

# ADOBE® DREAMWEAVER® CS5/CS5 PL

KSIĄŻKA W KOLORZE



## OFICJALNY PODRĘCZNIK

Sprawdzone materiały szkoleniowe prosto od ekspertów Adobe!

- Naucz się tworzyć statyczne i dynamiczne strony WWW
- Zobacz, jak wstawiać grafikę, tekst i animacje
- Twórz rozbudowane, interaktywne aplikacje internetowe
- Umieść stronę na serwerze i sprawnie nią zarządzaj



**Helion**



## » Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

## » Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

## » Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

## » Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

## » Czytelnia

- Fragmenty książek online

## » Kontakt

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 32 230 98 63  
e-mail: helion@helion.pl  
© Helion 1991–2010

## Adobe Dreamweaver CS5/ CS5 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: [Adobe Creative Team](#)

Tłumaczenie: Joanna Zatorska

ISBN: 978-83-246-2916-9

Tytuł oryginału: [Adobe Dreamweaver CS5 Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: 448



### Sprawdzone materiały szkoleniowe prosto od ekspertów Adobe!

- Naucz się tworzyć statyczne i dynamiczne strony WWW
- Zobacz, jak wstawiać grafikę, tekst i animacje
- Twórz rozbudowane, interaktywne aplikacje internetowe
- Umieść stronę na serwerze i sprawnie nią zarządzaj

Pojawienie się Dreamweavera w 1997 roku było dla sieci prawdziwą rewolucją! Od tego momentu tworzenie profesjonalnych stron internetowych stało się dostępne dla wszystkich, nawet dla tych użytkowników, którzy nie mają pojęcia o językach programowania i pisaniu kodu. Dreamweaver umożliwia bowiem projektowanie stron WWW w trybie graficznym, zapewniając jednak możliwość pełnej kontroli nad kodem źródłowym. Dzięki temu szybko i bez problemu (a co najważniejsze, samodzielnie) możesz dziś zbudować i skonfigurować w pełni funkcjonalną statyczną lub dynamiczną witrynę. Mało tego! Z tym programem możesz wzbogacać gotowe strony o grafikę, tekst i animacje, tworzyć interaktywne aplikacje internetowe oraz umieszczać na serwerze witrynę WWW i sprawnie nimi zarządzać. A w najnowszej wersji znajdziesz także mocno ulepszone, zaktualizowane początkowe układy CSS, które jeszcze bardziej ułatwią Ci projektowanie stron i zapewnią pełną zgodność z sieciowymi standardami.

Dzięki tej książce opanowanie możliwości Dreamweavera nie sprawi Ci najmniejszych trudności. Ta zawierająca oryginalne materiały szkoleniowe Adobe książka ze znanej i bestsellerowej serii Oficjalny podręcznik obejmuje siedemnaście praktycznych lekcji obsługi programu, przejrzyste instrukcje krok po kroku i pliki umożliwiające sprawne wykonanie opisanych ćwiczeń.

Dzięki niej bez problemu zaczniesz poruszać się w przestrzeni roboczej programu, a także konfigurować i dostosowywać ją do realizowanych zadań. Błyskawicznie opanujesz podstawy języka HTML i CSS oraz najlepsze sposoby na tworzenie kodu za pomocą Dreamweavera. Dowiesz się, jak projektować makiety czy formularze i tworzyć szablony witryn internetowych, a potem zobaczysz, jak pracować z tekstem, listami, tabelami oraz elementami graficznymi. Już wkrótce zaczniesz samodzielnie projektować interaktywne i dynamiczne strony WWW, bez trudu umieszczać na nich animacje we Flashu oraz publikować gotowe serwisy w internecie. Ponadto każda z zawartych w podręczniku lekcji kończy się podsumowaniem umożliwiającym sprawdzenie i gruntowne utrwalenie umiejętności zdobytych w trakcie lektury.

Przed Tobą siedemnaście praktycznych lekcji tworzenia stron za pomocą Adobe Dreamweavera CS5.

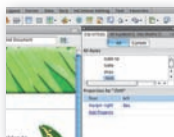
**Opanuj Dreamweavera CS5 – poznaj najszybszy sposób  
na stworzenie własnej, profesjonalnej strony internetowej!**

# SPIS TREŚCI

## WSTĘP

O książce .....	11
Wymagania .....	11
Instalowanie programu .....	12
Kopiowanie materiałów znajdujących się na serwerze FTP .....	12
Zalecana kolejność wykonywania ćwiczeń .....	12
Szybki start .....	13
Konfigurowanie przestrzeni roboczej .....	14
Polecenia w systemie Windows i Mac OS .....	15
Pomoc dotycząca programu Dreamweaver .....	15
Sprawdzanie dostępności aktualizacji .....	15
Dodatkowe materiały .....	16
Certyfikaty Adobe .....	18
Przyspiesz swoją pracę dzięki Adobe CS Live .....	19

## 1 DOSTOSOWANIE PRZESTRZENI ROBOCZEJ 20



Tematyka lekcji .....	20
Rzut oka na przestrzeń roboczą .....	22
Przełączanie trybu i podział widoku .....	23
Praca z panelami .....	25
Wybór układu przestrzeni roboczej .....	29
Dostosowywanie pasków narzędziowych .....	31
Dostosowywanie ustawień .....	32
Tworzenie własnych skrótów klawiszowych .....	32
Obsługa panelu Properties (Właściwości) .....	34

## 2 PODSTAWY JĘZYKA HTML 38



Tematyka lekcji .....	38
Czym jest HTML? .....	40
Początki HTML .....	40
Tworzenie własnego kodu HTML .....	41
Stosowanie formatowania wierszowego .....	44
Najczęściej używane znaczniki kodu HTML 4 .....	49
Dokąd zmierza HTML? .....	52

## 3 PODSTAWY CSS 54



Tematyka lekcji .....	54
Czym są kaskadowe arkusze stylów CSS? .....	56
Formatowanie za pomocą HTML a CSS .....	57
Domyślne ustawienia HTML .....	60
Formatowanie tekstu .....	62
Formatowanie obiektów .....	65
No i wreszcie grupowanie, klasy oraz ID! .....	68

## 4 WSTĘP DO PROGRAMU DREAMWEAVER CSS 72



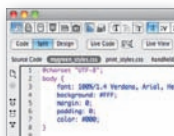
Tematyka lekcji .....	72
Konfigurowanie serwisu w programie Dreamweaver .....	74
Obsługa ekranu powitalnego .....	76
Wybór szablonu CSS .....	77
Zapisywanie strony .....	78
Zmiana tytułu strony .....	78
Zmiana nagłówków .....	78
Wstawianie tekstu .....	79
Wstawianie elementów graficznych .....	81
Wybieranie i edytowanie stylów CSS .....	84
Zmiana koloru, kroju i wielkości czcionek .....	88
Obsługa panelu Properties (Właściwości) .....	91
Wyświetlanie podglądu strony w widoku aktywnym .....	93
Wyświetlanie podglądu strony w przeglądarce .....	94

## 5 PROJEKTOWANIE MAKIET 98



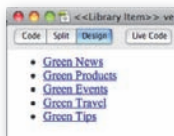
Tematyka lekcji .....	98
Podstawy projektowania stron internetowych .....	100
Tworzenie miniatur i schematów .....	102
Przegląd ukończonego projektu .....	106
Zmiana gotowego szablonu CSS .....	106
Wstawianie grafiki w tle nagłówka .....	109
Tworzenie nowych elementów <div> .....	111
Zmiana szerokości i koloru tła strony .....	114
Zmiana istniejącej zawartości i formatowania .....	115
Wstawianie obrazów tymczasowych .....	118
Wstawianie tekstu tymczasowego .....	119
Edycja stopki .....	119
Testowanie zgodności przeglądarki .....	120

## 6 KASKADOWE ARKUSZE STYLÓW (CSS) 122



Tematyka lekcji .....	122
Podgląd ukończonego projektu .....	124
Obsługa panelu CSS Styles (Style CSS) .....	124
Tworzenie nowej reguły CSS .....	128
Tworzenie interaktywnego menu .....	133
Modyfikowanie zachowań łączy .....	136
Tworzenie sztucznych kolumn .....	139
Przenoszenie reguł do zewnętrznych arkuszy stylów .....	141
Tworzenie arkusza stylów na potrzeby innych nośników .....	142

## 7 TWORZENIE SZABLONÓW 150



Tematyka lekcji .....	150
Przegląd ukończonego projektu .....	152
Tworzenie szablonów na podstawie gotowych układów strony .....	153
Tworzenie regionów edytowalnych .....	155
Tworzenie stron potomnych .....	156
Aktualizacja szablonu .....	159
Biblioteki .....	162
Dołączenia po stronie serwera .....	167

