

macromedia® **DREAMWEAVER™3**

Guida all'uso di Dreamweaver



Marchi di fabbrica

Macromedia, il logo Macromedia, il logo Made With Macromedia, Authorware, Backstage, Director, Extreme 3D e Fontographer sono marchi di fabbrica registrati e Afterburner, AppletAce, Authorware Interactive Studio, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, DECK II, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Extreme 3D, Flash, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Lingo, Macromedia xRes, MAGIC, Power Applets, Priority Access, SoundEdit, Shockwave, Showcase, Tools to Power Your Ideas e Xtra sono marchi di fabbrica di Macromedia, Inc. Gli altri nomi di prodotto, logotipi, design, titoli, parole o espressioni citati in questa pubblicazione possono essere marchi di fabbrica, marchi di servizio o nomi commerciali di Macromedia, Inc. o di altre entità e possono essere registrati in alcune giurisdizioni.

Declinazione di responsabilità di Apple

APPLE COMPUTER, INC. NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA, NÉ IMPLICITA NÉ ESPLICITA, SUL PACCHETTO SOFTWARE ACCLUSO, SULLA SUA COMMERCIALIZZABILITÀ E SULLA SUA IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. POICHÉ L'ESCLUSIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE NON È CONSENTITA IN ALCUNI STATI, L'ESCLUSIONE SOPRA RIPORTATA POTREBBE NON ESSERE VALIDA IN ALCUNI CASI. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE DIRITTI LEGALI SPECIFICI. GLI EVENTUALI DIRITTI AGGIUNTIVI VARIANO DA STATO A STATO.

Copyright © 1999 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto, tradotto o convertito in qualunque formato elettronico o leggibile da macchine, né integralmente né parzialmente, senza il previo consenso scritto di Macromedia, Inc. Numero di parte ZDW30M100IT

Contributi

Gestione del progetto: Sheila McGinn

Autori: Kim Diezel, Jed Hartman, Lori Hylan e Marcelle Taylor

Progettazione multimediale e produzione: John “Zippy” Lehnus e Noah Zilberberg

Progettazione della Guida in linea: Lori Hylan

Editing: Anne Szabla e Rosana Francescato

Design della Guida in linea e produzione: Chris Basmajian e Noah Zilberberg

Localizzazione: Kristin Conradi

Un ringraziamento speciale a Heidi Bauer, Karen Catlin, Rob Christensen, Margaret Dumas, Jean Fitzgerald, Karen Gee, Jed Hartman, Steven Johnson, Sho Kuwamoto, Jay London, Joe Marini, Lisa Miller, Bob Tartar, Yoko Vogt, Scott Richards, Peter von dem Hagen, Raymond Lim, Daniel Di Gallo, Yoko Vogt, Marta Farinati, Anna Palmisano, Alessandro Daprà, Richard Verdoni, Victor Grigorieff, Linda Page, Rubric Inc., e ai team di progettazione e QA di Dreamweaver.

Prima edizione: dicembre 1999

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103 Stati Uniti

INDICE GENERALE

INTRODUZIONE

Guida introduttiva	9
Requisiti di sistema	10
Installazione di Dreamweaver	10
Visita guidata di Dreamweaver	11
Da dove iniziare	14
Convenzioni tipografiche	15
Novità di Dreamweaver 3	16
HTML e tecnologie Web: risorse da consultare	19

CAPITOLO 1

Esercitazione di Dreamweaver	21
Creazione di una cartella per il sito dell'esercitazione	24
Definizione di un sito locale	25
Creazione della home page del sito Scaal	26
Creazione di un layout di pagina	28
Creazione di un'immagine rollover	38
Importazione di un documento HTML di Word	42
Formattazione del testo mediante gli stili HTML	44
Creazione di una mappa visiva del sito	46
Creazione di un collegamento	48
Creazione di un modello	51
Creazione di un menu di collegamento	57
Prova del sito	59

CAPITOLO 2

Elementi fondamentali di Dreamweaver	61
Preferenze	71
Uso di Dreamweaver con altre applicazioni	72

CAPITOLO 3

Creazione di siti e documenti. 73

Pianificazione di un sito	75
Creazione di un sito locale.	76
Modifica e aggiornamento di un sito esistente	78
Visualizzazione e apertura di un file nella finestra Sito	79
Eliminazione di un sito dall'elenco dei siti.	84
Creazione e modifica di un documento HTML	84
Aggiunta di testo e inserimento di oggetti	86
Selezione di un elemento nella finestra del documento	89
Scelta dei colori.	90
Colori web-safe	92
Proprietà dei documenti	92
Tavolozza Cronologia	94
Annullamento delle modifiche	95
Automazione delle operazioni	96
Uso dei riferimenti visivi nel processo di progettazione	102
Interattività e animazione	105
Visualizzazione e modifica del contenuto dell'intestazione.	105

CAPITOLO 4

Collegamenti e navigazione. 107

Creazione di un collegamento	112
Creazione di un menu di collegamento	120
Creazione di una barra di navigazione	122
Visualizzazione della struttura del sito	125
Gestione dei collegamenti	133
Applicazione di un comportamento ad un collegamento.	136

CAPITOLO 5

Gestione del sito 137

Impostazione di un sito remoto.	138
Finestra Sito	142
Sistema di deposito/ritiro	146
Scaricamento e caricamento dei file.	149
Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti	152
Ricerca e sostituzione	154
Creazione di un sito compatibile con più browser	162
Uso dei comportamenti per rilevare i browser e i plugin	163
Prova del sito.	164
Design Notes	170

CAPITOLO 6

Formattazione del testo 175

Formattazione del testo mediante i tag HTML	176
Creazione di un elenco	181
Formattazione del testo mediante gli stili HTML	182
Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS	186
Conversione di uno stile CSS in tag HTML	194
Controllo ortografico	196

CAPITOLO 7

Inserimento di immagini. 197

Inserimento di un'immagine	198
Proprietà delle immagini	199
Uso di un editor di immagini esterno	203
Creazione di un rollover	206
Operazioni con i file HTML di Fireworks	207
Creazione di una mappa immagine	208
Applicazione di un comportamento ad un'immagine.	211

CAPITOLO 8

Creazione di tabelle 213

Inserimento di una tabella.	214
Selezione degli elementi di una tabella.	217
Formattazione di una tabella	219
Copiare e incollare celle.	224
Ridimensionamento di tabelle e celle.	226
Aggiunta ed eliminazione di righe e colonne	227
Ordinamento di una tabella	231
Esportazione dei dati di una tabella	232

CAPITOLO 9

Livelli. 233

Creazione di un livello.	234
Modifica di un livello	241
Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli	246
Modifica della visibilità dei livelli	246
Livelli e tabelle	247
Linee temporali	251
Azioni di comportamento per il controllo delle linee temporali	261

CAPITOLO 10

Frame 263

Creazione dei frame	264
Selezione di un frame o di un set di frame	267
Salvataggio dei file di un frame e di un set di frame	268
Proprietà dei frame e dei set di frame	269
Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti	276
Creazione di contenuto senza frame	277
Uso dei comportamenti con i frame	278

CAPITOLO 11

Inserimento di oggetti multimediali 279

Uso di un editor multimediale esterno	280
Uso delle Design Notes con gli oggetti multimediali	281
Inserimento di un filmato Shockwave	282
Proprietà dei filmati Shockwave	283
Inserimento di un filmato Flash	284
Proprietà dei filmati Flash	284
Inserimento e modifica di un oggetto Aftershock	286
Inserimento di un oggetto Generator	287
Inserimento di un plugin di Netscape Navigator	288
Proprietà dei plugin di Netscape Navigator	288
Esecuzione di un plugin nella finestra del documento	289
Risoluzione dei problemi dei plugin di Netscape Navigator	290
Inserimento di un controllo ActiveX	290
Proprietà ActiveX	291
Inserimento di un'applet Java	292
Proprietà delle applet Java	292
Parametri	293
Uso dei comportamenti per controllare gli oggetti multimediali	294

CAPITOLO 12

Comportamenti 295

Finestra di ispezione Comportamenti	296
Eventi	296
Applicazione di un comportamento	299
Applicazione di un comportamento ad una linea temporale	300
Modifica di un comportamento	301
Creazione di nuove azioni	301
Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti	301
Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver	302
Aggiornamento di un comportamento	330

CAPITOLO 13

Modifica del codice HTML 331

Roundtrip HTML	331
Finestra di ispezione Origine HTML	332
Modifica di un tag HTML nella finestra del documento	334
Preferenze Formato HTML	340
Ottimizzazione del codice HTML	344
Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word	346
Correzione di codice non valido	347
Editor HTML esterni	348
Inserimento di uno script	351
Inserimento di un commento	352

CAPITOLO 14

Modelli e librerie. 353

Creazione di un modello	354
Definizione delle aree modificabili di un modello	356
Creazione di un documento basato su un modello	362
Elaborazione di un modello e aggiornamento del sito	363
Importazione ed esportazione del contenuto XML	364
Voci di libreria	367
Server-side includes	374

CAPITOLO 15

Moduli. 377

Creazione di un modulo	378
Aggiunta di un oggetto ad un modulo	379
Elaborazione di un modulo	380
Uso dei comportamenti con i moduli	381

CAPITOLO 16

Personalizzazione di Dreamweaver 383

Modifica della tavolozza Oggetti	384
Creazione di un oggetto semplice	385
Modifica del tipo di file predefinito	386
Personalizzazione dei menu di Dreamweaver	387
Personalizzazione dell'aspetto delle finestre di dialogo	391
Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML	392
Profili di browser	394
Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali	397
Personalizzazione dell'interpretazione e dell'aspetto dei tag di terze parti	399

APPENDICE A

Scorciatoie da tastiera	405
Menu File	405
Menu Modifica	406
Quick Tag Editor	406
Tavolozza Cronologia	407
Modifica del testo	407
Formattazione del testo	408
Ricerca e sostituzione del testo	408
Operazioni con le tabelle	409
Operazioni con i frame	409
Operazioni con i livelli	410
Operazioni con le linee temporali	411
Operazioni con le immagini	411
Gestione dei collegamenti ipertestuali	411
Anteprima nei browser	412
Gestione del sito e FTP	412
Mappa del sito	413
Esecuzione dei plugin	413
Visualizzazione degli elementi di pagina	414
Operazioni con i modelli	414
Inserimento di oggetti	414
Apertura e chiusura di finestre, tavolozze e finestre di ispezione	415
Guida in linea	415
Elenco delle scorciatoie da tastiera	416

INDICE ANALITICO 421



INTRODUZIONE

Guida introduttiva

.....

Dreamweaver è un editor visivo professionale per la creazione e la gestione di pagine e siti Web. Con Dreamweaver si possono creare e modificare facilmente pagine Web supportate da piattaforme e browser multipli.

Dreamweaver offre strumenti di progettazione e layout avanzati e permette di utilizzare funzionalità HTML dinamiche come i comportamenti e i livelli animati senza scrivere una sola riga di codice. Il controllo del browser di destinazione verifica il lavoro creato per individuare gli eventuali problemi di compatibilità con le piattaforme e i browser più diffusi. La tecnologia Roundtrip HTML di Macromedia consente di importare i documenti HTML senza riformattare il codice. Inoltre, grazie alle nuove funzionalità di Dreamweaver, è possibile ottimizzare e riformattare il codice HTML in base alle proprie necessità.

Dreamweaver offre ampie possibilità di personalizzazione. È possibile creare oggetti e comandi personalizzati, modificare i menu e le scorciatoie da tastiera e perfino utilizzare JavaScript per integrare nuovi comportamenti e nuove finestre di ispezione Proprietà.

Requisiti di sistema

Per l'esecuzione di Dreamweaver sono previsti i requisiti hardware e software indicati di seguito.

Microsoft Windows:

- Processore Intel Pentium o equivalente da almeno 120 MHz con Windows 95, Windows 98 o Windows NT versione 4.0 o successiva
- 32 MB di memoria RAM più 20 MB di spazio libero sul disco rigido
- Monitor a colori con una risoluzione di 800 x 600 pixel
- Unità CD-ROM

Macintosh:

- Power Macintosh con Mac OS versione 8.1 o successiva
- 32 MB di memoria RAM più 20 MB di spazio libero sul disco rigido
- Monitor a colori con una risoluzione di 800 x 600 pixel
- Unità CD-ROM

Installazione di Dreamweaver

Per installare Dreamweaver in ambiente Windows o su Macintosh, procedere nel modo descritto di seguito.

Per installare Dreamweaver:

- 1 Inserire il CD di Dreamweaver nell'unità CD-ROM del computer.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - In Windows, scegliere Avvio > Esegui. Fare clic su Sfoglia e scegliere il file Setup.exe sul CD di Dreamweaver. Fare clic su OK nella finestra di dialogo Esegui per avviare l'installazione.
 - Sul Macintosh, fare doppio clic sull'icona del programma di installazione di Dreamweaver.
- 3 Seguire le istruzioni a video.
- 4 Se viene richiesto dal programma di installazione, riavviare il computer.

Visita guidata di Dreamweaver

Il pacchetto di Dreamweaver contiene una serie di risorse che consente di orientarsi rapidamente all'interno del programma e di acquisire dimestichezza con la creazione di pagine e siti Web. Queste risorse comprendono la Guida in linea HTML visualizzata nel browser, i filmati Show Me, l'esercitazione e un manuale stampato. È inoltre possibile visitare il sito Web di Dreamweaver, che viene aggiornato periodicamente.

Visita guidata e filmati Show Me

I filmati Show Me della Guida in linea di Dreamweaver illustrano alcune delle principali funzionalità del programma per mezzo di animazioni. La visita guidata contiene tutti i filmati Show Me secondo una sequenza predefinita.

È inoltre possibile visualizzare i singoli filmati nelle sezioni di cui fanno parte. Nel sommario della Guida in linea, l'icona illustrata di seguito indica la presenza di un filmato Show Me all'interno di un argomento:



I filmati Show Me necessitano del plugin Shockwave, che viene fornito sul CD di Dreamweaver. Se la propria copia di Dreamweaver è stata acquistata elettronicamente, è possibile scaricare l'ultima versione del plugin Shockwave dal sito Web Macromedia all'indirizzo <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>.

Guida in linea di Dreamweaver

La Guida in linea HTML di Dreamweaver fornisce informazioni complete su tutte le funzionalità del programma. Per la visualizzazione della Guida si consiglia vivamente di utilizzare uno dei seguenti browser:

- In Windows: Netscape Navigator versione 4.0 o successiva oppure Microsoft Internet Explorer versione 4.0 o successiva.
- Su Macintosh: Netscape Navigator versione 4.0 o successiva (si sconsiglia l'uso di Internet Explorer per Macintosh, poiché questa versione del programma non è in grado di riprodurre i filmati Show Me).

Se si utilizza un browser 3.0, è possibile visualizzare tutti gli argomenti della Guida, ma non sono disponibili alcune funzioni, ad esempio quella di ricerca.

Poiché la Guida in linea HTML di Dreamweaver fa un ampio uso di JavaScript, verificare che JavaScript sia abilitato nel browser in uso. Se si prevede di utilizzare la funzione di ricerca, è necessario abilitare anche Java.

La Guida in linea di Dreamweaver comprende gli elementi descritti di seguito:

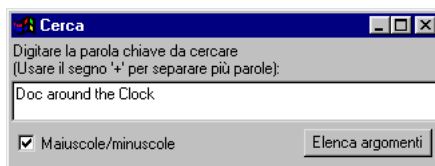
Sommario Elenca tutte le informazioni suddivise per argomento. Per visualizzare gli argomenti subordinati, fare clic sulle voci di livello superiore.

Indice analitico Elenca i termini principali della Guida per consentire all'utente di accedere agli argomenti correlati.

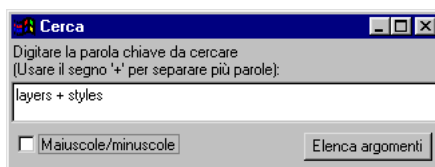
Funzione di ricerca Consente di trovare la stringa desiderata nel testo degli argomenti. Questa funzione necessita di un browser 4.0 con Java abilitato.

Nota: quando si fa clic su Cerca, è possibile che venga visualizzata una finestra di sicurezza Java con la richiesta di autorizzazione alla lettura dei file del disco rigido. La ricerca può essere eseguita solo se si concede questa autorizzazione. L'applet non scrive nulla sul disco rigido e non legge alcun file al di fuori della Guida in linea HTML.

- Per cercare una frase, è sufficiente digitarla nel campo di testo.



- Per individuare i file che contengono due parole chiave, ad esempio *livelli* e *stili*, separare i due termini ricercati con un segno più (+).



Guida sensibile al contesto Il pulsante della Guida, visualizzato nelle finestre, finestre di dialogo, finestre di ispezione e tavolozze, consente di accedere agli argomenti correlati della Guida.

Fare clic qui per aprire la Guida.



Barra di navigazione Contiene dei pulsanti che consentono di spostarsi da un argomento all'altro. I pulsanti Precedente e Successivo consentono di passare all'argomento precedente o successivo all'interno della stessa sezione (seguendo l'ordine definito nel sommario).



Esercitazione di Dreamweaver

L'esercitazione di Dreamweaver è il punto di partenza ideale per gli utenti che non hanno molta esperienza nello sviluppo di siti Web. L'esercitazione spiega come modificare un sito Web di esempio utilizzando alcune delle funzioni più utili e potenti di Dreamweaver. L'esercitazione è disponibile sia nella Guida in linea che nella guida *Uso di Dreamweaver*.

Uso di Dreamweaver (manuale stampato)

Il manuale stampato *Uso di Dreamweaver* rappresenta un'alternativa alla Guida in linea. Tuttavia, tenere presente che alcuni argomenti relativi ad opzioni del programma non sono inclusi in questo manuale. Per informazioni su questi argomenti, consultare la Guida in linea.

Manuale Estensione di Dreamweaver

Il manuale e la Guida in linea *Estensione di Dreamweaver* forniscono informazioni sul modello DOM (Document Object Model) e sulle API (Application Programming Interface) di Dreamweaver per consentire agli sviluppatori JavaScript e C di creare oggetti, comandi, finestre di ispezione Proprietà, comportamenti e convertitori.

Centro di assistenza per Dreamweaver

Il sito Web del centro di assistenza per Dreamweaver viene aggiornato regolarmente in modo da offrire informazioni sempre aggiornate su Dreamweaver, consigli di utenti esperti, informazioni su argomenti avanzati, esempi, suggerimenti e aggiornamenti. Visitando questo sito con una certa frequenza si possono conoscere tutte le novità relative a Dreamweaver e imparare a sfruttare tutte le potenzialità del programma. L'indirizzo del sito è <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.

Da dove iniziare

Questa guida si rivolge ad utenti che hanno livelli di esperienza differenti. Per sfruttare la documentazione in maniera ottimale, iniziare a leggere le parti più consone al proprio grado di esperienza.

Per i principianti del linguaggio HTML:

- 1 Visualizzare innanzitutto la visita guidata.
- 2 Eseguire l'esercitazione di Dreamweaver.
- 3 Leggere “Elementi fondamentali di Dreamweaver”, a pagina 61, “Creazione di siti e documenti”, a pagina 73, “Collegamenti e navigazione”, a pagina 107 e “Gestione del sito”, a pagina 137.
- 4 Per informazioni su come formattare il testo e inserire immagini nelle pagine, vedere “Formattazione del testo”, a pagina 175 e “Inserimento di immagini”, a pagina 197.

Queste informazioni sono sufficienti per iniziare a creare siti Web di alta qualità. Per imparare ad utilizzare gli strumenti di layout e interattività più avanzati, consultare le altre sezioni del manuale. In un primo momento è possibile tralasciare la sezione relativa alla personalizzazione di Dreamweaver.

Per i progettisti Web esperti che usano Dreamweaver per la prima volta:

- 1 Eseguire innanzitutto l'esercitazione di Dreamweaver per acquisire dimestichezza con gli elementi fondamentali del programma.
- 2 Per una descrizione più approfondita dell'interfaccia utente di Dreamweaver, leggere “Elementi fondamentali di Dreamweaver”, a pagina 61.
- 3 I capitoli “Creazione di siti e documenti”, a pagina 73 e “Collegamenti e navigazione”, a pagina 107 contengono informazioni che risulteranno molto familiari, ma si consiglia di leggerli rapidamente per vedere come questi concetti vengono implementati in Dreamweaver. Prestare particolare attenzione alla sezione “Creazione di un sito locale”, a pagina 76, quindi leggere “Gestione del sito”, a pagina 137.
- 4 “Formattazione del testo”, a pagina 175 e “Inserimento di immagini”, a pagina 197 spiegano come utilizzare Dreamweaver per creare pagine HTML di base.
- 5 Leggere la panoramica iniziale dei capitoli successivi per verificare se gli argomenti trattati sono di proprio interesse.

Per i progettisti Web esperti che conoscono Dreamweaver 2:

- 1 Leggere innanzitutto “Novità di Dreamweaver 3”, a pagina 16 e seguire i riferimenti incrociati di questa sezione per scoprire le nuove caratteristiche del programma. In particolare, prestare attenzione alle sezioni indicate di seguito:
 - “Tavolozza Cronologia”, a pagina 94
 - “Modifica di un tag HTML nella finestra del documento”, a pagina 334
 - “Formattazione del testo mediante gli stili HTML”, a pagina 182
 - “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti”, a pagina 152
 - “Design Notes”, a pagina 170
 - “Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word”, a pagina 346
- 2 Si consiglia inoltre di consultare rapidamente “Elementi fondamentali di Dreamweaver”, a pagina 61 per individuare le nuove caratteristiche dell’interfaccia utente di Dreamweaver.
- 3 Se si è interessati alla personalizzazione e all’estensione di Dreamweaver, leggere “Personalizzazione di Dreamweaver”, a pagina 383.

Convenzioni tipografiche

Le seguenti convenzioni tipografiche sono state adottate in questa guida:

- **Carattere di codifica** Indica i nomi degli attributi e dei tag HTML, nonché il testo letterale utilizzato negli esempi.
- *Carattere di codifica corsivo* Indica gli elementi sostituibili (chiamati anche *metasimboli*) all’interno del codice.
- **Carattere Roman grassetto** Indica il testo esatto che deve essere inserito dall’utente.

Novità di Dreamweaver 3

Le nuove caratteristiche di Dreamweaver 3 ampliano le possibilità di modifica del codice HTML, migliorano la gestione dei siti, consentono di aggiungere elementi come caratteri speciali, barre di navigazione e mappe immagini, ottimizzano il flusso di lavoro e permettono di personalizzare ed estendere Dreamweaver.

Modifica del codice HTML

Quick Tag Editor Consente di modificare, aggiungere ed eliminare rapidamente i tag HTML senza uscire dalla finestra del documento. Vedere “Modifica di un tag HTML nella finestra del documento”, a pagina 334.

Stili HTML Consentono di definire gli stili utilizzando tag HTML standard supportati da più browser (ad esempio, B e FONT) anziché i fogli di stile CSS (Cascading Style Sheet). La tavolozza Stili di Dreamweaver 2.0 si chiama ora Stili CSS. Vedere “Formattazione del testo mediante gli stili HTML”, a pagina 182.

Finestra di ispezione Origine HTML ottimizzata Consente di visualizzare i numeri di riga, selezionare intere righe di codice dal margine e trascinare le selezioni HTML. Questa finestra di ispezione può essere agganciata ad altre tavolozze mobili. Vedere “Finestra di ispezione Origine HTML”, a pagina 332.

Modello ottimizzato per i tag di terze parti Consente di specificare i tag di terze parti, come Microsoft Active Server Pages (ASP) e ColdFusion, di cui Dreamweaver deve ignorare il contenuto. Gli eventuali tag di terze parti non supportati possono essere facilmente aggiunti all’elenco. Inoltre, le nuove opzioni di riscrittura HTML consentono di controllare la codifica di alcuni caratteri speciali in contesti specifici. Vedere “Preferenze Riscrittura HTML”, a pagina 340 e “Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti”, a pagina 404.

Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape Aggiunge automaticamente il codice JavaScript necessario per correggere i problemi relativi ai livelli CSS quando si ridimensiona la finestra del browser. Vedere “Preferenze Livelli”, a pagina 237.

Gestione dei siti

Sincronizzazione dei file Consente di sincronizzare rapidamente la copia locale di un sito con la versione presente sul server per garantire che sia il sito locale che quello remoto contengano la versione più aggiornata di ogni file. Questa funzione permette inoltre di eliminare i file estranei. Vedere “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti”, a pagina 152.

Accesso semplificato al sistema di deposito/ritiro Consente di caricare, scaricare, depositare e ritirare i file direttamente dalla finestra del documento. Vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146.

Salva i file prima di caricarli Chiede di salvare gli eventuali file non salvati prima di trasferirli al server remoto. Vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144.

URL nei file di filmato Flash Questi URL possono essere modificati in Dreamweaver. La mappa del sito visualizza tutti i collegamenti contenuti nei file Flash, mentre la funzione di controllo dei collegamenti è in grado di verificarli.

Creazione e modifica degli oggetti e degli elementi di pagina

Caratteri La tavolozza Oggetti offre una raccolta dei simboli e dei caratteri speciali utilizzati più di frequente, ad esempio ©, ® e ™. Vedere “Tavolozza Oggetti”, a pagina 68.

Set di frame predefiniti Consentono di creare i set di frame in maniera semplice e rapida. Vedere “Inserimento di un set di frame predefinito”, a pagina 265.

Altri oggetti Consentono di aggiungere facilmente barre di navigazione, menu di collegamento, collegamenti e-mail, date e nuovi oggetti multimediali (ad esempio oggetti Generator o filmati Flash 4 e Shockwave 7) ai documenti. Vedere “Tavolozza Oggetti”, a pagina 68, “Collegamenti e navigazione”, a pagina 107 e “Inserimento di oggetti multimediali”, a pagina 279.

Mappe immagini in linea Consentono di aggiungere e ridimensionare i punti attivi, modificare i collegamenti e le destinazioni e applicare i comportamenti senza uscire dalla finestra del documento. Vedere “Creazione di una mappa immagine”, a pagina 208.

Ottimizzazione del flusso di lavoro: integrazione e comunicazione

Design Notes Questo comando consente di aggiungere delle note ad un file per registrare le modifiche eseguite e scambiare informazioni con gli altri membri del team di sviluppo. È perfino possibile aggiungere delle Design Notes alle immagini in Fireworks e quindi leggerle e modificarle in Dreamweaver. Vedere “Design Notes”, a pagina 170.

Importa/Ottimizza HTML di Word Consentono di importare i file HTML generati da Microsoft Word. La funzione Ottimizza HTML di Word elimina il codice e gli stili XML superflui, elimina i tag proprietari, corregge i tag HTML non validi e formatta il codice in base alle preferenze specificate dall'utente. Vedere “Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word”, a pagina 346.

Tavolozza Cronologia Registra tutte le operazioni effettuate. Questa tavolozza consente di annullare o ripetere i passaggi eseguiti, nonché di copiarli negli Appunti e incollarli in altri documenti per semplificare la ripetizione delle operazioni. È inoltre possibile salvare i passaggi in un comando di Dreamweaver che viene automaticamente inserito nel menu Comandi. Vedere “Tavolozza Cronologia”, a pagina 94.

Ripeti Consente di eseguire rapidamente le attività ripetitive. Vedere “Ripetizione dei passaggi”, a pagina 97.

Importa dati di tabella Consente di creare automaticamente delle tabelle utilizzando i dati che sono stati esportati da applicazioni come Microsoft Excel o Microsoft Access sotto forma di file di testo delimitati. Vedere “Importazione dei dati di una tabella”, a pagina 216.

Inserisci HTML di Fireworks Importa il codice di origine HTML e le immagini che derivano dalla suddivisione in porzioni di un'immagine mediante Fireworks. È possibile avviare Macromedia Fireworks da Dreamweaver e modificare un'immagine di origine PNG. Vedere “Operazioni con i file HTML di Fireworks”, a pagina 207.

Modifica di un file con un editor esterno Quando si fa doppio clic su un file di immagine o un file multimediale nella finestra Sito, il file viene aperto nell'editor esterno appropriato. Vedere “Uso di un editor di immagini esterno”, a pagina 203.

Miglioramento della compatibilità con i sistemi Macintosh Consente di ottimizzare l'utilizzo dei Macintosh. Questa versione di Dreamweaver offre una serie di miglioramenti come il supporto di Navigation Services e l'uso di QuickTime per il rendering delle immagini.

Personalizzazione ed estensione di Dreamweaver

Menu e scorciatoie personalizzabili È possibile modificare, personalizzare ed espandere i menu e le scorciatoie da tastiera di Dreamweaver. Vedere “Personalizzazione dei menu di Dreamweaver”, a pagina 387.

Estendibilità di Dreamweaver Offre 300 nuove funzioni API che consentono di creare estensioni JavaScript personalizzate per Dreamweaver, come le tavolozze mobili e i convertitori di attributi. Vedere il manuale *Estensione di Dreamweaver*.

HTML e tecnologie Web: risorse da consultare

Di seguito vengono elencate alcuni utili risorse disponibili sul Web:

HTML 4.0 Specification (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) Specifica ufficiale del World Wide Web Consortium per il linguaggio HTML.

Cascading Style Sheets, level 1 (CSS1) (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>) Specifica ufficiale del World Wide Web Consortium per i fogli di stile.

Index DOT Html (<http://www.blooberry.com/indexdot/html/>) Elenco completo di tag, attributi e valori HTML con indicazione della compatibilità con i vari browser.

Cascading Style Sheets Guide (<http://webreview.com/guides/style/>) Guida agli stili e alla compatibilità con i vari browser di Web Review.

“CGI Scripts for Fun and Profit” (<http://www.hotwired.com/webmonkey/99/26/index4a.html?tw=programming>) Articolo del sito Hotwired Webmonkey sull'integrazione di script CGI (Common Gateway Interface) esistenti nelle proprie pagine Web.

The CGI Resource Index (<http://www.cgi-resources.com/>) Archivio di tutti gli argomenti relativi all'interfaccia CGI, come script esistenti, documentazione, libri e perfino programmatori in affitto.

The Common Gateway Interface (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) Presenta un'introduzione all'interfaccia CGI.

Table with HTML Entity Names (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) Elenca i nomi di entità utilizzati nella norma ISO 8859-1 (Latin-1).

DHTML Events (http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event) Fornisce informazioni sugli eventi di Microsoft Internet Explorer.

Panoramica ASP di Microsoft (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPover.asp>) Fornisce informazioni sulla tecnologia Active Server Pages (ASP).

Panoramica JSP di Sun (<http://java.sun.com/products/jsp/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia JavaServer Pages (JSP).

Panoramica PHP (<http://www.php.net/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia PHP: Hypertext Preprocessor (PHP).

Panoramica ColdFusion di Allaire (<http://www.coldfusion.com/Products/ColdFusion/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia ColdFusion.

XML.com (<http://www.xml.com>) Fornisce informazioni sul linguaggio XML.

CAPITOLO 1

Esercitazione di Dreamweaver

.....

Questa esercitazione spiega come utilizzare Dreamweaver per definire un sito locale e per creare e modificare i documenti Web. L'esercitazione consente di acquisire le competenze di base che occorrono per sviluppare un sito Web e di conoscere alcune nuove funzioni di Dreamweaver 3.

Nel corso dell'esercitazione verrà creato il sito Web di Scaal Coffee, una società fittizia che opera nel settore del caffè.

I clienti che visitano il sito Web di Scaal possono visualizzare informazioni sulla società, informarsi sulle offerte della settimana e consultare le pagine del catalogo in linea.

L'esercitazione toccherà i seguenti punti:

- Definizione di un sito locale
- Creazione di un documento
- Utilizzo dei livelli per definire il layout di una pagina
- Conversione dei livelli in tabelle
- Associazione di un comportamento ad un'immagine
- Importazione di un documento HTML di Microsoft Word
- Formattazione del testo mediante gli stili HTML
- Creazione di una mappa del sito
- Creazione dei collegamenti
- Applicazione di un modello
- Creazione di un menu di collegamento

Nota: alcune funzionalità illustrate in questa esercitazione sono supportate solo dai browser versione 4.0 o successive.

Visita guidata di Dreamweaver

Prima di iniziare, è opportuno visualizzare i filmati della visita guidata della Guida in linea di Dreamweaver per acquisire familiarità con le funzionalità del programma.

- 1 In Dreamweaver, scegliere ? > Uso di Dreamweaver.
- 2 Nel sommario visualizzato nel frame di sinistra, fare clic su Guida introduttiva e quindi su Visita guidata di Dreamweaver.
- 3 Fare clic sul titolo di un filmato.
- 4 Al termine della visita, chiudere il browser.

Anteprima del sito Web finito

Visualizzando il sito Web finito è possibile farsi un'idea dell'obiettivo che verrà raggiunto al termine dell'esercitazione.

- 1 Avviare Dreamweaver.
- 2 In Dreamweaver, scegliere File > Apri. Individuare la cartella principale di Dreamweaver, aprire la cartella Tutorial e quindi la cartella Scaal_site.
- 3 Nella cartella Scaal_site, selezionare scaal_home.html e fare clic su Apri per aprire la home page di Scaal nella finestra del documento.

Le modifiche non verranno apportate direttamente in questa pagina bensì in una versione alternativa.

- 4 Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser, quindi selezionare il browser con cui si desidera visualizzare la home page di Scaal. Per la visualizzazione di questo sito occorre utilizzare un browser versione 4.0.



- 5 Quando si porta il puntatore su una delle immagini che occupano la parte sinistra della pagina (Our Story, Products e This Week), la voce corrispondente viene evidenziata per indicare che si tratta di un collegamento attivo.

Fare clic su questi collegamenti per esplorare il sito. Per tornare alla home page, fare clic sul logo Scaal nella parte superiore di qualunque pagina del sito.

- 6 Dopo aver esplorato il sito, chiudere il browser.
- 7 Chiudere Dreamweaver.

Organizzazione dei file dell'esercitazione

I file HTML utilizzati in questa esercitazione (sia definitivi che non) si trovano nella cartella Scaal_site, situata all'interno della cartella Tutorial. Le immagini e gli altri file associati a questo sito si trovano nelle sottocartelle di Scaal_site. Il percorso completo della cartella Scaal_site varia a seconda del percorso di installazione di Dreamweaver 3.0.

