda, derecha o centro del documento.

FONT

Da al texto uno de los formatos de fuente predeterminados en Dreamweaver. Existe la posibilidad de editar los formatos de texto que queramos de manera que podamos disponer de todos los tipos de texto que queramos. En la imagen adjunta se pueden ver los formatos de texto predeterminados de Dreamweaver.



STYLE

Da al texto uno de los 13 estilos de los que dispone. Son diferentes formas de subrayar, tachar, poner en negrita o en cursiva, o hacer que el texto parezca el estilo de escribir con máquina de escribir.

CUSTOM STYLE (SELECTION)

Abre el dialogo para configurar el estilo de la web. Se puede, o bien hacer un enlace con un estilo ya creado o crear uno nuevo. Hay tres posibilidades, Crear un estilo común, Redefinir las etiquetas HTML o usar una cascada de estilo CSS. Con cualquiera de las tres posibilidades se crean los estilos de la web, todo y que es aconsejable el aprender algo sobre las cascadas de estilo y trabajar con ellas ya que permiten una mayor accesibilidad y maleabilidad a la hora de trabajar con estilos.

SIZE

Da formato de tamaño al texto. Hay 7 tamaños estandar.1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Dónde 1 es el más pequeño y 7 el más grande.

SIZE INCREASE

Incrementa el tamaño del texto .

SIZE DECREASE

Decrementar el tamaño del texto.

COLOR...

Al usar esta opción abre la paleta de colores, en la cual debemos elegir un color para aplicar al texto. Al seleccionar un color este será aplicado al texto y este quedará con el color elegido. La imagen adjunta es una muestra de la paleta de colores. Aunque la paleta de colores se puede personalizar de forma que en ella salgan los colores que más agraden.



CHECK SPELLING

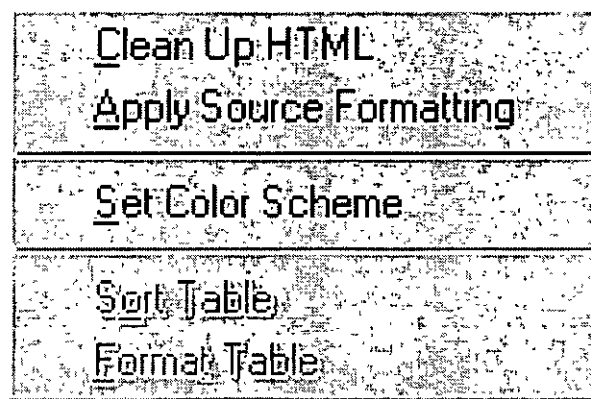
Abre el corrector ortográfico de Dreamweaver. De momento sólo está disponible en Inglés aunque Macromedia ha anunciado que próximamente todos sus productos podrán adquirirse en castellano.



MIS NOTAS

CLEAN UP HTML

Abre un cuadro de diálogo que permite configurar la manera de limpiar el "código basura" del documento. Dejando elegir entre varias opciones tales como quitar los comentarios que sean o no de Dreamweaver, código basura o etiquetas que le sean especificadas.