## 8 PRACA Z TEKSTEM, LISTAMI I TABELAMI 176



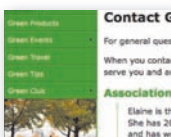
Tematyka lekcji .....	176
Przegląd ukończonego projektu .....	178
Importowanie materiału tekstowego z innych źródeł .....	180
Tworzenie nagłówków .....	181
Tworzenie list .....	183
Tworzenie wcięć tekstu .....	185
Tworzenie tabel .....	188
Sprawdzanie pisowni w dokumencie .....	202
Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu .....	203

## 9 ELEMENTY GRAFICZNE 208






Tematyka lekcji .....	208
Podstawy grafiki WWW .....	210
Przegląd ukończonego projektu .....	214
Wstawianie zdjęć .....	215
Dostosowanie położenia obrazu za pomocą klas CSS .....	217
Praca z panelem Insert (Wstaw) .....	219
Program Adobe Bridge .....	220
Wstawianie plików o niezgodnych formatach .....	222
Inteligentne obiekty programu Photoshop .....	225
Kopiowanie i wklejanie grafiki z programu Fireworks i Photoshop .....	227
Wstawianie obrazów metodą przeciągnij i upuść .....	229
Korzystanie z panelu Properties (Właściwości) do pracy z grafiką .....	230

## 10 NAWIGACJA 234



Tematyka lekcji .....	234
Podstawy łączy hipertekstowych .....	236
Przegląd ukończonego projektu .....	237
Łączy do stron należących do tego samego serwisu .....	240
Tworzenie łączy w postaci elementu graficznego .....	243
Tworzenie łączy do stron zewnętrznych .....	244
Tworzenie łączy e-mail .....	245
Łączy w obrębie strony .....	247
Tworzenie paska menu Spry .....	250
Umieszczanie menu Spry jako elementu biblioteki .....	268
Sprawdzanie strony .....	272

<b>11</b>	<b>PROJEKTOWANIE INTERAKTYWNYCH STRON WWW</b>	<b>276</b>
	Tematyka lekcji .....	276
	Kilka informacji o zachowaniach programu Dreamweaver .....	278
	Przegląd ukończonego projektu .....	279
	Stosowanie zachowań programu Dreamweaver .....	281
	Tworzenie paneli harmonijkowych Spry .....	287
<b>12</b>	<b>PRACA Z OBIEKTAMI PROGRAMU FLASH</b>	<b>294</b>
	Tematyka lekcji .....	294
	Zrozumieć technologię Flash .....	296
	Przegląd ukończonego projektu .....	296
	Umieszczanie animacji Flash na stronie WWW .....	297
	Wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash .....	301
<b>13</b>	<b>PROJEKTOWANIE FORMULARZY</b>	<b>306</b>
	Tematyka lekcji .....	306
	Przegląd ukończonego projektu .....	308
	Ogólne informacje o formularzach .....	310
	Umieszczenie formularza na stronie .....	311
	Wstawianie pól tekstowych .....	313
	Tworzenie pól wyboru .....	322
	Przyciski opcji .....	324
	Tworzenie list .....	327
	Tworzenie przycisku wysyłania danych .....	329
	Określanie operacji formularza .....	331
	Przesyłanie danych za pomocą poczty elektronicznej .....	333
	Projektowanie stylów dla formularzy .....	337
<b>14</b>	<b>PRACA Z DANymi ON-LINE</b>	<b>342</b>
	Tematyka lekcji .....	342
	Tworzenie dynamicznej treści .....	344
	Przegląd ukończonego projektu .....	344
	Dołączanie danych HTML oraz XML .....	346
	Wybór modelu serwera .....	356
	Konfiguracja lokalnego serwera .....	358
	Konfiguracja serwera testowego .....	358
	Tworzenie aplikacji wykorzystujących bazy danych .....	361

## 15 TWORZENIE DYNAMICZNYCH STRON WWW 370



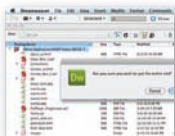
Tematyka lekcji .....	370
Tworzenie stron WWW za pomocą ASP, ColdFusion oraz PHP .....	372
Tworzenie zestawów stron macierzystych i szczegółowych .....	381
Tworzenie strony szczegółowej .....	393

## 16 PRACA Z KODEM 398



Tematyka lekcji .....	398
Przegląd narzędzi trybu Code (Kod) .....	400
Zaznaczanie kodu .....	401
Zwijanie kodu .....	402
Rozwijanie kodu .....	403
Dodawanie nowego kodu .....	404
Korzystanie z narzędzia Code Navigator (Nawigator kodu) .....	406
Dostęp do trybu Live Code (Aktywny kod) .....	407
Korzystanie z trybu inspekcji .....	409
Praca z plikami powiązаныmi .....	410
Włączanie trybu Split Code (Podziel kod) .....	411
Tworzenie komentarzy .....	411

## 17 PUBLIKOWANIE STRONY W INTERNECIE 414



Tematyka lekcji .....	414
Konfigurowanie zdalnego serwisu .....	416
Maskowanie folderów i plików .....	423
Czynności końcowe .....	425
Publikowanie strony w internecie .....	428
Synchronizacja serwisów lokalnych i zdalnych .....	431
Skorowidz .....	434



# 11

## PROJEKTOWANIE INTERAKTYWNYCH STRON WWW

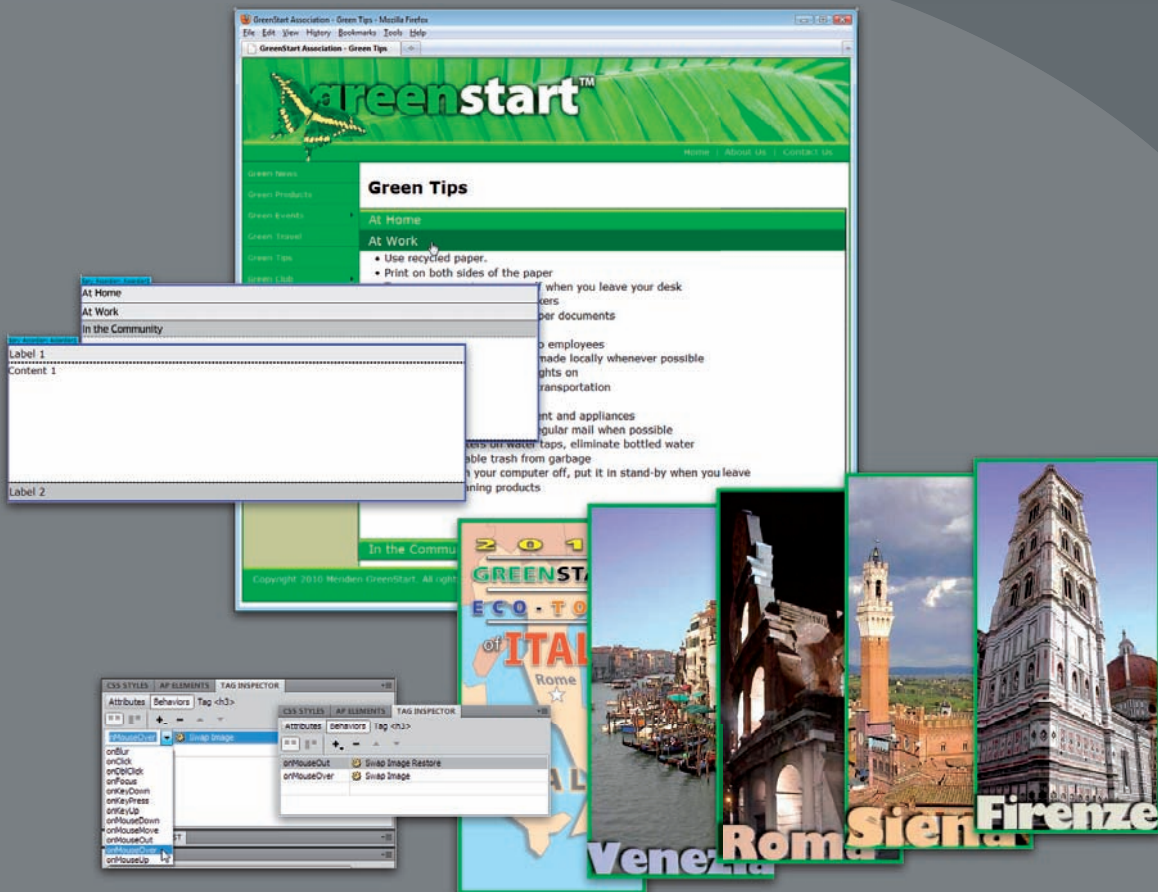
### Tematyka lekcji

W trakcie tej lekcji zapoznasz się z narzędziami pozwalającymi tworzyć interaktywne elementy stron WWW. Nauczysz się między innymi:

- Wykorzystać zachowania programu Dreamweaver do utworzenia obrazka z efektem *rollover*.
- Tworzyć panele harmonijkowe Spry.