Ogni file è associato ad un nome rappresentativo: ad esempio, il file HTML che corrisponde alla pagina definitiva dei prodotti Scaal si chiama products_index.html. I file non definitivi (ovvero quelli che verranno usati per l'esercitazione) hanno nomi simili ai corrispondenti file del sito finito, ma iniziano con DW3_. La versione provvisoria di products_index.html, ad esempio, si chiama DW3_products_index.html.

Creazione di una cartella per il sito dell'esercitazione

Prima di iniziare l'esercitazione, creare una nuova cartella in cui copiare i file del sito Scaal. In seguito questa cartella potrà essere utilizzata per archiviare i nuovi siti creati.

- 1 Partendo dalla cartella principale del disco locale, creare una nuova cartella e assegnarle il nome **Sites**. Ad esempio, C:\Sites (Windows) o Disco Rigido: Sites (Macintosh).
- 2 Copiare tutta la cartella Scaal_site (situata all'interno della cartella Tutorial di Dreamweaver) nella cartella Sites.

Definizione di un sito locale

Prima di iniziare a lavorare è necessario definire un sito locale per i file di Scaal_site. Il sito locale è l'area in cui vengono archiviati tutti i documenti e i file che costituiscono un sito Web. La definizione di un sito locale consente di delineare la struttura del sito che si sta creando e indica a Dreamweaver la posizione in cui verranno archiviati tutti i file del sito. Per ogni sito Web creato con Dreamweaver è necessario definire un sito locale.

Ai fini di questa esercitazione, la cartella del sito locale sarà la cartella Scaal_site.

1 Avviare Dreamweaver.

Viene aperto un documento vuoto.

2 Scegliere Sito > Nuovo sito.

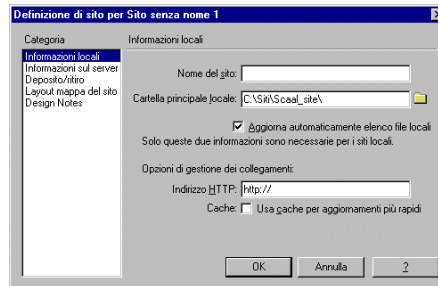
3 Nella finestra di dialogo Definizione di sito, verificare che nell'elenco Categoria sia selezionata la voce Informazioni locali.

4 Nel campo Nome del sito, digitare **my_tutorial**.

Il nome specificato consente di individuare e selezionare facilmente il sito nell'elenco dei siti disponibili.

5 Fare clic sull'icona della cartella visualizzata a destra del campo Cartella principale locale, individuare la cartella Sites/Scaal_site e fare clic su Apri. Quindi, fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh).

Il campo Cartella principale locale viene aggiornato in modo da visualizzare il percorso del sito locale.



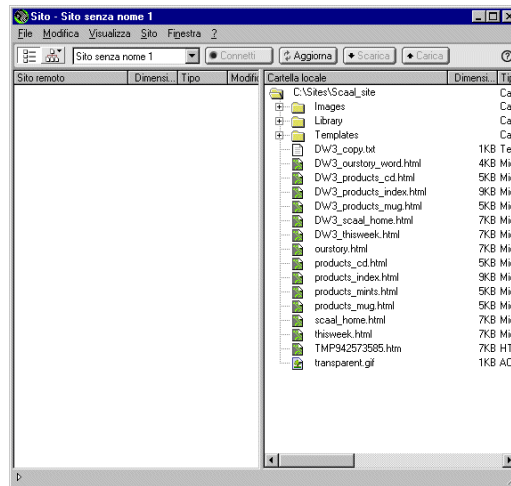
Nota: il percorso completo della cartella Scaal_site varia a seconda della posizione in cui è stata creata la cartella Sites.

6 Fare clic su OK.

- 7 Alla visualizzazione della richiesta di conferma per la creazione di un file di cache per il sito, fare clic su Crea.

Questa operazione crea un registro dei file della cartella Scaal_site per consentire a Dreamweaver di aggiornare rapidamente i collegamenti quando si sposta, si rinomina o si elimina un file.

A questo punto la finestra Sito visualizza l'elenco di tutte le cartelle e di tutti i file contenuti nel sito locale my_tutorial. Questo elenco può essere utilizzato anche per la gestione dei file, poiché consente di copiare, incollare, eliminare, spostare e aprire i file (esattamente come avviene in File Manager o in Gestione risorse).



- 8 Lasciare aperta la finestra Sito.
- 9 Fare clic nella finestra del documento per renderla attiva.

Creazione della home page del sito Scaal

Dopo aver definito la struttura di archiviazione del sito Scaal, è possibile creare la home page del sito. La creazione di questo documento prevede l'aggiunta degli stessi componenti della home page Scaal finita, ovvero titolo della pagina, livelli, immagini, testo e collegamenti.

Se non sono già aperti, visualizzare i seguenti elementi dell'area di lavoro:

- Tavolozza Oggetti (scegliere Finestra > Oggetti), che verrà utilizzata per aggiungere oggetti al documento.
- Finestra di ispezione Proprietà (scegliere Finestra > Proprietà), che verrà utilizzata per impostare le proprietà o gli attributi degli oggetti del documento.

Salvataggio del documento

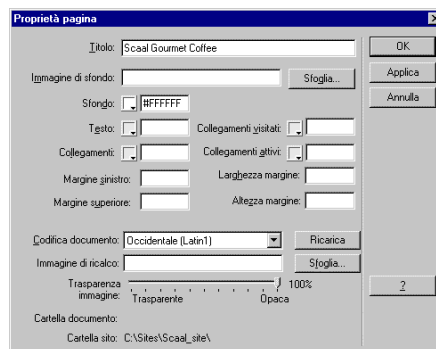
Salvare il documento vuoto che è stato creato all'avvio di Dreamweaver.

- 1 Scegliere File > Salva.
- 2 Nella finestra di dialogo Salva con nome, specificare la cartella Sites/Scaal_site come percorso di salvataggio del file.
- 3 Nel campo Nome file, digitare **my_scaal_home.html**.
- 4 Fare clic su Salva.

Definizione del titolo della pagina

Il titolo di una pagina HTML permette agli utenti di identificare la pagina durante la navigazione. Quando la pagina viene visualizzata in un browser, il suo titolo appare nella barra del titolo del browser. Se si definisce un segnalibro per la pagina, il suo titolo viene incluso nell'elenco dei segnalibri. Le pagine a cui non è stato assegnato alcun titolo vengono indicate come *Untitled Document* all'interno del browser.

- 1 Con la finestra del documento attiva, scegliere Elaborazione > Proprietà di pagina per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà pagina.
- 2 Nel campo Titolo della finestra di dialogo Proprietà pagina, digitare **Scaal Gourmet Coffee**.



- 3 Fare clic su OK.

Il titolo viene visualizzato nella barra del titolo della finestra del documento di Dreamweaver.

Creazione di un layout di pagina

Innanzitutto è necessario aprire la versione definitiva della home page Scaal in un browser per utilizzarla come riferimento.

- 1 Scegliere File > Apri, individuare la cartella Sites/Scaal_site, selezionare scaal_home.html e fare clic su Apri.
- 2 Premere F12 per visualizzare l'anteprima della pagina in un browser.

La home page viene visualizzata nel browser.



Lasciare aperta la finestra del browser per poter visualizzare la pagina finita in caso di necessità.

- 3 Fare clic nella finestra del documento scaal_home.html, quindi scegliere File > Chiudi per chiudere il documento.

Aggiunta dei livelli

I livelli sono estremamente utili per la creazione dei layout di pagina complessi, poiché è sufficiente trascinare gli elementi delle pagine da un livello all'altro per riposizionarli. Le operazioni descritte di seguito consentono di definire il layout della home page utilizzando i livelli e di convertire i livelli in una tabella per fare in modo che la pagina venga visualizzata correttamente sia nei browser 3.0 che nei browser 4.0.

Se il documento contiene livelli nidificati o sovrapposti, non è possibile convertire i livelli in tabelle.

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire la tavolozza Livelli.
- 2 Verificare che la casella Impedisci sovrapposizioni sia selezionata.
- 3 Fare clic nella finestra del documento my_scaal_home per renderla attiva.
- 4 Scegliere Inserisci > Livello.

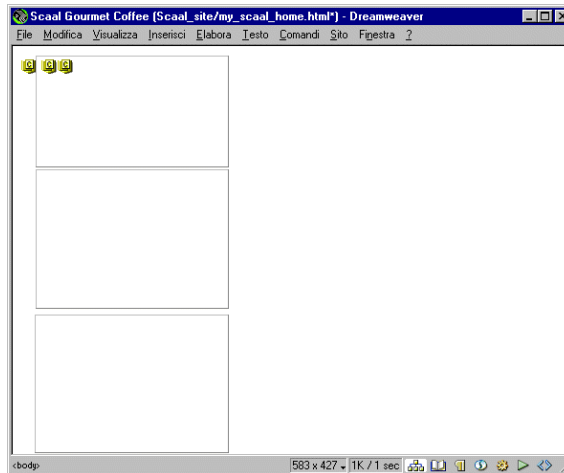
Al documento viene aggiunto un livello.

- 5 Nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti, fare clic sul pulsante Disegna livello.



- 6 Portare il puntatore nella finestra del documento. Come si può osservare, il puntatore si trasforma in uno strumento di disegno. Nello spazio sottostante il primo livello, fare clic e trascinare il puntatore per disegnare un nuovo livello.

- 7 Ripetere le operazioni appena descritte per disegnare un altro livello.
- La pagina dovrebbe avere un aspetto simile a quello della figura seguente.

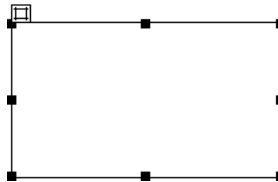


Selezione e modifica di un livello

È possibile modificare la posizione e la forma dei livelli del documento.

- 1 Fare clic sul bordo del livello.

Attorno al livello selezionato vengono visualizzate delle maniglie:



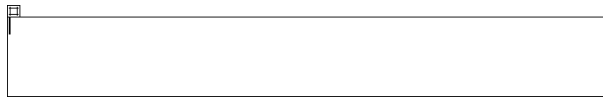
- 2 Per ridimensionare un livello, fare clic su una delle sue maniglie e trascinarla fino a raggiungere le dimensioni desiderate.
- 3 Per spostare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:
- Utilizzare i tasti freccia.
 - Tenere premuto il tasto Maiusc e utilizzare i tasti freccia per spostare il livello di cinque pixel nella direzione del tasto utilizzato.
 - Fare clic sul quadratino visualizzato nell'angolo superiore sinistro del livello e trascinarlo nella posizione desiderata.

Aggiunta di un'immagine

Si procederà ora all'inserimento del logo Scaal nel documento.

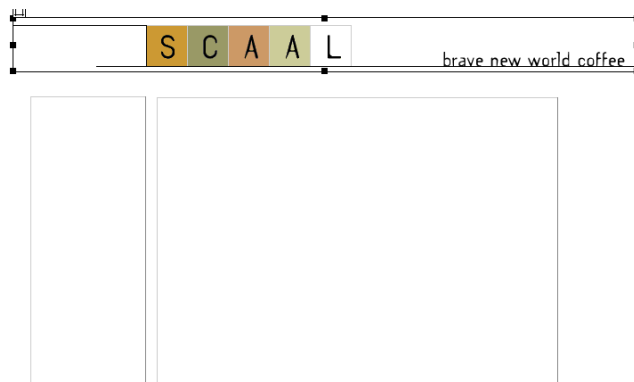
- 1 Fare clic in un punto qualunque del livello più alto. Questa operazione consente di spostare il punto di inserimento all'interno del livello senza selezionare il livello.

Un livello attivo con il punto di inserimento al proprio interno assume il seguente aspetto:



- 2 Scegliere Inserisci > Immagine.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine, selezionare la cartella Sites/Scaal_site/Images, individuare il file logo_scaal.gif e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh).

L'immagine viene visualizzata nel livello.



Aggiunta delle immagini di navigazione

Verranno ora inserite le immagini dei pulsanti di navigazione.

Dopo aver aggiunto le immagini dei pulsanti, inserire dei ritorni a capo per distanziarle.

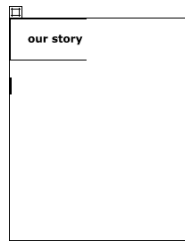
- 1 Spostare il punto di inserimento nel livello di navigazione (quello inferiore sinistro).
- 2 Nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti, fare clic sul pulsante Inserisci immagine.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine.

- 3 Nella cartella Images di Scaal_site, individuare il file btn_ourstory_up.gif e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per inserire l'immagine.

L'immagine Our Story viene visualizzata nel livello.

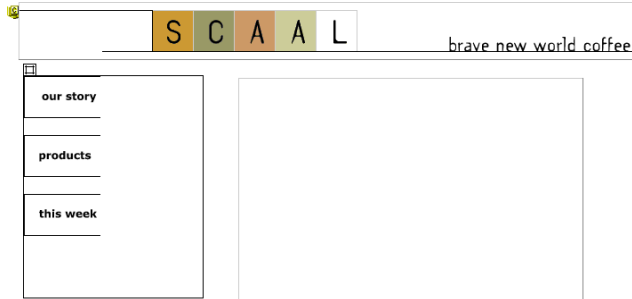
- 4 All'interno del livello, posizionare il punto di inserimento dopo l'immagine e premere Invio per aggiungere spazio tra questa immagine e quella successiva.



- 5 Nella tavolozza Oggetti, fare clic sul pulsante Inserisci immagine. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, individuare il file btn_products_up.gif e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh).
- 6 All'interno del livello, posizionare il punto di inserimento dopo l'immagine e premere Invio.

- 7 Nella tavolozza Oggetti, fare clic sul pulsante Inserisci immagine. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, individuare il file btn_thisweek_up.gif e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh).

Il layout del documento dovrebbe avere un aspetto simile al seguente:



Assegnazione di un nome alle immagini

È buona norma assegnare sempre un nome ai vari elementi di un documento (ad esempio, le immagini e i livelli) per poterli identificare facilmente in un secondo momento. Anche le immagini appena inserite verranno riutilizzate nel corso dell'esercitazione, pertanto è opportuno associarle ad un nome fin da ora.

- 1 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Our Story per selezionarla.
- 2 Nel campo Immagine della finestra di ispezione Proprietà, digitare **ourstory**.



- 3 Ripetere queste operazioni per assegnare un nome alle altre due immagini del documento. La seconda e terza immagine devono chiamarsi rispettivamente **products** e **thisweek**.

Aggiunta di testo ad un livello

Nel livello rimanente verrà ora inserito del testo.

In Dreamweaver è possibile digitare il testo direttamente nel livello oppure copiarlo e incollarlo da un altro documento. In questa esercitazione, il testo aggiunto al livello verrà copiato e incollato da un file di testo esistente.

- 1 Scegliere File > Apri e aprire il file DW3_copy.txt della cartella Scaal_site.
DW3_copy.txt, ovvero il file da cui verrà copiato il testo, viene aperto in una nuova finestra del documento di Dreamweaver.
- 2 Scegliere Modifica > Seleziona tutto per selezionare il testo del documento.
- 3 Scegliere Modifica > Copia per copiare il testo.
- 4 Chiudere DW3_copy.txt.
- 5 Nel documento my_scaal_home, posizionare il punto di inserimento nel livello inferiore destro.
- 6 Scegliere Modifica > Incolla per incollare il testo nel livello.

Formattazione del testo

Per formattare il testo visualizzato nella finestra del documento, è possibile utilizzare le opzioni della finestra di ispezione Proprietà. Prima di applicare le modifiche è necessario selezionare il testo da formattare. In questo caso verranno modificati il carattere e la dimensione del testo.

Prima di formattare il testo, è necessario creare dei paragrafi aggiungendo un ritorno a capo dopo la prima frase e dopo la seconda frase.

- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.
- 2 Spostare il punto di inserimento in una posizione qualunque del livello e premere Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) per selezionare tutto il testo del livello.
- 3 Dal secondo menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà (attualmente impostato su Carattere predefinito), selezionare Arial, Helvetica, sans-serif.
- 4 Dal menu a comparsa Dim, selezionare 3.

Il testo del documento viene automaticamente aggiornato in modo da rispecchiare le modifiche.

Aggiunta di un colore di sfondo ad un livello

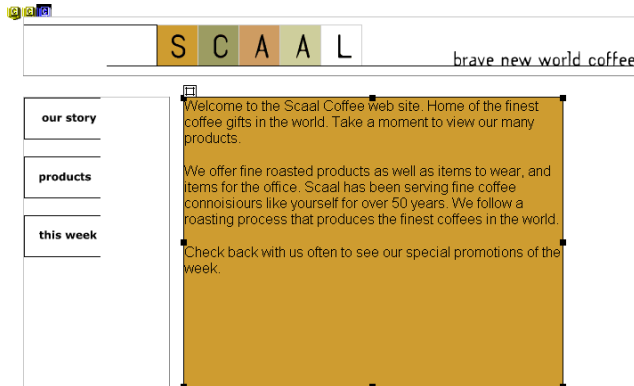
La finestra di ispezione Proprietà può essere utilizzata anche per impostare il colore di sfondo di un livello. È possibile digitare il codice esadecimale del colore desiderato oppure selezionarlo dalla tavolozza dei colori.

- 1 Fare clic sul bordo del livello che contiene il testo per selezionarlo. Quando un livello è selezionato, attorno al suo bordo appare una serie di maniglie.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla casella visualizzata accanto a Col sfondo.

Verranno visualizzate la tavolozza dei colori e l'icona del contagocce. Il contagocce consente di specificare qualunque colore della tavolozza, nonché qualunque colore dell'area di lavoro visibile.

- 3 Portare l'icona del selettore sul logo Scaal e fare clic sull'area dorata che circonda la lettera S.

Il colore di sfondo del livello viene aggiornato.



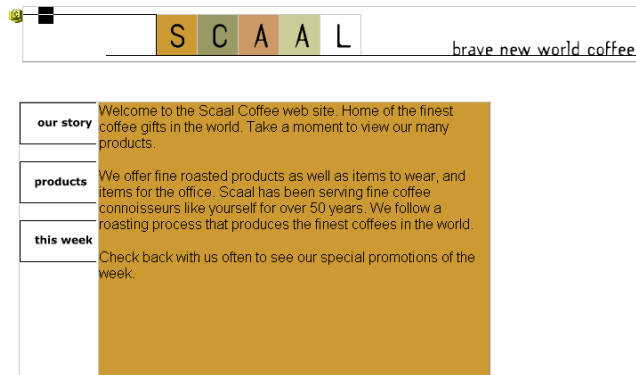
Posizionamento dei livelli

Quando il layout della pagina è completo, è possibile convertire i livelli in una tabella per fare in modo che la pagina venga visualizzata correttamente anche nei browser 3.0.

Quando si convertono i livelli in una tabella, Dreamweaver adatta le colonne, le righe e le celle della tabella ai livelli della pagina. Per ridurre il numero di colonne, righe e celle create, allineare i livelli prima di eseguire la conversione. Per posizionare i livelli, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Dopo aver ridimensionato e spostato i livelli della pagina, allineare i due livelli inferiori al bordo superiore del documento.

- 1 Ridimensionare il livello superiore trascinandone le maniglie fino a quando circondano solo il logo Scaal e il testo successivo.
- 2 Ridimensionare il livello di navigazione (quello inferiore destro) trascinando le sue maniglie verso l'interno finché il bordo non arriva quasi a toccare le immagini.
- 3 Spostare il livello del testo accanto al livello di navigazione. Selezionare il livello, quindi utilizzare i tasti freccia o trascinare il quadratino visualizzato nell'angolo superiore sinistro. I livelli non si sovrappongono, poiché è selezionata l'opzione Impedisci sovrapposizioni della tavolozza Livelli.



- 4 Se alcune proprietà dei livelli non sono visibili, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- 5 Selezionare il livello che contiene le immagini di navigazione, quindi premere il tasto Maiusc e selezionare il livello che contiene il testo.

In questo modo vengono selezionati entrambi i livelli.

- 6 Nel campo Sup della finestra di ispezione Proprietà, digitare **100px**. In questo modo i due livelli vengono posizionati esattamente a 100 pixel dal bordo superiore del documento.



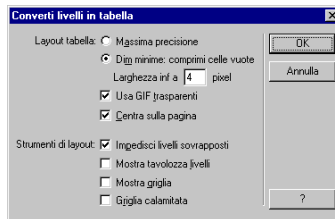
Fare clic in un punto qualunque del documento per deselezionare i livelli e verificarne l'allineamento.

Conversione dei livelli in una tabella

Dopo aver definito il layout della pagina, è possibile convertire i livelli in una tabella per fare in modo che la pagina venga visualizzata correttamente sia nei browser 3.0 che nei browser più recenti.

- 1 Scegliere **Elabora > Modalità layout > Converti livelli in tabella**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Converti livelli in tabella**.



- 2 Nell'area **Layout tabella** della finestra di dialogo **Converti livelli in tabella**, verificare che siano selezionate le opzioni **Dim minime: comprimi celle vuote** e **Usa GIF trasparenti**.
- 3 Nell'area **Strumenti di layout**, verificare che sia selezionata l'opzione **Impedisci livelli sovrapposti**.

4 Fare clic su OK.

I livelli vengono convertiti in una tabella.

	S	C	A	A	L	brave new world coffee
our story	Welcome to the Scaal Coffee web site. Home of the finest coffee gifts in the world. Take a moment to view our many products.					
products	We offer fine roasted products as well as items to wear, and items for the office. Scaal has been serving fine coffee connoisseurs like yourself for over 50 years. We follow a roasting process that produces the finest coffees in the world.					
this week	Check back with us often to see our special promotions of the week.					

Nota: per impostare lo spazio tra le colonne e le righe della tabella, Dreamweaver utilizza delle immagini GIF trasparenti. Dopo la conversione dei livelli, il file `transparent.gif` appare al livello principale della cartella del sito. Questo file non deve essere spostato nella cartella `Images`. In caso contrario, quando la pagina viene visualizzata in un browser si vedranno delle immagini spezzate.

5 Chiudere la tavolozza Livelli.

6 Salvare il file.

Creazione di un'immagine rollover

Un'immagine rollover è un'immagine che cambia quando il cursore passa sopra di essa. Per creare un'immagine rollover è sufficiente associare un comportamento ad un'immagine.

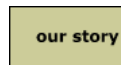
Un comportamento è una combinazione di un evento e un'azione. Gli eventi sono situazioni che danno origine alle azioni. L'evento `onClick`, ad esempio, si verifica quando l'utente fa clic su un pulsante e l'evento `onMouseOver` si verifica quando il puntatore del mouse passa sopra un determinato oggetto. Le azioni sono blocchi di codice JavaScript che eseguono operazioni specifiche, come l'apertura della finestra di un browser, la riproduzione di un suono o l'interruzione di un filmato Shockwave.

Quando si associa un comportamento ad un elemento di una pagina, è possibile specificare sia un'azione che l'evento che la determina. Dreamweaver prevede numerose azioni predefinite che possono essere associate agli elementi delle pagine.

In questa parte dell'esercitazione l'azione Scambia immagine verrà applicata alle immagini Our Story, Products e This Week per fare in modo che queste immagini vengano evidenziate quando si passa il cursore sopra di esse (vale a dire, quando si verifica l'evento onmouseover). In condizioni normali, l'immagine Our Story ha il seguente aspetto:



Se si definisce un comportamento che attiva l'azione Scambia immagine durante l'evento onmouseover, l'immagine Our Story assume il seguente aspetto (un'immagine identica con un colore di sfondo differente) quando si passa il cursore sopra di essa:



Dopo aver associato dei comportamenti alle immagini di navigazione della home page, è possibile visualizzare l'anteprima della pagina in un browser per verificare l'effetto dei comportamenti.

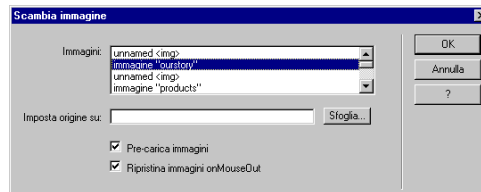
- 1 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Our Story per selezionarla.
- 2 Scegliere Finestra > Comportamento o premere F8 per aprire la finestra di ispezione Comportamenti, che elenca tutti i comportamenti disponibili per l'elemento selezionato.



- 3 Nel menu a comparsa Eventi per dovrebbe essere già visualizzata l'opzione Browser 3.0 + 4.0. In caso contrario, selezionarla.

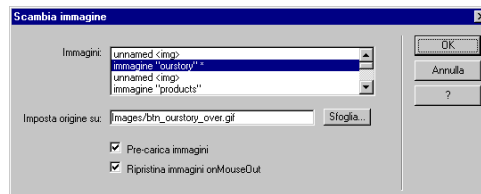
- 4 Aggiungere una nuova azione all'elenco facendo clic sul pulsante più (+) e scegliendo Scambia immagine dal menu a comparsa.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scambia immagine. Il riquadro Immagini elenca tutte le immagini della pagina con l'immagine Our Story selezionata. Questa è l'immagine originale, che verrà sostituita da un'immagine evidenziata quando si passa il puntatore del mouse sopra di essa.



- 5 Fare clic su Sfoglia per accedere alla cartella Scaal_site/Images, individuare il file btn_ourstory_over.gif e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionare l'immagine.

Questa immagine sostituirà l'immagine originale durante l'evento onMouseOver.



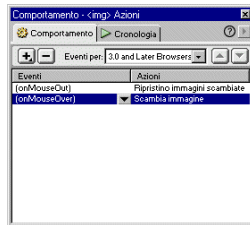
- 6 Accettare le impostazioni predefinite per il pre-caricamento e il ripristino delle immagini.

L'opzione Pre-carica immagini carica l'immagine di scambio nella cache del browser per fare in modo che l'immagine evidenziata appaia immediatamente quando si porta il puntatore del mouse su Our Story.

L'opzione Ripristina immagini onMouseOut assegna automaticamente l'azione Ripristino immagini scambiate all'evento onMouseOut. In questo modo, l'immagine torna allo stato originale quando il puntatore del mouse viene allontanato.

- 7 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Scambia immagine e applicare le modifiche.

La finestra di ispezione Comportamenti visualizza gli eventi e le azioni che sono stati appena definiti per l'immagine. L'evento onmouseover è associato all'azione Scambia immagine e l'evento onmouseout è associato all'azione Ripristino immagini scambiate. Questo comportamento è stato impostato accettando le opzioni predefinite della finestra di dialogo Scambia immagine.



- 8 Ripetere le stesse operazioni per associare l'azione Scambia immagine e l'evento onmouseover alle immagini Products e This Week:
- Selezionare l'immagine Products. Quindi, nella finestra di dialogo Scambia immagine, impostare l'origine dell'immagine Products di scambio su btn_products_over.gif.
 - Selezionare l'immagine This Week. Quindi, nella finestra di dialogo Scambia immagine, impostare l'origine dell'immagine This Week di scambio su btn_thisweek_over.gif.
- 9 Chiudere la finestra di ispezione Comportamenti.
- 10 Premere F12 per visualizzare il documento nel browser Web predefinito.
- Per poter visualizzare l'anteprima, non è necessario salvare il documento. In modalità anteprima, tutte le funzioni del browser possono essere utilizzate normalmente.
- 11 Portare il puntatore del mouse sulle immagini Our Story, Products e *This Week* per vedere come cambiano aspetto.
- 12 Dopo aver visualizzato l'anteprima della pagina, chiudere la finestra del browser.
- 13 Tornare a Dreamweaver e scegliere File > Salva per salvare le modifiche apportate alla home page.

A questo punto è possibile creare i file a cui verrà collegata la home page.

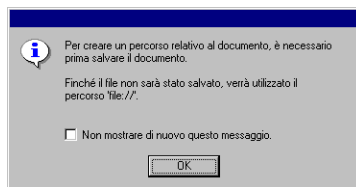
Importazione di un documento HTML di Word

Il file di esercitazione della pagina Our Story contiene un documento che è stato creato in Microsoft Word e salvato in formato HTML. Dopo aver importato questo documento in Dreamweaver, è possibile eliminare il codice HTML non standard utilizzando una nuova funzione chiamata Ottimizza HTML di Word.

Questa funzione consente di ottimizzare o correggere i tag HTML, definire gli elementi CSS (Cascading Style Sheet), impostare un colore di sfondo per la pagina, eliminare i tag specifici di Word e convertire i titoli e le dimensioni dei caratteri di Word in attributi HTML.

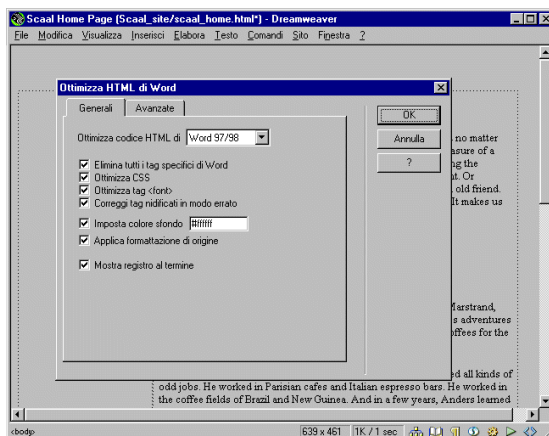
- 1 Tenendo aperta la pagina my_scaal_home, scegliere File > Nuovo per creare un nuovo file.
- 2 Scegliere File > Importa > Importa HTML di Word per importare il documento HTML di Word.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona file HTML da importare, individuare il file HTML di Word chiamato DW3_ourstory_word.html e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionarlo.

Viene richiesto il salvataggio del documento.



4 Fare clic su OK.

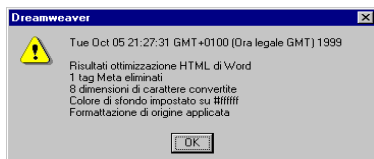
Il documento Our Story viene aperto sullo sfondo e la finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word viene visualizzata in primo piano.



Ai fini di questa esercitazione è possibile accettare le impostazioni predefinite della finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word. Queste opzioni impostano il colore di sfondo del documento sul bianco, conservano una buona parte della formattazione corrente e ottimizzano il codice HTML del file.

5 Nella finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word, verificare che tutte le opzioni della scheda Base siano selezionate e fare clic su OK.

Viene visualizzato un resoconto che mostra i risultati dell'ottimizzazione.



6 Fare clic su OK.

A questo punto, viene visualizzato un documento vuoto, ovvero il documento che è stato creato prima dell'importazione del documento HTML di Word. Il documento importato si trova dietro il documento vuoto.

7 Chiudere il documento vuoto.

8 Fare clic nella finestra del documento Our Story per renderla attiva.

9 Scegliere File > Salva con nome e salvare il documento Our Story con il nome **my_ourstory**.

Il documento Our Story conserva la formattazione delle tabelle e gli attributi dei caratteri del file HTML di Word originale.

Formattazione del testo mediante gli stili HTML

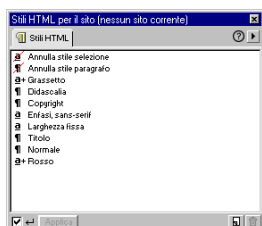
Dopo aver importato il documento Our Story, è possibile modificare la formattazione del testo. Gli stili HTML offrono un metodo molto semplice per specificare la formattazione di un documento. Uno stile HTML è composto da uno o più tag HTML che definiscono elementi come colori, caratteri e dimensioni. Gli stili HTML possono essere applicati ad un intero paragrafo o solo al testo selezionato. Dopo aver creato uno stile HTML, è possibile applicarlo a qualunque pagina del sito corrente.

A differenza degli stili CSS (che sono conformi alla specifica Cascading Style Sheets), gli stili HTML influiscono solo sul testo a cui vengono applicati o al testo che viene creato con uno stile HTML specifico. Se si modifica la formattazione di uno stile HTML, il testo che è stato formattato con quello stile non viene aggiornato.

Applicazione di uno stile HTML

In questa esercitazione verrà utilizzato uno stile HTML per formattare il testo del documento Our Story.

- 1 Scegliere Finestra > Stili HTML. Viene visualizzata la tavolozza Stili HTML.



I tre stili visualizzati nella tavolozza si riferiscono al sito my_tutorial:

- Le prime due voci, Annulla stile selezione e Annulla stile paragrafo, sono comandi di Dreamweaver che consentono di rimuovere gli stili esistenti dal testo selezionato nel documento.
 - La terza voce è uno stile di paragrafo HTML che si chiama body e che è stato creato per l'esercitazione.
- 2 Verificare che sia selezionata l'opzione di applicazione automatica, visualizzata nell'angolo inferiore sinistro della tavolozza Stili HTML.
 - 3 Posizionare il punto di inserimento nel primo paragrafo del documento my_ourstory. Per applicare uno stile ad un paragrafo, è possibile spostare il punto di inserimento in qualunque posizione all'interno del paragrafo.

- 4 Nella tavolozza Stili HTML, fare clic sullo stile body.

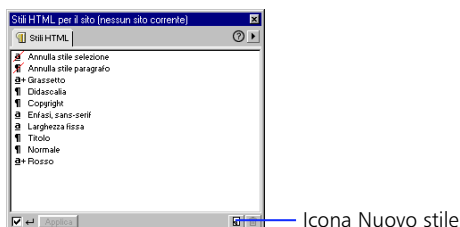
Il testo del primo paragrafo viene riformattato in base al nuovo stile.

- 5 Applicare lo stile body agli altri paragrafi del documento.

Creazione di uno stile HTML

Verrà ora creato uno stile HTML per mettere in risalto la parola *Scaal* all'interno del documento.

- 1 Fare clic sull'icona Nuovo stile situata nella parte inferiore della tavolozza Stili HTML.



Viene visualizzata la finestra di dialogo Definisci stile HTML.



- 2 Nel campo Nome, digitare scaal.
- 3 Impostare l'opzione Applica a su Selezione.

Questa impostazione consente di applicare lo stile solo al testo selezionato anziché a tutto il paragrafo.