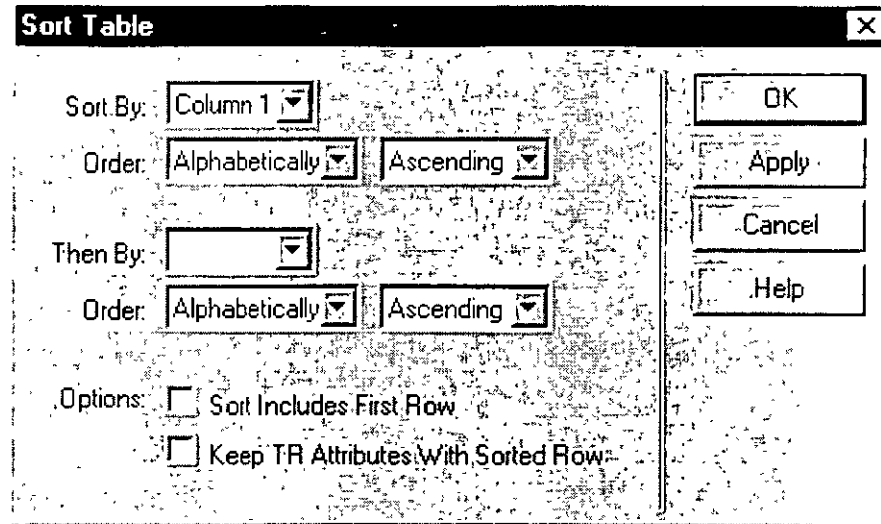
APPLY SOURCE FORMATTING

Aplica las opciones de formato del código que se hayan especificado en las preferencias correspondientes. Estas preferencias se aplican a los siguientes documentos que se creen. Si deseamos aplicarlas en documentos ya existentes, haremos uso de esta opción del menú commands.



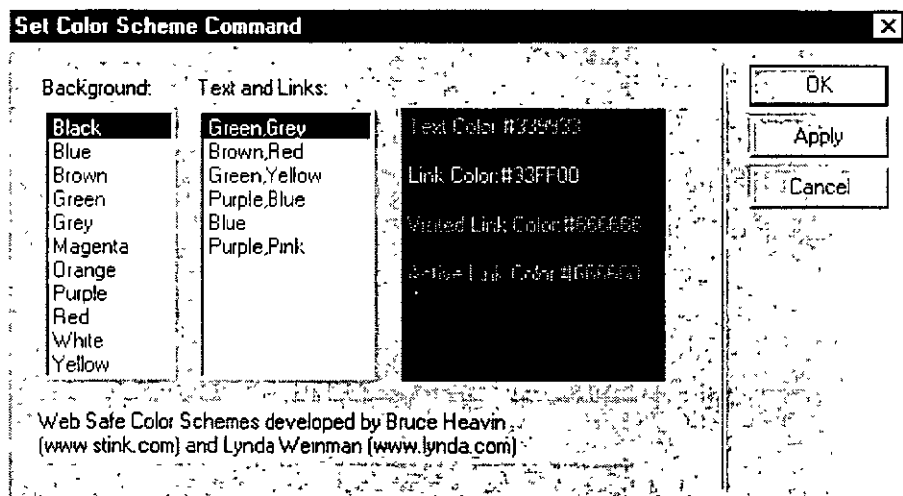
SET COLOR SCHEME

Abre el cuadro de diálogo con configuraciones predeterminadas para la web. Con el color de fondo, el color del texto, links activos y visitados ya elegidos.



SORT TABLE Y FORMAT TABLE

Para que las opciones Sort Table y Format Table estén activadas, el documento ha de contener una tabla. La opción Sort Table abre un cuadro de diálogo que permite agrupar y ordenar la tabla de la manera que se desee.





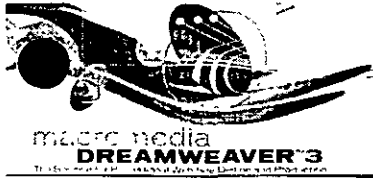
FORMAT TABLE

Abre un cuadro de diálogo que permite configurar los parámetros de la tabla de la manera que muestra la imagen superior adjunta, pudiendo configurar el color de fondo y la alineación de las celdas, así como el formato del texto de las celdas.

Simple1
Simple2
Simple3
Simple4
AltRows: Blue&Yellow
AltRows: Earth Colors
AltRows: Earth Colors
AltRows: Green&Yellow
AltRows: Basic Grey
AltRows: Orange

	Jim	Sue	Pat	Total
Jan	4	4	3	11
Feb	2	2	4	8
Mar	4	1	5	10
Apr	5	3	1	9
Total	15	10	13	38

Row Colors: First: #FFFFCC Second: #CCFF99
Alternate: Every Other Row
Top Row: Align: Center Text Style: Regular
Bg Color: #6633CC Text Color: white
Left Col: Align: Center Text Style: Regular
Border: 2
Options: Apply All Attributes to TD Tags Instead of TR Tags



MIS NOTAS

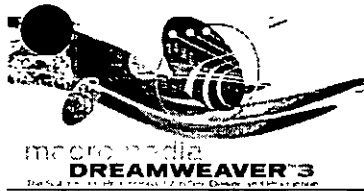
JAVASCRIPT

Debido al funcionamiento de la red de redes, hasta que no surgió JavaScripts era muy complicado interactuar con el Cliente (Internet consiste en una serie de servidores que se limitan a distribuir la información requerida).