Ukończenie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około 60 minut. Przed przystąpieniem do ich realizacji upewnij się, że skopiowałeś na dysk twardy pliki dotyczące lekcji 11., w sposób opisany we „Wstępie”. Jeśli dopiero rozpoczynasz pracę z książką, zapoznaj się ze wskazówkami zawartymi w podrozdziale „Wstępu” zatytułowanym „Szybki start”.



Program Dreamweaver pozwala utworzyć zaawansowane efekty interaktywne w postaci zachowań oraz paneli harmonijkowych, dzięki platformie Adobe Spry.

# Kilka informacji o zachowaniach programu Dreamweaver

**Zachowania** w programie Dreamweaver to skrypty w języku JavaScript, które podejmują określone działania — na przykład powodują otwarcie okna przeglądarki po wystąpieniu określonego zdarzenia, takiego jak kliknięcie lewym przyciskiem myszy. Proces projektowania zachowań można podzielić na trzy etapy:

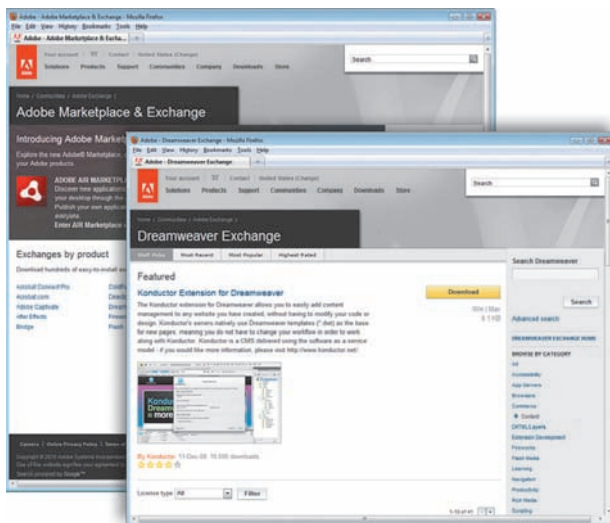
- 1 Wskazanie elementu strony, który ma wywoływać określone zachowanie.
- 2 Wybranie określonego zachowania.
- 3 Konfigurowanie ustawień lub parametrów zachowania.

Zdarzenie wywołujące określone zachowanie najczęściej opiera się na istnieniu pewnego łącza, zarówno tekstowego, jak i graficznego. Do generowania zachowań wykorzystuje się zwykle „puste” łącza, które nie powodują wczytania innej strony internetowej; takie łącza mogą zawierać adres w postaci krzyżyka. Z „pustych” łączy korzystaliśmy już w lekcji 10. „Nawigacja”. Zachowanie *Swap Image (Zamień obraz)*, które zastosujemy w bieżącej lekcji, nie wymaga obecności „pustych” łączy, jednak nie należy zapominać o ich utworzeniu w przypadku innych zachowań. Dreamweaver zwykle automatycznie tworzy odpowiedni kod, jednakże niekiedy konieczne jest samodzielne utworzenie „pustych” łączy, aby aktywować niektóre zachowania.

Program Dreamweaver oferuje ponad 20 różnych zachowań, wszystkie można skonfigurować przy użyciu panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)*. Aby go wyświetlić, wydaj polecenie *Window/Tag Inspector (Okno/Inspektor znaczników)*. Jeśli ta liczba Cię nie satysfakcjonuje, możesz za darmo, lub za niewielką opłatą, pobrać z internetu setki dodatkowych zachowań. Duży wybór zachowań oferuje serwis Dreamweaver Exchange, dostępny po kliknięciu ikony *Add Behavior (Dodaj zachowanie)* (+) w panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)* i wybraniu opcji *Get More Behaviors (Pobierz więcej zachowań)*. Kiedy otworzy się serwis Adobe Marketplace & Exchange, kliknij łącze dotyczące programu Dreamweaver, aby wyświetlić pełną listę dostępnych dodatków i zachowań.

## Uwaga:

Aby panel *Behaviors (Zachowania)* był aktywny, w oknie dokumentu musi być otwarty dowolny plik.



Serwis Adobe Marketplace & Exchange udostępnia ogromną ilość zasobów gotowych do wykorzystania przez projektantów i deweloperów stron WWW. Można tu znaleźć zarówno darmowe, jak i płatne dodatki do programu Dreamweaver oraz innych aplikacji wchodzących w skład pakietu Creative Suite.

Oto wybrane funkcje, jakie można zrealizować przy użyciu zachowań programu Dreamweaver:

- Otwarcie okna przeglądarki.
- Zmiana wyświetlanego obrazu na inny i z powrotem, czyli tzw. „efekt rollover”.
- Wytlumienie obrazu lub części strony.
- Zwiększenie lub zmniejszenie elementu graficznego.
- Wyświetlenie komunikatu.
- Zmiana tekstu lub innego elementu HTML w obrębie danego obszaru strony.
- Wyświetlanie i ukrywanie fragmentów strony.
- Wywołanie niestandardowej funkcji w języku JavaScript.

Nie wszystkie zachowania są dostępne przez cały czas. Niektórych można użyć dopiero wtedy, gdy na stronie będą obecne lub zaznaczone określone elementy, takie jak obrazy czy łącza. Na przykład zachowanie *Swap Image* (*Zamień obraz*) wymaga umieszczenia na stronie przynajmniej jednego elementu graficznego — w przeciwnym razie będzie ono niedostępne.

Każde zachowanie można skonfigurować przy użyciu odrębnego okna dialogowego, oferującego wszystkie niezbędne opcje i ustawienia. I tak na przykład okno dialogowe zachowania *Open Browser Window* (*Otwórz okno przeglądarki*) umożliwia wpisanie adresu strony internetowej lub nazwy pliku, który ma zostać otwarty w nowym oknie, oraz określenie wysokości, szerokości i innych atrybutów tego okna. Po zdefiniowaniu parametrów wybranego zachowania zostaje ono dodane do listy zachowań w panelu *Behaviors* (*Zachowania*) wraz z domyślnym zdarzeniem, które je uaktywni. Wybrane parametry można zmienić w dowolnym momencie.

Zachowania programu Dreamweaver są bardzo elastyczne. Jedno zdarzenie może wyzwać wiele różnych zachowań, co pozwala na przykład zastąpić jeden obrazek innym, zmieniając jednocześnie tekst podpisu pod tym obrazkiem — a wszystko to po jednym kliknięciu przycisku myszy. Choć użytkownikowi strony może się wydawać, że zmiany te zaszły jednocześnie, to jednak w rzeczywistości zachowania następują jedno po drugim. Po zdefiniowaniu zdarzenia, które ma wywołać kilka różnych zachowań, możesz ustawić kolejność ich realizacji.

## Przegląd ukończonego projektu

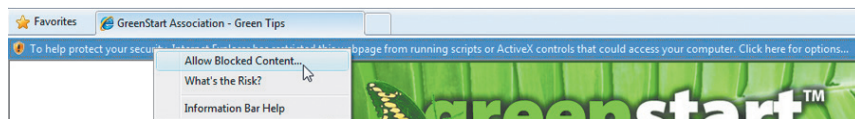
W pierwszej części lekcji będziemy pracować nad nową stroną oferującą wycieczki organizowane przez GreenStart. Przed przystąpieniem do realizacji ćwiczeń warto zapoznać się z wyglądem ukończonego projektu w przeglądarce internetowej.

- 1 Uruchom program Adobe Dreamweaver CS5.
- 2 Jeśli to konieczne, naciśnij klawisz *F8*, aby otworzyć panel *Files* (*Pliki*), i wybierz serwis *DW CIB* z listy serwisów.

- Wyświetl zawartość foldera *lesson11* w panelu *Files (Pliki)*. Kliknij prawym klawiszem myszy plik *travel\_finished.html*, wybierz z listy opcję *Preview In Browser (Podgląd w przeglądarce)* i zaznacz swoją domyślną przeglądarkę.

Przykładowa strona zawiera zachowania programu Dreamweaver.