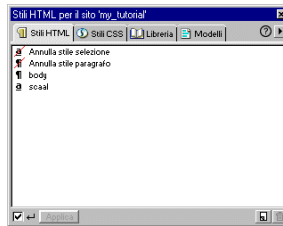
- 4 Accettare l'impostazione predefinita dell'opzione In questo modo, ovvero Annulla stile esistente. Questa impostazione rimuove gli eventuali stili del testo selezionato prima di applicare il nuovo stile.

5 Nell'area Attributi carattere, selezionare gli attributi desiderati. Ad esempio:

- Carattere: Arial, Helvetica, sans-serif
- Dimensione: 3
- Colore: #CC9933 (oppure specificare un colore dorato utilizzando l'apposito selettore)
- Stile: fare clic su Altro e selezionare Enfasi

6 Fare clic su OK.

Il nuovo stile viene aggiunto alla tavolozza Stili HTML. La *a* che precede lo stile Scaal indica che si tratta di uno stile di selezione e non di paragrafo.



Per applicare uno stile ad una selezione, è necessario selezionare la parte di testo che si desidera riformattare.

7 Nella finestra del documento, selezionare la parola Scaal nel primo paragrafo.

8 Nella tavolozza Stili HTML, selezionare lo stile scaal.

Al testo selezionato viene applicato il nuovo stile.

SCAAL

9 Applicare lo stile scaal ad altre selezioni e chiudere la tavolozza Stili HTML.

10 Scegliere File > Salva per salvare le modifiche apportate al documento my_ourstory.

11 Scegliere File > Chiudi per chiudere il documento.

Creazione di una mappa visiva del sito

La mappa del sito fornisce una rappresentazione visiva di alto livello della struttura di un sito locale. La mappa può essere utilizzata anche per aggiungere nuovi file al sito, aggiungere, eliminare e modificare i collegamenti e creare un file grafico del sito per esportarlo e stamparlo in un editor di immagini.

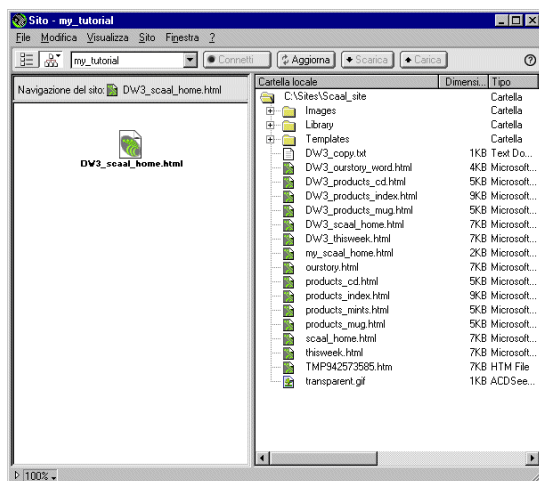
La home page del sito appare sempre nella parte superiore della mappa. Al di sotto della home page vengono visualizzati i file a cui rimanda questa pagina.

Il file DW3_scaal_home.html verrà impostato come home page del sito my_tutorial. Questa pagina è molto simile alla home page creata in precedenza (my_scaal_home), ma comprende già immagini e attributi di formattazione aggiuntivi.

Esistono molti modi per definire la home page di un sito. Quello più semplice è l'uso del menu di scelta rapida.

- 1 Se la finestra Sito è già aperta, fare clic sulla sua barra del titolo per renderla attiva. In caso contrario, scegliere Finestra > File del sito.
- 2 Nell'elenco Cartella locale della finestra Sito, individuare il file DW3_scaal_home.html e fare clic sulla sua icona con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh).
- 3 Dal menu di scelta rapida visualizzato, scegliere Imposta come home page.
- 4 Fare clic sull'icona Mappa del sito situata nella parte superiore sinistra della finestra Sito.

A questo punto la finestra Sito offre due viste del sito locale: la mappa visualizzata a sinistra fornisce una rappresentazione grafica della struttura corrente del sito Scaal (con DW3_scaal_home.html come home page), mentre l'elenco visualizzato a destra mostra il contenuto della cartella locale.



Per la pagina DW3_scaal_home non è ancora stato impostato alcun collegamento. Nella prossima sezione dell'esercitazione verranno aggiunti dei collegamenti a questa pagina.

La finestra Sito deve rimanere aperta in modo che sia possibile controllare l'aggiornamento della mappa man mano che si aggiungono collegamenti alla home page.

Creazione di un collegamento

Le immagini visualizzate sul lato sinistro della home page conducono i visitatori a pagine specifiche del sito Scaal. Di seguito verranno aggiunti dei collegamenti tra le immagini Our Story, Products e This Week e le pagine corrispondenti.

In Dreamweaver esistono vari modi per creare i collegamenti. Per aggiungere un collegamento dall'immagine Our Story alla pagina Our Story verrà utilizzata la finestra di ispezione Proprietà.

- 1 Nella finestra Sito, fare doppio clic sull'icona del file DW3_scaal_home.html in uno dei due pannelli.

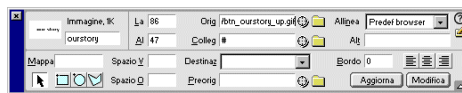
Viene aperto il file DW3_scaal_home.html.

- 2 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Our Story per selezionarla.

Se si fa doppio clic, Dreamweaver apre la finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine anziché selezionare l'immagine.

- 3 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per aprirla.

La finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sull'immagine selezionata.



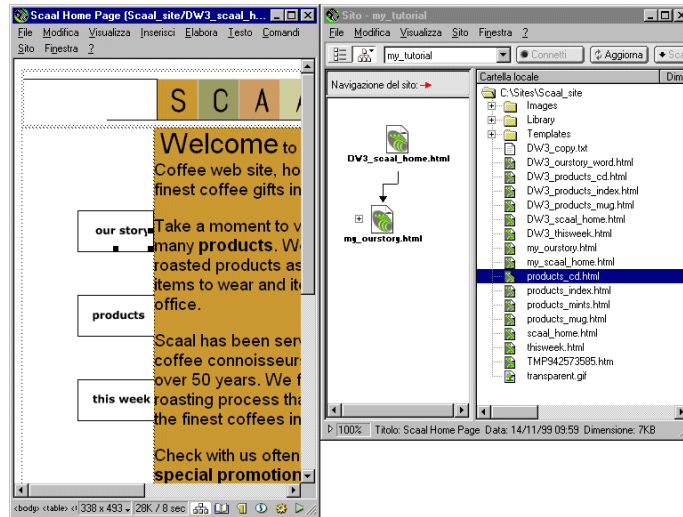
Nota: il campo Colleg contiene il simbolo di cancelletto (#), che è stato creato quando l'immagine è stata associata al comportamento Scambia immagine. Questo simbolo non deve essere eliminato, poiché verrà sostituito dal nome del file per cui si sta creando il collegamento.

- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella visualizzata accanto al campo Colleg.

- 5 Nella finestra di dialogo Selezionare file, individuare il file my_ourstory.html e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionarlo.

Il nome del file viene visualizzato nel campo Colleg della finestra di ispezione Proprietà. A questo punto verrà creato un collegamento per l'immagine Products utilizzando la finestra di ispezione Proprietà e la finestra Sito.

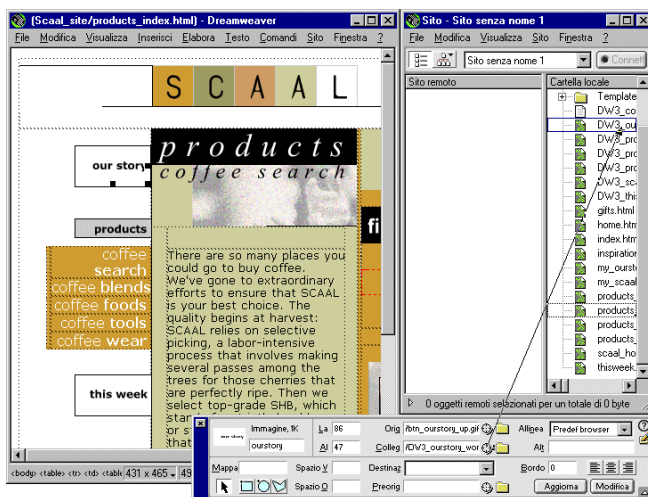
- 6 Fare clic sulla barra del titolo della finestra Sito per renderla attiva, oppure scegliere Finestra > File del sito. Se necessario, ridimensionare la finestra del documento in modo da poter affiancare il lato sinistro della finestra del documento e la finestra Sito.



- 7 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Products per selezionarla.

- 8 Dalla finestra di ispezione Proprietà, trascinare l'icona Scegli file (situata accanto al campo Colleg) nella finestra Sito e collocare il puntatore del mouse sul file DW3_products_index.html.

Il nome del file viene visualizzato nel campo Colleg della finestra di ispezione Proprietà relativa all'immagine products.



Fare clic sull'icona della mappa del sito nella finestra Sito. La mappa del sito viene aggiornata in modo da rispecchiare il collegamento aggiunto.



Nella mappa del sito, la visualizzazione di un segno più (+) accanto ad un file indica la presenza di collegamenti ad altri documenti. Fare clic sul segno più per espandere la struttura della mappa e visualizzare i file associati; fare clic sul segno meno per comprimere la vista della mappa.

Si procederà ora a modificare un collegamento mediante il menu di scelta rapida:

- 9 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine This Week con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Cambia collegamento.

Questa immagine è collegata ad un comportamento che cambia l'immagine visualizzata quando si passa il puntatore sopra di essa. Questo collegamento verrà modificato per fare in modo che venga aperto un file quando si fa clic sull'immagine.

- 10 Nella finestra di dialogo Selezionare file, individuare il file DW3_thisweek.html e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionarlo.

Il campo Colleg della finestra Proprietà viene aggiornato per mostrare il nome del file collegato. Ora si procederà a creare un collegamento dal testo.

- 11 Nel documento di Dreamweaver, selezionare la parola products nel secondo paragrafo.
- 12 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e scegliere Crea collegamento dal menu di scelta rapida.
- 13 Nella finestra di dialogo Selezionare file, individuare il file DW3_products_index.html e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionarlo.

- 14 Scegliere File > Salva per salvare tutte le modifiche apportate alla home page.

- 15 Scegliere File > Chiudi per chiudere la pagina.

Creazione di un modello

I modelli possono essere utilizzati per creare documenti che abbiano una struttura e un aspetto simile. L'uso di un modello garantisce che tutte le pagine di un sito abbiano determinate caratteristiche.

Dopo aver applicato un modello ad un gruppo di pagine, è possibile cambiare alcune informazioni in tutte queste pagine modificando il modello e riapplicandolo alle pagine. Mentre gli elementi specifici di ogni pagina (ad esempio, il testo che descrive un articolo in vendita) rimangono inalterati, gli elementi definiti dal modello (ad esempio, le barre di navigazione) vengono aggiornati in tutte le pagine che utilizzano il modello.

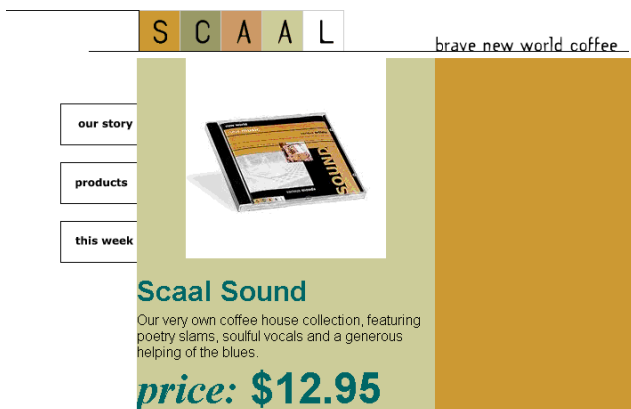
La pagina products del sito Scaal rimanda ad altre pagine che descrivono i prodotti offerti dall'azienda. Di seguito verrà utilizzata una pagina esistente per creare un modello. L'uso di un modello garantisce che tutte le pagine dei prodotti abbiano lo stesso layout e lo stesso formato.

In questa sezione verrà creato un modello a partire da una pagina esistente. Questo modello verrà quindi usato per creare nuove pagine di prodotti.

Visualizzazione di una pagina esistente

Innanzitutto è necessario visualizzare la pagina del compact disc Scaal in un browser.

- 1 Nell'elenco Cartella locale della finestra Sito, fare doppio clic sull'icona di product_cd.html per aprire il file in Dreamweaver.
- 2 Premere F12 per visualizzare l'anteprima della pagina in un browser.



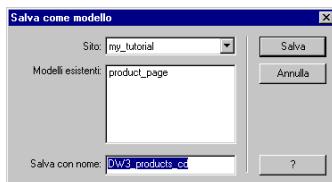
- 3 Dopo aver visualizzato l'anteprima della pagina, chiudere il browser.
- 4 Chiudere il file products_cd.html.

Creazione del modello

Di seguito verrà creato un modello a partire dalla versione di esercitazione della pagina del compact disc Scaal. Questo modello verrà quindi usato per creare altre pagine di prodotti.

- 1 Nell'elenco Cartella locale della finestra Sito, fare doppio clic sull'icona di DW3_products_cd.html per aprire il file.
- 2 Scegliere File > Salva come modello.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva come modello.



Il modello esistente, product_page, è stato creato per le pagine dei prodotti del sito Scaal finito. Ora verrà creata una versione personalizzata di questo modello.

- 3 Digitare **my_product_page** nel campo Salva con nome e fare clic su Salva.

Nella finestra del documento viene visualizzato un nuovo documento. Come si può osservare, questo documento è associato all'indicazione Modello e ha l'estensione .dwt.

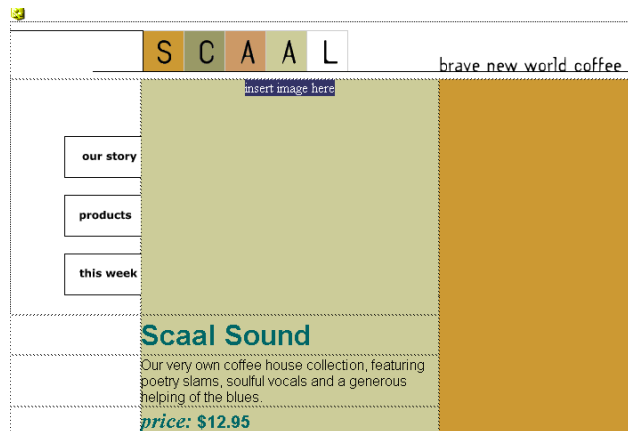


Modifica del modello

A questo punto, il nuovo modello ha le stesse caratteristiche della pagina di partenza. Il layout di alcune aree (foto, nome, descrizione e prezzo del prodotto) deve essere lo stesso su tutte le pagine. Di seguito verrà illustrato come definire queste aree nel modello.

Ogni modello contiene sia aree bloccate che aree modificabili. Le aree bloccate possono essere modificate solo all'interno del modello e sono identificate da un colore di evidenziazione in tutte le pagine a cui viene applicato il modello. Le aree modificabili sono una sorta di segnaposto delle informazioni specifiche delle singole pagine e appaiono evidenziate all'interno del modello.

- 1 Nel modello **my_product_page.dwt** visualizzato nella finestra del documento, selezionare ed eliminare l'immagine del compact disc e digitare **Insert image here** nella cella della tabella.
- 2 Selezionare il testo appena digitato.



- 3 Scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuova area modificabile**.

- 4 Nel campo Nome, digitare **Image** come nome di quest'area del modello.



- 5 Fare clic su OK.

Il testo appare evidenziato per indicare che si tratta di un'area modificabile.

- 6 Nella finestra del documento, selezionare il testo Scaal Sound e scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile** per rendere modificabile questa sezione del modello.

- 7 Digitare **Name** nel campo Nome della finestra di dialogo Nuova area modificabile e fare clic su OK.

Nella finestra del documento, quest'area appare evidenziata ed è riconoscibile dal nome che le è stato appena assegnato.

- 8 Nella finestra del documento, selezionare la descrizione del prodotto e scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile** per rendere modificabile questa sezione del modello.

- 9 Digitare **Description** nel campo Nome della finestra di dialogo Nuova area modificabile e fare clic su OK.

Nella finestra del documento, quest'area appare evidenziata ed è riconoscibile dal nome che le è stato appena assegnato.

- 10 Scegliere **File > Salva** per salvare il modello.

Viene aperta la finestra di dialogo **Aggiorna pagine**, che visualizza la richiesta di conferma per l'aggiornamento di tutti i documenti del sito locale. L'opzione **Sì** non deve essere selezionata, poiché comporta l'aggiornamento delle pagine del sito Scaal definitivo.

- 11 Fare clic su **No**, quindi fare clic su **Chiudi** per chiudere la finestra di dialogo **Aggiorna pagine**.

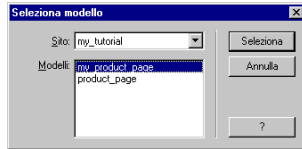
- 12 Chiudere il modello.

Applicazione del modello

Il modello verrà ora utilizzato per creare una nuova pagina di prodotto.

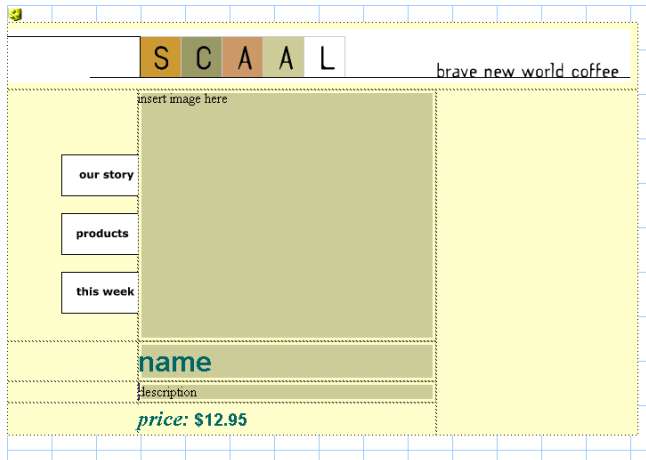
- 1 Scegliere File > Nuovo da modello.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona modello.



- 2 Selezionare my_product_page nell'elenco dei modelli e fare clic su Seleziona.

Viene visualizzato un nuovo documento senza nome.



Le aree più scure del documento sono modificabili. Tutte le altre aree sono bloccate e non possono essere modificate.

- 3 Salvare il documento con il nome my_products_mug.html.

Modifica del documento

Quando le aree modificabili sono già definite, l'aggiornamento delle pagine diventa un'operazione estremamente semplice. Per creare la pagina del mug Scaal si sostituirà il testo segnaposto con un'immagine e si aggiungerà un testo descrittivo.

- 1 Posizionare il punto di inserimento nell'area Image.
- 2 Scegliere Inserisci > Immagine. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare mug.jpg e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionare l'immagine.
- 3 Cancellare il testo segnaposto immagine "Insert image here".
- 4 Nell'area Name della finestra del documento, digitare un nome per il prodotto (ad esempio, **Mug**) ed eliminare il segnaposto.
- 5 Nell'area Description della finestra del documento, inserire un testo descrittivo per il mug ed eliminare il segnaposto.
- 6 Salvare il documento.
- 7 Chiudere il documento.

Nella prossima sezione dell'esercitazione, i documenti delle pagine dei prodotti verranno collegati alla pagina products principale del sito Scaal. Le pagine che verranno collegate sono state create con un modello analogo.

Creazione di un menu di collegamento

Un menu di collegamento è un menu a comparsa contenente delle opzioni che consentono di aprire altri file in una finestra del browser. Il menu di collegamento creato in questa sezione permette ai clienti di passare rapidamente dalla pagina products principale alle pagine dei singoli prodotti del sito Scaal.

Prima di creare il menu di collegamento, visualizzare un'anteprima della pagina completata.

- 1 Nella finestra Sito, fare doppio clic sull'icona di products_index.html per aprire il file.
- 2 Premere F12 per visualizzare l'anteprima della pagina in un browser.



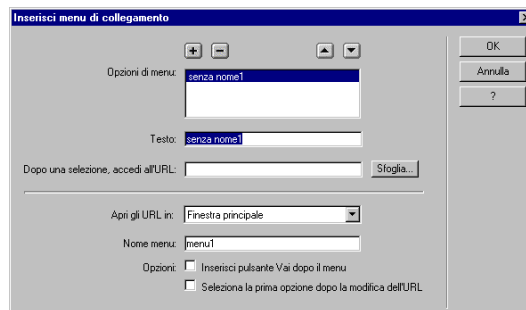
- 3 Fare clic sulla freccia situata accanto al menu a comparsa Select a Product per visualizzare il menu di selezione dei prodotti. Selezionare il prodotto che si desidera visualizzare.
- 4 Dopo aver visualizzato i file desiderati, chiudere la finestra del browser.
- 5 Chiudere il file products_index.

Inserimento di un menu di collegamento

Il menu di collegamento creato conterrà un messaggio che invita i clienti a selezionare un prodotto. Verranno inoltre creati due comandi di menu che rimandano alle pagine di due prodotti.

- 1 Nella finestra Sito, fare doppio clic sull'icona di DW3_products_index.html per aprire il file.
- 2 Selezionare ed eliminare il testo "insert jump menu here".
- 3 Tenendo il punto di inserimento all'interno della cella, scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Menu di collegamento.

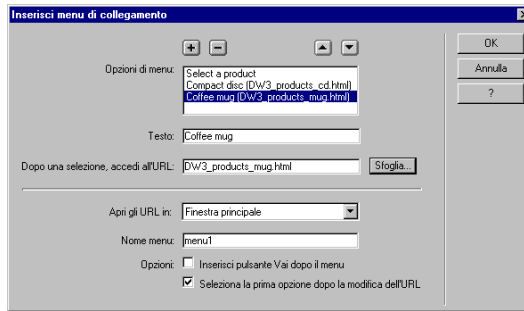
Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento.



- 4 Nel campo Testo, digitare **Select a product**.
Questo testo invita il cliente ad effettuare un'operazione.
- 5 Sotto Opzioni, selezionare l'opzione Seleziona la prima opzione dopo la modifica dell'URL.
Se si seleziona questa opzione, il menu di collegamento torna alla prima voce dopo che l'utente ha selezionato un'opzione.
- 6 Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere un'altra opzione al menu di collegamento.
- 7 Nel campo Testo, digitare **Compact disc**.
- 8 Fare clic sul pulsante Sfoglia accanto al campo Dopo una selezione, accedi all'URL. Individuare il file DW3_products_cd.html e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionare il file che deve essere aperto quando viene selezionata questa opzione.
- 9 Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere un'altra opzione al menu di collegamento.

- 10 Digitare **Coffee mug** nel campo Testo e fare clic su Sfoglia. Individuare il file DW3_products_mug.html, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh) per selezionare il file che deve essere aperto quando viene selezionata questa opzione.

La finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento dovrebbe avere un aspetto simile al seguente:



- 11 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- 12 Salvare il documento.

Poiché il menu di collegamento non funziona nella finestra del documento, per verificare i collegamenti è necessario visualizzare l'anteprima del menu in un browser.

Prova del sito

Dopo aver apportato tutte le modifiche necessarie ai file provvisori, è possibile visualizzare in anteprima l'intero sito in un browser per verificarne l'aspetto definitivo.

- 1 Aprire la pagina DW3_scaal_home e premere F12 per visualizzarla in un browser.
- 2 Fare clic sulle immagini Our Story, Products e This Week per visualizzare le altre pagine modificate. Provare a selezionare le voci dei menu di collegamento della pagina Products.
- 3 Dopo aver provato tutto il sito, chiudere la finestra del browser, tornare a Dreamweaver e scegliere File > Chiudi per chiudere la home page.

CAPITOLO 2

Elementi fondamentali di Dreamweaver

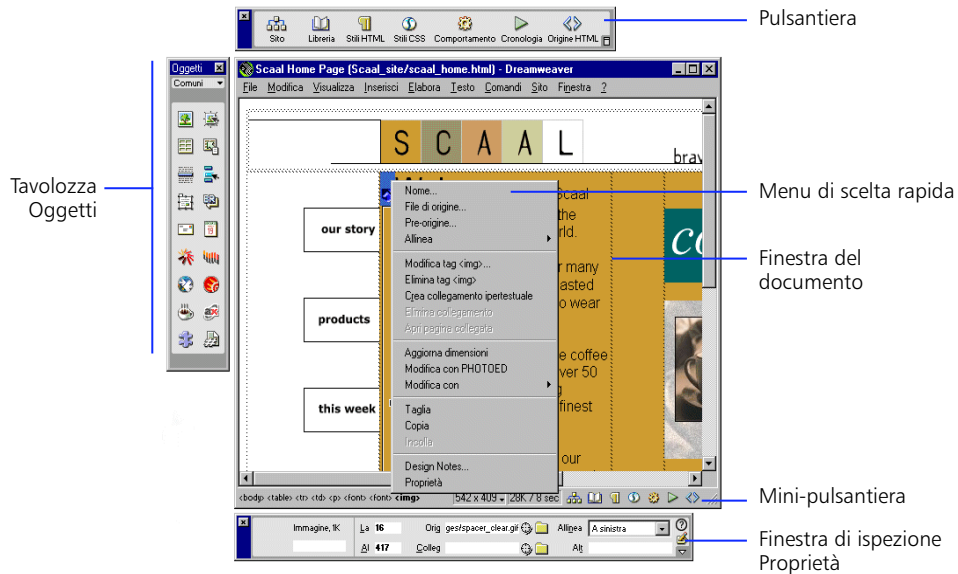
Per iniziare a lavorare in Dreamweaver è sufficiente aprire un documento HTML esistente o crearne uno nuovo. Tuttavia, per sfruttare adeguatamente tutte le potenzialità del programma, è necessario comprendere i concetti di base dell'area di lavoro e individuare le opzioni più adatte al proprio stile di lavoro.

Area di lavoro di Dreamweaver

L'area di lavoro di Dreamweaver è estremamente flessibile e si adegua ad abitudini di lavoro e livelli di abilità differenti. Di seguito vengono descritti i componenti utilizzati più di frequente:

- La finestra del documento visualizza il documento corrente durante le operazioni di creazione e modifica.
- La pulsantiera contiene una serie di pulsanti che consentono di aprire e chiudere le finestre di ispezione e le tavolozze più utilizzate. Le icone della pulsantiera vengono riprodotte nella mini-pulsantiera visualizzata nella parte inferiore della finestra del documento. In questo modo è possibile effettuare rapidamente le operazioni della pulsantiera anche quando la questa è chiusa. Per scegliere le icone da visualizzare nella pulsantiera, utilizzare il pannello Tavolozze mobili della finestra di dialogo Preferenze.
- La tavolozza Oggetti contiene una serie di pulsanti che consentono di creare vari tipi di oggetti, ad esempio immagini, tabelle e livelli.
- La finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà dell'oggetto o del testo selezionato e consente di modificarle.
- I menu di scelta rapida consentono di accedere rapidamente ai comandi che riguardano la selezione o l'area corrente.

- Le tavolozze mobili agganciabili consentono di unire più finestre, finestre di ispezione e tavolozze mobili in una o più finestre a schede.



Menu Finestra

Il menu Finestra consente di accedere facilmente a tutte le finestre, le finestre di ispezione e le tavolozze di Dreamweaver. Accanto agli elementi attualmente aperti (anche quelli nascosti da altre finestre) viene visualizzato un segno di spunta. Per visualizzare un elemento privo di segno di spunta, selezionarlo dal menu.

Se non si sa come accedere ad una funzionalità di Dreamweaver, provare ad usare innanzitutto il menu Finestra.

Tavolozze mobili agganciabili

Quasi tutte le tavolozze e le finestre di ispezione di Dreamweaver possono essere *agganciate*, ovvero unite in un'unica tavolozza mobile formata da più schede. In questo modo è possibile accedere agevolmente alle informazioni necessarie senza ingombrare eccessivamente l'area di lavoro. La pulsantiera, la finestra di ispezione Proprietà e la finestra Sito non possono essere agganciate.

Per unire due o più tavolozze e creare una finestra a schede:

- 1 Trascinare la linguetta (non la barra del titolo) di una tavolozza mobile su un'altra tavolozza mobile. Quando attorno alla finestra di destinazione viene visualizzato un bordo evidenziato, rilasciare il pulsante del mouse.
- 2 Per portare in primo piano una scheda della finestra, fare clic sulla relativa linguetta.

Poiché la tavolozza Oggetti non è dotata di una linguetta, non è possibile agganciarla ad un'altra tavolozza nel modo appena descritto. È tuttavia possibile trascinare la linguetta di un'altra tavolozza sulla tavolozza Oggetti per ottenere lo stesso effetto.

Per eliminare una tavolozza dalla finestra a schede:

Trascinare la linguetta della tavolozza fuori dalla finestra.

Per spostare una tavolozza da una finestra a schede all'altra:

Trascinare la linguetta della tavolozza sull'altra finestra a schede. Quando attorno alla finestra di destinazione viene visualizzato un bordo evidenziato, rilasciare il pulsante del mouse.

Preferenze Tavolozze mobili

Le preferenze Tavolozze mobili consentono di specificare le tavolozze e le finestre di ispezione che devono apparire sempre in primo piano nella finestra del documento. Questo pannello consente inoltre di selezionare le tavolozze e le finestre di ispezione da visualizzare nella pulsantiera (e di conseguenza nella mini-pulsantiera).

Per specificare la modalità di visualizzazione delle singole tavolozze rispetto alla finestra del documento:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tavolozze mobili nell'elenco Categoria.

Come impostazione predefinita, tutte le finestre, le tavolozze e le finestre di ispezione appaiono in primo piano nella finestra del documento.

- 2 Deselezionare le finestre, le tavolozze e le finestre di ispezione che devono apparire sullo sfondo rispetto alla finestra del documento.

Ad esempio, se si desidera spostare la finestra di ispezione Origine HTML dietro la finestra del documento, deselezionare l'opzione Origine HTML. La finestra di ispezione Origine HTML verrà visualizzata in primo piano solo quando è attiva.

Per fare in modo che la finestra del documento copra le tavolozze mobili create dall'utente, deselezionare l'opzione Altri elementi mobili.

Finestra del documento

Questa finestra visualizza il documento corrente. Il documento ha approssimativamente lo stesso aspetto che avrebbe in un browser Web. La barra del titolo della finestra del documento visualizza il titolo della pagina e, tra parentesi, il nome del file e, se il file contiene modifiche non salvate, un asterisco.

I tag che controllano il testo o l'oggetto selezionato vengono visualizzati nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento. Fare clic su uno di questi tag per evidenziare nella finestra del documento il contenuto ad esso associato. Fare clic su `<body>` per selezionare tutto il corpo del documento.

I pulsanti visualizzati nell'angolo inferiore destro della finestra del documento formano la cosiddetta mini-pulsantiera, ovvero una versione ridotta della pulsantiera. Come impostazione predefinita, la mini-pulsantiera contiene gli stessi pulsanti della pulsantiera, ovvero i pulsanti che consentono di aprire la finestra Sito, la tavolozza Libreria, la tavolozza Stili HTML, la tavolozza Stili CSS, la finestra di ispezione Comportamenti, la tavolozza Cronologia e la finestra di ispezione Origine HTML.

A sinistra della mini-pulsantiera appaiono le dimensioni stimate del documento e il tempo necessario per scaricare la pagina (compresi tutti i file dipendenti come le immagini e i filmati Shockwave). Vedere "Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento", a pagina 170.

Il menu a comparsa Dimensioni finestra consente di impostare la finestra del documento su dimensioni predefinite o personalizzate. Vedere "Ridimensionamento della finestra del documento", a pagina 65.



Ridimensionamento della finestra del documento

La barra di stato della finestra del documento visualizza le dimensioni correnti (in pixel) della finestra. Quando si fa clic su queste dimensioni, viene visualizzato il menu a comparsa **Dimensioni finestra**, che consente di modificare le dimensioni correnti per adeguarle ad una serie di dimensioni di monitor standard. Per progettare una pagina che abbia un aspetto soddisfacente con un formato specifico (o più formati differenti), è possibile impostare la finestra del documento su una delle opzioni elencate nel menu a comparsa.

Nota: le dimensioni della finestra si riferiscono alle dimensioni interne della finestra del browser (senza i bordi). I valori tra parentesi indicano le dimensioni del monitor. Ad esempio, se si prevede che i visitatori del sito utilizzeranno la configurazione predefinita di Internet Explorer o Netscape Navigator su un monitor da 640 x 480, l'opzione da utilizzare è "536 x 196 (640 x 480, predefinita)".

Per impostare le dimensioni della finestra del documento su un'opzione predefinita:

Scegliere una delle opzioni visualizzate nel menu a comparsa situato nella parte inferiore della finestra del documento.

Per modificare i valori elencati nel menu a comparsa Dimensioni finestra:

- 1 Scegliere **Modifica dimensioni** dal menu a comparsa.
- 2 Fare clic su uno dei valori di larghezza o altezza dell'elenco **Dimensioni finestra** e digitare un nuovo valore.

Per modificare solo la larghezza della finestra del documento (lasciando invariata l'altezza), selezionare un valore di altezza e cancellarlo.

- 3 Fare clic nel campo **Descrizione** se si desidera immettere un testo descrittivo per un'opzione specifica.

Per aggiungere una nuova opzione al menu a comparsa Dimensioni finestra:

- 1 Scegliere **Modifica dimensioni** dal menu a comparsa.
- 2 Fare clic nello spazio vuoto situato sotto l'ultimo valore della colonna **Larghezza**.
- 3 Inserire una larghezza e un'altezza.
- 4 Fare clic nel campo **Descrizione** se si desidera immettere un testo descrittivo per l'opzione aggiunta.

Ad esempio, è possibile digitare "SVGA" o "PC comune" accanto ai valori di un monitor da 800 x 600 pixel e "Mac 17 pollici" accanto ai valori di un monitor da 832 x 624 pixel. La maggior parte dei monitor supporta più dimensioni in pixel.

Preferenze Barra di stato

Queste preferenze riguardano la barra di stato che appare nella parte inferiore della finestra del documento. Per visualizzarle, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Barra di stato.