Para solucionar el problema de la interacción cliente servidor se crearon lenguajes estándar como Active X o Java, que se encargan de realizar operaciones de parte del cliente, la mayoría de veces para animar la vistosidad de la web. Pero tanto Active X como Java son lenguajes completos, difíciles de manejar sino se tienen nociones de programación en C o C++ y al ser un lenguaje completo hacen que la carga de información sea mayor y con esto su lentitud. Como término medio entre estos lenguajes y HTML surge JavaScripts, que nos permite realizar acciones en el lado del cliente tales como animaciones, pedir datos, confirmaciones, crear animaciones, etc...

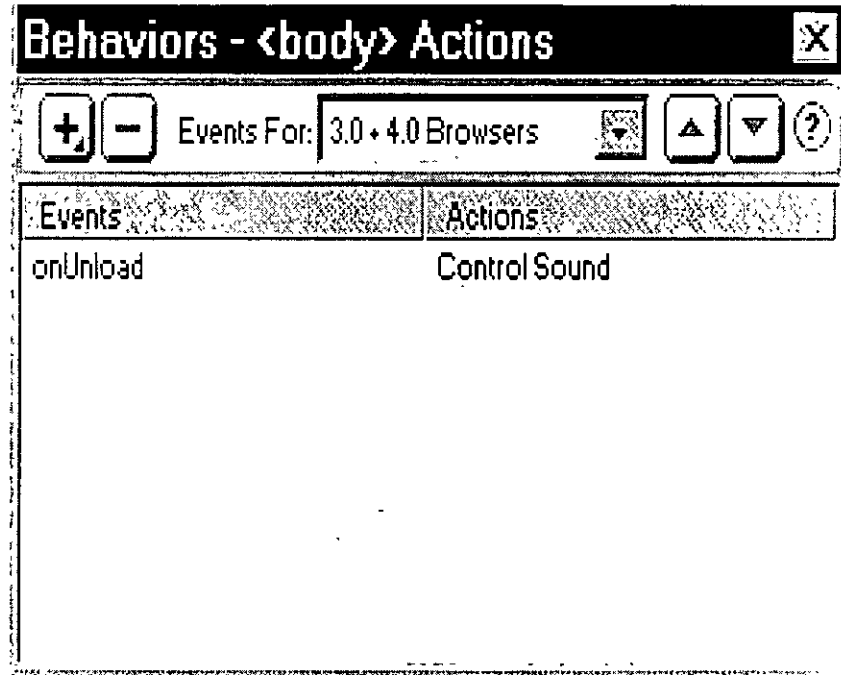
Por eso, Dreamweaver incorpora una serie de rutinas JavaScripts que hacen que no sea necesario conocer el lenguaje para poderlo utilizar.





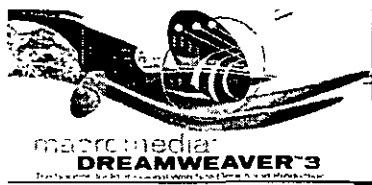
LA VENTANA BEHAVIORS

La ventana Behaviors lo que hace, es permitir que la persona que está desarrollando un documento HTML con él. Tenga la posibilidad de incluir rutinas y eventos JavaScripts en el documento sin tener la más remota idea de lo que es programar en JavaScripts.



Con la Ventana Behaviors podemos hacer que en la web se abra de diferente forma para los usuario de Microsoft Explorer que para los de Netscape Navigator, se puede poner un scroller en la web(texto que se desplaza por la barra de estado) o sacar mensajes de alerta para los navegantes.