- Jeśli domyślną przeglądarką w Twoim systemie operacyjnym jest program Internet Explorer, a w górnej części okna tej przeglądarki wyświetlony został komunikat o zablokowaniu skryptu JavaScript ze względu na ustawiony poziom zabezpieczeń, kliknij pasek z tym komunikatem i wydaj polecenie *Allow Blocked Content (Zezwalaj na zablokowaną zawartość)*.



- Umieść kursor nad nagłówkiem *Venice: City of Canals*. Zwróć uwagę na zdjęcie umieszczone z prawej strony tekstu.

Dotychczasowe zdjęcie zostaje zastąpione widokiem Wenecji.



- Przesuń kursor nad nagłówkiem *Florence: City of Art*. Ponownie sprawdź zdjęcie umieszczone z prawej strony tekstu.

Po przesunięciu kursora poza nagłówek na miejscu zdjęcia pojawiła się ponownie reklama Eco-Tour. Nie na długo jednak — po umieszczeniu kursora nad nagłówkiem dotyczącym Florencji, wyświetli się zdjęcie tego miasta.

- Sprawdź zachowanie obrazków po przesunięciu kursora nad każdym z nagłówków.

Na stronie są wyświetlane na przemian reklama Eco-Tour oraz zdjęcia z poszczególnych miast. Jest to tak zwane zachowanie *Swap Image (Zamień obraz)*.

- Gdy skończysz, zamknij wszystkie okna przeglądarki i wróć do programu Dreamweaver.

W kolejnym ćwiczeniu nauczysz się stosować zachowania programu Dreamweaver.

# Stosowanie zachowań programu Dreamweaver

Dodanie zachowania do obiektu w programie Dreamweaver jest niezwykle prostą czynnością, wymagającą jedynie kilku kliknięć w odpowiednich miejscach. Strona dotycząca podróży nie została jeszcze utworzona.

- 1 Wyświetl panel *Assets (Zasoby)* i kliknij ikonę *Templates (Szablony)*. Kliknij prawym klawiszem myszy dokument *mygreen\_temp* i wybierz z listy opcję *New From Template (Nowy z szablonu)*.

Na ekranie wyświetlone zostanie okno nowego dokumentu utworzonego na podstawie szablonu.

- 2 Zapisz nowy dokument pod nazwą *travel.html*.
- 3 Kliknij dwukrotnie obraz zastępczy znajdujący się na pasku bocznym. Przejdź do folderu *images*, wybierz plik *train.jpg* i kliknij *OK (Choose w Mac OS)*.

Na pasku bocznym pojawiło się zdjęcie pociągu.

- 4 Wpisz następujące zdanie w polu *Alt (Tekst)* znajdującym się w panelu *Properties (Właściwości)*: **Steam locomotives are not very green.** Kliknij *OK*.

- 5 Wyświetl panel *Files (Pliki)* i rozwiń zawartość foldera *lesson11/resources*. Kliknij dwukrotnie plik *travel-caption.txt*.

Dreamweaver otworzył tekst zawierający treść podpisu do zdjęcia.

- 6 Naciśnij *Ctrl+A (Cmd+A w Mac OS)*, aby zaznaczyć cały tekst, po czym naciśnij *Ctrl+C (Cmd+C w Mac OS)*, aby go skopiować. Zamknij plik *travel-caption.txt*.

- 7 Zaznacz tymczasowy podpis znajdujący się na pasku bocznym. Naciśnij *Ctrl+V (Cmd+V w Mac OS)*, aby wkleić nową treść podpisu.

- 8 Kliknij dwukrotnie *travel-text.html* w panelu *Files (Pliki)*.

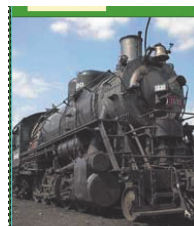
Dokument *travel-text.html* zawiera tabelę i treść przeznaczoną dla strony o podróżach. Zwróć uwagę na brak formatowania zarówno tabeli, jak i tekstu.

- 9 W trybie *Design (Projekt)* naciśnij *Ctrl+A (Cmd+A w Mac OS)*, aby zaznaczyć cały tekst. Następnie naciśnij *Ctrl+C (Cmd+C w Mac OS)*, aby skopiować zawartość pliku, po czym zamknij plik *travel-text.html*.

- 10 Umieść kursor w tymczasowym nagłówku dokumentu *travel.html* o następującej treści: *Add main heading here*. Zaznacz selektor znacznika `<h1>`. Przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij na końcu frazy *Add content here*, aby zaznaczyć cały tekst zastępczy regionu *MainContent*. Naciśnij *Ctrl+V (Cmd+V w Mac OS)*, aby wkleić tekst ze schowka.

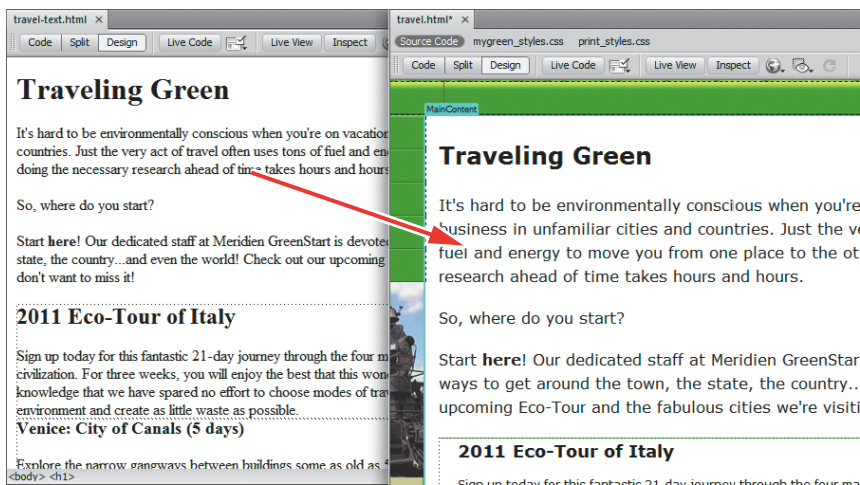
● **Uwaga:** Jeśli dopiero rozpocząłeś pracę z książką, przejdź do „Wstępu”, gdzie w podrödziale „Szybki start” omówiono sposób postępowania w takiej sytuacji. Potem możesz zacząć wykonywać ćwiczenia opisane w niniejszej lekcji.

● **Uwaga:** Jeśli wstawiasz zdjęcie w opisany tu sposób, okno dialogowe *Image Tag Accessibility Attributes (Atrybuty dostępności znacznika IMAGE)* nie zostanie wyświetlone. Dlatego musimy dodać tekst alternatywny za pomocą panelu *Properties (Właściwości)*, wypełniając pole *Alt (Tekst)*.



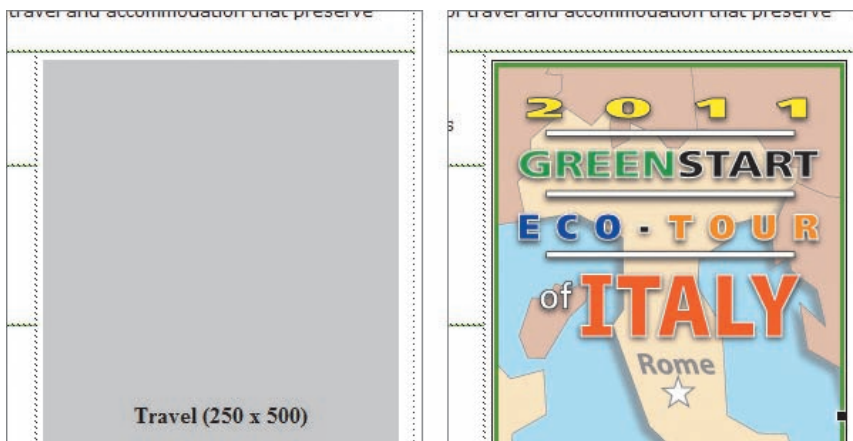
Some modes of transportation are more eco-friendly than others. At Meridien GreenStreet we do the research and report on the best ways to get around town.

Na stronie pojawi się zawartość pliku *travel-text.html*. Nowa treść przyjmuje formatowanie tekstu i tabel zdefiniowane w arkuszu stylów, który utworzyłeś w lekcji 8., „Praca z tekstem, listami i tabelami”.

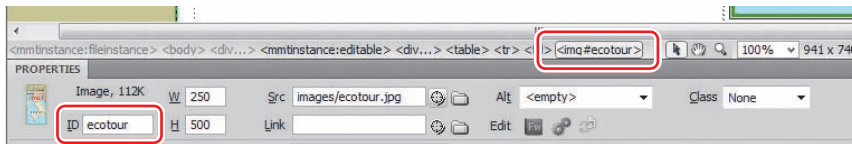


Umieścimy teraz na stronie reklamę Eco-Tour. Będzie to wyjściowy obraz dla zachowania *Swap Image* (*Zamień obraz*).