Dimensioni finestra Consente di personalizzare le dimensioni che appaiono nel menu a comparsa della barra di stato. Vedere “Ridimensionamento della finestra del documento”, a pagina 65.

Velocità di connessione Specifica la velocità di connessione (in kilobit al secondo) che viene utilizzata per calcolare le dimensioni di scaricamento. Le dimensioni di scaricamento di una pagina vengono visualizzate nella barra di stato, mentre quelle di un'immagine vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando si seleziona l'immagine.

Mostra mini-pulsantiera nella barra di stato Consente di visualizzare la mini-pulsantiera nella parte inferiore della barra di stato. I pulsanti della mini-pulsantiera consentono di aprire finestre, tavolozze e finestre di ispezione.

Finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà consente di verificare e modificare le proprietà dell'elemento di pagina (oggetto o testo) attualmente selezionato. Gli elementi di pagina possono essere selezionati nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Origine HTML.

Per visualizzare o nascondere la finestra di ispezione Proprietà, scegliere Finestra > Proprietà.



Nella maggior parte dei casi, le modifiche apportate alle proprietà si riflettono immediatamente nella finestra del documento. Tuttavia, per applicare le modifiche di alcune proprietà, è necessario fare clic al di fuori dei relativi campi di testo o premere il tasto Tab per passare ad un'altra proprietà.

Le proprietà che appaiono nella finestra di ispezione Proprietà dipendono dall'elemento selezionato. Per ottenere informazioni su proprietà specifiche, selezionare un elemento nella finestra del documento e fare clic sull'icona della Guida nell'angolo superiore destro della finestra di ispezione Proprietà.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà contiene le proprietà utilizzate più di frequente per l'elemento selezionato. Per visualizzare un numero maggiore di proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra. Alcune proprietà oscure, tuttavia, non appaiono nemmeno nella versione espansa della finestra di ispezione Proprietà.

Pulsantiera

La pulsantiera contiene una serie di pulsanti che consentono di aprire e chiudere tavolozze, finestre e finestre di ispezione. Per visualizzare o nascondere la pulsantiera, scegliere Finestra> Pulsantiera.



Per modificare l'orientamento della pulsantiera da orizzontale a verticale o viceversa, fare clic sull'icona di orientamento visualizzata nel suo angolo inferiore destro.

Per informazioni sui pulsanti predefiniti della pulsantiera, vedere “Finestra Sito”, a pagina 142, “Tavolozza Libreria”, a pagina 372, “Formattazione del testo mediante gli stili HTML”, a pagina 182, “Tavolozza Stili CSS”, a pagina 193, “Finestra di ispezione Comportamenti”, a pagina 296, “Tavolozza Cronologia”, a pagina 94 o “Finestra di ispezione Origine HTML”, a pagina 332.

Personalizzazione della pulsantiera

Le preferenze Tavolozze mobili consentono di selezionare gli elementi da visualizzare nella pulsantiera e nella mini-pulsantiera.

Per specificare le tavolozze mobili da visualizzare nella pulsantiera e nella mini-pulsantiera:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tavolozze mobili nell'elenco Categoria.

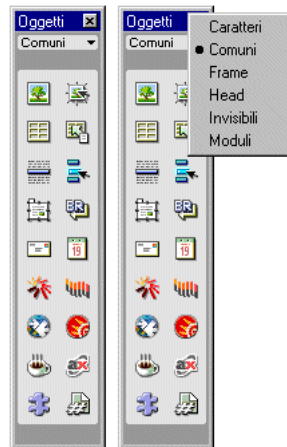
Gli elementi selezionati per la visualizzazione vengono elencati nel riquadro Mostra nella pulsantiera. Come impostazione predefinita, questo elenco contiene sette elementi.
- 2 Per aggiungere un elemento alla pulsantiera e alla mini-pulsantiera, fare clic sul pulsante più (+).
- 3 Per eliminare un elemento dalla pulsantiera e dalla mini-pulsantiera, evidenziarlo e fare clic sul pulsante meno (-).
- 4 Per spostare un elemento verso l'alto o verso il basso all'interno dell'elenco, selezionarlo e fare clic sulla freccia su o sulla freccia giù. In questo modo, l'icona corrispondente viene spostata rispettivamente verso sinistra o verso destra nella pulsantiera e nella mini-pulsantiera.
- 5 Fare clic su OK.

La pulsantiera e la mini-pulsantiera vengono modificate per rispecchiare le modifiche apportate.

Tavolozza Oggetti

La tavolozza Oggetti contiene una serie di pulsanti che consentono di inserire oggetti come tabelle, livelli e immagini. Per visualizzare o nascondere la tavolozza Oggetti, scegliere Finestra > Oggetti. Per inserire un oggetto, fare clic sul pulsante corrispondente nella tavolozza Oggetti o trascinare l'icona del pulsante nella finestra del documento. Per ignorare la finestra di dialogo e inserire un segnaposto vuoto del tipo specificato, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) durante l'operazione di inserimento. Ad esempio, se si desidera inserire un segnaposto per un'immagine senza specificare un file di immagine, tenere premuto il tasto Ctrl oppure Opzione e fare clic sul pulsante Inserisci immagine.

Come impostazione predefinita, la tavolozza Oggetti contiene sei pannelli: Caratteri, Comuni, Moduli, Frame, Intestazione e Invisibili. Per passare da un pannello all'altro, utilizzare il menu a comparsa visualizzato nella parte superiore della tavolozza. È possibile modificare gli oggetti della tavolozza o crearne di nuovi (vedere "Modifica della tavolozza Oggetti", a pagina 384). Per informazioni sulle opzioni dei singoli pannelli, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.



La tavolozza Oggetti contiene i seguenti pannelli:

- Il pannello Comuni contiene i pulsanti che consentono di inserire gli oggetti utilizzati più di frequente, come le immagini, le tabelle e i livelli.
- Il pannello Caratteri contiene caratteri speciali come il simbolo di copyright, le virgolette curve e i simboli dei marchi commerciali. Se non si utilizza la versione 3 o 4 di Netscape Navigator e Internet Explorer, è possibile che questi simboli non vengano visualizzati correttamente.
- Il pannello Moduli contiene i pulsanti che consentono di creare i moduli e i relativi elementi.

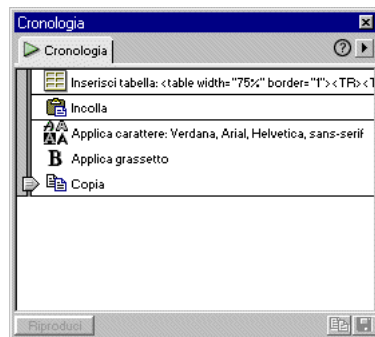
- Il pannello Frame contiene le strutture più comuni per i set di frame.
- Il pannello Intestazione contiene i pulsanti che consentono di aggiungere una serie di elementi, come i tag META, KEYWORDS e BASE, alla sezione HEAD del documento.
- Il pannello Invisibili contiene i pulsanti che consentono di creare gli oggetti che rimangono nascosti nella finestra del documento, ad esempio gli ancoraggi con nome. Per visualizzare le icone che indicano la posizione di questi oggetti, scegliere Visualizza > Elementi invisibili. Per selezionare questi oggetti e modificarne le proprietà, fare clic sulle icone corrispondenti. Vedere “Elementi invisibili”, a pagina 90.

Alcune impostazioni delle preferenze Generali riguardano la tavolozza Oggetti. Per modificare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e fare clic su Generali.

- Quando si inseriscono oggetti come immagini, tabelle, script ed elementi della sezione HEAD, viene visualizzata una finestra di dialogo che chiede di specificare informazioni aggiuntive. Per evitare la visualizzazione di queste finestre di dialogo, disattivare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti. Quando questa opzione è disattivata, per gli oggetti inseriti vengono utilizzati gli attributi predefiniti. Dopo aver inserito un oggetto, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per modificarne le proprietà.
- La preferenza Tavolozza oggetti consente di scegliere il contenuto da visualizzare nella tavolozza Oggetti: Solo testo, Solo icone o Icone e testo.

Tavolozza Cronologia

La tavolozza Cronologia registra tutte le operazioni che sono state eseguite in Dreamweaver. Per visualizzarla, scegliere Finestra > Cronologia.



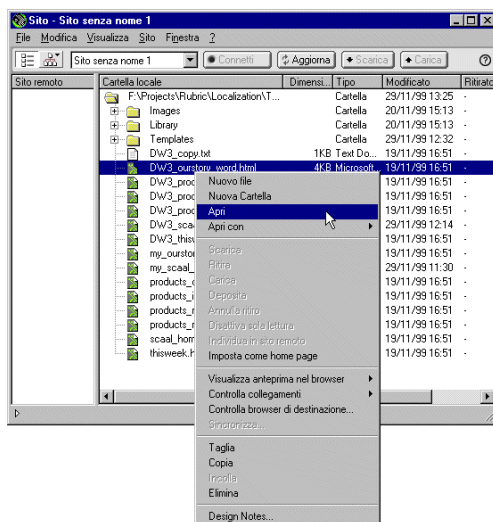
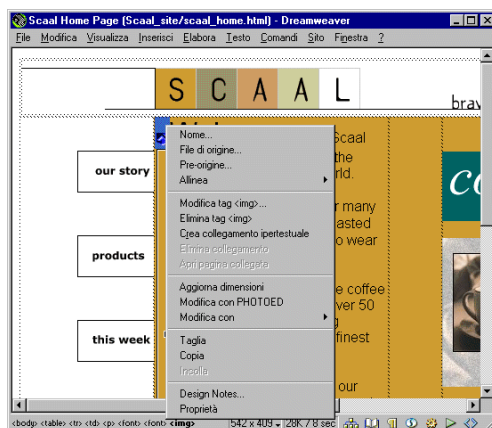
Questa tavolozza consente di annullare contemporaneamente più operazioni, riprodurre i passaggi eseguiti e creare nuovi comandi per automatizzare processi specifici. Per ulteriori informazioni, vedere “Tavolozza Cronologia”, a pagina 94.

Menu di scelta rapida

In Dreamweaver viene fatto un ampio uso dei menu di scelta rapida, che consentono di accedere rapidamente ai principali comandi dell'oggetto o della finestra con cui si sta lavorando. I menu di scelta rapida contengono solo i comandi che riguardano la selezione corrente.

Per utilizzare un menu di scelta rapida:

- 1 Aprire il menu facendo clic sull'oggetto o sulla finestra con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh).
- 2 Selezionare il comando desiderato dal menu di scelta rapida e rilasciare il pulsante del mouse.



Finestra di ispezione Origine HTML

La finestra di ispezione Origine HTML mostra il codice che viene usato dai browser per visualizzare il documento sotto forma di pagina Web. Per visualizzare o nascondere questa finestra di ispezione, scegliere Finestra > Origine HTML.

Le modifiche eseguite nella finestra del documento si riflettono immediatamente nella finestra di ispezione Origine HTML. Se si esegue una modifica nella finestra di ispezione Origine HTML e quindi si fa clic al di fuori della finestra, la modifica viene applicata al documento corrente. Per ulteriori informazioni, vedere “Finestra di ispezione Origine HTML”, a pagina 332.

Per apportare modifiche di piccola entità ai tag HTML, è possibile utilizzare Quick Tag Editor anziché la finestra di ispezione Origine HTML. Per visualizzare Quick Tag Editor, premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure scegliere **Elabora > Quick Tag Editor**. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica di un tag HTML nella finestra del documento”, a pagina 334.

Preferenze

Le preferenze di Dreamweaver controllano l'aspetto generale dell'interfaccia utente e funzionalità specifiche come i livelli, i fogli di stile, il linguaggio HTML, gli editor esterni e la visualizzazione dell'anteprima delle pagine nei browser. In tutta la guida per l'utente vengono fornite informazioni sulle preferenze che riguardano gli argomenti trattati.

Questa guida descrive le preferenze utilizzate più di frequente. Per informazioni su opzioni specifiche non trattate in questa guida, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.

Preferenze Generali

Le preferenze Generali controllano l'aspetto generale dell'interfaccia di Dreamweaver. Per modificare queste preferenze, scegliere **Modifica > Preferenze** e fare clic su Generali.

Preferenze Caratteri/codifica

Le preferenze Caratteri/codifica consentono di impostare una codifica predefinita per i nuovi documenti, nonché i caratteri che devono essere utilizzati da Dreamweaver per ogni codifica. La codifica determina le modalità di visualizzazione dei documenti nei browser. Le impostazioni dei caratteri di Dreamweaver consentono di scegliere liberamente il carattere e le dimensioni da utilizzare per il testo senza influire sulla visualizzazione dei documenti all'interno dei browser.

Per modificare la codifica del documento corrente:

Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina** e selezionare un tipo di codifica dal menu a comparsa **Codifica documento**.

Per modificare la codifica predefinita da utilizzare per i nuovi documenti:

Scegliere **Modifica > Preferenze**, fare clic su **Caratteri/codifica** nell'elenco **Categoria** e scegliere un tipo di codifica dal menu a comparsa **Codifica predefinita**.

Per impostare i caratteri da usare per i singoli tipi di codifica:

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze** e fare clic su **Caratteri/codifica** nell'elenco **Categoria**.
- 2 Selezionare un tipo di codifica, ad esempio **Occidentale (Latin1)** o **Giapponese**, dal menu **Impostazioni dei caratteri**, quindi scegliere i caratteri da usare per la codifica selezionata dal menu a comparsa visualizzati sotto l'elenco **Impostazioni dei caratteri**.

Uso di Dreamweaver con altre applicazioni

Dreamweaver agevola il processo di progettazione e sviluppo dei siti Web consentendo di lavorare con altre applicazioni. Per informazioni sull'uso di altre applicazioni, ad esempio browser, editor HTML, editor di immagini e strumenti di animazione, vedere le sezioni indicate di seguito:

- Per informazioni sull'uso di Dreamweaver con altri editor HTML, ad esempio HomeSite o BBEdit, vedere "Editor HTML esterni", a pagina 348.
- È possibile specificare un browser principale e un browser sostitutivo per la visualizzazione dell'anteprima di un sito. Vedere "Anteprima nel browser", a pagina 168.
- È possibile lanciare un editor di immagini esterno, ad esempio Macromedia Fireworks, da Dreamweaver. Vedere "Uso di un editor di immagini esterno", a pagina 203.
- È possibile configurare Dreamweaver in modo che venga lanciato un editor differente a seconda del tipo di file. Vedere "Uso di un editor multimediale esterno", a pagina 280.
- Per informazioni su come aggiungere animazioni ad un sito con i filmati Flash, vedere "Inserimento di un filmato Flash", a pagina 284.
- Per informazioni su come aggiungere caratteristiche interattive ad un sito con i filmati Shockwave, vedere "Inserimento di un filmato Shockwave", a pagina 282.

CAPITOLO 3

Creazione di siti e documenti

.....

Un sito Web comprende una serie di documenti collegati e dotati di attributi condivisi, come argomenti correlati, struttura simile o scopo comune.

Con Dreamweaver è possibile creare dei documenti indipendenti, ma la maggior parte dei Web designer crea dei siti coerenti, non delle semplici raccolte di documenti senza alcuna correlazione. Dreamweaver è uno strumento che consente sia la creazione e la gestione di interi siti sia la creazione e la modifica di singoli documenti.

Il metodo più semplice per costruire un sito consiste nel creare dei nuovi documenti in base ad una struttura di sito comune, anziché creare il sito in base a documenti già esistenti. Per ottenere risultati di elevata qualità, è importante progettare e pianificare il sito prima di crearne le pagine.

Nota: coloro che preferiscono passare immediatamente alla creazione dei documenti potranno cominciare da un documento di esempio utilizzando alcuni degli strumenti di elaborazione documenti di Dreamweaver (vedere “Creazione e modifica di un documento HTML”, a pagina 84). Tuttavia, è importante non iniziare a sviluppare concretamente dei documenti prima di aver impostato un sito.

Il primo passo per la creazione di un sito Web è la pianificazione. Vedere “Pianificazione di un sito”, a pagina 75. Il passo successivo consiste nell’impostare la struttura di base del sito (vedere “Creazione di un sito locale”, a pagina 76). Se sul server Web si dispone già di un sito e si desidera iniziare ad utilizzare Dreamweaver per modificarlo, vedere “Modifica e aggiornamento di un sito esistente”, a pagina 78.

Una volta creato il sito locale, è possibile includervi i documenti. I documenti sono le pagine che vengono visualizzate dai visitatori del sito Web e possono contenere testo, immagini ed elementi più complessi come suoni, animazioni e collegamenti ad altri documenti. Man mano che si creano e si modificano i documenti, Dreamweaver genera automaticamente il codice di origine HTML. Per esaminare o modificare questo codice, utilizzare la finestra di ispezione Origine HTML.

È possibile creare un documento in Dreamweaver partendo da un modello o da una pagina HTML vuota. È inoltre possibile aprire e modificare i documenti HTML creati in altre applicazioni. Vedere “Creazione e modifica di un documento HTML”, a pagina 84.

La finestra di dialogo Proprietà pagina consente di impostare un documento e definire gli elementi di base della pagina. Il titolo consente all'utente di identificare la pagina, mentre le immagini di sfondo, i colori di sfondo e i colori del testo e dei collegamenti personalizzano l'aspetto della pagina e distinguono il testo normale dall'ipertesto. Vedere “Proprietà dei documenti”, a pagina 92.

Il testo può essere aggiunto digitandolo nella finestra del documento o copiandolo da altre fonti. Per aggiungere le immagini, i filetti orizzontali e gli altri oggetti è possibile utilizzare i comandi del menu Inserisci o la tavolozza Oggetti. Vedere “Aggiunta di testo e inserimento di oggetti”, a pagina 86.

In fase di creazione è possibile selezionare e modificare gli oggetti direttamente nella finestra del documento. In alcuni casi può essere necessario selezionare degli indicatori che rappresentano gli elementi non visibili nella finestra del documento. Vedere “Selezione di un elemento nella finestra del documento”, a pagina 89.

Per facilitare la gestione di un sito, i file in esso contenuti vengono visualizzati in Dreamweaver sotto forma di elenco di file o di mappa del sito. Quest'ultima può essere utilizzata per creare rapidamente e visualizzare dei prototipi di siti Web. Vedere “Operazioni con i file dei siti”, a pagina 82 e “Visualizzazione della struttura del sito”, a pagina 125.

Quando sul sito sono già presenti dei documenti, è possibile creare dei collegamenti con documenti di eventuali siti remoti, con indirizzi e-mail o con gli script. Vedere “Creazione di un collegamento”, a pagina 112.

Infine, è necessario impostare un sito remoto corrispondente a quello locale e caricare su di esso i file locali per rendere le pagine disponibili ai visitatori. Vedere “Impostazione di un sito remoto”, a pagina 138.

Pianificazione di un sito

In Dreamweaver, il termine *sito* può essere riferito ad un sito Web o ad un'area di archiviazione locale dei documenti appartenenti ad un sito Web. Il metodo tradizionale per impostare un sito consiste nel creare una cartella sul disco locale che contenga tutti i file del sito e creare e modificare i documenti al suo interno. Successivamente, è possibile copiare periodicamente questi file su un server Web per consentire ad altri la visione del sito. Questo approccio si rivela migliore della creazione e della modifica direttamente sul sito Web attivo, poiché consente di verificare sul sito locale le modifiche apportate prima di renderle pubbliche e di effettuare contemporaneamente più modifiche al sito attivo anziché una alla volta.

Pianificazione della struttura del sito

Una precisa organizzazione iniziale del sito consente di risparmiare tempo successivamente. Se si inizia a creare documenti senza riflettere sulla loro ubicazione all'interno della gerarchia delle cartelle, si rischia di trovarsi con una cartella di dimensioni eccessive o con i file ad essa relativi sparpagliati in decine di cartelle dai nomi simili.

Suddividere il sito in categorie e collocare ogni gruppo di pagine correlate nella stessa cartella: nel caso di un sito aziendale, le pagine relative ai comunicati stampa, alle informazioni di contatto e alle offerte di lavoro potrebbero trovarsi tutte in una cartella, separate dalla cartella contenente le pagine del catalogo online. Se necessario, utilizzare delle sottocartelle.

Decidere dove collocare elementi particolari come le immagini e i file audio. È comodo sistemare tutte le immagini in un'unica posizione, in modo che sia facile trovare un'immagine quando si desidera inserirla in una pagina. A volte, i designer sistemano tutti gli elementi non HTML utilizzabili per il sito in una cartella chiamata Assets (risorse), che può a sua volta contenere altre cartelle: ad esempio, una cartella Images (immagini), una cartella Shockwave e una cartella Sound (audio). Se invece non ci sono molti elementi in comune tra i vari gruppi, è possibile avere una cartella Assets indipendente per ciascun gruppo di pagine del sito correlate.



Utilizzare la stessa struttura per il sito locale e il sito remoto. Il sito locale e il sito Web remoto devono avere la stessa struttura. Se si crea un sito locale mediante Dreamweaver e successivamente si carica tutto sul sito remoto, Dreamweaver fa sì che la struttura locale venga esattamente duplicata sul sito remoto.

Pianificazione della navigazione del sito

Un'altra area in cui la pianificazione è fondamentale è quella della navigazione. Mentre si progetta il sito, è importante decidere cosa rendere visibile ai visitatori.

"Voi siete qui." Per i visitatori deve essere sempre chiaro il punto del sito in cui si trovano o il modo in cui possono tornare alla pagina di livello superiore.

Ricerche e indici. I visitatori devono poter trovare le informazioni che cercano.

Feedback. Fornire ai visitatori la possibilità di contattare il webmaster in caso di problemi con il sito o di rivolgersi ad altre persone pertinenti associate all'azienda o al sito.

Utilizzare gli strumenti di navigazione di Dreamweaver per la progettazione. Per ulteriori informazioni, vedere "Collegamenti e navigazione", a pagina 107.

Pianificazione dell'uso dei modelli e delle librerie

I modelli e le librerie di Dreamweaver consentono di riutilizzare layout ed elementi di pagina in vari documenti. Ma è più semplice applicare layout ed elementi riutilizzabili a pagine nuove anziché ad un gruppo di pagine esistenti.

Utilizzare i modelli. Se si prevede che molte pagine utilizzeranno lo stesso layout, pianificare e disegnare un modello per il layout. Successivamente sarà possibile creare le nuove pagine in base a tale modello e, se si decide di modificare il layout di tutte le pagine, sarà sufficiente modificare il modello.

Nota: esistono delle limitazioni alle modifiche che possono essere apportate ai documenti basati su modelli. I modelli sono particolarmente utili quando si lavora in équipe, poiché garantiscono che tutti utilizzino lo stesso layout di pagina. In situazioni di lavoro diverse, le voci di libreria consentono una flessibilità maggiore.

Utilizzare le voci di libreria. Se si prevede che una determinata immagine o contenuto apparirà su molte pagine dell'intero sito, è consigliabile disegnare tali contenuti in anticipo e creare delle voci di libreria. In questo modo, se successivamente si modifica la voce, la nuova versione viene visualizzata su tutte le pagine che la utilizzano.

Per ulteriori informazioni sul riutilizzo dei layout e degli elementi di pagina, vedere "Modelli e librerie", a pagina 353.

Creazione di un sito locale

Il sito locale è l'area di archiviazione locale per i documenti del sito Web e richiede un nome e una cartella principale locale in cui l'utente archiverà tutti i file del sito. Per questioni di ordine e praticità, è fondamentale creare un sito locale diverso per ogni sito Web su cui si lavora.

La cartella principale locale del sito deve essere una cartella impostata appositamente per il sito. Non utilizzare il disco fisso o la cartella di installazione di Dreamweaver come cartella principale. Un buon approccio organizzativo consiste nel creare una cartella chiamata Sites (siti) e quindi creare le cartelle principali locali al suo interno, una per ogni sito su cui si sta lavorando.

Per creare un sito locale:

1 Scegliere Sito > Nuovo sito.

Nella finestra di dialogo Definizione del sito, verificare che sia selezionata la voce Informazioni locali.

2 Impostare le seguenti opzioni:

- Nel campo Nome del sito, digitare un nome per il sito. Il nome del sito appare nella finestra Sito e nel sottomenu Sito > Apri sito. È possibile utilizzare un nome a piacere.
- Nel campo Cartella principale locale, specificare la cartella del disco locale in cui verranno archiviati i file, i modelli e le voci di libreria del sito. Questa è la cartella che viene utilizzata per risolvere i collegamenti relativi alla cartella principale. (Vedere “Percorsi relativi alla cartella principale”, a pagina 110.) Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare la cartella desiderata, oppure inserire un percorso e un nome di cartella nel campo di testo. Se la cartella principale locale non esiste, crearla dalla finestra di dialogo di ricerca dei file. (La creazione di una cartella in questa finestra di dialogo può non essere possibile se si utilizza un sistema Macintosh su cui non sia installato Navigation Services.)
- Per l'opzione Aggiorna automaticamente elenco file locali, indicare se l'elenco dei file locali deve essere aggiornato automaticamente ogni volta che si copiano dei file nel sito locale. Deselezionando questa opzione si migliora la velocità di Dreamweaver durante la copia di tali file, ma il riquadro locale della finestra Sito non viene aggiornato automaticamente. Per aggiornare manualmente la finestra Sito, fare clic sul pulsante Aggiorna. Per aggiornare manualmente solo il riquadro locale, scegliere Visualizza > Aggiorna locale nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna locale (Macintosh).
- Nel campo Indirizzo HTTP, inserire l'URL che verrà utilizzato dal sito Web una volta completo, in modo che Dreamweaver possa verificare che i collegamenti contenuti nel sito siano URL assoluti. Vedere “Controllo dei collegamenti tra documenti”, a pagina 166. Ad esempio, l'indirizzo HTTP del sito Web Macromedia è <http://www.macromedia.com>.
- Per l'opzione Cache, indicare se deve essere creata o meno una cache locale per migliorare la velocità delle operazioni di gestione dei collegamenti e del sito. Se non si seleziona questa opzione, prima che il sito venga creato viene visualizzata una richiesta di conferma per la creazione di una cache.

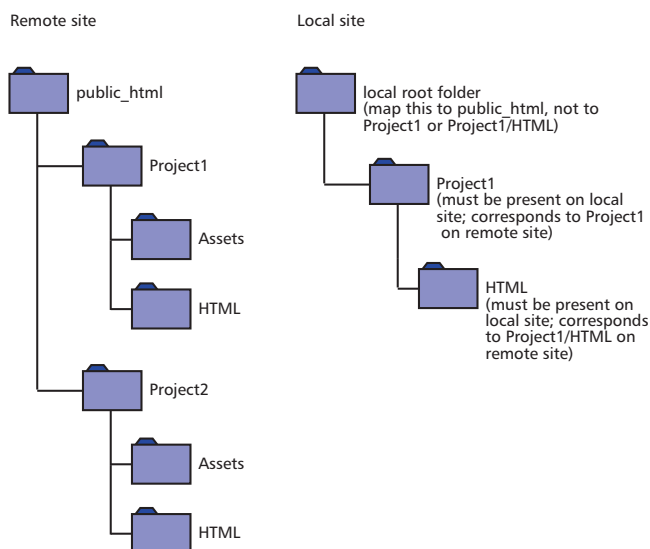
3 Fare clic su OK.

Successivamente, quando il sito locale sarà pronto per essere pubblicato su un server remoto, sarà necessario aggiungervi altri dati. Per ulteriori informazioni sui siti remoti, vedere “Impostazione di un sito remoto”, a pagina 138.

Modifica e aggiornamento di un sito esistente

È possibile utilizzare Dreamweaver per copiare un sito remoto esistente (o qualunque ramo di un sito remoto) sul disco locale e modificarlo, anche se il sito non è stato creato originariamente con Dreamweaver.

Anche se si desidera modificare solo una parte del sito remoto, per evitare problemi è necessario riprodurre a livello locale l'intera struttura del ramo pertinente del sito remoto, dalla cartella principale fino ai file desiderati. Ad esempio, se la cartella principale del sito remoto, chiamata `public_html`, contiene le due directory `Project1` e `Project2` e si desidera lavorare solo su uno dei file HTML in `Project1`, non è necessario scaricare i file contenuti in `Project2`, ma la cartella principale del sito locale deve essere mappata a `public_html`, e non a `Project1`.



Per modificare un sito Web esistente:

- 1 Impostare un sito locale in cui copiare quello remoto, creando una cartella locale che contenga il sito e impostandola come cartella principale locale (vedere “Creazione di un sito locale”, a pagina 76).
- 2 Impostare un sito remoto utilizzando le informazioni sul sito esistente. Vedere “Impostazione di un sito remoto”, a pagina 138. Prestare attenzione a scegliere la cartella principale corretta per il sito remoto.
- 3 Collegarsi al sito remoto mediante il pulsante Connetti della finestra Sito.
- 4 In base all’entità delle modifiche che si desidera apportare al sito remoto, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Se si desidera lavorare sull’intero sito, selezionare la cartella principale del sito remoto e fare clic su Scarica per scaricare l’intero sito sul disco locale.
 - Se si desidera lavorare solamente con un file o una cartella del sito, individuare il file o la cartella nel riquadro remoto della finestra Sito, quindi fare clic su Scarica per scaricare l’elemento desiderato sul disco locale. (Dreamweaver duplica automaticamente gli elementi del sito remoto necessari per collocare il file scaricato nel punto esatto della gerarchia del sito.) Quando si modifica solo una parte del sito, di solito è preferibile scaricare anche i file dipendenti.
- 5 Procedere come se si stesse creando un sito da zero: modificare i documenti, visualizzarne un’anteprima e provarli, quindi caricarli di nuovo sul sito remoto.

Visualizzazione e apertura di un file nella finestra Sito

Utilizzare la finestra Sito per visualizzare i siti locali e remoti, per aggiungere o eliminare documenti dal sito o per impostare la struttura di navigazione del sito con una mappa del sito. Per ulteriori informazioni, vedere “Finestra Sito”, a pagina 142.

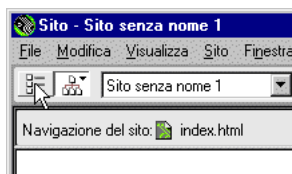
È possibile impostare ognuno dei due riquadri della finestra Sito per visualizzare il sito locale, il sito remoto o una mappa grafica del sito locale. Ad esempio, è possibile visualizzare il sito locale in un riquadro e quello remoto nell’altro, oppure è possibile visualizzare il sito locale nella vista file in un riquadro e nella vista mappa nell’altro. (Per informazioni sulla visualizzazione delle mappe del sito, vedere “Visualizzazione della struttura del sito”, a pagina 125.)

Visualizzazione di siti locali

La finestra Sito permette di visualizzare il contenuto sia dei siti locali che di quelli remoti. I siti locali possono essere visualizzati sotto forma di elenco di file, di mappa visiva del sito o in entrambi i modi, mentre i siti remoti vengono visualizzati unicamente sotto forma di elenco di file. Prima di poter visualizzare un sito remoto, è necessario impostarne uno (vedere “Impostazione di un sito remoto”, a pagina 138).

Per visualizzare i file di un sito locale, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > File del sito.
- Nella finestra Sito, se è visualizzata la mappa del sito, fare clic sul pulsante File del sito.



Il riquadro che visualizza i file del sito locale si chiama Cartella locale, mentre quello che mostra i file del sito remoto si chiama Sito remoto.

Nota: se si visualizza un sito locale per il quale non esiste un sito remoto corrispondente, il riquadro Sito remoto appare vuoto.

Per visualizzare la mappa e i file del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Mappa del sito. (Se in precedenza è stata visualizzata solo la mappa del sito senza i file, viene visualizzata solo la mappa.)
- Nella finestra Sito, fare clic sul pulsante Mappa del sito oppure tenere premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore è sul pulsante Mappa del sito e selezionare Mappa e File dal menu a comparsa visualizzato.



Il riquadro che mostra i file del sito remoto locale sotto forma di mappa si chiama Navigazione del sito, mentre l'altro riquadro, a seconda dell'impostazione delle preferenze Mostra sempre, visualizza i file del sito locale (nel qual caso viene definito Cartella locale) o i file del sito remoto (nel qual caso viene definito Sito remoto).

Per visualizzare solo la mappa del sito:

Tenere premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore è sul pulsante Mappa del sito e selezionare Solo mappa dal menu a comparsa visualizzato.

Modifica della visualizzazione dei siti

Come impostazione predefinita, il sito remoto (o la mappa del sito locale) appare nel riquadro sinistro della finestra Sito, mentre il sito locale appare nel riquadro destro. I due riquadri possono essere invertiti.

Per determinare in quali riquadri devono essere visualizzati il sito locale e il sito remoto:

- 1** Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria FTP del sito.
- 2** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare File locali dal menu Mostra sempre, quindi specificare il riquadro della finestra Sito in cui devono essere visualizzati i file locali.

Il sito locale apparirà nel riquadro selezionato, mentre il sito remoto (o la mappa del sito) apparirà nell'altro riquadro. Quando si seleziona questa opzione, la vista dei file del sito locale è sempre visualizzata nella finestra Sito, anche se si riduce la finestra ad un unico riquadro.
 - Selezionare File remoti dal menu Mostra sempre, quindi specificare il riquadro della finestra Sito in cui devono essere visualizzati i file remoti.

Il sito remoto apparirà nel riquadro selezionato, mentre il sito locale (o la mappa del sito, che è sempre locale) apparirà nell'altro riquadro. Quando si seleziona questa opzione, la vista dei file del sito remoto è sempre visualizzata nella finestra Sito, anche se si riduce la finestra ad un unico riquadro.
- 3** Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze e applicare le modifiche.

Per cambiare l'area di visualizzazione:

Nella finestra Sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la barra che separa i riquadri per ingrandire o ridurre l'area di visualizzazione del riquadro sinistro o destro.
- Per far scorrere il contenuto dei riquadri, utilizzare le barre di scorrimento disponibili nella parte inferiore.
- Nella mappa del sito, trascinare la freccia visualizzata sopra un file per modificare lo spazio esistente tra i file.

Per ridurre la finestra Sito alle dimensioni di un unico riquadro:

Fare clic sul triangolino situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra Sito.