Son unas cuantas las acciones, eventos y rutinas JavaScripts que podemos incluir en un documento HTML mediante la ventana Behaviors y por eso existe la sección Avanzada Dreamweaver y JavaScripts



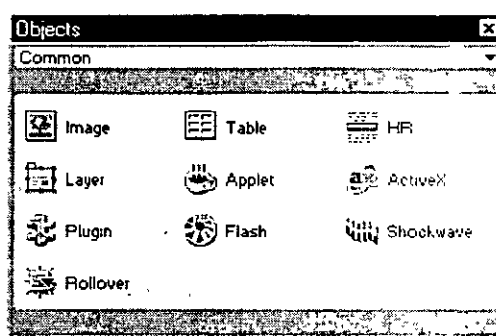
MIS NOTAS



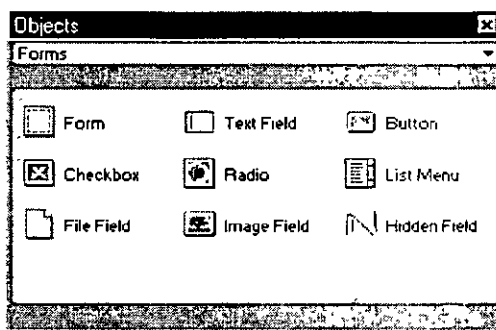
Ventana Principal < objetos >

La paleta Objetos, contiene los botones que se utilizan para crear varios tipos de objetos como son las imágenes, tablas y capas. La paleta Objetos, está dividida en cuatro secciones y cada una de ellas presenta un conjunto de opciones. Podemos personalizar el orden y números de elementos disponibles en cada sección.

OPCIONES COMUNES

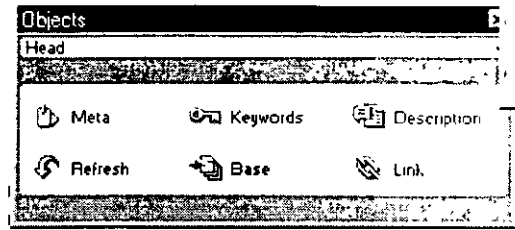


FORMULARIOS



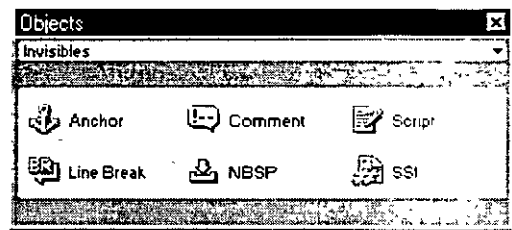


ETIQUETAS HEAD



- Common
- Forms
- Head
- Invisibles

OPCIONES NO VISIBLES





La ventana Properties indica las propiedades de cada elemento que seleccionemos, desde simple texto, como en la imagen superior adjunta, hasta un applet de java. Son muchos de los elementos existentes que se pueden insertar a un documento mediante Dreamweaver así que aquí detallaremos los más importantes y/o interesantes

PROPIEDADES DE TEXTO

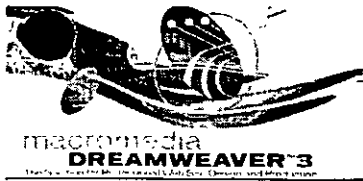
En las propiedades de texto , aparece el formato del texto, formato, tipo de letra, tamaño, color, negrita, itálica y la alineación y las propiedades de aquello que puede contener el texto ,Enlaces, targets y si queremos el texto en formato de lista ordenada o desordenada, además de la alineación de un párrafo respecto a una imagen.

PROPIEDADES DE IMAGEN

En las propiedades de Imagen podemos configurar el nombre de la imagen, el tamaño de la imagen, el enlace que puede contener, la alineación, Si queremos un evento <ALT>(que salga un comentario al pasar el Mouse por la imagen), el espacio en blanco entre la imagen y el siguiente elemento, el target de la imagen, si queremos borde para la imagen si queremos hacer una mapa de imagen o si la imagen es de un tamaño en KB muy grande que tenga una imagen previa con menos bytes.