- 11 Kliknij dwukrotnie obraz zastępczy. Przejdź do domyślnego foldera obrazów serwisu i zaznacz obraz *ecotour.jpg*. Kliknij przycisk *OK* (*Choose* w Mac OS). Obraz tymczasowy został zastąpiony reklamą Eco-Tour. Jednak zanim będziesz mógł zastosować zachowanie *Swap Image* (*Zamień obraz*), musisz jednoznacznie zdefiniować obraz, który chcesz zamienić. W tym celu nadasz mu atrybut ID.



- 12 Jeśli to konieczne, zaznacz na stronie obraz *ecotour.jpg*. W panelu *Properties* (*Właściwości*) zaznacz bieżącą treść *Travel* znajdującą się w polu *ID*. Wpisz *ecotour* i naciśnij *Enter* (*Return* w Mac OS).



► **Wskazówka:**  
Nawet jeśli zajmuje to trochę więcej czasu, warto nadawać wszystkim obrazkom unikalne ID.

- 13 Zapisz plik.

W kolejnym ćwiczeniu utworzysz zachowanie *Swap Image* (*Zamień obraz*) na bazie obrazka *ecotour.jpg*.

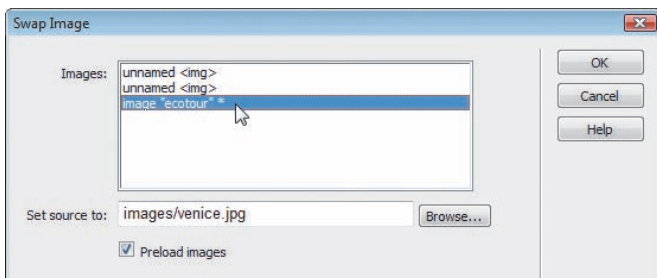
## Dodawanie zachowań

Wspomniano już wcześniej, że możliwość zastosowania wielu z zachowań zależy od zaznaczonego w danej chwili obiektu czy struktury. Zachowanie *Swap Image* (*Zamień obraz*) można nadać dowolnemu fragmentowi tekstu.

- 1 Wydadaj polecenie *Window/Behaviors* (*Okno/Zachowania*), aby wyświetlić panel *Tag Inspector* (*Inspektor znaczników*).
- 2 Umieść kursor wewnątrz frazy *Venice: City of Canals* i zaznacz selektor znacznika `<h3>`.
- 3 Kliknij ikonę *Add Behavior* (*Dodaj zachowanie*). Wybierz z listy zachowanie *Swap Image* (*Zamień obraz*).

Na ekranie wyświetlone zostanie okno dialogowe *Swap Image* (*Zamień obraz*). Zawiera ono listę obrazów znajdujących się na stronie, którym można przypisać to zachowanie. Możesz zdefiniować zastępowanie jednego lub kilku obrazów jednocześnie.

- 4 Zaznacz opcję *Image* „*ecotour*” (*Obraz „ecotour”*) i kliknij przycisk *Browse* (*Przeglądaj*).
- 5 W oknie dialogowym *Select Image Source* (*Wybierz źródło obrazu*) wybierz plik *venice.jpg*, znajdujący się w folderze *Images*. Kliknij przycisk *OK* (*Choose* w Mac OS).
- 6 Jeśli to konieczne, w oknie dialogowym *Swap Image* (*Zamień obraz*) zaznacz opcję *Preload Images* (*Wczytaj wstępnie obrazy*), po czym kliknij *OK*.



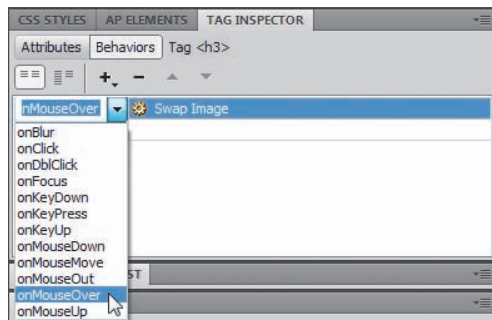
● **Uwaga:**  
Użytkownicy wcześniejszych wersji programu mogą szukać panelu *Behaviors* (*Zachowania*). Obecnie nosi on nazwę *Tag Inspector* (*Inspektor znaczników*).

● **Uwaga:**  
Opcja *Preload Images* (*Wczytaj wstępnie obrazy*) gwarantuje wczytanie wszystkich obrazów potrzebnych do prawidłowego działania zachowania, zanim wczytana zostanie sama strona. Dzięki temu, po kliknięciu przez użytkownika obiektu wywołającego zachowanie, zamiana obrazów będzie przebiegać płynnie, bez opóźnień czy innych zakłóceń.



W panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)* pojawiła się etykieta zachowania *Swap Image (Zamień obraz)*, do której przypisany jest atrybut `onMouseOver`. Atrybuty zachowania mogą być w miarę potrzeby zmieniane za pomocą panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)*.

- 7 Kliknij atrybut `onMouseOver`, aby sprawdzić listę dostępnych opcji.



Lista zawiera zdarzenia, które mogą wyzwać zachowania. Większość nazw jest na tyle opisowa, że pozwala odgadnąć, na czym polega zdarzenie.

- 8 Wybierz opcję `onMouseOver`.
- 9 Zapisz plik i kliknij przycisk *Live View (Widok aktywny)*, aby sprawdzić działanie zachowania. Przesuń kursorem nad frazą *Venice: City of Canals*.

Kiedy przesuniesz kursor nad tekstem, reklama Eco-Tour jest zastępowana zdjęciem z Wenecji. Jest tylko jedno drobne niedociągnięcie. Otóż po przesunięciu kursora poza tekst, obraz pierwotny nie wraca na swoje miejsce. Dzieje się tak dlatego, że mu tego nie nakazałeś. Aby zapewnić powrót pierwszego obrazka, musisz dodać do tego samego obiektu jeszcze jedno zachowanie — *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)*.

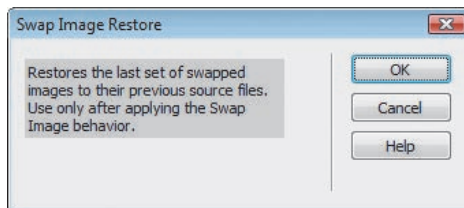
## Dodawanie zachowania *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)*

W niektórych przypadkach określona operacja wymaga zdefiniowania więcej niż jednego zachowania. Aby przywrócić wyświetlanie reklamy Eco-Tour po odsunięciu kursora od nagłówka, musisz zdefiniować funkcję, która tego dokona.

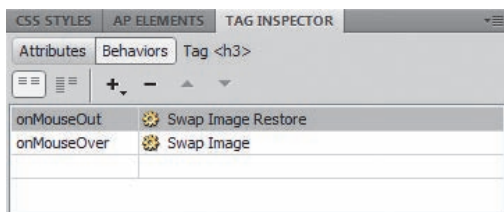
- 1 Powróć do trybu *Design (Projekt)*. Umieść kursor wewnątrz frazy *Venice: City of Canals* i sprawdź, co jest wyświetlone w panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)*.

Panel wyświetla zachowanie, które zostało do tej pory przypisane. Nie musisz nawet zaznaczać całego elementu wyzwalającego; Dreamweaver zakłada, że chcesz dokonać zmian w całym tym elemencie.

- 2 Kliknij ikonę *Add Behavior (Dodaj zachowanie)* i wybierz z listy opcję *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)*. W oknie dialogowym *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)* kliknij przycisk *OK*.

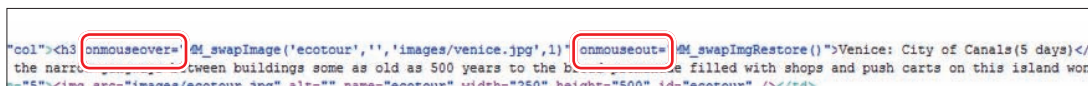


W panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)* wyświetlone zostało zachowanie *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)* wraz z atrybutem `onMouseOut`.



- 3 Włącz tryb *Code (Kod)* i zobacz, jak wygląda kod opisujący tekst *Venice: City of Canals*.

Zdarzenia wyzwalające zachowania — `onMouseOver` i `onMouseOut` — zostały dodane jako atrybuty do znacznika `<h3>`. Pozostała część kodu JavaScript została umieszczona w sekcji `<head>` dokumentu.