Nota: il riquadro che rimane visualizzato è quello che è stato impostato come sempre visibile nelle preferenze FTP del sito della finestra di dialogo Sito.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle preferenze del sito, vedere "Preferenze FTP del sito", a pagina 144.

Operazioni con i file dei siti

Utilizzare la vista File del sito per visualizzare i siti locali e remoti sotto forma di elenchi di file, per aprire i file, per aggiungere nuove cartelle o nuovi file ad un sito e per aggiornare la vista di un sito dopo avere effettuato delle modifiche. Inoltre, è possibile utilizzare la vista File del sito per determinare quali file (di qualunque sito) sono stati aggiornati dal loro ultimo trasferimento. Per informazioni sulla sincronizzazione tra il sito locale e il sito remoto, vedere "Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti", a pagina 152.

Per visualizzare i file del sito:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito con la vista File del sito.
- Nella finestra Sito, fare clic sul pulsante File del sito.

Per aprire un file dalla vista File del sito:

Fare doppio clic sull'icona del file.

Per aggiungere una nuova cartella ad un sito:

- 1 Verificare di aver selezionato un file o una cartella nella finestra Sito: la nuova cartella viene creata all'interno della cartella attualmente selezionata o nella stessa cartella del file attualmente selezionato.
- 2 Scegliere File > Nuova cartella nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Nuova cartella (Macintosh).
- 3 Digitare un nome per la nuova cartella.

Per aggiungere un nuovo file ad un sito:

- 1 Verificare di aver selezionato un file o una cartella nella finestra Sito: il nuovo file viene creato dentro la cartella attualmente selezionata o nella stessa cartella del file attualmente selezionato.
- 2 Scegliere File > Nuovo file nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Nuovo file (Macintosh).
- 3 Digitare un nome per il nuovo file.

Per aggiornare la vista File del sito dopo avere effettuato delle modifiche al di fuori di Dreamweaver:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Aggiorna locale nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna locale (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Aggiorna remoto nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Aggiorna remoto (Macintosh).
- Fare clic sul pulsante Aggiorna nella finestra Sito per aggiornare entrambi i riquadri.

Per individuare e selezionare i file locali più recenti:

Scegliere Modifica > Seleziona locale più recente nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Seleziona locale più recente (Macintosh).

Per individuare e selezionare i file remoti più recenti:

Scegliere Modifica > Seleziona remoto più recente nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Seleziona remoto più recente (Macintosh).

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con i siti locali e remoti, vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146.

Eliminazione di un sito dall'elenco dei siti

Se non si desidera più lavorare con un sito in Dreamweaver, è possibile eliminarlo dall'elenco dei siti. I file all'interno del sito non vengono eliminati.

Nota: quando si elimina un sito dall'elenco, tutte le informazioni sulle impostazioni vengono perse in modo permanente.

Per eliminare un sito dall'elenco dei siti:

- 1 Scegliere Sito > Definisci siti.
- 2 Selezionare il nome di un sito.
- 3 Fare clic su Elimina.

Viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di conferma dell'eliminazione.

- 4 Fare clic su Sì per eliminare il sito dall'elenco.

Creazione e modifica di un documento HTML

Una volta impostato il sito, è possibile iniziare a creare i documenti (le pagine) di cui sarà composto il sito. (Se non è ancora stato impostato un sito, vedere “Creazione di un sito locale”, a pagina 76.)

È possibile creare un nuovo documento HTML vuoto in Dreamweaver oppure aprire un documento HTML esistente, indipendentemente dal modo in cui è stato creato. Inoltre, è possibile creare un nuovo documento sulla base di un modello.

Nota: quando si salvano i documenti, cercare di evitare l'uso di spazi e caratteri speciali nei nomi di file o di cartella.

Per creare un documento HTML vuoto in una nuova finestra del documento:

Scegliere File > Nuovo da una finestra del documento esistente (Windows) oppure dalla barra del menu principale (Macintosh).

Se si apre la finestra di ispezione Origine HTML (scegliere Finestra > Origine HTML), si noterà che il nuovo documento non è completamente vuoto, ma contiene i tag HTML, HEAD e BODY necessari per iniziare. Man mano che si digita del testo nella finestra del documento o si inseriscono oggetti come tabelle e immagini, nella finestra di ispezione Origine HTML viene creato il codice di origine HTML corrispondente. Per ulteriori informazioni sulla finestra di ispezione Origine HTML, vedere “Finestra di ispezione Origine HTML”, a pagina 332.

Nota: non utilizzare caratteri speciali (ad esempio, é, ç o ¥) o segni di interpunzione (come punto e virgola, barre o punti) nei nomi dei file che si prevede di mettere sul server remoto. Molti server, infatti, modificano questi caratteri al momento del caricamento, provocando l'interruzione dei collegamenti ai file.

Per aprire un file HTML esistente, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere File > Apri.
- Se il file è stato creato con Microsoft Word, scegliere File > Importa > Importa HTML di Word.

Dreamweaver apre il file, quindi elimina il codice HTML estraneo o superfluo generato da Word. (Microsoft Word 97 e le versioni successive prevedono la funzione Salva come HTML, che aggiunge codice HTML supplementare quando converte un documento in formato HTML.) Per ulteriori informazioni, vedere “Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word”, a pagina 346.

Nota: non è possibile importare un file di Microsoft Word (.doc) direttamente in Dreamweaver. Se si desidera importare il contenuto di un file di Word, aprire Word e salvare il file come HTML prima di importarlo in Dreamweaver.

Per creare un nuovo documento sulla base di un modello:

- 1 Scegliere File > Nuovo da modello.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che elenca i modelli disponibili per il sito corrente. (È necessario creare i modelli prima dei documenti basati su di essi. Vedere “Creazione di un modello”, a pagina 354.)

Quando si crea un documento sulla base di un modello, alcune parti del documento non sono accessibili per la modifica. (Il file del modello determina quali aree sono modificabili e quali no.) Questo accorgimento garantisce l'uniformità quando si utilizza lo stesso modello per più documenti dello stesso sito.

- 2 Selezionare un modello e fare clic su Seleziona.

Per cambiare le parti modificabili del modello, selezionare il contenuto del segnaposto e sostituirlo digitando un nuovo testo. Le parti non modificabili del modello sono identificate da un colore di evidenziazione. Per informazioni sulla personalizzazione del colore di evidenziazione, vedere “Preferenze dei modelli”, a pagina 357.

Per ulteriori informazioni sulla creazione e sull'utilizzo dei modelli, vedere “Modelli e librerie”, a pagina 353.

Aggiunta di testo e inserimento di oggetti

Per creare il contenuto delle pagine è possibile digitare o incollare del testo e inserire oggetti come immagini, tabelle e livelli.

Per aggiungere del testo al documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Digitare il testo direttamente nella finestra del documento.
- Copiare il testo da un'altra applicazione, passare a Dreamweaver, collocare il punto di inserimento nella finestra del documento e scegliere Modifica > Incolla come testo. Dreamweaver non conserva la formattazione applicata al testo nell'applicazione di origine, ma le interruzioni di riga rimangono inalterate.

Per ulteriori informazioni sulla formattazione del testo, vedere “Formattazione del testo”, a pagina 175.

Per inserire tabelle, immagini e altri oggetti nel documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare i comandi del menu Inserisci per inserire gli oggetti desiderati in corrispondenza del punto di inserimento.
- Scegliere Finestra > Oggetti per aprire la tavolozza Oggetti. Individuare l'icona che corrisponde al tipo di oggetto desiderato e trascinarla o fare clic su di essa per inserire l'oggetto nella finestra del documento.

Per la maggior parte degli oggetti viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di selezionare alcune opzioni o il file desiderato. Per disattivare la visualizzazione di questa finestra, scegliere Modifica > Preferenze, fare clic su Generali e deselectare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti.

Nota: per inserire più spazi consecutivi, utilizzare Inserisci > Spazio unificatore. (Tuttavia, se si desidera allineare degli elementi in colonna, utilizzare una tabella.)

Inserimento di date

Dreamweaver offre un utile oggetto Data che inserisce la data corrente in qualunque formato desiderato e consente di aggiornarla ogni qual volta si salva il file.

Per inserire la data corrente in un documento:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire la data.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Inserisci > Data.
 - Aprire la tavolozza Oggetti scegliendo Finestra > Oggetti, quindi aprire il pannello Comuni e fare clic sul pulsante Data.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un formato per il giorno della settimana, un formato per la data e un formato per l'ora.
- 4 Se si desidera che la data inserita venga aggiornata ogni volta che si salva il documento, selezionare Aggiorna automaticamente durante il salvataggio. Se si desidera che, una volta inserita, la data diventi testo semplice e non venga aggiornata automaticamente, deselezionare l'opzione.
- 5 Fare clic su OK per inserire la data.

Caratteri speciali

Nel linguaggio HTML, alcuni caratteri speciali sono rappresentati da un nome o da un numero, definito *entità*. L'HTML include nomi di entità per i caratteri come il simbolo del copyright (©), la e commerciale (&) e il simbolo del marchio registrato (®). Ogni entità è dotata di un nome (ad esempio, —) e di un equivalente numerico (ad esempio, —).

Sfortunatamente, molti browser (specialmente quelli più vecchi e i browser diversi da Navigator e Internet Explorer) non visualizzano correttamente molte delle entità con nome. La maggior parte dei browser visualizza gran parte delle entità numeriche più comuni, ma ricordare il numero di un'entità è più difficile che ricordarne il nome.

Per un elenco di nomi e numeri di entità, vedere l'URL della tabella delle entità indicato in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

Inserimento di caratteri speciali

È possibile inserire diversi caratteri speciali (sotto forma di entità HTML) mediante il pannello Caratteri della tavolozza Oggetti.

Per inserire un carattere speciale in un documento:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire un carattere speciale.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere il nome del carattere dal sottomenu Inserisci > Caratteri.
 - Aprire la tavolozza Oggetti (scegliendo Finestra > Oggetti) e selezionare il pannello Caratteri, quindi scegliere un carattere dall'elenco.

Sono disponibili molti altri caratteri speciali: per selezionarne uno, scegliere Inserisci > Caratteri > Altro e selezionare un carattere, quindi fare clic su OK.

Filetti orizzontali

I filetti orizzontali (linee) sono uno strumento utile per l'organizzazione delle informazioni. Su una pagina, è possibile separare visivamente il testo dagli oggetti mediante uno o più filetti.

Per creare un filetto orizzontale:

- 1 Nella finestra del documento, collocare il punto di inserimento dove si desidera inserire il filetto orizzontale.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Inserisci > Filetto orizzontale.
 - Scegliere Finestra > Oggetti per aprire la tavolozza Oggetti e fare clic sul pulsante Filetto orizzontale.

Per modificare un filetto orizzontale:

- 1 Selezionare il filetto orizzontale nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà e apportare le modifiche desiderate alle proprietà.

Selezione di un elemento nella finestra del documento

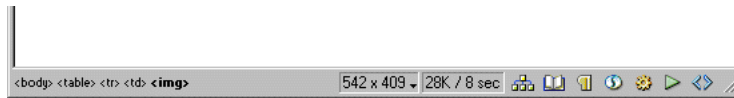
In genere, per selezionare un elemento è sufficiente un semplice clic. Se un elemento è invisibile, è necessario visualizzarlo per poterlo selezionare.

Per selezionare un elemento, utilizzare le tecniche descritte di seguito:

- Per selezionare un elemento visibile nella finestra del documento, trascinare il puntatore sull'elemento o fare clic su di esso.
- Per selezionare un elemento invisibile, scegliere l'opzione Visualizza > Elementi invisibili (se non è già selezionata) e fare clic sull'indicatore dell'elemento. Vedere "Elementi invisibili", a pagina 90.

Sulla pagina, alcuni oggetti occupano una posizione diversa da quella in cui è stato inserito il codice corrispondente. Ad esempio, un livello può trovarsi in un punto qualunque della pagina, mentre il codice che lo definisce occupa una posizione fissa. Dreamweaver visualizza degli indicatori nella finestra del documento per mostrare la posizione del codice degli elementi invisibili.

- Per selezionare un tag completo (compreso l'eventuale contenuto), fare clic sul selettore dei tag situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento. Il selettore dei tag visualizza sempre i tag che circondano la posizione corrente della selezione o del punto di inserimento.



Selettore dei tag

Ad esempio, se è stato definito un collegamento per un'immagine, il codice HTML nella finestra di ispezione Origine HTML assume il seguente aspetto:

```
<a href="http://www.macromedia.com">  </a>
```

Facendo clic sull'immagine nella finestra del documento, viene selezionato il tag `` nel selettore dei tag, che corrisponde alla selezione di `` nella finestra di ispezione Origine HTML.

Per selezionare il collegamento, fare clic sull'immagine nella finestra del documento, quindi fare clic sulla `<a>` che appare nel selettore dei tag, alla sinistra di ``.

Per visualizzare il codice HTML associato al testo o all'oggetto selezionato, aprire la finestra di ispezione Origine HTML selezionando Finestra > Origine HTML. (Le selezioni effettuate nella finestra di ispezione Origine HTML vengono riprodotte nella finestra del documento.)

Elementi invisibili

Scegliere Visualizza > Elementi invisibili per visualizzare o nascondere nella finestra del documento gli indicatori che rappresentano elementi invisibili come i moduli, gli ancoraggi con nome, i commenti e gli script. Visualizzando gli elementi invisibili è possibile selezionarli e modificarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà.

Gli indicatori che appaiono quando si sceglie Visualizza > Elementi invisibili dipendono dalle impostazioni del pannello Elementi invisibili della finestra di dialogo Preferenze. Ad esempio, è possibile decidere di impostare come visualizzabili gli ancoraggi con nome ma non le interruzioni di riga. Vedere “Preferenze Elementi invisibili”, a pagina 90.

Alcuni elementi invisibili (ad esempio, commenti, ancoraggi con nome e script) possono essere creati mediante i pulsanti presenti nel pannello Invisibili della tavolozza Oggetti e possono essere modificati mediante la finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Tavolozza Oggetti”, a pagina 68.

Preferenze Elementi invisibili

Le preferenze Elementi invisibili consentono di selezionare i tipi di elementi che vengono visualizzati quando si seleziona Visualizza > Elementi invisibili. Gli elementi invisibili come gli script, i commenti e gli ancoraggi con nome sono rappresentati da appositi indicatori nella finestra del documento. Visualizzando gli elementi invisibili, è possibile selezionare questi indicatori e modificare le proprietà degli elementi invisibili nella finestra di ispezione Proprietà.

Per modificare le preferenze Elementi invisibili:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze, quindi fare clic su Elementi invisibili.
- 2 Selezionare gli elementi da rendere visibili. Gli elementi accanto a cui appare un segno di spunta verranno mostrati nella finestra del documento quando si seleziona Visualizza > Elementi invisibili.

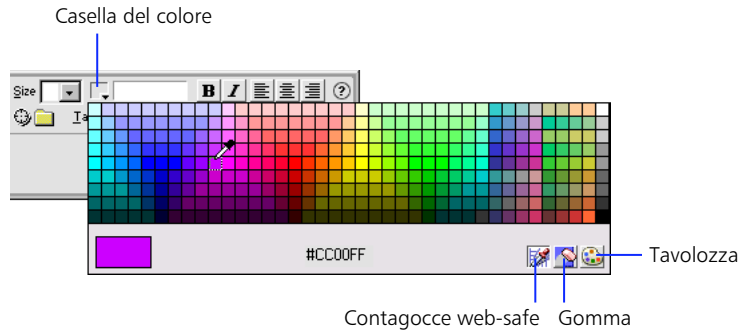
Per una spiegazione delle singole preferenze, vedere la Guida in linea di Dreamweaver.

Scelta dei colori

In Dreamweaver, molte delle finestre di dialogo, nonché la finestra di ispezione Proprietà per molti elementi di pagina, contengono una casella del colore che consente di aprire una tavolozza di colori. Da questa tavolozza è possibile scegliere un colore per un elemento specifico.

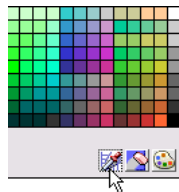
Per scegliere un colore in Dreamweaver:

- 1 Fare clic su una casella del colore in qualunque finestra di dialogo o nella finestra di ispezione Proprietà.



- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare il contagocce per selezionare un colore dalla tavolozza. Tutti i colori della tavolozza sono web-safe.
- Utilizzare il contagocce per selezionare un colore da un punto qualunque del monitor, anche al di fuori delle finestre di Dreamweaver. (Se si fa clic sul desktop o in un'altra applicazione, Dreamweaver seleziona il colore dal punto in cui è stato effettuato il clic, ma in questo modo l'altra applicazione diventa attiva. Fare clic su una finestra di Dreamweaver per continuare a lavorare in Dreamweaver.)
- Per limitare la selezione ai colori web-safe, verificare che il pulsante del contagocce web-safe sia attivato. Quando questa opzione è attiva, il colore selezionato viene convertito nel colore web-safe più vicino. Fare clic sul pulsante per disattivare questa opzione.



- Fare clic sul pulsante Gomma per cancellare il colore corrente senza sceglierne un altro.
- Fare clic sul pulsante della tavolozza per aprire la tavolozza dei colori di sistema. I colori selezionati dalla tavolozza dei colori di sistema non vengono convertiti nel colore web-safe più vicino anche se il contagocce web-safe è attivo.

Colori web-safe

Nel linguaggio HTML, i colori vengono espressi sotto forma di valori esadecimali (ad esempio, #FF0000) o di nomi (red). I colori che sono comuni a Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer su entrambe le piattaforme (Windows e Macintosh) nella modalità a 256 colori vengono definiti *web-safe*. Per convenzione, esistono 216 colori comuni e ogni valore esadecimale che combina le coppie 00, 33, 66, 99, CC e FF (corrispondenti rispettivamente ai valori RGB 0, 51, 102, 153, 204 e 255) rappresenta un colore web-safe.

Tuttavia, alcune verifiche hanno dimostrato che esistono solo 212 colori web-safe, in quanto Internet Explorer per Windows non riproduce correttamente i colori #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) e #33FF00 (51,255,0).

Tutti i selettori del colore di Dreamweaver utilizzano la tavolozza web-safe a 212 colori. Quando si seleziona un colore da questa tavolozza, viene visualizzato il valore esadecimale corrispondente. I quattro colori citati in precedenza non fanno parte della tavolozza web-safe di Dreamweaver, ma è possibile utilizzarli digitando manualmente il valore esadecimale in un campo del colore.

Se si desidera scegliere un colore che non rientra nella gamma web-safe, fare clic sul pulsante Tavolozza situato nell'angolo inferiore destro della tavolozza di Dreamweaver per aprire la tavolozza dei colori di sistema. La tavolozza dei colori di sistema non comprende i soli colori web-safe.

Le versioni per UNIX di Netscape Navigator utilizzano una tavolozza diversa rispetto alle versioni per Windows e Macintosh. Se si sta sviluppando un sito rivolto esclusivamente ad utenti UNIX (oppure ad utenti Windows o Macintosh con monitor a 24 bit e utenti UNIX con monitor a 8 bit), è opportuno utilizzare i valori esadecimali che combinano le coppie 00, 40, 80, BF e FF.

Proprietà dei documenti

Le proprietà di base dei documenti HTML sono costituite da titoli di pagine, immagini e colori di sfondo e colori del testo e dei collegamenti. I titoli delle pagine identificano i documenti, mentre le immagini e i colori di sfondo ne definiscono l'aspetto generale. I colori del testo aiutano l'utente a distinguere il testo normale dall'ipertesto e ad evidenziare i collegamenti che sono già stati utilizzati.

Modifica del titolo di una pagina

Il titolo di una pagina HTML permette agli utenti di individuare immediatamente il contenuto della pagina e la identifica negli elenchi cronologici e dei segnalibri. Le pagine a cui non è stato assegnato alcun titolo vengono indicate come *Untitled Document* nella finestra del browser e negli elenchi cronologici e dei segnalibri. Assegnare al documento un nome di file (mediante il salvataggio) non significa assegnare un titolo alla pagina.

Per modificare il titolo di una pagina:

- 1** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) nella finestra del documento e scegliere **Proprietà di pagina** dal menu di scelta rapida.
 - Scegliere **Visualizza > Contenuto HEAD**, quindi fare clic sul pulsante **Titolo visualizzato**. Aprire la finestra di ispezione **Proprietà** per modificare il titolo.
- 2** Digitare il titolo della pagina nella casella **Titolo**.
- 3** Se si sta utilizzando la finestra di dialogo **Proprietà pagina** anziché la finestra di ispezione **Proprietà**, fare clic su **OK**.

Il titolo viene visualizzato nella barra del titolo della finestra del documento. Il nome del file della pagina e la relativa cartella appaiono tra parentesi accanto al titolo.

Definizione di un'immagine o di un colore di sfondo per la pagina

La finestra di dialogo **Proprietà pagina** consente di definire un'immagine o un colore per lo sfondo della pagina. Se si utilizza sia un'immagine che un colore di sfondo, il colore viene visualizzato durante lo scaricamento dell'immagine per rendere più gradevole l'attesa. Se l'immagine di sfondo contiene pixel trasparenti, il colore di sfondo sarà visibile dietro questi pixel.

Per definire un'immagine o un colore di sfondo:

- 1** Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina** oppure selezionare **Proprietà di pagina** dal menu di scelta rapida della finestra del documento.
- 2** Impostare un'immagine e/o un colore di sfondo:
 - Fare clic sul pulsante **Sfoglia** (Windows) o **Scegli** (Macintosh) per individuare e selezionare l'immagine desiderata oppure digitare il percorso dell'immagine di sfondo nella casella **Immagine di sfondo**.

Come accade con i browser, se l'immagine di sfondo non riempie tutta la finestra, Dreamweaver la ripete più volte.
 - Scegliere un colore di sfondo dalla casella **Sfondo**.

Vedere “Sceita dei colori”, a pagina 90.

Definizione dei colori predefiniti del testo

È possibile impostare i colori predefiniti del testo normale, dei collegamenti, dei collegamenti visitati e dei collegamenti attivi nella finestra di dialogo Proprietà pagina oppure scegliere una combinazione di colori preimpostata per definire il colore di sfondo e i colori del testo. Per ulteriori informazioni, vedere “Scelta dei colori”, a pagina 90.

Nota: il colore del collegamento attivo è il colore che assume il collegamento quando viene selezionato con un clic del mouse.

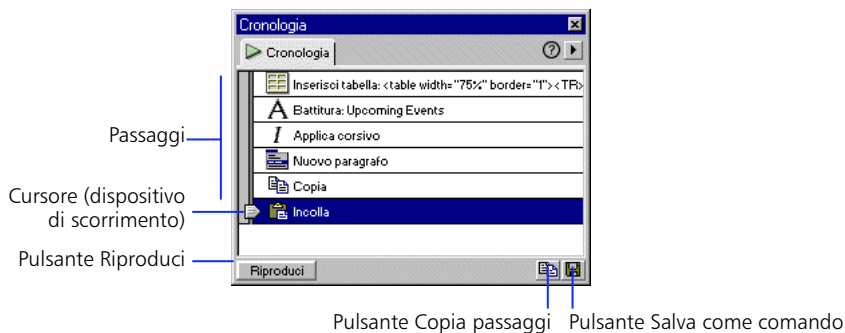
Per impostare i colori predefiniti del testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina** e specificare un colore per le opzioni Testo, Collegamenti, Collegamenti visitati e Collegamenti attivi.
- Scegliere **Comandi > Imposta combinazione di colori** e specificare un colore per lo sfondo e un insieme di colori per il testo e i collegamenti.

Il riquadro di esempio mostra l'aspetto che avrà la combinazione impostata all'interno di un browser.

Tavolozza Cronologia

La tavolozza Cronologia mostra un elenco di tutti i passaggi eseguiti nel documento attivo dalla sua creazione o dalla sua apertura, ad eccezione di quelli eseguiti in altri frame, in altre finestre del documento o nella finestra Sito. Inoltre, consente di annullare o ripetere uno o più passaggi e di creare nuovi comandi per rendere automatiche le operazioni ripetitive.



Il dispositivo di scorrimento, o cursore, della tavolozza Cronologia inizialmente indica l'ultimo passaggio eseguito.

Nota: non è possibile riorganizzare l'ordine dei passaggi nella tavolozza Cronologia. La tavolozza Cronologia non va considerata come una raccolta arbitraria di comandi, bensì come uno strumento per visualizzare le azioni eseguite, in base al loro ordine di esecuzione.

Per impostare il numero di passaggi memorizzati e visualizzati dalla tavolozza Cronologia:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Generali dall'elenco Categoria.
- 2 Digitare un numero nel campo Numero massimo di passaggi di Cronologia.

Il valore predefinito dovrebbe soddisfare le esigenze della maggior parte degli utenti. Più alto è il numero, maggiore è la quantità di memoria necessaria alla tavolozza Cronologia. Se si supera il numero massimo di passaggi impostato per la tavolozza Cronologia, i passaggi più vecchi vengono scartati.

Per cancellare l'elenco della tavolozza Cronologia per il documento corrente:

Nel menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia, scegliere Cancella Cronologia.

Questo comando cancella anche tutte le informazioni di annullamento per il documento corrente: dopo aver scelto Cancella Cronologia, sarà impossibile annullare i passaggi che sono stati cancellati. (Cancella Cronologia non annulla i passaggi, bensì elimina semplicemente la registrazione di tali passaggi dalla memoria di Dreamweaver.)

Annullamento delle modifiche

Per annullare l'ultima operazione effettuata in un documento, scegliere Modifica > Annulla, come in qualunque altra applicazione. (Il nome del comando Annulla nel menu Modifica cambia per rispecchiare l'ultima operazione effettuata.) Per annullare contemporaneamente più di un passaggio, utilizzare la tavolozza Cronologia.

Per aprire la tavolozza Cronologia:

Scegliere Finestra > Cronologia.

Per annullare l'ultimo passaggio:

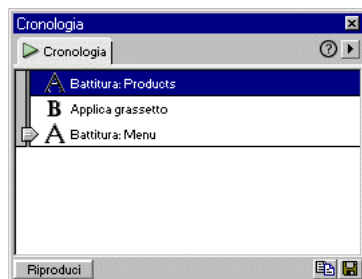
Trascinando il cursore della tavolozza Cronologia, salire di un passaggio all'interno dell'elenco. Il risultato è lo stesso di quando si sceglie Modifica > Annulla.

Il passaggio annullato viene evidenziato ombreggiato.

Per annullare più passaggi contemporaneamente, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il cursore fino a selezionare il passaggio desiderato.
- Fare clic alla sinistra del passaggio: il cursore si sposta automaticamente su di esso.

Nota: per scorrere automaticamente fino ad un determinato passaggio, è necessario fare clic alla sua sinistra. Se invece si fa clic sul passaggio, quest'ultimo viene selezionato. Selezionare un passaggio è un'operazione diversa rispetto a tornare indietro nella cronologia di annullamento.



Come accade con l'annullamento di un singolo passaggio, se si annulla una serie di passaggi e successivamente si effettua una nuova operazione nel documento, non è più possibile annullare i passaggi, poiché essi vengono eliminati dalla tavolozza Cronologia.

La tavolozza Cronologia consente anche di ripetere i passaggi visualizzati nella cronologia dei passaggi e di rendere automatiche le operazioni basate sui passaggi eseguiti.

Automazione delle operazioni

Per ripetere poche volte una serie di passaggi, è sufficiente riprodurli direttamente dalla tavolozza Cronologia. Per rendere automatica un'operazione effettuata frequentemente, è meglio creare un nuovo comando che esegua automaticamente l'operazione.

Alcuni movimenti del mouse, come il clic o il trascinamento per selezionare un oggetto nella finestra del documento, non possono essere ripetuti o salvati come parti di comandi salvati. Quando si eseguono tali movimenti, una linea nera viene visualizzata nella tavolozza Cronologia (benché la linea non diventi visibile fino a quando non si effettua un'altra operazione). Per evitare questo inconveniente, utilizzare i tasti freccia anziché il mouse per spostare il punto di inserimento all'interno della finestra del documento. Anche altri passaggi, come l'azione di trascinare un elemento della pagina in un altro punto della pagina, non sono ripetibili e quando vengono eseguiti, nella tavolozza Cronologia viene visualizzata l'icona di un comando di menu con una piccola X rossa.

Quando si riproducono dei passaggi, questi sono identici a quelli eseguiti in precedenza: non è possibile apportare delle modifiche. Ad esempio, se precedentemente il colore di una cella di una tabella è stato cambiato in rosso, l'applicazione del passaggio ad un'altra cella di tabella ne cambia il colore in rosso: non è possibile specificare un colore diverso quando si applica il passaggio "impostazione del colore di sfondo" ad una nuova immagine.

Ripetizione dei passaggi

Per ripetere l'ultimo passaggio eseguito, utilizzare il comando Modifica > Ripeti. Nel menu Modifica, il nome del comando cambia per rispecchiare l'ultimo passaggio eseguito: ad esempio, se è stato appena digitato del testo, il nome del comando è Ripeti Battitura. (Non è possibile utilizzare il comando Ripeti immediatamente dopo un'operazione Annulla o Ripeti.)

Per ripetere passaggi diversi da quello più recente o per ripetere più passaggi contemporaneamente, utilizzare la tavolozza Cronologia.

Per ripetere un passaggio:

Nella tavolozza Cronologia, selezionare il passaggio e fare clic sul pulsante Riproduci. Il passaggio viene riprodotto e una sua copia viene visualizzata nella tavolozza Cronologia.

Per ripetere una serie di passaggi adiacenti:

- 1 Selezionare i passaggi desiderati nella tavolozza Cronologia effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare il mouse da un passaggio all'altro.
 - Selezionare un passaggio della serie, quindi fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul passaggio all'estremità opposta.

- 2 Fare clic su Riproduci.

I passaggi vengono riprodotti in ordine e il nuovo passaggio Riproduci passaggi viene visualizzato nella tavolozza Cronologia.

Per ripetere dei passaggi non adiacenti:

- 1 Selezionare un passaggio, quindi fare clic sugli altri passaggi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).
- 2 Fare clic su Riproduci.

I passaggi vengono riprodotti in ordine e il nuovo passaggio Riproduci passaggi viene visualizzato nella tavolozza Cronologia.

I passaggi che vengono eseguiti sono quelli selezionati e non necessariamente quelli indicati dalla posizione corrente del cursore.

Applicazione di passaggi ad altri oggetti

È possibile applicare una serie di passaggi contenuti nella tavolozza Cronologia a qualunque oggetto presente nella finestra del documento.

Per applicare dei passaggi della tavolozza Cronologia ad un nuovo oggetto:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Selezionare i passaggi desiderati nella tavolozza Cronologia, quindi fare clic su Riproduci.

Se si selezionano più oggetti in un documento e quindi si applicano ad essi dei passaggi della tavolozza Cronologia, gli oggetti vengono considerati come una sola selezione. Ad esempio, non è possibile selezionare cinque immagini e applicare la stessa modifica delle dimensioni a ciascuna di esse contemporaneamente.

Per applicare una serie di passaggi ad ogni oggetto facente parte di un gruppo, verificare che l'ultimo passaggio della serie selezioni l'oggetto successivo del gruppo. Ad esempio, ecco una procedura per l'impostazione della spaziatura verticale e orizzontale di una serie di immagini.

Per impostare la spaziatura verticale e orizzontale di una serie di immagini:

- 1 Iniziare con un documento in cui la prima riga sia costituita da un'immagine di piccole dimensioni (ad esempio, il punto grafico di un elenco) seguito da testo. Lo scopo è quello di distanziare le immagini dal testo e dalle altre immagini che si trovano al di sopra e al di sotto di esse.
- 2 Selezionare la prima immagine.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Espandi (la freccia nell'angolo inferiore sinistro) per visualizzare tutte le proprietà dell'immagine.
- 4 Digitare dei numeri nei campi di testo Spazio V e Spazio O per impostare la spaziatura dell'immagine.
- 5 Fare clic sulla barra del titolo della finestra del documento (anziché nella finestra stessa) per rendere attiva la finestra del documento.
- 6 Premere il tasto freccia sinistra per spostare il punto di inserimento a sinistra dell'immagine, quindi premere il tasto freccia giù per far scendere di una riga il punto di inserimento, lasciandolo a sinistra della seconda immagine della serie. A questo punto, premere il tasto freccia destra tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare la seconda immagine.

Nota: non selezionare l'immagine con il mouse, altrimenti non sarà possibile riprodurre i passaggi.

- 7 Nella tavolozza Cronologia, selezionare i passaggi corrispondenti alle azioni di modifica della spaziatura dell'immagine e di selezione dell'immagine successiva. Fare clic sul pulsante Riproduci per riprodurre questi passaggi.

La spaziatura dell'immagine corrente viene modificata e l'immagine successiva viene selezionata.

- 8 Continuare a fare clic su Riproduci fino a quando tutte le immagini presentano una spaziatura corretta.

Per applicare i passaggi ad un oggetto di un altro documento, utilizzare il comando Copia passaggi (vedere “Copiare e incollare passaggi tra documenti”, a pagina 99).

Copiare e incollare passaggi tra documenti

Ogni documento aperto dispone di una propria cronologia di passaggi. È possibile copiare dei passaggi da un documento e incollarli in un altro.

Per riutilizzare i passaggi di un documento in un altro documento:

- 1 Iniziare dal documento che contiene i passaggi che si desidera riutilizzare.
- 2 Selezionare i passaggi nella tavolozza Cronologia.
- 3 Fare clic sul pulsante Copia passaggi della tavolozza Cronologia per copiare i passaggi.
- 4 Aprire l'altro documento.
- 5 Spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata oppure selezionare un oggetto a cui applicare i passaggi.
- 6 Scegliere Modifica > Incolla per incollare i passaggi.



I passaggi vengono riprodotti mentre vengono copiati nella tavolozza Cronologia del documento, che li visualizza sotto forma di un unico passaggio, chiamato Incolla passaggi.

Nota: Copia passaggi è un comando diverso da Copia. Non è possibile utilizzare il comando Copia del menu Modifica per copiare i passaggi, benché per incollarli venga utilizzato il comando Modifica > Incolla.