MIS NOTAS



PROPIEDADES DE LAYERS

Las propiedades de Layer nos permiten configurar el nombre del mismo; la posición relativa del layer respecto a la esquina superior izquierda con L y T, el tamaño de la altura y la anchura del layer con H y W, si queremos que el layer sea visible o no a través de Vis, el color de fondo del layer, la TAG a usar para el layer que determina si es un layer CSS o un Layer de Netscape o definir que parte del layer es visible con Clip.

PROPIEDADES DE ACTIVE X

Las propiedades de Active X nos permiten configurar el nombre del elemento ActiveX, el tamaño con W y H, Cual es l URL que contiene la base del elemento con Base, la alineación del elemento, el espacio que puede haber entre el elemento Active X y el siguiente, La imagen Alt igual que el comentario ALT pero con imagen, o el borde del elemento.

PROPIEDADES DE APPLET

Permite especificar el nombre del Applet, el tamaño, su ubicación, el código, la URL donde está la base del applet la Alineación, el elemento ALT, el espacio en blanco entre el elemento y el siguiente y los parámetros del Applet.

PROPIEDADES DE FLASH

Las propiedades flash nos permiten configurar el nombre de la película, el tamaño, la ubicación, la etiqueta HTML a insertar en el documento, la alineación de la película, el color de fondo la Identificación , el borde la Calidad, la escala en la que queremos la movie, Que la película se ejecute automáticamente cuando la pagina e cargue con Autoplay activado o que haga un loop infinito con el loop activado.



EL LANZADOR; se forma de 6 botones para abrir y cerrar varios Inspectores y Paletas, tal como el Inspector HTML, donde nos muestra el código Nativo HTML, así como para la modificación e inserción de rutinas

La ventana Launcher (lanzadora) es utilizada fundamentalmente, cómo las demás ventanas, para automatizar tareas y que no se tenga que acceder a los menús, opciones y sub menús a la hora de querer lanzar cualquier aplicación. Fundamentalmente, la ventana Launcher abre ventanas, que son activables mediante el uso de los menús submenús y opciones de toda la barra de control superior.

La ventana Launcher ofrece el aspecto que se puede observar en la imagen adjunta y contiene 6 opciones.



Además, Dreamweaver contiene en su esquina izquierda la ventana Launcher con un tamaño reducido.

SITE

Abre la ventana donde se muestra la información del site así como la aplicación FTP para traspasar los ficheros del disco duro al servidor de hospedaje web.

LIBRARY

Abre la ventana de la Librería, en la cual se pueden configurar los elementos de la librería y los elementos de las plantillas.



STYLES

Abre la ventana de estilos.

BEHAVIOR

Abre la ventana Behaviors, con la cual podemos insertar pequeños scripts sin la necesidad de conocer a programación de eventos de JavaScripts.

TIME LINE

Abre el Time-Line que nos permite trabajar con layers, frames y keyframes de la misma manera que lo haríamos en flash.

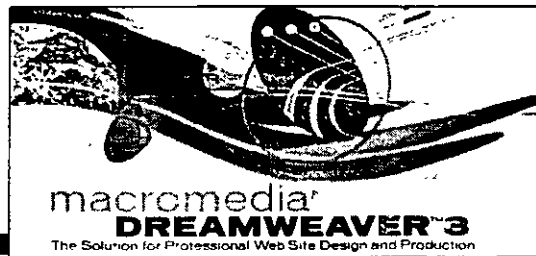
HTML

Abre la ventana con el código fuente del documento, en la cual podemos observar como quedará finalmente el documento en su código "madre".

**División de Educación Continua
Facultad de Ingeniería**

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM

**DISEÑO DE PÁGINAS DE INTERNET/INTRANET CON
DREAMWEAVER
MACROMEDIA**



Conferencista

Miguel Angel Flores García

Mensajes electrónicos

miguelangel.flores@correoweb.com

webmaster@infogama.com.mx

Mensajes vía voz

56.69.36.32, 56.69.42.72, 56.69.11.40 <fax>

El logotipo de Macromedia®, Flash®, Fireworks®, Dreamweaver®, FreeHand® y Director®, así como los nombres aquí mencionados de dichos programas, son marcas registradas y propiedad intelectual de Macromedia® TM