- 4 Zapisz plik i kliknij przycisk *Live View (Widok aktywny)*, aby sprawdzić działanie zachowania. Sprawdź działanie wyzwalacza tekstowego *Venice: City of Canals*.

Kiedy kursor znajdzie się nad wspomnianą frazę, obraz *Eco-Tour* jest zastępowany zdjęciem Wenecji, a następnie, po przesunięciu kursora poza tekst, powraca na swoje miejsce. Zachowanie działa poprawnie, przy czym sam tekst nie zmienia się w widoczny sposób i nic nie wskazuje na to, że po umieszczeniu nad nim kursora stanie się coś magicznego. Ponieważ większość użytkowników internetu przywykła do interaktywnych właściwości łącza, możemy zastosować łącze tymczasowe, które zachęci gości naszego serwisu do odkrywania ukrytego efektu.

## Usuwanie zachowań

Zanim nadasz fragmentowi tekstu właściwości łącza, musisz usunąć przypisane do niego zachowania *Swap Image (Zamień obraz)* i *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)*.

- 1 Jeśli to konieczne, wyświetl panel *Tag Inspector (Inspektor znaczników)*. Umieść kursor wewnątrz tekstu *Venice: City of Canals*.  
W panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)* wyświetlone są dwa zachowania dodane do tekstu. Nie ma znaczenia, które usuniesz jako pierwsze.
- 2 Zaznacz etykietę *Swap Image (Zamień obraz)*. Kliknij ikonę *Remove Event (Usuń zdarzenie)* (–). Zaznacz teraz etykietę *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)* i ponownie kliknij ikonę *Remove Event (Usuń zdarzenie)*.

Obydwa zachowania zostały usunięte. To samo stało się ze związanym z nimi kodem JavaScript.

- 3 Zapisz plik i ponownie wyświetl stronę w trybie aktywnym, aby sprawdzić zachowanie tekstu.

Tekst nie wyzwała już zachowania *Swap Image (Zamień obraz)*. Aby przypisać zachowanie do łącza, należy najpierw zdefiniować dla nagłówka łącze lub łącze tymczasowe.

## Dodawanie zachowań do łącza

Nawet jeśli łącze nie prowadzi do innego dokumentu, możemy dodać do niego zachowanie.

- 1 Zaznacz fragment *Venice: City of Canals*. Wpisz # w polu *Link (Łącze)* znajdującym się w panelu *Properties (Właściwości)*, po czym naciśnij *Enter (Return)* w Mac OS), aby utworzyć łącze zastępcze.

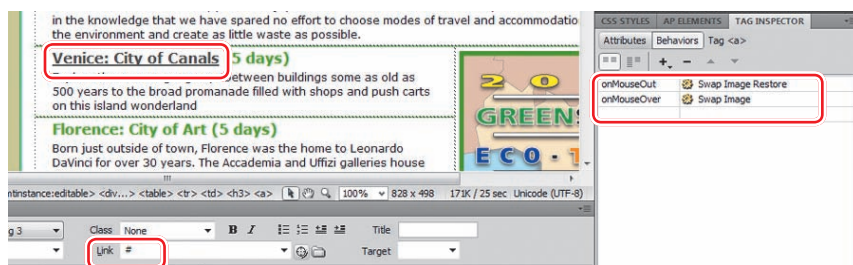
- 2 Umieść kursor wewnątrz łącza, po czym kliknij ikonę *Add Behavior (Dodaj zachowanie)* znajdującą się w panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)*. Wybierz z listy opcję *Swap Image (Zamień obraz)*.

Jeśli kursor pozostanie w dowolnym miejscu łącza, zachowanie zostanie przypisane do całej zawartości znacznika.

- 3 W oknie dialogowym *Swap Image (Zamień obraz)* zaznacz opcję *image "ecotour" (Obraz „ecotour”)*. Kliknij przycisk *Browse (Przeglądaj)* i wybierz plik *venice.jpg*, znajdujący się w folderze *images*. Kliknij przycisk *OK (Choose)* w Mac OS).

- 4 W oknie dialogowym *Swap Image (Zamień obraz)* zaznacz obie opcje *Preload Images (Wczytaj wstępnie obrazy)* oraz *Restore Images onMouseOut (Przywracaj obrazy przy zdarzeniu onMouseOut)*, po czym kliknij *OK*.

W panelu *Tag Inspector (Inspektor znaczników)* wyświetlone zostały zdarzenia *Swap Image (Zamień obraz)* oraz *Swap Image Restore (Przywróć zamieniony obraz)*. Jako że zachowanie przywracające obraz zostało zdefiniowane od razu, Dreamweaver, w ramach zwiększania efektywności, sam zadbał o przywrócenie stanu pierwotnego.



- 5 Zaznacz tekst *Florence: City of Art* i nadaj mu właściwości łącza (wpisując #). Przypisz do niego zachowanie *Swap Image (Zamień obraz)* i wybierz z folderu *images* obraz *florence.jpg*.
- 6 Powtórz punkt 5. w przypadku tekstu *Sienna: City of Beauty*. Tym razem wybierz obraz *sienna.jpg*.
- 7 Powtórz punkt 5. dla tekstu *Rome: City of Magic*. Wybierz obraz *rome.jpg*.

Ponieważ wygląd łączy nie pasuje do kolorystyki serwisu, utworzymy teraz własną regułę CSS, aby poprawić formatowanie.

- 8 Umieść kursor w dowolnym łączy reagującym na przesuwanie kursora. Zaznacz regułę `.content h3` w arkuszu stylów *mygreen\_styles.css*. Kliknij ikonę *New CSS Rule (Nowa reguła CSS)* znajdującą się w panelu *CSS Styles (Style CSS)*.
- 9 Wpisz `.content h3` w polu *Selector Name (Nazwa selektora)*. Wpisz `#090` polu *Color* znajdującym się w kategorii *Type (Typ)*. Kliknij przycisk *OK*.
- 10 Zapisz plik i przetestuj zachowania w trybie aktywnym. Zachowanie *Swap Image (Zamień obraz)* działa poprawnie w przypadku wszystkich łączy.
- 11 Zamknij dokument *travel.html*.

Dreamweaver umożliwia nie tylko stosowanie przyciągających wzrok efektów, ale również pozwala na tworzenie elementów strukturalnych, dzięki którym możesz zaoszczędzić sporo miejsca na stronie i nadać jej bardziej interaktywny styl.

## Tworzenie paneli harmonijkowych Spry

Panele harmonijkowe Spry porządkują znaczną ilość informacji wyświetlanej za pomocą kilku zwartych paneli. Poszczególne zakładki są zwykle umieszczone jedna nad drugą. Po kliknięciu każdej z nich wyświetlany jest odpowiedni panel. Jeżeli jego zawartość wykracza poza rozmiar strony, wyświetlany jest pasek przewijania.

Najpierw obejrzymy gotową stronę.

- 1 W panelu *Files (Pliki)* zaznacz plik *tips\_finished.html* znajdujący się w folderze *lesson11* i wyświetl jego podgląd w domyślnej przeglądarce. Informacje zawarte na stronie znalazły się w trzech panelach harmonijkowych Spry.
- 2 Otwórz i zamknij kolejne panele, klikając ich paski tytułowe.
- 3 Zamknij okno przeglądarki, aby powrócić do programu Dreamweaver.

## Wstawianie paneli harmonijkowych Spry

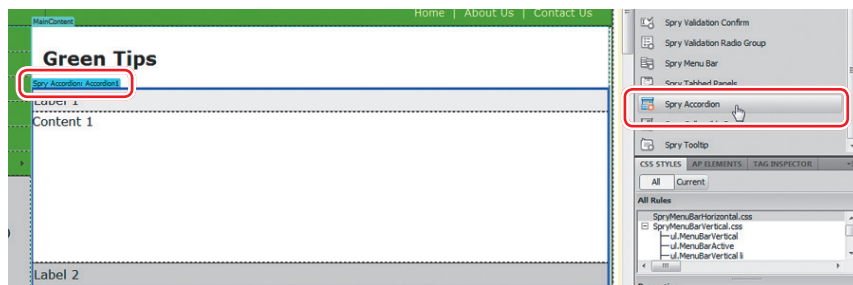
Kolejne ćwiczenie polegało będzie na umieszczeniu na stronie paneli harmonijkowych.