La chiusura di un documento ne cancella la cronologia. Se si desidera utilizzare i passaggi di un documento dopo averlo chiuso, copiare i passaggi con il comando Copia passaggi (o salvarli sotto forma di comando: vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia”, a pagina 100) prima di chiudere il documento.

Quando si copiano dei passaggi che includono un comando Copia o Incolla, osservare le seguenti raccomandazioni:

- Non utilizzare Copia passaggi se uno dei passaggi è un comando Copia, poiché la successiva applicazione del comando Incolla a tali passaggi potrebbe produrre effetti indesiderati.
- Non è possibile incollare passaggi che includono un comando Incolla ma sprovvisto di un precedente comando Copia.

Se si incollano dei passaggi in un editor di testo o nella finestra di ispezione Origine HTML, essi vengono visualizzati sotto forma di codice JavaScript e possono rivelarsi utili per imparare a creare degli script personalizzati. Per ulteriori informazioni sull'uso di JavaScript in Dreamweaver, vedere "Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali", a pagina 397.

Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia

È possibile salvare una serie di passaggi della Cronologia sotto forma di comando con nome e renderla quindi disponibile nel menu Comandi.

Creare e salvare un nuovo comando se in futuro si prevede di riutilizzare una determinata serie di passaggi, specialmente se si desidera utilizzarli alla successiva apertura di Dreamweaver. I comandi salvati vengono memorizzati in modo permanente (a meno che non vengano eliminati), a differenza dei comandi registrati e delle sequenze di passaggi copiate.

È possibile modificare ed eliminare i nomi dei comandi inseriti nel menu Comandi mediante l'opzione Modifica elenco comandi. La modifica e l'eliminazione dei comandi incorporati nel menu Comandi (cioè i comandi non inseriti esplicitamente dall'utente) risulta invece più complessa (vedere "Personalizzazione dei menu di Dreamweaver", a pagina 387).

Per creare un comando:

- 1 Selezionare un passaggio o una serie di passaggi dalla tavolozza Cronologia.
- 2 Fare clic sul pulsante Salva come comando o selezionare Salva come comando dal menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia.
- 3 Digitare un nome per il comando e fare clic su OK.

Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

Nota: il comando viene salvato come file JavaScript nella cartella Dreamweaver/Configuration/Commands.

Per utilizzare un comando salvato:

- 1 Selezionare un oggetto a cui applicare il comando oppure spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata.
- 2 Scegliere il comando dal menu Comandi.

Per modificare i nomi dei comandi nel menu Comandi:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando da rinominare e digitare il nuovo nome.
- 3 Fare clic su Chiudi.

Per eliminare un nome dal menu Comandi:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando.
- 3 Fare clic su Elimina, quindi su Chiudi.

Registrazione dei comandi

Dreamweaver consente di registrare un comando temporaneo per l'utilizzo a breve termine. Le differenze principali tra questo approccio e la riproduzione dei passaggi dalla tavolozza Cronologia (vedere "Ripetizione dei passaggi", a pagina 97) sono illustrate di seguito:

- I passaggi vengono registrati mentre vengono eseguiti e non devono quindi essere selezionati dalla tavolozza Cronologia.
- Durante la registrazione, l'utente non può eseguire dei movimenti del mouse non registrabili (ad esempio, fare clic per selezionare un elemento in una finestra o trascinare un elemento della pagina in una nuova posizione).
- Se si passa ad un altro documento durante la registrazione, Dreamweaver non registra le eventuali modifiche apportate nell'altro documento. Osservare il puntatore per verificare se in un determinato momento è in corso o meno una registrazione.

Dreamweaver memorizza un solo comando registrato per volta: di conseguenza, quando si inizia a registrare un nuovo comando, quello precedente viene perso. Per salvare un nuovo comando senza perderne uno registrato, salvarlo dalla tavolozza Cronologia (vedere "Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia", a pagina 100).

Una volta registrato un comando, è possibile salvarlo (se lo si desidera) mediante la tavolozza Cronologia.

Per registrare temporaneamente una serie di passaggi utilizzati frequentemente:

- 1 Scegliere Comandi > Avvia registrazione oppure premere Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh).



Il puntatore cambia di aspetto per indicare che è in corso la registrazione di un comando.

- 2 Una volta terminata la registrazione, scegliere Comandi > Ferma registrazione oppure premere Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh). Il puntatore torna all'aspetto originale.

Per riprodurre un comando registrato:

Scegliere Comandi > Riproduci comando registrato oppure premere Ctrl+P (Windows) o Comando+P (Macintosh).

Per salvare un comando registrato:

- 1 Scegliere Comandi > Riproduci comando registrato per riprodurre il comando.
Un passaggio dal nome Esegui comando viene visualizzato nell'elenco dei passaggi della tavolozza Cronologia.
- 2 Selezionare il passaggio Esegui comando e fare clic sul pulsante Salva come comando.
- 3 Digitare un nome per il comando e fare clic su OK.
Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

Uso dei riferimenti visivi nel processo di progettazione

Dreamweaver offre numerose funzionalità che agevolano la progettazione dei documenti e consentono di verificare l'aspetto che avranno nei browser. È possibile effettuare le seguenti operazioni:

- Bloccare istantaneamente la finestra del documento sulle dimensioni desiderate per verificare la collocazione dei vari elementi rispetto alla pagina. Vedere "Ridimensionamento della finestra del documento", a pagina 65.
- Utilizzare i righelli come riferimento visivo per il posizionamento e il ridimensionamento di livelli e tabelle.
- Utilizzare un'immagine di ricalco come sfondo della pagina per riprodurre una struttura creata in un'applicazione grafica.

- Utilizzare la griglia per posizionare e ridimensionare i livelli in maniera precisa. Le linee che compongono la griglia facilitano l'allineamento dei livelli sulla pagina. Inoltre, se la funzione di attrazione è attiva, i livelli vengono automaticamente calamitati al punto più vicino della griglia quando vengono spostati o ridimensionati. Gli altri oggetti (ad esempio, le immagini e i paragrafi) non vengono calamitati alla griglia, indipendentemente dal fatto che la griglia sia visualizzata o nascosta. Vedere “Livelli calamitati alla griglia”, a pagina 244.

Visualizzazione dei righelli

I righelli appaiono sul bordo sinistro e sul bordo superiore della pagina e possono essere visualizzati in pixel, pollici o centimetri.

Per modificare le impostazioni dei righelli, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Per attivare e disattivare la visualizzazione dei righelli, scegliere Visualizza > Righelli > Mostra.
- Per modificare l'origine, trascinare il punto zero sulla pagina. Per ripristinare la posizione predefinita dell'origine, scegliere Visualizza > Righelli > Reimposta origine.
- Per cambiare l'unità di misura, scegliere Pixel, Pollici o Centimetri dal sottomenu Visualizza > Righelli.

Immagine di ricalco

L'immagine di ricalco è un'immagine JPEG, GIF o PNG che viene collocata sullo sfondo della finestra del documento e che consente di riprodurre una struttura di pagina originariamente creata in un'applicazione grafica. È possibile nascondere l'immagine, impostarne l'opacità e modificarne la posizione.

L'immagine di ricalco è visibile solo in Dreamweaver e non viene mai visualizzata nei browser. Quando l'immagine di ricalco è visibile, l'immagine e il colore di sfondo non appaiono nella finestra del documento, ma vengono visualizzati se si apre la pagina in un browser.

Per inserire un'immagine di ricalco nella finestra del documento:

- 1 Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Carica.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di immagine e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Mac).
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà pagina visualizzata, specificare la trasparenza dell'immagine utilizzando l'apposito dispositivo di scorrimento, quindi fare clic su OK.

La finestra di dialogo Proprietà pagina, a cui si accede scegliendo Elabora > Proprietà di pagina, consente di scegliere un'immagine di ricalco o modificare la trasparenza dell'immagine di ricalco corrente in qualunque momento.

Per attivare e disattivare la visualizzazione dell'immagine di ricalco:

Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Mostra.

Per modificare la posizione dell'immagine di ricalco, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per specificare manualmente la posizione dell'immagine, scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Regola posizione e inserire i valori delle coordinate X e Y.
- Per spostare l'immagine di 1 pixel per volta, utilizzare i tasti freccia.
- Per spostare l'immagine di 5 pixel per volta, premere contemporaneamente Maiusc e i tasti freccia.
- Per riportare l'immagine di ricalco nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento (coordinate: 0,0), scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Ripristina posizione.

Per allineare l'immagine di ricalco ad un oggetto specifico:

- 1 Selezionare un oggetto nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Allinea alla selezione.

L'angolo superiore sinistro dell'immagine di ricalco viene allineato al corrispondente angolo dell'oggetto selezionato.

Interattività e animazione

Molte pagine Web sono statiche e contengono solo testo e immagini. Dreamweaver consente di andare oltre questo tipo di pagine e di utilizzare l'interattività e le animazioni per attirare l'attenzione dei visitatori. L'interattività e le animazioni possono essere utilizzate per guidare la navigazione, illustrare concetti e convalidare i dati inseriti nei moduli senza contattare il server: in altre parole, per consentire ai visitatori di effettuare un numero maggiore di operazioni senza uscire dalla pagina.

Dreamweaver offre numerosi metodi per aggiungere caratteristiche interattive e animazioni alle pagine Web:

- I comportamenti consentono di eseguire un'azione in risposta ad un evento specifico e possono essere utilizzati, ad esempio, per evidenziare un pulsante quando vi si passa sopra il puntatore, convalidare un modulo quando si fa clic sul pulsante di invio o aprire una seconda finestra del browser al termine del caricamento della pagina principale. Vedere “Comportamenti”, a pagina 295.
- Le linee temporali consentono di creare animazioni che non necessitano di plugin, controlli ActiveX o applet Java. Le linee temporali utilizzano il linguaggio DHTML (HTML dinamico) per modificare la posizione di un livello o l'origine di un'immagine nel corso del tempo, oppure per richiamare automaticamente le azioni di comportamento dopo il caricamento di una pagina. Vedere “Linee temporali”, a pagina 251.
- I filmati Shockwave, i filmati Flash, le applet Java, i controlli ActiveX e i plugin Netscape consentono di aggiungere alla pagina filmati autonomi, schemi di navigazione interattivi e altri elementi multimediali. Vedere “Inserimento di oggetti multimediali”, a pagina 279.

Visualizzazione e modifica del contenuto dell'intestazione

I file HTML sono composti da due sezioni principali: l'intestazione (HEAD) e il corpo (BODY). La sezione BODY è la parte che i visitatori visualizzano nella finestra del browser e il creatore del sito visualizza nella finestra del documento di Dreamweaver. La sezione HEAD è generalmente invisibile ai visitatori (e in Dreamweaver), ad eccezione del testo delimitato dal tag TITLE, che appare nella barra del titolo della finestra del browser e della finestra del documento e viene utilizzato per i segnalibri che rimandano al documento. Per questo motivo, è consigliabile dare un titolo ad ogni pagina che si crea.

Oltre al titolo, la sezione HEAD contiene informazioni importanti come il tipo di documento, la codifica del linguaggio, le funzioni e le variabili JavaScript e VBScript, le parole chiave e gli indicatori di contenuto per i motori di ricerca. Non è necessario includere tutti questi elementi in ogni pagina: ad esempio, si può scegliere di includere le parole chiave e gli indicatori di contenuto solo nella home page. Per visualizzare gli elementi della sezione HEAD è possibile utilizzare il menu Visualizza o la finestra di ispezione Origine HTML.

Per visualizzare gli elementi della sezione HEAD di un documento:

Scegliere Visualizza > Contenuto HEAD. Nella parte superiore della finestra del documento viene visualizzata un'icona per ogni elemento della sezione HEAD.

Per inserire degli elementi nella sezione HEAD di un documento:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Head dal menu a comparsa situato nella parte superiore della tavolozza Oggetti e fare clic su uno dei pulsanti della tavolozza Oggetti.
 - Scegliere una voce dal sottomenu Inserisci > Head.
- 2 Impostare le opzioni relative all'elemento selezionato nella finestra di dialogo visualizzata o nella finestra di ispezione Proprietà.

Per modificare gli elementi della sezione HEAD di un documento:

- 1 Fare clic su una delle icone della sezione HEAD per selezionarla.
- 2 Impostare o modificare le proprietà dell'elemento nella finestra di ispezione Proprietà.

Per informazioni sulle proprietà di elementi specifici della sezione HEAD, vedere gli argomenti successivi nella Guida in linea di Dreamweaver:

- Proprietà dei tag META
- Proprietà dei titoli
- Proprietà delle parole chiave
- Proprietà delle descrizioni
- Proprietà di aggiornamento
- Proprietà di impostazione degli script
- Proprietà Base
- Proprietà Collegamento

CAPITOLO 4

Collegamenti e navigazione

.....

Una volta creata la cartella del sito locale in cui archiviare i documenti del sito Web e create le pagine HTML, è possibile specificare dei legami tra i documenti e altri documenti o tipi di file. Per informazioni sull'impostazione di un sito locale, vedere "Creazione di un sito locale", a pagina 76.

In Dreamweaver esistono diversi modi per impostare collegamenti ipertestuali a documenti, immagini, file multimediali o programmi scaricabili. È possibile definire collegamenti a qualunque testo o immagine presente in qualunque punto di un documento, compresi i testi e le immagini contenute in intestazioni, elenchi, tabelle, livelli o frame.

Con Dreamweaver è facile creare i seguenti tipi di collegamenti basati su testo o immagini:

- Collegamenti interni, che rimandano a documenti all'interno dello stesso sito Web.
- Collegamenti esterni, che rimandano a documenti al di fuori del sito Web locale.
- Collegamenti e-mail, che aprono un modulo e-mail.
- Collegamenti ad ancoraggi con nome, che consentono ai visitatori di spostarsi in un'area particolare della pagina Web corrente o ad un'area di un'altra pagina.

Per ottenere una rappresentazione visiva della struttura del sito, utilizzare la funzione Mappa del sito, mediante la quale è possibile tra l'altro aggiungere nuovi documenti al sito, creare collegamenti, eliminare documenti e verificare i collegamenti ai file dipendenti. Vedere "Visualizzazione della struttura del sito", a pagina 125.

Posizioni e percorsi dei documenti

La comprensione del percorso esistente tra il documento da cui parte il collegamento e il documento di destinazione è essenziale per la creazione dei collegamenti.

Ogni pagina Web ha un indirizzo univoco chiamato URL (Universal Resource Locator). (Per ulteriori informazioni sugli URL, vedere la pagina Web del World Wide Web Consortium dedicata a nomi e indirizzi.) Tuttavia, quando si crea un collegamento locale (un collegamento tra due documenti presenti sullo stesso sito), generalmente non si specifica l'URL completo del documento di destinazione, bensì un percorso relativo a partire dal documento corrente o dalla cartella principale del sito. Di seguito sono indicati i tre tipi di percorsi dei documenti:

- Percorsi assoluti (ad esempio, <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html>).
- Percorsi relativi ai documenti (ad esempio, [dreamweaver/contents.html](#)).
- Percorsi relativi alla cartella principale (ad esempio, [/support/dreamweaver/contents.html](#)).

Con Dreamweaver è facile selezionare il tipo di percorso da creare per i collegamenti. Vedere “Collegamento ad un documento”, a pagina 113.

Percorsi assoluti

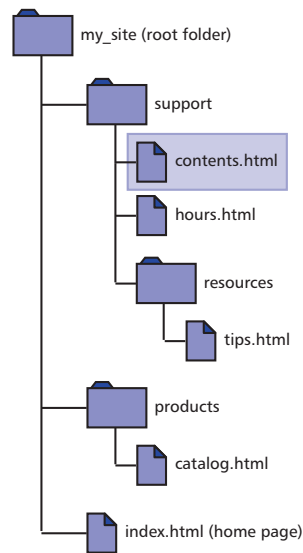
I **percorsi assoluti** forniscono l'URL completo del documento collegato, compreso il protocollo da utilizzare (di solito, per le pagine Web si tratta di [http://](#)). Ad esempio, <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html> è un percorso assoluto. Un percorso assoluto viene utilizzato per creare un collegamento con un documento che si trova su un altro server, ma è possibile utilizzarlo anche per collegare le pagine di un sito presente sul computer locale (ad esempio, nel caso di una presentazione). Questa pratica è tuttavia sconsigliata, poiché, se si trasferiscono i file in un'altra posizione o si modifica la struttura dei file all'interno del sito, i collegamenti vengono interrotti e non consentono più di aprire i file.

Percorsi relativi ai documenti

I **percorsi relativi ai documenti** sono il tipo di percorso più appropriato per i collegamenti locali nella maggior parte dei siti Web. Si rivelano particolarmente utili quando il documento corrente e quello di destinazione si trovano nella stessa cartella ed è probabile che rimangano insieme. È possibile utilizzare un percorso relativo ad un documento anche per creare un collegamento con un documento di un'altra cartella, specificando il percorso dal documento corrente a quello di destinazione nella gerarchia delle cartelle. Quando si specifica un percorso relativo ad un documento, si omette la parte dell'URL assoluto che è comune tra i due documenti e si fornisce solo la parte diversa del percorso.

Per creare un collegamento con un documento contenuto nella stessa cartella del documento corrente è sufficiente fornire il nome del file di destinazione, mentre per creare un collegamento con un documento contenuto in una sottocartella della cartella del documento corrente è necessario fornire il nome della sottocartella, seguito da una barra e quindi dal nome del file di destinazione. Per creare il collegamento con un file contenuto nella cartella superiore della cartella del documento corrente, far precedere il nome del file dal simbolo `../` (`..` indica il livello superiore nella gerarchia delle cartelle).

Ad esempio, si supponga di avere un sito con la struttura seguente:



Per creare un collegamento da contents.html ad altri file:

- Per creare un collegamento da contents.html a hours.html (i due file si trovano nella stessa cartella), il nome del file è già il percorso relativo: hours.html.
- Per creare un collegamento con tips.html, nella sottocartella Resources (risorse), utilizzare il percorso relativo resources/tips.html.

Ogni barra (/) rappresenta lo spostamento ad un livello inferiore nella gerarchia delle cartelle.

- Per creare un collegamento con index.html (nella cartella superiore, un livello sopra contents.html), utilizzare il percorso relativo ../index.html.

Ogni simbolo ../ rappresenta lo spostamento ad un livello superiore nella gerarchia delle cartelle.

- Per creare un collegamento con catalog.html (in una sottocartella diversa della cartella superiore), utilizzare il percorso relativo ../products/catalog.html.

Il simbolo ../ fa risalire alla cartella superiore, mentre products/ fa scendere alla sottocartella Products (prodotti).

Nota: prima di creare un percorso relativo ad un documento, salvare sempre un nuovo file, poiché un percorso di questo tipo non è valido senza un punto di inizio definito. Se si crea un percorso relativo ad un documento prima di salvare il file, Dreamweaver utilizza temporaneamente un percorso assoluto che inizia con file:// fino a quando il file non viene salvato. Quando si salva il file, Dreamweaver converte il percorso file:// nel percorso relativo.

Quando si spostano dei file sotto forma di gruppo in modo che vengano preservati i rispettivi percorsi relativi (ad esempio, quando si sposta un'intera cartella e si desidera che tutti i file al suo interno conservino i percorsi relativi che li legano), non è necessario aggiornare i collegamenti relativi ai documenti compresi nel gruppo. Quando si sposta un singolo file che contiene dei collegamenti relativi ai documenti o un file che è definito come destinazione di un collegamento relativo ad un documento, è invece necessario aggiornare i collegamenti. (Se si spostano o rinominano i file mediante la finestra Sito, Dreamweaver aiuta l'utente ad aggiornare tutti i collegamenti necessari.)

Percorsi relativi alla cartella principale

I **percorsi relativi alla cartella principale** forniscono il percorso dalla cartella principale del sito ad un documento.

Nota: una volta compresi i vantaggi e i limiti di questo metodo, i percorsi relativi alla cartella principale possono rivelarsi utili. Tuttavia, se non si ha sufficiente dimestichezza con questo tipo di percorsi, è consigliabile ricorrere ai percorsi relativi ai documenti.

Un percorso relativo alla cartella principale inizia con una barra che rappresenta la cartella principale del sito. Ad esempio, /support/tips.html è un percorso relativo alla cartella principale che rimanda ad un file (tips.html) contenuto nella sottocartella Support (supporto) della cartella principale del sito.

Un percorso relativo alla cartella principale costituisce sempre il modo migliore per specificare i collegamenti in un sito Web in cui è necessario spostare spesso i file HTML da una cartella all'altra. Quando si sposta un documento che contiene dei percorsi relativi alla cartella principale, non è necessario modificare i collegamenti: ad esempio, se i file HTML utilizzano dei collegamenti relativi alla cartella principale per i file dipendenti (come le immagini), quando si sposta un file HTML, i relativi collegamenti ai file dipendenti rimangono validi. Al contrario, quando si spostano o rinominano dei documenti caratterizzati da collegamenti relativi alla cartella principale, è necessario aggiornare tali collegamenti, anche se i percorsi relativi tra i vari documenti non sono cambiati. Ad esempio, se si sposta una cartella, è necessario aggiornare tutti i collegamenti relativi alla cartella principale dei file contenuti nella cartella. (Se si spostano o rinominano i file mediante la finestra Sito, Dreamweaver aiuta l'utente ad aggiornare tutti i collegamenti necessari.)

Definire un sito locale in Dreamweaver scegliendo una cartella principale locale che replichi la cartella principale dei documenti su un server. Vedere "Creazione di un sito locale", a pagina 76. Dreamweaver utilizza questa cartella per determinare i percorsi dei file relativi alla cartella principale.

I collegamenti relativi alla cartella principale vengono interpretati dai server e non dai browser, quindi, se si apre nel browser una pagina locale che utilizza dei collegamenti relativi alla cartella principale (senza selezionare l'opzione Anteprima nel browser da Dreamweaver), i collegamenti non funzionano. Quando si utilizza la funzione Anteprima nel browser per visualizzare l'anteprima di un documento che contiene dei collegamenti relativi alla cartella principale, Dreamweaver converte temporaneamente tali collegamenti (solo nel file di cui viene generata l'anteprima) in modo che utilizzino dei percorsi assoluti del tipo file://. Tuttavia, è possibile creare un'anteprima di una sola pagina alla volta che utilizza dei collegamenti relativi alla cartella principale: se si segue un collegamento dalla pagina in anteprima, i collegamenti relativi alla cartella principale della nuova pagina non vengono convertiti e il browser non è in grado di seguirli. L'anteprima delle pagine appartenenti a set di frame che utilizzano collegamenti relativi alla cartella principale genera problemi analoghi.

Per creare un'anteprima di un gruppo di pagine che utilizzano collegamenti relativi alla cartella principale, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Caricare i file su un server remoto e visualizzarli dalla nuova posizione.
- (Solo per Windows) Scegliere Modifica > Preferenze, quindi, nelle preferenze Anteprima nel browser, selezionare Anteprima sul server locale. Per utilizzare questa opzione, è necessario che sul computer locale sia in esecuzione un server Web.

Creazione di un collegamento

Il tag HTML utilizzato per creare un collegamento ipertestuale viene definito tag di ancoraggio. Dreamweaver crea un tag di ancoraggio per gli oggetti, il testo o le immagini definiti come collegamenti. Ad esempio, se nella finestra del documento è stato selezionato il testo Home Page e successivamente è stato creato un collegamento con un file di nome home.htm, il codice di origine HTML del collegamento sarebbe il seguente:

```
<a href="home.htm">Home Page</a>
```

Prima di creare dei collegamenti, è necessario comprendere a fondo il funzionamento dei percorsi relativi ai documenti, dei percorsi relativi alla cartella principale e dei percorsi assoluti. Vedere “Posizioni e percorsi dei documenti”, a pagina 108.

In un documento è possibile creare diversi tipi di collegamento:

- Un collegamento con un altro documento o file (ad esempio, un file grafico, un filmato o un file audio).
- Un collegamento con un ancoraggio con nome, che consente di passare ad una posizione specifica all'interno di un documento.
- Un collegamento e-mail, che apre un modulo e-mail con l'indirizzo del destinatario già compilato.
- Un collegamento nullo o un collegamento a script, che consentono rispettivamente di applicare dei comportamenti ad un oggetto e di creare un collegamento che esegue un codice JavaScript.

Dreamweaver offre diversi metodi per creare con facilità dei collegamenti tra documenti:

- Utilizzare la finestra Mappa del sito per visualizzare, creare, modificare o eliminare collegamenti.
- Utilizzare il comando **Elabora > Crea collegamento** per selezionare il file di destinazione di un collegamento.
- Utilizzare la finestra di ispezione **Proprietà** per creare un collegamento ad un file utilizzando l'icona della cartella per individuare e selezionare il file, selezionandolo mediante l'icona **Scegli file** o digitandone il percorso.
- Scegliere **Crea collegamento** dal menu di scelta rapida, quindi selezionare il file di destinazione del collegamento.

Collegamento ad un documento

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per creare un collegamento tra un'immagine, un oggetto o un testo e un altro documento o una sezione particolare di un documento.

Le informazioni contenute in questa sezione descrivono un solo modo di collegare i documenti: per informazioni su altre tecniche, vedere “Creazione di collegamenti mediante l'icona Scegli file”, a pagina 114 e “Creazione e modifica dei collegamenti nella Vista mappa del sito”, a pagina 130.

Per creare dei collegamenti tra documenti:

- 1 Selezionare un testo o un'immagine nella finestra del documento.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), effettuare una delle seguenti operazioni:



- Fare clic sull'icona della cartella situata alla destra del campo Collegamento per individuare e selezionare un file.

Il percorso del documento collegato viene visualizzato nel campo URL. Utilizzare il menu a comparsa Relativo a nella finestra di dialogo Seleziona file HTML per specificare se il percorso è relativo al documento o alla cartella principale, quindi fare clic su Seleziona.

Nota: quando si modifica il tipo di percorso nel campo Relativo a, Dreamweaver imposta la selezione come tipo di percorso predefinito per tutti i collegamenti futuri fino a successiva modifica.

- Nel campo Collegamento, digitare il percorso e il nome di file del documento.

Per creare un collegamento con un documento del sito, inserire il percorso relativo al documento o alla cartella principale. Per creare un collegamento con un documento al di fuori del sito, inserire un percorso assoluto che includa il tipo di protocollo (ad esempio, <http://>).

- 3 Specificare dove verrà aperto il documento.

Per fare in modo che il documento collegato venga visualizzato in una posizione diversa rispetto alla finestra o al frame corrente, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Destinazione della finestra di ispezione Proprietà.

Per informazioni sull'impostazione della destinazione dei documenti che contengono frame, vedere “Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti”, a pagina 276.

Creazione di collegamenti mediante l'icona Scegli file

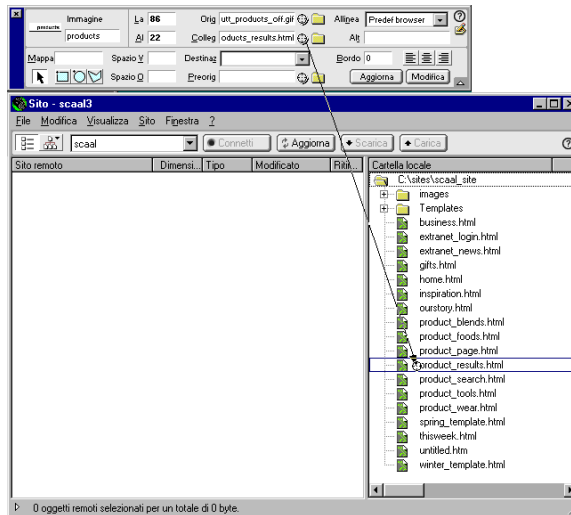
L'icona Scegli file consente di creare un collegamento con un altro documento aperto, con un documento o un'immagine nella finestra Sito o con un ancoraggio con nome.

Per creare un collegamento con un documento mediante l'icona Scegli file nella finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Selezionare un testo o un'immagine nella finestra del documento.
- 2 Trascinare l'icona Scegli file situata alla destra del campo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà e collocarla sopra un altro documento aperto, un ancoraggio visibile di un documento aperto oppure un documento nella finestra Sito.

Il campo Collegamento viene aggiornato per indicare il nuovo collegamento.

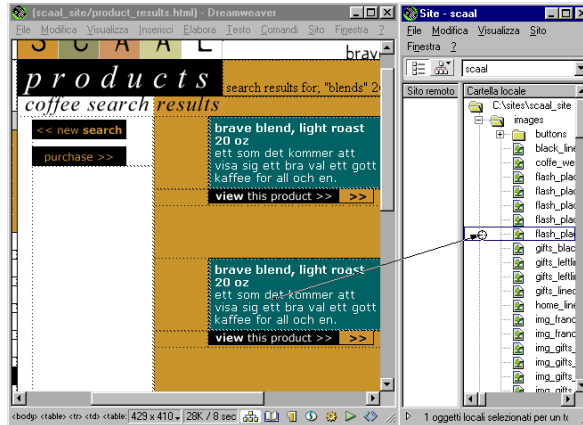
- 3 Rilasciare il mouse.



Trascinamento dell'icona Scegli file dalla finestra di ispezione Proprietà ad un file nella finestra Sito.

Per creare un collegamento utilizzando una selezione in un documento aperto:

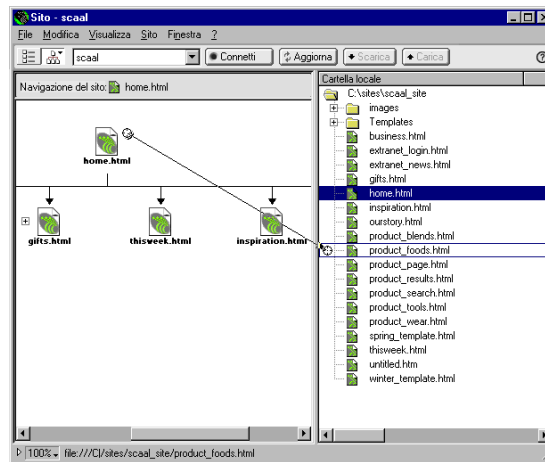
- 1 Selezionare un testo nella finestra del documento.
- 2 Fare clic sulla selezione tenendo premuto il tasto Maiusc.
Viene visualizzata l'icona Scegli file.
- 3 Trascinare l'icona su un altro documento aperto, un ancoraggio visibile in un documento aperto o un documento nella finestra Sito.
- 4 Rilasciare il mouse.



Trascinamento dell'icona Scegli file con il tasto Maiusc premuto dal testo nella finestra del documento ad un file nella finestra Sito.

Per creare un collegamento utilizzando un file nella mappa del sito:

- 1 Selezionare un file HTML nella mappa del sito.
Accanto al file viene visualizzata l'icona Scegli file.
- 2 Trascinare l'icona Scegli file su un altro documento aperto, un ancoraggio visibile in un documento aperto o un documento nella finestra Sito.
- 3 Rilasciare il mouse.



Trascinamento dell'icona Scegli file da un file selezionato nella Vista mappa del sito ad un file nella vista File del sito della finestra Sito.

Per informazioni sulla visualizzazione di una mappa del sito, vedere “Visualizzazione di siti locali”, a pagina 80.

Collegamento ad un ancoraggio con nome

Gli ancoraggi con nome fissano dei segnaposto all'interno di un documento e possono essere utilizzati per creare un collegamento ad un'area particolare del documento corrente o di un altro documento. Gli ancoraggi con nome vengono spesso utilizzati per consentire al visitatore di passare rapidamente ad una posizione specifica (generalmente un argomento particolare o l'inizio della pagina).

La creazione di un collegamento ad un ancoraggio con nome è un'operazione suddivisa in due fasi. Come prima cosa, si crea un ancoraggio con nome, quindi il collegamento ad esso.

Nota: gli ancoraggi con nome fanno distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

Per creare un ancoraggio con nome:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera fare apparire l'ancoraggio con nome.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Inserisci > Ancoraggio con nome.
 - Premere Ctrl+Alt+A (Windows) oppure Comando+Opzione+A (Macintosh).
 - Nel pannello Invisibili della tavolozza Oggetti, fare clic sul pulsante Inserisci ancoraggio con nome.
- 3 Nel campo Nome ancoraggio della finestra di dialogo Inserisci ancoraggio con nome, digitare un nome per l'ancoraggio.

Se l'indicatore di ancoraggio non appare nella posizione del cursore, scegliere Visualizza > Elementi invisibili.

Per creare un collegamento ad un ancoraggio con nome:

- 1 Nella finestra del documento, selezionare un testo o un'immagine da definire come origine del collegamento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, inserire un simbolo di cancelletto (#) e il nome dell'ancoraggio. Ad esempio:
 - Per creare un collegamento ad un ancoraggio chiamato "alto" che si trova nel documento corrente, digitare **#alto**.
 - Per creare un collegamento ad un ancoraggio chiamato "alto" che si trova in un altro documento della stessa cartella, digitare **nomefile.html#alto**.

Per creare un collegamento ad un ancoraggio con nome mediante trascinamento:

- 1 Scegliere Visualizza > Elementi invisibili per rendere visibile l'ancoraggio.
- 2 Selezionare un testo o un'immagine nella finestra del documento.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sull'icona Scegli file situata alla destra del campo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà e trascinarla sull'ancoraggio di destinazione del collegamento, all'interno dello stesso documento o di un altro documento aperto.
 - Fare clic nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Maiusc, quindi trascinare il cursore sull'ancoraggio di destinazione del collegamento, all'interno dello stesso documento o di un altro documento aperto.

Creazione di un collegamento e-mail

Quando si fa clic su un collegamento e-mail, viene aperta una nuova finestra di messaggio (con il programma di posta elettronica associato al browser dell'utente), all'interno della quale il campo del destinatario (A:) è già compilato automaticamente con l'indirizzo specificato nel collegamento.

Per creare un collegamento e-mail mediante il comando Inserisci collegamento e-mail:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera che venga inserito il collegamento e-mail oppure selezionare il testo che si desidera venga visualizzato come collegamento e-mail. Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Inserisci > Collegamento e-mail.
 - Nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti, selezionare Inserisci collegamento e-mail.
- 2 Nel campo Testo della finestra di dialogo Inserisci collegamento e-mail, digitare o modificare il testo che si desidera venga visualizzato nel documento sotto forma di collegamento e-mail.
- 3 Nel campo E-mail, digitare l'indirizzo e-mail a cui deve essere inviato il messaggio.
- 4 Premere OK.