- 1 Otwórz plik *tips.html*.
- 2 Umieść kursor w nagłówku *At Home* i zaznacz selektor znacznika `<h2>`. Naciśnij klawisz *Delete*.
- 3 Umieść kursor w pierwszym wierszu listy *Wash clothes in cold water* i zaznacz selektor znacznika `<ul>`. Naciśnij *Ctrl+X* (*Cmd+X* w Mac OS), aby wyciąć całą listę.
- 4 Umieść kursor na końcu nagłówka *Green Tips* i naciśnij *Enter* (*Return* w Mac OS), aby utworzyć nowy akapit.

● **Uwaga:** Jeśli dopiero rozpocząłeś pracę z książką, przejdź do „Wstępu”, gdzie w podrozdziale „Szybki start” omówiono sposób postępowania w takiej sytuacji. Potem możesz rozpocząć wykonywanie ćwiczeń opisanych w niniejszej lekcji.

- 5 Kliknij przycisk *Spry Accordion* (*Harmonijka Spry*) znajdujący się w panelu *Insert* (*Wstaw*) w kategorii *Spry*.

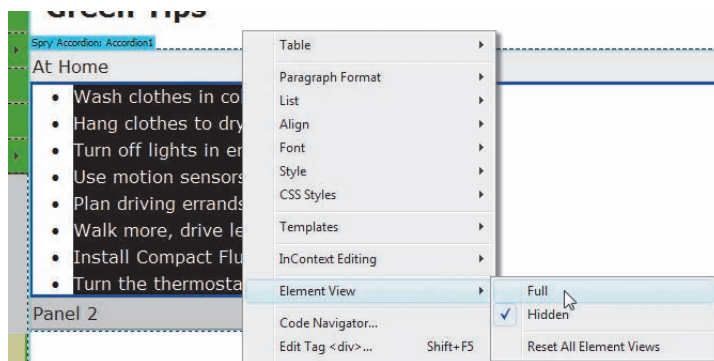
Program Dreamweaver umieści w projekcie domyślny obiekt typu *Spry Accordion* (*Harmonijka Spry*). Obiekt ten zawiera początkowo dwa panele, a górny z nich jest domyślnie otwarty. Podobnie jak pasek menu Spry, otoczony jest błękitną ramką z napisem *Spry Accordion: Accordion1* (*Harmonijka Spry: Accordion1*).



- 6 Zaznacz zastępczy napis *Label 1* (*Etykieta 1*) i wpisz **At home**, aby zastąpić tekst.
- 7 Zaznacz tymczasowy napis *Content 1* (*Zawartość 1*), po czym naciśnij klawisze *Ctrl+V* (*Cmd+V* w Mac OS), aby wkleić listę punktowaną.

Będziesz mógł zobaczyć tylko fragment dodanej zawartości, ponieważ w trybie *Design* (*Projekt*) przewijanie jest nieaktywne.

- 8 Aby wyświetlić lub edytować zawartość panelu, należy kliknąć panel dwukrotnie, lub kliknąć go prawym przyciskiem myszy. Następnie należy wydać polecenie *Element View/Full* (*Widok elementu/Pełny*).



- 9 Usuń nagłówek *At Work*. Zaznacz i wytnij kolejną listę `<ul>`, która zawiera wskazówki dotyczące postępowania w miejscu pracy.
- 10 Przesuń kursor nad paskiem *Label 2* (*Etykieta 2*) i jeśli to konieczne, kliknij ikonę przedstawiającą oko (👁️), aby otworzyć drugi panel.

- 11 Zaznacz zastępczy napis *Label 2 (Etykieta 2)* i wpisz **At Work**.
- 12 Zaznacz napis tymczasowy *Content 2* i wklej ze schowka element `<ul>`.

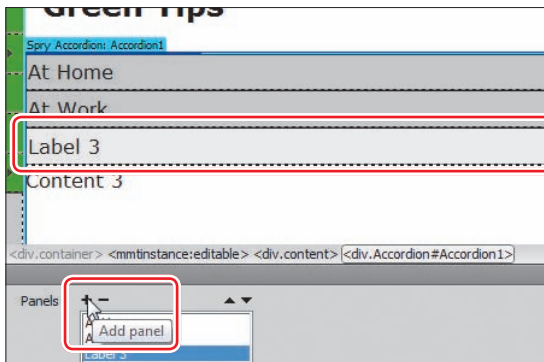
Dwa panele są już gotowe, jednak aby ukończyć tworzenie panelu harmonijkowego, w kolejnym ćwiczeniu dodamy trzeci panel.

## Wstawianie dodatkowych paneli

Za pomocą panelu *Properties (Właściwości)* możemy dodawać lub usuwać poszczególne panele.

- 1 Zaznacz na stronie niebieską zakładkę znajdującą się nad panelem *Accordion1*.
- 2 Kliknij ikonę *Add Panel* w panelu *Properties (Właściwości)*.

Harmonijka Spry otrzymała nowy panel.



- 3 W oknie dokumentu usuń nagłówek *In the Community*, po czym zaznacz i wytnij listę `<ul>` zawierającą wskazówki dotyczące postępowania w społeczności.
- 4 Zaznacz tekst zastępczy *Label 3 (Etykieta 3)* i wpisz **In the Community**. Następnie wklej listę wypunktowaną do zawartości nowego panelu.
- 5 Zapisz plik i kliknij *OK* we wszystkich oknach dialogowych, jakie się pojawią.

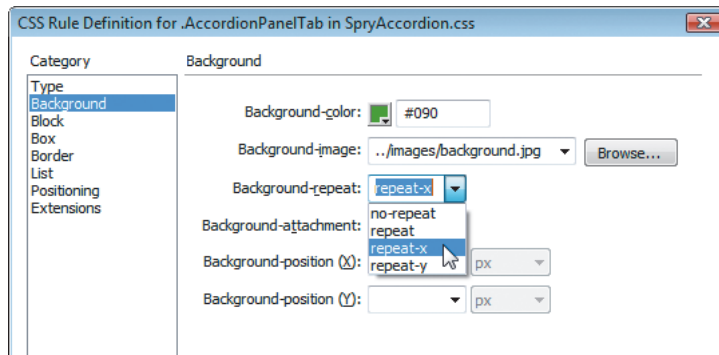
W ćwiczeniu tym utworzyłeś panel harmonijkowy Spry, dodałeś do niego zawartość i dodatkową zakładkę. W tym przypadku informacje potrzebne do uzupełnienia treści paneli znajdowały się już na stronie, ale możliwe jest też bezpośrednie wpisywanie zawartości. Ponadto można skopiować materiał z innych źródeł, na przykład z dokumentów utworzonych między innymi w programie Microsoft Word, TextEdit czy Notepad.

Kolejne zadanie będzie polegało na dodaniu stylów CSS do paneli harmonijkowych Spry.

## Dostosowywanie paneli harmonijkowych Spry

Podobnie jak inne obiekty typu Spry, również panele harmonijkowe są połączone z arkuszami CSS. W kolejnym ćwiczeniu zmodyfikujesz wygląd paneli i zmienisz kolorystykę zakładek.

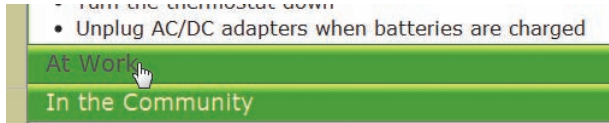
- 1 Umieść kursor w etykiecie zakładki *At Home* i sprawdź, jakie znaczniki i w jakiej kolejności wyświetlone są w dolnej części okna dokumentu.  
Zakładki są sformatowane za pomocą klasy `.AccordionPanelTab`.
- 2 Odszukaj arkusz stylów *SpryAccordion.css* w panelu *CSS Styles (Style CSS)* i wyświetl jego zawartość. Kliknij dwukrotnie regułę `.AccordionPanelTab`, aby ją edytować.
- 3 Wpisz **120%** w polu *Font-size* w kategorii *Type (Typ)*, zaś w polu *Color* wpisz **#FFC**.
- 4 Wybierz kategorię *Background (Tło)*. W polu *Background-color* zmień kolor na **#090**.  
Kliknij przycisk *Browse (Przeglądaj)* znajdujący się obok pola *Background-image* i wybierz plik *background.jpg*.  
Wybierz opcję *repeat-x* z listy *Background-repeat*.



- 5 Przejdź do kategorii *Box (Pole)* i wpisz **15 px** w polu *Left* w sekcji *Padding*.
- 6 W kategorii *Border (Krawędź)* zmień kolor w polu *Top* w sekcji *Color* na **#060**.  
Zmień również kolor dolnej krawędzi, wpisując **#090** w polu *Bottom* sekcji *Color*.  
Kliknij przycisk **OK**.

- 7 Zapisz wszystkie pliki i wyświetl dokument w widoku aktywnym. Sprawdź zachowanie panelu harmonijkowego.