Per creare un collegamento e-mail mediante la finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella finestra del documento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare **mailto:** seguito da un indirizzo e-mail.

Creazione di collegamenti nulli e di collegamenti a script

I tipi di collegamento più comuni sono quelli con i documenti e gli ancoraggi con nome (descritti rispettivamente in “Collegamento ad un documento”, a pagina 113 e “Collegamento ad un ancoraggio con nome”, a pagina 116), ma ve ne sono anche di altri tipi.

Collegamento nullo È un collegamento non definito. Utilizzare i collegamenti nulli per attivare gli oggetti o il testo di una pagina. Quando il testo o l'oggetto è attivo, è possibile applicare ad esso un comportamento che scambi un'immagine o visualizzi un livello quando il puntatore viene spostato sopra il collegamento. Per informazioni su come applicare i comportamenti agli oggetti, vedere “Applicazione di un comportamento”, a pagina 299.

Collegamenti a script Eseguono un codice JavaScript o chiamano una funzione JavaScript e sono utili per fornire ai visitatori maggiori informazioni su un elemento senza uscire dalla pagina Web corrente. Questi collegamenti possono essere utilizzati anche per eseguire calcoli, convalide di moduli e altre attività di elaborazione quando il visitatore fa clic su un oggetto specifico.

Per creare un collegamento nullo:

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella finestra del documento.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un simbolo di cancelletto (#) nel campo Collegamento.

Per creare un collegamento ad uno script:

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella finestra del documento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare **javascript:** seguito da un codice JavaScript o da una chiamata di funzione.

Ad esempio, se si inserisce **javascript:alert('Questa funzione non è implementata')** nel campo Collegamento, viene creato un collegamento che consente di visualizzare una finestra di avvertimento JavaScript contenente il messaggio Questa funzione non è implementata.

Nota: poiché il codice JavaScript appare tra virgolette doppie (come il valore dell'attributo HREF), è necessario utilizzare virgolette singole all'interno del codice dello script oppure far precedere tutte le virgolette doppie da barre rovesciate (ad esempio, \"Questa funzione non è implementata\").

Creazione di un menu di collegamento

Un menu di collegamento è un menu a comparsa contenente opzioni collegate ad un documento o ad un file. È possibile creare collegamenti a documenti del proprio sito Web, collegamenti a documenti di altri siti Web, collegamenti e-mail, collegamenti ad immagini o a qualunque tipo di file visualizzabile da un browser.

Un menu di collegamento può contenere tre componenti di base:

- Una richiesta di selezione da menu, come le descrizioni delle categorie delle voci di menu oppure delle istruzioni (ad esempio, “Selezionare una voce:”).
- Un elenco di voci di menu collegate: l’utente fa clic su un’opzione e viene aperto il documento o il file collegato
- Un pulsante Vai.

Una volta selezionata una voce del menu di collegamento, non c’è modo di rifezionarla se si ritorna a quella pagina o se nel campo Apri gli URL in è specificato un frame. Esistono due modi per risolvere questo inconveniente:

- Utilizzare una richiesta di selezione da menu (ad esempio, una categoria) o un’istruzione per l’utente (ad esempio, “Selezionare una voce:”). Una richiesta di selezione da menu viene rifezionata dopo ogni selezione dal menu.
- Utilizzare un pulsante Vai, che consente ad un utente di rivisitare il collegamento corrente.

Inserimento di un menu di collegamento

Per creare un menu di collegamento:

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Menu di collegamento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento.

- 2 Se si desidera creare una richiesta di selezione, digitare nel campo Testo il testo della richiesta che si desidera venga visualizzata all’utente. In Opzioni, selezionare la casella di controllo Seleziona la prima opzione dopo la modifica dell’URL, quindi fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una voce di menu.
- 3 Nel campo Testo della finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento, digitare il testo che si desidera venga visualizzato nell’elenco del menu.
- 4 Nel campo Dopo una selezione, accedi all’URL, selezionare il file da aprire effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Sfoglia, quindi selezionare il file da aprire.
 - Digitare il percorso del file da aprire.

5 Nel menu a comparsa Apri gli URL in, selezionare una posizione in cui verrà aperto il file, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Finestra principale per aprire il file nella stessa finestra.
- Selezionare un frame in cui verrà aperto il file.

Nota: se il frame che si desidera designare come destinazione non viene visualizzato nel menu a comparsa Destinazione, uscire dalla finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento e assegnare un nome al frame.

Per informazioni sull'assegnazione di un nome ad un frame, vedere "Proprietà dei frame", a pagina 270.

6 In Opzioni, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Per aggiungere un pulsante Vai, selezionare la casella di controllo Inserisci pulsante Vai dopo il menu.
- Per impostare una richiesta di selezione, selezionare la casella di controllo Seleziona la prima opzione dopo la modifica dell'URL.

Nota: selezionare una sola opzione per ogni menu di collegamento. Queste opzioni vengono applicate all'intero menu di collegamento.

7 Per aggiungere altre voci di menu, fare clic sul pulsante più (+) e ripetere i passaggi da 2 a 5 di questa procedura.

8 Fare clic su OK.

Modifica delle voci del menu di collegamento

Le finestre di ispezione Proprietà e Comportamenti consentono di apportare delle modifiche alle voci dei menu di collegamento. È possibile modificare l'ordine dell'elenco o il file a cui una voce è collegata, oppure aggiungere, eliminare o rinominare una voce.

Per cambiare la posizione in cui viene aperto un file collegato o per aggiungere o modificare una richiesta di selezione da un menu, utilizzare la finestra di ispezione Comportamenti. Per informazioni su come utilizzare la finestra di ispezione Comportamenti per modificare un menu di collegamento, vedere "Menu di collegamento", a pagina 313.

Per modificare un menu di collegamento mediante la finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Finestra > Proprietà.
- 2 Nella finestra del documento, fare clic sull'oggetto Menu di collegamento per selezionarlo.
L'icona Elenco/Menu viene visualizzata nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Valori elenco.
- 4 Apportare le modifiche alle voci di menu, quindi fare clic su OK.

Creazione di una barra di navigazione

Una barra di navigazione è composta da un'immagine o da una serie di immagini la cui visualizzazione cambia in base alle azioni dell'utente.

Prima di utilizzare il comando Inserisci barra di navigazione, creare una serie di immagini per gli stati dell'immagine che si desidera visualizzare.

Un'immagine può avere quattro stati:

- Alzata: l'immagine che appare quando la pagina viene caricata la prima volta.
- Rollover: l'immagine che appare quando si porta il puntatore su un'immagine.
- Abbassata: l'immagine che appare quando si fa clic su un'immagine.
- Rollover abbassata: l'immagine che appare quando si porta il puntatore sull'immagine dopo aver fatto clic su di essa.

L'esempio seguente mostra come possono essere visualizzati i diversi stati dell'immagine di un pulsante: quando un utente visualizza la home page, il pulsante dell'immagine della home page è oscurato, mentre gli altri pulsanti della barra di navigazione sono in stato normale o alzato. Nella home page, l'utente sposta il puntatore sul pulsante Our Story: viene visualizzata un'immagine caratterizzata da una tonalità più chiara dello stesso colore (ovvero, il pulsante viene evidenziato) e l'utente fa clic sul pulsante Our Story. Nella pagina Our Story, il pulsante Our Story è ora oscurato, mentre il pulsante con l'immagine della home page è nello stato normale.

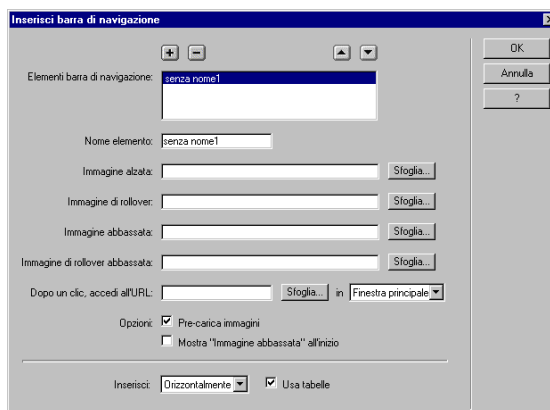
È possibile creare una barra di navigazione, copiarla su altre pagine del sito e modificare i comportamenti della pagina in modo che mostrino stati diversi man mano che l'utente accede alle pagine.

Inserimento di una barra di navigazione

Per creare una barra di navigazione:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Inserisci > Barra di navigazione.
 - Nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti, selezionare Inserisci barra di navigazione.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci barra di navigazione.



- 2 Nel campo Nome elemento, digitare un nome per l'elemento della barra di navigazione.

I nomi degli elementi vengono visualizzati nell'elenco Elementi barra di navigazione. È possibile utilizzare i pulsanti freccia su e giù per organizzare gli elementi nella barra di navigazione.

- 3 Selezionare le opzioni per lo stato dell'immagine (è necessario selezionare un'immagine alzata; gli altri stati dell'immagine sono opzionali):
 - Nel campo Immagine alzata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare all'inizio.
 - Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare quando l'utente muove il puntatore sull'immagine.
 - Nel campo Immagine abbassata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare dopo che l'utente ha fatto clic sull'immagine.
 - Nel campo Immagine rollover abbassata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare dopo che l'utente ha fatto clic sull'immagine e successivamente muove il puntatore sull'immagine.

4 Nel campo Dopo un clic, accedi all'URL, selezionare la posizione in cui il file verrà aperto effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Finestra principale per aprire il file nella stessa finestra.
- Selezionare un frame in cui verrà aperto il file.

Nota: se il frame che si desidera designare come destinazione non viene visualizzato nel menu a comparsa Destinazione, uscire dalla finestra di dialogo Inserisci barra di navigazione e assegnare un nome al frame.

Per informazioni sull'assegnazione di un nome ad un frame, vedere "Proprietà dei frame", a pagina 270.

5 Selezionare le opzioni di caricamento dell'immagine:

- Pre-carica immagini scarica le immagini mentre la pagina è in fase di caricamento. Se questa opzione non è selezionata, può verificarsi un ritardo quando l'utente muove il puntatore sull'immagine rollover.
- Selezionare Mostra "Immagine abbassata" all'inizio per visualizzare l'elemento selezionato nello stato abbassato quando la pagina viene visualizzata. Ad esempio, quando la home page viene caricata, il pulsante della home page dovrebbe trovarsi nello stato abbassato.

Quando questa opzione è selezionata, un asterisco viene visualizzato dopo l'elemento nell'elenco Elementi barra di navigazione.

6 In Inserisci, effettuare una selezione tra le seguenti opzioni:

- Per inserire orizzontalmente o verticalmente gli elementi della barra di navigazione nel documento, utilizzare il menu a comparsa Inserisci.
- Per inserire gli elementi della barra di navigazione in una tabella, selezionare la casella di controllo Usa tabelle.

7 Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere un altro elemento alla barra di navigazione, quindi ripetere i passaggi da 2 a 6 per impostare lo stato dell'elemento.

8 Fare clic su OK.

Modifica di una barra di navigazione

Una volta creata una barra di navigazione per un documento, è possibile aggiungere o eliminare le immagini dalla barra di navigazione mediante il comando Modifica barra di navigazione. Utilizzare questo comando per modificare un'immagine o una serie di immagini, per cambiare il file che viene aperto quando si fa clic su un pulsante, per selezionare una finestra diversa in cui aprire un file e per riordinare la posizione delle immagini.

Per modificare una barra di navigazione:

- 1 Scegliere **Elabora > Barra di navigazione**.
- 2 Nell'elenco **Elementi barra di navigazione**, selezionare l'elemento che si desidera modificare.
- 3 Apportare le modifiche desiderate, quindi fare clic su **OK**.

Visualizzazione della struttura del sito

Utilizzare la mappa del sito per visualizzare un sito locale sotto forma di mappa visiva di icone collegate, per aggiungere nuovi file ad un sito oppure per aggiornare, modificare o eliminare i collegamenti. La Vista mappa del sito è ideale per effettuare lo storyboarding o per organizzare la struttura di un sito. È possibile impostare rapidamente l'intera struttura del sito e quindi ottenere un'immagine stampata della mappa del sito.

Nota: la Vista mappa del sito è disponibile solo per i siti locali. Se si desidera creare una mappa di un sito remoto, copiare il contenuto del sito remoto sul disco locale.

Per visualizzare la mappa di un sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

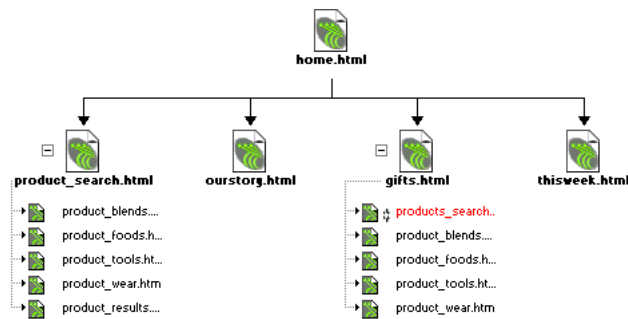
- Scegliere **Finestra > Mappa del sito** per aprire la finestra **Sito**.
- Nella finestra **Sito**, fare clic sul pulsante **Mappa del sito**.

La home page del sito corrisponde al punto iniziale della mappa. Qualora non fosse possibile determinare automaticamente quale pagina del sito corrente è la home page, viene visualizzata la finestra **Definizione del sito** con il pannello **Layout mappa del sito** aperto e viene richiesto all'utente di selezionare la pagina corretta.

La mappa del sito mostra i file HTML e altri contenuti di pagina sotto forma di icone. I collegamenti sono visualizzati nell'ordine in cui appaiono nel codice HTML di origine.

- Il testo visualizzato in rosso indica un collegamento interrotto.
- Il testo visualizzato in blu e contrassegnato con l'icona di un mappamondo indica un file che si trova su un altro sito o un collegamento speciale (ad esempio, un collegamento e-mail o a script).
- Un segno di spunta verde indica un file ritirato dall'utente.
- Un segno di spunta rosso indica un file ritirato da un altro utente.
- Il simbolo di un lucchetto indica che il file è di sola lettura (Windows) o protetto (Macintosh).

Come impostazione predefinita, la mappa del sito visualizza i primi due livelli della struttura del sito, iniziando dalla home page corrente. Fare clic sui segni più (+) e meno (-) (Windows) o sulla freccia (Macintosh) visualizzata accanto ad una pagina per mostrare o nascondere le pagine collegate del livello successivo.



Come impostazione predefinita, i file nascosti e i file dipendenti non vengono visualizzati nella mappa del sito. I file nascosti sono file HTML contrassegnati come nascosti, mentre i file dipendenti corrispondono a contenuti di pagina non HTML come immagini, modelli, file Shockwave o file Flash. Vedere “Modifica del layout della mappa del sito”, a pagina 127 e “Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito”, a pagina 131.

Modifica del layout della mappa del sito

Utilizzare le opzioni Layout mappa del sito per personalizzare l'aspetto della mappa di un sito, ad esempio specificando la home page e il numero di colonne visualizzate e indicando se i file nascosti e dipendenti devono essere visualizzati.

Per modificare il layout della mappa del sito:

- 1 Aprire la finestra di dialogo Definizione del sito in uno dei modi seguenti:
 - Scegliere Sito > Definisci siti e fare clic su Modifica. Selezionare Layout mappa del sito nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra.
 - Scegliere File > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh).
- 2 Fare clic sull'icona della cartella per selezionare una home page per il sito oppure digitare un percorso nel campo Home page.

Se non si specifica una home page e il programma non trova un file chiamato index.html o index.htm al livello principale, all'apertura della mappa del sito viene richiesto all'utente di selezionare una home page.
- 3 Scegliere una delle opzioni Colonna:
 - Nel campo Numero di colonne, impostare il numero di pagine da visualizzare su ogni riga della mappa del sito.
 - Nel campo Larghezza colonne, specificare un valore per la larghezza (in pixel) delle colonne della mappa del sito.
- 4 Sotto Etichette icone, specificare se il nome visualizzato sotto le icone del documento nella mappa del sito verrà rappresentato sotto forma di nome di file o di titolo di pagina.
- 5 Sotto Opzioni, selezionare i file da visualizzare nella mappa del sito:
 - Scegliere Mostra file contrassegnati come nascosti per visualizzare i file HTML contrassegnati come nascosti nella mappa del sito. Se una pagina è nascosta, il suo nome e i collegamenti che contiene vengono visualizzati in corsivo. Per ulteriori informazioni su come nascondere i file, vedere "Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito", a pagina 131.
 - Scegliere Mostra file dipendenti per visualizzare tutti i file dipendenti nella gerarchia del sito. Un file dipendente è un'immagine o un altro tipo di contenuto non HTML che viene caricato dal browser insieme alla pagina principale.

Operazioni con le pagine nella mappa del sito

Quando si lavora nella mappa del sito, è possibile selezionare le pagine, aprirle per modificarle, aggiungerne di nuove al sito, creare collegamenti tra i file e cambiare i titoli delle pagine.

Per selezionare più pagine nella mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulle pagine da selezionare tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Cominciando da un punto vuoto della vista, trascinare il cursore sopra un gruppo di file per selezionarli.
- Per selezionare pagine non consecutive, fare clic su di esse tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per aprire una pagina in modalità di modifica, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul file.
- Selezionare il file e scegliere File > Apri selezione (Windows) oppure Sito > Apri (Macintosh).

Per aggiungere un file esistente al sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare un file da Gestione risorse di Windows o dal Finder di Macintosh e rilasciarlo su un file nella mappa del sito. La pagina viene aggiunta al sito e viene creato un collegamento tra la pagina e il file su cui è stata rilasciata.
- Selezionare Sito > Collega a file esistente (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a file esistente (Macintosh).

Per creare un nuovo file e aggiungere un collegamento:

- 1 Selezionare un file HTML nella mappa del sito, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Sito > Collega a nuovo file (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a nuovo file (Macintosh).
 - Scegliere Collega a nuovo file dal menu di scelta rapida.
- 2 Nel campo Nome file della finestra di dialogo Collega a nuovo file, digitare un nome di file.
- 3 Nel campo Titolo, digitare un titolo di pagina per il file.
- 4 Nel campo Testo collegamento, digitare il testo del collegamento tra il file selezionato e il nuovo file. Il collegamento appare nel file selezionato.

5 Fare clic su OK.

Il file viene salvato nella stessa cartella del file selezionato. Se si aggiunge un nuovo file ad un ramo nascosto della struttura, anche il nuovo file viene contrassegnato come nascosto. Vedere “Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito”, a pagina 131.

Per modificare il titolo di una pagina:

1 Verificare che sia selezionata l'opzione Mostra titoli di pagina.

Scegliere Visualizza > Mostra titoli di pagina (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra titoli di pagina (Macintosh).

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare una pagina e fare clic sul titolo. Quando il titolo diventa un campo modificabile, digitare il nuovo titolo del documento.
- Selezionare una pagina e scegliere File > Rinomina (Windows) oppure Sito > Rinomina (Macintosh).

Per cambiare la home page, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nel riquadro Cartella locale della finestra Sito, fare clic sul file che si desidera trasformare in home page e scegliere Imposta come home page dal menu di scelta rapida.
- Scegliere Sito > Nuova home page (Windows) oppure Sito > Visualizza mappa del sito > Nuova home page (Macintosh).
- Scegliere Sito > Imposta come home page (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Imposta come home page (Macintosh) per impostare come home page una pagina esistente.

Per aggiornare la Vista mappa del sito dopo aver apportato delle modifiche:

- Fare clic in un punto qualunque della finestra Mappa del sito per deselezionare tutti i file, quindi scegliere Visualizza > Aggiorna locale (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Aggiorna locale (Macintosh).

Creazione e modifica dei collegamenti nella Vista mappa del sito

La struttura del sito può essere modificata nella mappa del sito aggiungendo, cambiando o eliminando dei collegamenti. La mappa del sito viene aggiornata automaticamente in modo da visualizzare le modifiche effettuate.

Per aggiungere un collegamento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare una pagina da Gestione risorse di Windows o dal Finder di Macintosh e rilasciarla su una pagina nella mappa del sito.
- Selezionare una pagina HTML e scegliere Sito > Collega a file esistente (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a file esistente (Macintosh). In alternativa, scegliere Collega a file esistente nel menu di scelta rapida.
- Selezionare una pagina HTML nella mappa del sito: viene visualizzata l'icona Scegli file. Fare clic sull'icona e trascinare sull'oggetto da collegare: un file nella vista dei file, un documento di Dreamweaver aperto sul desktop o un ancoraggio con nome in un documento aperto sul desktop. Vedere "Creazione di collegamenti mediante l'icona Scegli file", a pagina 114.

Per modificare un collegamento:

Nella Vista mappa del sito, selezionare le pagine di cui si stanno modificando i collegamenti e scegliere Sito > Cambia collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Cambia collegamento (Macintosh). Fare clic su Sfoglia e selezionare il file, oppure digitare direttamente un URL.

Per eliminare un collegamento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare la pagina nella mappa del sito e scegliere Sito > Elimina collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Elimina collegamento (Macintosh).
- Selezionare la pagina nella mappa del sito e scegliere Elimina collegamento nel menu di scelta rapida.

Per aprire l'origine di un collegamento:

- 1 Selezionare un file nella mappa del sito.
- 2 Scegliere Sito > Apri origine del collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Apri origine del collegamento (Macintosh).

Vengono aperti la finestra di ispezione Proprietà e il file che contiene il collegamento (con il collegamento evidenziato).

Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito

Il layout della mappa del sito può essere modificato visualizzando o nascondendo i file nascosti e dipendenti. Questa opzione è utile quando si desidera evidenziare degli argomenti chiave o dei contenuti specifici e dare meno importanza ad altro materiale.

Per poter nascondere o visualizzare un file HTML, è necessario che il file sia già stato impostato come “nascosto”. Quando si nasconde un file contrassegnato come nascosto, vengono nascosti anche i collegamenti in esso contenuti. Quando si visualizza un file contrassegnato come nascosto, l'icona e i collegamenti del file sono visibili nella Vista mappa del sito, ma i nomi appaiono in corsivo.

Per contrassegnare dei file come nascosti:

- 1 Nella mappa del sito, selezionare uno o più file.
- 2 Scegliere Visualizza > Mostra/nascondi collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra/nascondi collegamento (Macintosh).

Per visualizzare o nascondere i file contrassegnati come nascosti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Mostra file contrassegnati come nascosti (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra file contrassegnati come nascosti (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Definizione del sito e selezionare l'opzione Mostra file contrassegnati come nascosti.

Come impostazione predefinita, i file dipendenti sono già nascosti, ma l'utente ha la possibilità di visualizzarli nella mappa del sito.

Per visualizzare i file dipendenti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Mostra file dipendenti (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra file dipendenti (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Definizione del sito e selezionare l'opzione Mostra file dipendenti.

Visualizzazione del sito da un ramo

È possibile visualizzare le informazioni relative ad una sezione specifica di un sito visualizzando un ramo della mappa del sito come se fosse il livello principale.

Per visualizzare un ramo differente:

Selezionare la pagina da visualizzare e scegliere Visualizza > Visualizza come principale (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Visualizza come principale (Macintosh).

La mappa del sito viene ridisegnata nella finestra come se la pagina specificata si trovasse al livello principale del sito. Il campo Navigazione del sito, situato sopra la mappa del sito, visualizza il percorso dalla home page alla pagina specificata. Selezionare un elemento qualunque del percorso (con un clic del mouse) per visualizzare la mappa del sito a partire da quel livello.

Per espandere e comprimere i rami della mappa del sito:

Fare clic sui segni più (+) e meno (-) (Windows) o sulla freccia (Macintosh) visualizzati accanto ad una pagina per espandere o comprimere il ramo corrispondente.

Salvataggio della mappa del sito

La mappa del sito può essere salvata come immagine e quindi visualizzata o stampata in un editor di immagini.

Per creare un file di immagine della mappa del sito corrente:

- 1 Dalla mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - In Windows, nella finestra di dialogo Salva mappa del sito, scegliere File > Salva mappa del sito come. Nel menu a comparsa Tipo file, selezionare .bmp o .png.
 - In Macintosh, selezionare Sito > Vista mappa del sito > Salva mappa del sito > Salva mappa del sito come PICT oppure Sito > Vista mappa del sito > Salva mappa del sito > Salva mappa del sito come JPEG.
- 2 Scegliere una posizione, digitare un nome per l'immagine, quindi fare clic su Salva.

Gestione dei collegamenti

Dreamweaver consente di aggiornare i collegamenti “verso” e “da” un documento ogni volta che questo viene spostato o rinominato all’interno di un sito locale. Questa funzione produce i migliori risultati quando un intero sito (o un’intera sezione indipendente di un sito) si trova su un’unità locale. Finché i file locali non vengono caricati o depositati sul server remoto, il sito remoto non subisce alcuna modifica.

Per attivare la gestione dei collegamenti in Dreamweaver:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Generali.
- 2 Selezionare Sempre o Messaggio dal menu a comparsa Aggiorna collegamenti, quindi fare clic su OK.

Se si sceglie Sempre, tutti i collegamenti da e verso un documento selezionato vengono aggiornati automaticamente quando il documento viene spostato o rinominato. (Per istruzioni specifiche sulla procedura da seguire quando si cancella un file, vedere “Modifica di un collegamento in tutto il sito”, a pagina 134.) Se si sceglie Messaggio, viene prima visualizzata una finestra di dialogo che elenca tutti i file interessati dalla modifica. Fare clic su Aggiorna per aggiornare tutti i collegamenti relativi a questi file oppure su Non aggiornare per lasciare i file inalterati.

Se la funzione di deposito/ritiro è abilitata, Dreamweaver tenta automaticamente di ritirare il file prima di modificarlo.

Per rendere più rapido il processo di aggiornamento, è possibile creare un file di cache in cui vengano archiviate le informazioni su tutti i collegamenti del sito locale. Questo file viene creato quando si seleziona l’opzione Cache nella finestra di dialogo Definizione del sito e viene aggiornato in maniera invisibile all’utente quando si utilizza Dreamweaver per aggiungere, modificare o eliminare dei collegamenti all’interno del sito locale.

Per creare un file di cache per un sito:

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Selezionare il sito nella finestra di dialogo Definisci siti, quindi fare clic su Modifica. Nella categoria Informazioni locali, selezionare la casella di controllo Cache sotto Opzioni di gestione dei collegamenti.

Per ricreare un file di cache per un sito:

Scegliere Sito > Ricrea cache del sito.

La prima volta che, dopo aver lanciato Dreamweaver, si aggiungono, modificano o eliminano dei collegamenti ai file del sito, viene visualizzato un messaggio che richiede la conferma del caricamento della cache del sito. Se si fa clic su Sì, viene caricata la cache e tutti i collegamenti al file appena modificato vengono aggiornati automaticamente. Se si sceglie No, la modifica viene registrata nella cache, ma quest'ultima non viene caricata e i collegamenti non vengono aggiornati.

Per i siti di grandi dimensioni, il caricamento della cache può richiedere alcuni minuti, necessari principalmente per confrontare la data e l'ora dei file del sito locale con quelle registrate nella cache, in modo da verificare se la cache deve essere aggiornata. Se nessun file è stato modificato in un programma diverso da Dreamweaver, si può tranquillamente fare clic sul pulsante Stop quando viene visualizzato.

Modifica di un collegamento in tutto il sito

In aggiunta all'opzione di aggiornamento automatico dei collegamenti in caso di spostamento o ridenominazione di un file, è possibile scegliere di modificare manualmente tutti i collegamenti (compresi quelli di tipo mailto, FTP, nulli e a script) cambiandone la destinazione. Questa opzione può essere utilizzata in qualunque momento (ad esempio, è possibile collegare le parole "I film del mese" all'indirizzo /film/luglio.html in tutto il sito e il 1° agosto cambiare i collegamenti specificando la destinazione /film/agosto.html), ma è particolarmente utile quando è necessario eliminare un file a cui altri file sono collegati.

Per modificare un collegamento in tutto il sito:

- 1 Selezionare un file nel riquadro locale della finestra Sito.
- 2 Scegliere Sito > Cambia tutti i collegamenti del sito.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare un file oppure nel campo In collegamenti a digitare il percorso e il nome del nuovo file di destinazione del collegamento.
- 4 Fare clic su OK.

I documenti collegati al file selezionato vengono aggiornati in modo che la destinazione corrisponda al percorso del nuovo file. Il formato del percorso è quello già esistente nel documento (ad esempio, se il vecchio percorso era relativo al documento, anche il nuovo percorso sarà relativo al documento).

Dopo che un collegamento è stato modificato in tutto il sito, il file selezionato diventa "isolato" (non associato ad alcun altro file presente sull'unità locale) e può essere eliminato senza il rischio di interrompere alcun collegamento sul sito locale.

Nota: benché le modifiche interessino il sito locale, sarà necessario eliminare manualmente il file corrispondente sul sito remoto e caricare o depositare i file in cui sono stati cambiati i collegamenti, altrimenti i visitatori non potranno visualizzare gli aggiornamenti.

Per cambiare collegamenti e-mail, FTP, nulli e a script in un intero sito:

- 1 Aprire la mappa del sito.
- 2 Scegliere Sito > Cambia tutti i collegamenti del sito.
- 3 Nella finestra di dialogo Cambia tutti i collegamenti del sito, inserire le seguenti informazioni:
 - Nel campo Cambia tutti i collegamenti a, digitare il nome completo del collegamento che si sta modificando.
 - Nel campo In collegamenti a, digitare il nome completo del nuovo collegamento.
- 4 Fare clic su OK.

Ad esempio, per aggiornare tutti i collegamenti e-mail al proprio indirizzo di posta elettronica vecchio, è possibile digitare **mailto:account@provider.com** nella casella Cambia tutti i collegamenti a e **mailto:nuovo-account@provider.com** nella casella In collegamenti a.

Prova dei collegamenti

Nella finestra del documento, i collegamenti non sono attivi (facendo clic su un collegamento non si passa al documento collegato). Se si desidera modificare il file di destinazione di un collegamento in Dreamweaver, è necessario effettuare una prova dei collegamenti in un browser. Vedere “Prova del sito”, a pagina 164.

Per provare i collegamenti in un browser:

Scegliere File > Anteprima nel browser oppure premere F12.

È necessario creare un’anteprima delle pagine nel browser per provare i collegamenti.

Per aprire i documenti collegati in Dreamweaver, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il collegamento e scegliere Elabora > Apri pagina collegata.
- Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare doppio clic sul collegamento.

Nota: il documento collegato deve trovarsi sul disco locale.

Applicazione di un comportamento ad un collegamento

È possibile applicare un comportamento a qualunque collegamento in un documento. Tra gli altri, è possibile utilizzare i comportamenti seguenti quando si inseriscono degli elementi collegati in un documento.

Imposta testo della barra di stato Visualizza un messaggio nella barra di stato situata nella parte inferiore sinistra della finestra del browser. Ad esempio, è possibile utilizzare questo comportamento per visualizzare la destinazione di un collegamento anziché il suo URL. Per visualizzare un esempio di messaggio di stato, portare il cursore su uno dei pulsanti di navigazione della Guida in linea di Dreamweaver. Vedere “Imposta testo della barra di stato”, a pagina 322.

Apri finestra browser Viene utilizzato per aprire un URL in una nuova finestra. È possibile specificare le proprietà della nuova finestra, tra cui le dimensioni, gli attributi (ad esempio, se è ridimensionabile o se è provvista di una barra dei menu) e il nome. Vedere “Apri finestra browser”, a pagina 315.

Imposta immagine barra di navigazione Consente di modificare il comportamento di una barra di navigazione. Utilizzare questo comportamento per personalizzare il modo in cui vengono visualizzate le immagini in una barra di navigazione. Ad esempio, quando il puntatore si trova sopra un pulsante, la visualizzazione delle altre immagini presenti nella barra di navigazione o nel documento cambia. Vedere “Imposta immagine barra di navigazione”, a pagina 318.

Comportamento del menu di collegamento Viene utilizzato per modificare un menu di collegamento. È possibile apportare delle modifiche all’elenco dei menu o al file di destinazione oppure cambiare la posizione all’interno del browser in cui viene aperto un documento collegato. Vedere “Menu di collegamento”, a pagina 313.

CAPITOLO 5

Gestione del sito

.....

Dreamweaver facilita l'organizzazione dei file sui siti locali e remoti e consente di riprodurre la struttura di un sito locale su un server remoto e viceversa. I collegamenti relativi creati sul sito locale continuano a funzionare dopo il trasferimento dei file sul sito remoto poiché la struttura dei due siti è identica.

Per creare un sito locale in Dreamweaver, creare una cartella principale locale per il sito (o trasformare una cartella esistente nella cartella principale locale) mediante il comando Nuovo sito (vedere "Creazione di un sito locale", a pagina 76). Successivamente, associare il sito locale ad un server remoto mediante il comando Definisci siti (vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale", a pagina 138).

Quando si trasferiscono i file tra il sito remoto e il sito locale, Dreamweaver mantiene un parallelismo tra le strutture dei file e delle cartelle dei due tipi di sito. Se le cartelle necessarie non esistono nel sito in cui si stanno trasferendo i file, vengono create automaticamente. Inoltre, è possibile sincronizzare i file tra il sito remoto e il sito locale: Dreamweaver copia i file in entrambe le direzioni e, se richiesto, elimina i file indesiderati.

In Dreamweaver sono disponibili varie funzioni per la strutturazione di un sito e il trasferimento di file da e su un server remoto. Per rendere più facile il lavoro di équipe su un sito Web, i file possono essere depositati e ritirati dal sito remoto, in modo da impedire che due utenti lavorino contemporaneamente sullo stesso file. (Tuttavia, Dreamweaver non esegue il controllo delle versioni.)

Impostazione di un sito remoto

Prima di impostare un sito remoto, creare un sito locale (che verrà successivamente associato al sito remoto). Vedere “Creazione di un sito locale”, a pagina 76.