Poziome zakładki wykazują zachowanie `hover` — po umieszczeniu nad nimi kursora tekst przybiera szary kolor, który nie pasuje jednak do zielonego tła zakładki.



- 8 Powróć do trybu *Design (Projekt)* i przeanalizuj arkusz stylów panelu harmonijkowego. Spróbuj odnaleźć regułę, która odpowiada za zachowanie `hover`. Efekt `hover` jest zdefiniowany w dwóch regułach. Jedna dotyczy sytuacji, kiedy panel jest zamknięty (`.AccordionPanelTabHover`), zaś druga definiuje ten efekt dla otwartego panelu (`.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTabHover`).
- 9 Kliknij dwukrotnie etykietę `.AccordionPanelTabHover`. Zmień wartość pola *Color* w kategorii *Type (Typ)* na `#FFC`. Wpisz `#060` w polu *Background-color* znajdującym się w kategorii *Background (Tło)*. Wybierz opcję *none* w polu *Background-image*. Kliknij przycisk *OK*.
- 10 Powtórz krok 9. dla reguły `.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTabHover`. Zwróć uwagę na dwie reguły znajdujące się w dolnej części arkusza stylów panelu harmonijkowego. Zawierają one wyraz *focused*, który określa zachowanie odsyłaczy identyczne jak efekt `hover`, z wyjątkiem sposobu aktywacji. W tym przypadku jest to naciśnięcie klawisza *Tab* lub klawiszy strzałek, dzięki którym można poruszać się na stronie bez korzystania z myszy. Reguły te mogą zakłócić formatowanie efektu `hover`, dlatego zmienimy niektóre z ich ustawień.
- 11 Powtórz krok 9. dla reguł `.AccordionFocused .AccordionPanelTab` oraz `.AccordionFocused .AccordionPanelOpen .AccordionPanelTab`. Po otwarciu paneli, nie mieści się w nich cała zawartość list. Można to zmienić, dostosowując za pomocą reguł CSS również wysokość paneli.
- 12 Umieść kursor wewnątrz listy punktowanej i zwróć uwagę na nazwy i kolejność selektorów. Zawartość panelu jest sformatowana za pomocą klasy `.AccordionPanelContent`.
- 13 Wybierz `.AccordionPanelContent` z listy panelu *CSS Styles (Style CSS)*. W sekcji *Properties (Właściwości)* znajdującej się poniżej zmień wartość w polu *height* na **450 px**. Nowa wysokość jest wystarczająca, aby wyświetlić większość zawartości panelu, bez konieczności jego przewijania.



- 14 Zapisz wszystkie pliki i sprawdź działanie panelu na stronie, po jej wyświetleniu w domyślnej przeglądarce.



Udało Ci się utworzyć schemat kolorystyczny panelu harmonijkowego, który jest zgodny z kolorystyką całej strony. Zmieniłeś wysokość poszczególnych paneli, aby wyświetlić całą zawartość panelu, bez konieczności jego przewijania. Komponenty Spry umożliwiają umieszczenie na stronie dużej ilości tekstu w zwartej i ciekawej formie.

## Pytania kontrolne

- 1 Jakie korzyści wynikają ze stosowania zachowań programu Dreamweaver?
- 2 Opisz trzy czynności, jakie należy wykonać, aby utworzyć zachowanie programu Dreamweaver.
- 3 Dlaczego każdy obrazek powinien otrzymać atrybut ID, zanim przypiszemy do niego zachowanie?
- 4 Co to są „panele harmonijkowe” Spry?
- 5 W jaki sposób można dodać nową zakładkę do panelu harmonijkowego Spry?

## Odpowiedzi

- 1 Zachowania programu Dreamweaver umożliwiają szybkie i łatwe umieszczenie na stronie interaktywnej funkcjonalności.
- 2 Aby zdefiniować zachowanie programu Dreamweaver, należy utworzyć lub zaznaczyć obiekt wyzwalający, wybrać interesujące nas zachowanie i określić jego parametry.
- 3 Atrybut ID ułatwia wybór właściwego obrazka podczas definiowania określonego zachowania.
- 4 Panele harmonijkowe Spry to zestawy co najmniej dwóch paneli, które można elastycznie ukrywać i wyświetlać wraz z zawartością.
- 5 Zaznacz panel w oknie dokumentu i kliknij ikonę *Add Panel* w interfejsie Spry wyświetlonym w panelu *Properties* (*Właściwości*).



# ADOBE® DREAMWEAVER® CS5/CS5 PL OFICJALNY PODRĘCZNIK

Pojawienie się Dreamweavera w 1997 roku było dla sieci prawdziwą rewolucją! Od tego momentu tworzenie profesjonalnych stron internetowych stało się dostępne dla wszystkich, nawet dla tych użytkowników, którzy nie mają pojęcia o językach programowania i pisaniu kodu. Dreamweaver umożliwia bowiem projektowanie stron WWW w trybie graficznym, zapewniając jednak możliwość pełnej kontroli nad kodem źródłowym. Dzięki temu szybko i bez problemu (a co najważniejsze, samodzielnie) możesz dziś zbudować i skonfigurować w pełni funkcjonalną statyczną lub dynamiczną witrynę. Mało tego! Z tym programem możesz wzbogacać gotowe strony o grafikę, tekst i animacje, tworzyć interaktywne aplikacje internetowe

oraz umieszczać na serwerze witryny WWW i sprawnie nimi zarządzać. A w najnowszej wersji znajdziesz także mocno ulepszone, zaktualizowane początkowe układy CSS, które jeszcze bardziej ułatwią Ci projektowanie stron i zapewnią pełną zgodność z sieciovymi standardami.

Dzięki tej książce opanowanie możliwości Dreamweavera nie sprawi Ci najmniejszych trudności. Ta zawierająca oryginalne materiały szkoleniowe Adobe książka ze znanej i bestsellerowej serii „Oficjalny podręcznik” obejmuje siedemnaście praktycznych lekcji obsługi programu, przejrzyste instrukcje krok po kroku i pliki umożliwiające sprawne wykonanie opisanych ćwiczeń. Dzięki niej bez problemu zaczniesz poruszać się w przestrzeni roboczej programu, a także konfigurować i dostosowywać ją do realizowanych zadań. Błyskawicznie opanujesz podstawy języka HTML i CSS oraz najlepsze sposoby na tworzenie kodu za pomocą Dreamweavera. Dowiesz się, jak projektować makietę czy formularze i tworzyć szablony witryn internetowych, a potem zobaczysz, jak pracować z tekstem, listami, tabelami oraz elementami graficznymi. Już wkrótce zaczniesz samodzielnie projektować interaktywne i dynamiczne strony WWW, bez trudu umieszcać na nich animacje we Flashu oraz publikować gotowe serwisy w internecie. Ponadto każda z zawartych w podręczniku lekcji kończy się podsumowaniem umożliwiającym sprawdzenie i gruntowne utwardzenie umiejętności zdobytych w trakcie lektury.

Przed Tobą siedemnaście praktycznych lekcji tworzenia stron za pomocą Adobe Dreamweavera CS5:

Lekcja 1. Dostosowanie przestrzeni roboczej

Lekcja 2. Podstawy języka HTML

Lekcja 3. Podstawy CSS

Lekcja 4. Wstęp do programu Dreamweaver CS5

Lekcja 5. Projektowanie makiet

Lekcja 6. Kaskadowe arkusze stylów (CSS)

Lekcja 7. Tworzenie szablonów

Lekcja 8. Praca z tekstem, listami i tabelami

Lekcja 9. Elementy graficzne

Lekcja 10. Nawigacja

Lekcja 11. Projektowanie interaktywnych stron WWW

Lekcja 12. Praca z obiektami programu Flash

Lekcja 13. Projektowanie formularzy

Lekcja 14. Praca z danymi online

Lekcja 15. Tworzenie dynamicznych stron WWW

Lekcja 16. Praca z kodem

Lekcja 17. Publikowanie strony w internecie

**Opanuj Dreamweavera CS5 – poznaj najszybszy sposób  
na stworzenie własnej, profesjonalnej strony internetowej!**



**Helion**

Sprawdź najnowsze promocje:

🔴 <http://helion.pl/promocje>

Książki najchętniej czytane:

🔴 <http://helion.pl/bestsellery>

Zamów informacje o nowościach:

🔴 <http://helion.pl/nowosci>

**Helion SA**

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel.: 32 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)

<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

Nr katalogowy: 5772



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

**0 801 339900**



**0 601 339900**

Cena 89,00 zł

ISBN 978-83-246-2916-9



9 788324 629169

**Informatyka w najlepszym wydaniu**