La fase successiva nell'impostazione di un sito remoto consiste nel determinare l'ubicazione del sito, cioè il server che gestirà il sito. Poiché il cliente del sito o il provider Internet probabilmente dispone già di un server configurato per gestire le pagine Web (sia a livello Internet che intranet), rivolgersi all'amministratore di sistema o al cliente per conoscere il nome del server e il modo in cui trasferire i file su di esso.

In particolare, stabilire se utilizzare il protocollo FTP per collegarsi al server o se in alternativa è possibile caricare il server direttamente dal desktop come se si trattasse di un'unità disco accessibile dalla rete. Se il collegamento avviene tramite FTP, è necessario conoscere il nome del server FTP.

Una volta raccolte le informazioni appropriate, utilizzare il comando Definisci siti per associare il server al sito locale. In caso di problemi durante l'impostazione del sito remoto, vedere “Risoluzione dei problemi di impostazione del sito remoto”, a pagina 141.

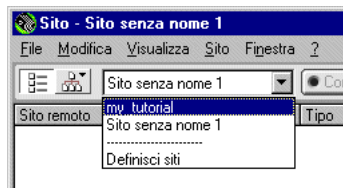
Una volta impostato il sito remoto, è possibile caricare o scaricare i file. Vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146 e “Scaricamento e caricamento dei file”, a pagina 149.

Associazione di un sito remoto ad un sito locale

Una volta creato un sito locale, utilizzare il comando Definisci siti per aggiungere o modificare le informazioni relative al server remoto e le preferenze di deposito/ritiro.

Per associare un server remoto ad un sito locale esistente:

- 1 Scegliere Definisci siti dal menu a comparsa dei siti correnti nella finestra Sito oppure scegliere Sito > Definisci siti .



- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata contenente tutti i siti attualmente definiti, selezionare un sito e fare clic su Modifica. (Se al momento non è definito alcun sito, creare un sito locale prima di procedere: vedere “Creazione di un sito locale”, a pagina 76.)

3 Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Informazioni sul server Web.

4 Scegliere una delle seguenti opzioni di Accesso al server:

- Selezionare Nessuno se non si prevede di caricare il sito su un server, quindi fare clic su OK e saltare il resto di questa procedura.
- Selezionare Locale/rete se il server Web è montato come unità di rete (Windows) o server AppleTalk o NFS (Macintosh) oppure se si utilizza un server Web su un sistema locale. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare la cartella sul server in cui sono archiviati i file del sito. Se si desidera che il riquadro remoto della finestra Sito venga aggiornato automaticamente man mano che i file vengono aggiunti ed eliminati, selezionare l'opzione Aggiorna automaticamente elenco file remoti oppure lasciarla vuota per ottenere una copia più rapida dei file sul sito remoto. (Per aggiornare manualmente la finestra Sito in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Aggiorna della finestra Sito.) Fare clic su OK e saltare il resto di questa procedura.

Nota: per aggiornare manualmente solo il riquadro remoto, scegliere Visualizza > Aggiorna remoto nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna remoto (Macintosh).

- Selezionare l'opzione FTP se la connessione con il server Web avviene tramite FTP.

5 Inserire il nome dell'host FTP su cui verranno caricati i file del sito Web.

Il nome dell'host FTP è il nome Internet completo di un computer, come ftp.mindspring.com o shell16.ba.best.com. Digitare il nome dell'host completo senza alcun testo aggiuntivo: in particolare, non aggiungere il nome del protocollo davanti al nome dell'host. Ad esempio:

- Corretto: ftp.mindspring.com
- Errato: ftp://ftp.mindspring.com
- Errato: mindspring.com

6 Inserire il nome della directory host (la cartella principale) del sito remoto in cui sono archiviati i documenti visibili al pubblico. Vedere "Determinazione della directory principale del sito remoto", a pagina 140.

Ad esempio, la directory host del sito Web dreamcentral è la seguente: public_html/. Per siti diversi, la directory potrebbe trovarsi più in basso di vari livelli (come in www/public/docs/ o public_html/htdoc/) oppure potrebbe essere la directory di login, nel qual caso questo campo deve rimanere vuoto.

7 Inserire il nome di login e la password utilizzati per connettersi al server FTP.

Come impostazione predefinita, Dreamweaver effettua il salvataggio della password. Se si preferisce inserire la password ogni volta che si effettua una connessione con il server remoto, deselezionare Salva.

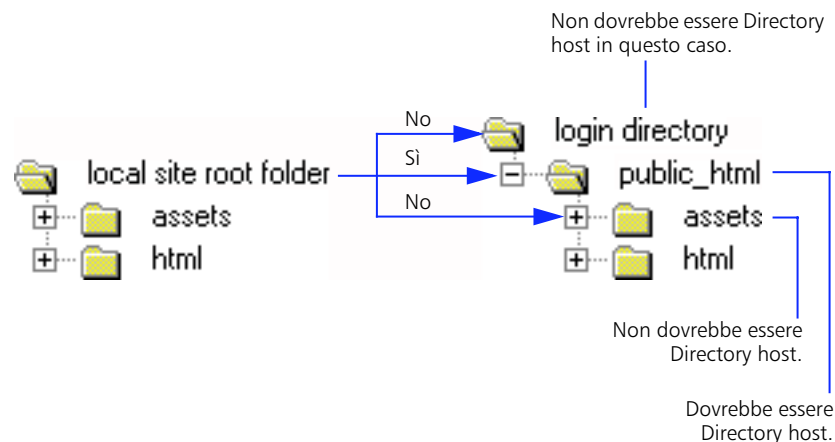
8 Selezionare le opzioni del firewall appropriate per il sito:

- Se la connessione al server remoto avviene attraverso un firewall, selezionare l'opzione Usa firewall. Vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144.
- Alcuni firewall richiedono l'uso dell'FTP passivo, che consente al software locale di impostare la connessione FTP anziché inoltrare una richiesta di connessione al server remoto. Selezionare l'opzione Usa FTP passivo se la configurazione del firewall lo richiede. In caso di dubbi sull'uso di questa opzione, rivolgersi all'amministratore del firewall locale.

9 Fare clic su OK.

Determinazione della directory principale del sito remoto

La directory host specificata nella finestra di dialogo Definisci siti deve essere la stessa della cartella principale del sito remoto. Se la struttura del sito remoto non corrisponde a quella del sito locale, i file vengono caricati nella posizione sbagliata e non sono visibili ai visitatori del sito.



Nota: la directory principale remota deve esistere prima che Dreamweaver possa connettersi ad essa. Se per il sito non è presente una directory principale sul server remoto, crearne una prima di effettuare il tentativo di connessione oppure rivolgersi all'amministratore del server.

Se non si è sicuri di ciò che va inserito nel campo Directory host, provare a lasciarlo vuoto. Su alcuni server, la directory principale è la stessa directory a cui ci si connette inizialmente con l'FTP. Per scoprirlo, connettersi al server. In una cartella avente per nome public_html, www o il nome di login dell'utente viene visualizzato il riquadro remoto: probabilmente si tratta della directory da utilizzare nel campo Directory host. Annotare il nome della directory, disconnettersi e riaprire la finestra di dialogo Definizione del sito. Quindi, immettere il nome della directory nel campo Directory host e riconnettersi.

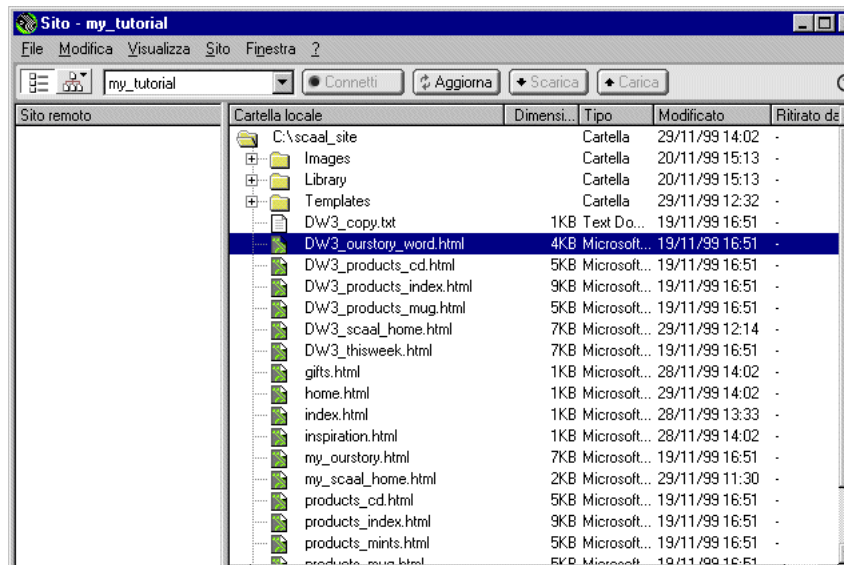
Risoluzione dei problemi di impostazione del sito remoto

È possibile configurare un server Web in molti modi diversi. Questa sezione fornisce informazioni su alcuni problemi comuni che possono verificarsi durante l'impostazione di un sito remoto e sulla loro risoluzione.

- L'implementazione FTP di Dreamweaver può non funzionare correttamente con alcuni server proxy, firewall multilivello e altre forme di accesso indiretto al server. Se si verificano dei problemi con l'accesso FTP, rivolgersi all'amministratore del sistema locale.
- A volte, con le connessioni lente il valore di timeout FTP predefinito di 60 secondi può generare un numero eccessivo di timeout. Se si verificano timeout frequenti, aumentare il valore nel pannello FTP del sito della finestra di dialogo Preferenze, ma senza esagerare, per evitare un'attesa troppo lunga nei casi in cui non sia effettivamente possibile stabilire la connessione. Di solito, è consigliabile specificare valori di timeout compresi tra 30 e 120 secondi.
- I nomi di file o cartelle che contengono spazi e caratteri speciali causano spesso dei problemi quando vengono trasferiti su un sito remoto. Se possibile, utilizzare i caratteri di sottolineatura al posto degli spazi ed evitare i caratteri speciali nei nomi di file o cartella. In particolare, i due punti, le barre, i punti e gli apostrofi contenuti nei nomi di file possono causare dei problemi, mentre i caratteri speciali possono a volte impedire a Dreamweaver di creare la mappa del sito.
- Su Macintosh, i nomi dei file non possono superare i 31 caratteri di lunghezza. Se si verificano dei problemi con nomi di file lunghi, assegnare dei nomi più brevi.
- Molti server utilizzano i collegamenti simbolici (UNIX), le scorciatoie (Windows) o gli alias (Macintosh) per collegare una cartella presente in un'area del disco del server ad un'altra cartella ubicata altrove. Ad esempio, la sottodirectory `public_html` della directory home sul server può essere costituita da un collegamento con un'area del server completamente diversa. Nella maggior parte dei casi, gli alias di questo tipo non influenzano la capacità di connettersi alla cartella o alla directory appropriata, ma se è possibile connettersi solo ad un'area del server e non ad un'altra, è possibile che si tratti di un problema di alias.
- In generale, quando si verifica un problema con un trasferimento FTP, esaminare il registro FTP scegliendo Finestra > Registro FTP del sito nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh). Se viene visualizzato un messaggio di errore del tipo "impossibile caricare il file", lo spazio sul sito remoto potrebbe essere esaurito. Per informazioni dettagliate, esaminare il registro FTP.

Finestra Sito

Utilizzare la finestra Sito per svolgere le normali attività di manutenzione (creazione di documenti HTML, spostamento di file, creazione di cartelle, eliminazione di oggetti), per gestire il layout di navigazione del sito con la mappa del sito (vedere “Visualizzazione della struttura del sito”, a pagina 125) e per trasferire i file tra siti locali e remoti. Come impostazione predefinita, il sito remoto (o la mappa del sito) appare nel riquadro di sinistra, mentre il sito locale appare nel riquadro di destra. Questa impostazione può essere cambiata nelle Preferenze FTP. Per ulteriori informazioni, vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144.



Controlli della finestra Sito

Per aprire la finestra Sito, scegliere Finestra > File del sito. Quindi, utilizzare i pulsanti e le opzioni seguenti per impostare ciò che viene visualizzato dalla finestra Sito e per trasferire reciprocamente i file tra il sito locale e il sito remoto:

Vista file del sito Visualizza la struttura dei file del sito remoto o locale nel riquadro intercambiabile della finestra Sito. (Il riquadro intercambiabile è costituito dal riquadro per cui non è stata specificata la visualizzazione di un sito particolare nella sezione FTP del sito della finestra di dialogo Preferenze. Vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144.) Questa è la vista predefinita della finestra Sito.

Vista mappa del sito Visualizza nel riquadro intercambiabile della finestra Sito una mappa visiva del sito basata sul modo in cui i documenti sono collegati l'uno all'altro. (Il riquadro intercambiabile è costituito dal riquadro per cui non è stata specificata la visualizzazione di un sito particolare nella sezione FTP del sito della finestra di dialogo Preferenze. Vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144.) Tenere premuto il pulsante per scegliere Solo mappa o Mappa e file dal menu a comparsa.

Menu a comparsa dei siti correnti Elenca i siti che sono stati definiti. Per passare da un sito all'altro, effettuare la selezione desiderata in questo elenco. Per aggiungere un sito o modificare le informazioni di un sito esistente, scegliere Definisci siti (l'ultima voce dell'elenco). Per ulteriori informazioni, vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale”, a pagina 138).

Connetti/Disconnetti (disponibile solo con l'impostazione FTP) Apre o chiude una connessione con il sito remoto. Come impostazione predefinita, una connessione che rimane inattiva per 30 minuti viene chiusa automaticamente. Per modificare questo intervallo di tempo, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare FTP del sito.

Aggiorna Aggiorna gli elenchi delle directory locali e remote. Utilizzare questo pulsante per aggiornare manualmente gli elenchi delle directory se è stato selezionato Aggiorna automaticamente elenco file locali o Aggiorna automaticamente elenco file remoti (solo per l'impostazione Locale/rete) nella finestra di dialogo Definizione del sito (vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale”, a pagina 138). Utilizzare questo pulsante anche per visualizzare l'elenco delle directory remote quando è stata montata un'unità che contiene il sito remoto, dopo l'apertura della finestra Sito.

Scarica Copia i file selezionati dal sito remoto a quello locale. Se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è attiva, le copie locali sono di sola lettura e i file rimangono disponibili sul sito remoto per essere ritirati da altri utenti. Se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata, durante un'operazione di scaricamento di un file viene trasferita una copia con proprietà di lettura e scrittura. I file copiati sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro remoto, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro locale, le versioni remote dei file locali selezionati vengono copiate nel sito locale. Vedere “Scaricamento dei file da un server remoto”, a pagina 149.

Scarica Copia i file selezionati dal sito remoto a quello locale. I file copiati sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro locale, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro remoto, le versioni locali dei file remoti selezionati vengono copiati nel sito remoto. Vedere “Caricamento dei file su un server remoto”, a pagina 150.

Ritira Trasferisce una copia del file dal server remoto al sito locale (sovrascrivendo l'eventuale copia locale del file esistente) e contrassegna il file come ritirato sul server. Questa opzione non è disponibile se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata per il sito corrente. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto”, a pagina 147.

Deposita Trasferisce una copia del file locale sul server remoto, in modo che possa essere ritirato e modificato da altri utenti. Il file locale diventa di sola lettura. Questa opzione non è disponibile se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata per il sito corrente. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto”, a pagina 147.

Interrompi operazione in corso Interrompe qualunque attività in corso, compresi lo scaricamento e il caricamento di file. Il pulsante viene visualizzato sotto forma di segnale di stop rosso con una X bianca nell'angolo inferiore destro. Il server può impiegare una certa quantità di tempo per elaborare la richiesta di interruzione, quindi il file potrebbe non fermarsi immediatamente.

Preferenze FTP del sito

Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare FTP del sito, quindi impostare le preferenze desiderate (tra quelle descritte di seguito) per controllare le funzioni di trasferimento dei file disponibili nella finestra Sito:

Mostra sempre Specifica quale sito (il remoto o il locale) viene sempre visualizzato e in quale riquadro della finestra Sito (il sinistro o il destro) appaiono i file locali e remoti. Come impostazione predefinita, il sito locale viene sempre visualizzato sulla destra. Il riquadro non selezionato (come impostazione predefinita, si tratta del riquadro sinistro) è quello intercambiabile: può visualizzare la mappa del sito o i file dell'altro sito (come impostazione predefinita, si tratta del sito remoto).

File dipendenti Visualizza una richiesta di trasferimento dei file dipendenti (come le immagini, i fogli di stile esterni e gli altri file a cui si fa riferimento nel file HTML) che vengono caricati dal browser insieme al file HTML. Come impostazione predefinita, sia Messaggio per scaricamento/ritiro che Messaggio per caricamento/deposito sono selezionati.

Nota: per visualizzare comunque la richiesta “Includere file dipendenti?” quando queste opzioni sono deselezionate, tenere premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) quando si fa clic sui comandi Scarica, Carica, Deposita o Ritira.

Connessione FTP Determina se la connessione con il sito remoto viene chiusa quando non viene rilevata alcuna attività per il numero di minuti specificato.

Attesa connessione FTP Specifica il numero di secondi di attesa per l'avvenuta connessione con il server remoto. Se allo scadere dell'intervallo di tempo specificato non è stata ricevuta una risposta, viene visualizzata una finestra di avvertimento che segnala all'utente questa circostanza.

Host firewall Specifica l'indirizzo del server proxy a cui è necessario connettersi se si utilizza un firewall. Se non è disponibile un firewall, lasciare vuoto questo campo.

Nota: se è disponibile un firewall, selezionare l'opzione Usa firewall nella finestra di dialogo Definizione del sito. Vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale", a pagina 138.

Porta firewall Specifica la porta attraverso la quale viene stabilita la connessione con il server FTP. Se si usa una porta diversa dalla 21 (impostazione predefinita per l'FTP), inserirne il numero in questo campo.

Opzioni di caricamento: Salva i file prima di caricarli Indica che i file non salvati devono essere salvati senza una richiesta specifica prima di essere caricati sul sito remoto.

Definisci siti Apre la finestra di dialogo Definisci siti, che consente di modificare un sito esistente o crearne uno nuovo. Vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale", a pagina 138.

È inoltre possibile definire se i tipi di file che si desidera trasferire debbano essere trasferiti come ASCII (testo) o binari. A tale scopo, aprire il file FTPExtensionMap.txt contenuto nella cartella Dreamweaver/Configuration. È possibile modificare ed eliminare l'elenco dei tipi di file da trasferire per ciascun formato, oltre ad aggiungere i tipi di file desiderati. Se l'estensione di un file non è definita in questo file, Dreamweaver trasferisce automaticamente il file in modalità binaria.

Nota: su Macintosh, il file FTPExtensionMap.txt contiene anche le informazioni sulla mappatura delle estensioni dei file ai creatori e ai tipi di file Macintosh. La mappatura consente di assegnare ad un file scaricato l'icona corretta e di aprirlo con l'applicazione appropriata quando si fa clic su di esso nel Finder.

Quando un file viene trasferito come ASCII, l'impostazione della preferenza Interruzioni di riga viene ignorata. Vedere "Preferenze Formato HTML", a pagina 340.

Sistema di deposito/ritiro

Quando si lavora in équipe, è possibile ritirare e depositare i file per trasferirli tra un server remoto e un computer locale. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto”, a pagina 147.

Ritirare un file equivale a segnalare agli altri utenti che il file non è disponibile. Quando un file è stato ritirato, nella finestra Sito appare un segno di spunta accanto alla relativa icona. Se il file è stato ritirato dall'utente, il segno di spunta è verde, mentre se è stato ritirato da un altro membro dell'équipe, il segno di spunta è rosso. Viene indicato anche il nome della persona che ha ritirato il file.

Quando viene depositato, un file torna ad essere disponibile per gli altri utenti, che possono quindi ritirarlo e modificarlo. Quando un file è stato ritirato da un altro utente, la versione locale diventa di sola lettura e non può essere modificata.

Nota: benché non sia un'informazione necessaria per l'uso del sistema di deposito/ritiro, può rivelarsi utile sapere che i file ritirati vengono controllati inserendo un file di testo con estensione .lck sia sul server remoto che sul sito locale. I file .lck non sono visibili nella finestra Sito. Ciascun file .lck contiene il nome dell'utente per cui è in corso il ritiro.

Le copie dei file ritirati che rimangono sul server remoto non sono di sola lettura. Se si trasferiscono dei file con un'applicazione diversa da Dreamweaver, è possibile sovrascrivere inavvertitamente i file ritirati. Tuttavia, per evitare inconvenienti di questo tipo, nelle applicazioni diverse da Dreamweaver il file .lck viene visualizzato accanto al nome del file ritirato nella struttura gerarchica dei file.

È possibile abilitare il deposito e il ritiro per alcuni siti e disabilitarli per altri. Per informazioni sul trasferimento di file tra siti locali e remoti senza depositarli o ritirarli, vedere “Scaricamento dei file da un server remoto”, a pagina 149 e “Caricamento dei file su un server remoto”, a pagina 150.

Impostazione del sistema di deposito/ritiro

Prima di poter utilizzare il sistema di deposito/ritiro, è necessario impostare alcune opzioni.

Nota: per utilizzare il sistema di deposito/ritiro, è necessario che il sito locale sia associato ad un server FTP remoto o di rete. Vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale”, a pagina 138.

Per impostare le opzioni di deposito/ritiro:

- 1 Scegliere Sito > Definisci siti, selezionare un sito e fare clic su Modifica.
- 2 Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Deposito/ritiro.
 - Se si lavora in équipe (oppure se si lavora da soli su più computer), selezionare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file.

Questa opzione è utile per segnalare ad altri utenti che un file è stato ritirato ed è in corso di modifica, oppure per ricordarsi che su un altro computer potrebbe trovarsi una versione più recente di un determinato file. Vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146.

- Selezionare l'opzione Ritira i file all'apertura se si desidera che i file vengano automaticamente ritirati quando vengono aperti mediante un doppio clic nella finestra Sito. (Se si apre il file con File > Apri, il file non viene ritirato anche se l'opzione è selezionata.)
- Specificare un nome per il ritiro.

Questo nome apparirà nella finestra Sito accanto ai file che risultano ritirati, in modo che gli altri utenti possano sapere da chi è stato ritirato un file di cui hanno bisogno. Se un unico utente lavora su vari computer, è opportuno utilizzare un nome per il ritiro diverso per ogni sistema (ad esempio, EnricoS-CasaMac ed EnricoS-UfficioPC), in modo che, qualora si sia dimenticato di depositare un file ritirato, sia sempre possibile sapere dove si trova l'ultima versione.

Deposito e ritiro dei file su un server remoto

Utilizzare la finestra Sito o il menu Sito della finestra del documento per depositare e ritirare dei file su un server remoto.

Se è stato ritirato un file ma si decide di non modificarlo (o di scartare le modifiche apportate), è possibile annullare un ritiro per rendere il file sul server disponibile per il ritiro da parte di altri.

Nota: se si seleziona Sito > Deposita oppure Sito > Ritira mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente: se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito ed effettua le operazioni di deposito o ritiro.

Per ritirare un file da un server remoto:

- 1** Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti correnti.
- 2** Ritirare i file in uno dei seguenti modi:
 - Selezionare uno o più file e fare clic sul pulsante Ritira situato nella parte superiore della finestra Sito.
 - Scegliere Ritira dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.
- 3** Per scaricare i file dipendenti insieme ai file selezionati, fare clic su Sì al momento della richiesta. Per evitare di scaricare i file dipendenti, fare clic su No.

Per depositare dei file su un server remoto:

- 1** Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti correnti.
- 2** Selezionare uno o più file ritirati o nuovi nel riquadro locale ed effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante Deposita nella parte superiore della finestra Sito.
 - Scegliere Deposita dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.

Se sono stati ritirati dei file, essi sono contrassegnati da un segno di spunta verde. I file con un segno rosso sono attualmente in fase di ritiro da parte di un altro utente e non è possibile depositarli.

L'icona di un lucchetto accanto ad un file indica che il file è di sola lettura (Windows) o protetto (Macintosh).

I file nuovi non sono affiancati da alcun segno di spunta o icona.

- 3** Per caricare i file dipendenti insieme al file selezionato, fare clic su Sì al momento della richiesta. Per evitare di caricare i file dipendenti, fare clic su No. Solitamente, è consigliabile caricare i file dipendenti quando si deposita un nuovo file, ma se le ultime versioni dei file dipendenti si trovano già sul server remoto, non è necessario caricarli di nuovo.

Per annullare un'operazione di ritiro:

Selezionare il file e scegliere Sito > Annulla ritiro oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file e scegliere Annulla ritiro dal menu di scelta rapida. La copia locale del file diventa di sola lettura e le eventuali modifiche vengono annullate.

Nota: è anche possibile depositare e ritirare un file che è attualmente attivo nella finestra del documento. Nella finestra del documento, scegliere Sito > Deposita oppure Sito > Ritira. Ritirando il file attualmente attivo, la versione aperta del file viene sovrascritta dalla nuova versione ritirata. Se si deposita il file attualmente attivo, è possibile che il file venga automaticamente salvato prima del deposito, in base alle opzioni delle preferenze impostate (vedere “Preferenze FTP del sito”, a pagina 144).

Scaricamento e caricamento dei file

Se si lavora in équipe, utilizzare il sistema di deposito/ritiro per trasferire i file tra i siti locali e remoti (vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146). Tuttavia, se si lavora da soli sul sito remoto, è possibile utilizzare i comandi Scarica e Carica per trasferire i file senza depositarli o ritirarli.

Nota: se si seleziona Sito > Scarica oppure Sito > Carica mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente: se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito ed effettua le operazioni di scaricamento o caricamento.

Scaricamento dei file da un server remoto

Mediante l'operazione di scaricamento, i file vengono copiati dal sito remoto a quello locale.

Se si utilizza il sistema di deposito/ritiro (cioè, se è attivata l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file), il comando Scarica si limita a generare una copia locale di sola lettura del file e il file rimane disponibile sul sito remoto per il ritiro da parte di altri utenti. Se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata, durante un'operazione di scaricamento di un file viene trasferita una copia con proprietà di lettura e scrittura. Vedere “Sistema di deposito/ritiro”, a pagina 146.

Nota: se si lavora in équipe (cioè, se più persone lavorano sugli stessi file), non è consigliabile disattivare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file. In particolare, se altri stanno utilizzando il sistema di deposito/ritiro sul sito, è opportuno utilizzare lo stesso sistema.

I file che vengono copiati quando si fa clic su Scarica sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro remoto, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro locale, le versioni remote dei file locali selezionati vengono copiate nel sito locale.

Se non si lavora in équipe e si desidera scaricare file con proprietà di lettura e scrittura, disattivare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file per il sito. Vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale”, a pagina 138.

Per scaricare solo quei file la cui versione remota è più recente di quella locale, utilizzare il comando Sincronizza (vedere “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti”, a pagina 152).

Per scaricare dei file da un server remoto:

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti corrente.
- 3 Se per trasferire i file viene utilizzato l'FTP, fare clic su Connetti per aprire una connessione al server remoto.

Se è già aperta una connessione (nel qual caso il pulsante visualizzato è Disconnetti anziché Connetti), saltare questo punto. Se i file remoti sono visibili nel riquadro remoto in virtù di una connessione precedente, non è necessario fare clic su Connetti: quando si fa clic su Scarica, Dreamweaver si connette automaticamente.

- 4 Selezionare i file che si desidera scaricare. (Di solito questa selezione avviene nel riquadro remoto, ma è anche possibile selezionare i file corrispondenti nel riquadro locale.)
- 5 Fare clic su Scarica oppure scegliere Scarica dal menu di scelta rapida o dal menu Sito. Se il file è attualmente aperto in una finestra del documento, è possibile scegliere Sito > Scarica dalla finestra del documento.
- 6 Per scaricare i file dipendenti, fare clic su Sì oppure fare clic su No per saltarli. (Se si dispone già di copie locali dei file dipendenti, fare clic su No.) Per evitare di visualizzare in futuro la richiesta relativa ai file dipendenti prima dello scaricamento, selezionare l'opzione Non chiedere in futuro.



Nota: per interrompere il trasferimento dei file in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Interrompi operazione in corso (il segnale di stop rosso con una X bianca nell'angolo inferiore destro) oppure premere Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). È possibile che il trasferimento non venga interrotto immediatamente.

Tutte le attività di trasferimento via FTP dei file vengono registrate da Dreamweaver. In caso di errori durante il trasferimento di un file mediante FTP, il registro FTP del sito può facilitare l'individuazione del problema. Per visualizzare il registro, scegliere Finestra > Registro FTP dalla finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh).

Caricamento dei file su un server remoto

Caricare un file significa copiarlo dal sito locale al sito remoto, solitamente senza modificarne lo stato di ritiro. Due sono le situazioni più comuni in cui utilizzare Carica al posto di Deposita: quando non si lavora in équipe e quindi non si utilizza il sistema di deposito/ritiro oppure quando si desidera caricare sul server la versione corrente di un file che si ha intenzione di continuare a modificare.

Nota: se si carica un file precedentemente assente dal sito remoto e si utilizza il sistema di deposito/ritiro, il file viene copiato sul sito remoto e quindi ritirato per consentire di continuare le operazioni di modifica.

Per caricare un file su un server remoto e depositarlo, utilizzare il comando Deposita. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto”, a pagina 147.

Per caricare solo quei file la cui versione locale è più recente di quella remota, vedere “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti”, a pagina 152.

Nota: non utilizzare caratteri speciali (ad esempio, é, ç o ¥) o segni di interpunzione come punto e virgola, barre o punti nei nomi dei file che si prevede di mettere sul server remoto. Molti server, infatti, modificano questi caratteri al momento del caricamento e interrompono i collegamenti ai file.

Per caricare un file su un server remoto:

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti corrente.
- 3 Se si trasferiscono i file via FTP, è possibile fare clic su Connetti per aprire una connessione al server remoto, visualizzando il contenuto del sito remoto prima di iniziare il trasferimento dei file. Tuttavia, il clic su Connetti non è necessario: quando si fa clic su Carica, Dreamweaver apre automaticamente una connessione.
- 4 Selezionare i file che si desidera caricare. (Di solito questa selezione avviene nel riquadro locale, ma è anche possibile selezionare i file corrispondenti nel riquadro remoto.)
- 5 Fare clic su Carica oppure scegliere Carica dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.
- 6 Se il file non è stato salvato, è possibile che venga visualizzata una finestra di dialogo (in base alle impostazioni specificate nel pannello FTP del sito della finestra di dialogo Preferenze) che consente di salvare il file prima di caricarlo sul server remoto. Per salvare il file, fare clic su Sì oppure fare clic su No per caricare sul server remoto la versione precedentemente salvata.

Se si sceglie di non salvare il file, tutte le eventuali modifiche che sono state apportate dopo l'ultimo salvataggio non verranno caricate sul server remoto. Tuttavia, il file rimane aperto per consentire il salvataggio delle modifiche una volta caricato il file sul server.
- 7 Per caricare i file dipendenti, fare clic su Sì oppure fare clic su No per saltarli. (Se il sito remoto contiene già delle copie locali dei file dipendenti, fare clic su No.) Per evitare di visualizzare in futuro la richiesta relativa ai file dipendenti prima dello scaricamento, selezionare l'opzione Non chiedere in futuro.



Nota: per interrompere il trasferimento dei file in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Interrompi operazione in corso (il segnale di stop rosso con una X bianca nell'angolo inferiore destro) oppure premere Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). È possibile che il trasferimento non venga interrotto immediatamente.

Se il file è attualmente aperto in una finestra del documento, è possibile scegliere Sito > Carica dalla finestra del documento.

Tutte le attività di trasferimento via FTP dei file vengono registrate da Dreamweaver. In caso di errori durante il trasferimento di un file mediante FTP, il registro FTP del sito può facilitare l'individuazione del problema. Per visualizzare il registro, scegliere Finestra > Registro FTP dalla finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh).

Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti

Una volta creati i file sui siti locali e remoti, è possibile sincronizzare i file tra i due siti. Utilizzare il comando Sito > Sincronizza per trasferire le versioni più recenti dei file da e sul sito remoto.

Se il sito remoto è un server FTP (anziché un server di rete), sincronizzare i file via FTP. Per ulteriori informazioni sull'uso della trasmissione FTP, vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale", a pagina 138.

Prima di sincronizzare i siti, Dreamweaver consente di verificare quali file si desidera caricare e scaricare sul server remoto. Inoltre, Dreamweaver conferma quali file sono stati aggiornati al termine della sincronizzazione.

Per verificare quali sono i file più recenti sul sito locale o sul sito remoto senza ricorrere alla sincronizzazione, scegliere (dalla finestra Sito di Windows) Modifica > Seleziona locale più recente o Modifica > Seleziona remoto più recente oppure (su Macintosh) Sito > Vista file del sito > Seleziona locale più recente o Sito > Vista file del sito > Seleziona remoto più recente.

Per sincronizzare i file:

- 1 Se si desidera sincronizzare file o cartelle specifiche anziché l'intero sito, scegliere i file o le cartelle desiderati nel riquadro locale o remoto della finestra Sito.
- 2 Scegliere Sito > Sincronizza nella finestra Sito (Windows) o dalla barra dei menu (Macintosh).
- 3 Per sincronizzare l'intero sito, scegliere Intero sito '*nome del sito*' dal menu a comparsa Sincronizza. Per sincronizzare solo i file selezionati, scegliere Seleziona solo i file locali (oppure Seleziona solo i file remoti, se la selezione più recente è stata effettuata nel riquadro remoto).

- 4 Scegliere la direzione in cui si desidera copiare i file.
 - Scegliere Carica file più recenti su remoto se si desidera caricare tutti i file locali con le date di modifica più recenti rispetto alle rispettive controparti remote.
 - Scegliere Scarica file più recenti da remoto se si desidera scaricare tutti i file remoti con le date di modifica più recenti rispetto alle rispettive controparti locali.
 - Scegliere Scarica e carica file più recenti per posizionare le versioni più recenti di tutti i file sia sul sito locale che sul sito remoto.
- 5 Scegliere se eliminare o meno i file sul sito di destinazione che non hanno delle controparti sul sito originale.

Se si sceglie Carica file più recenti su remoto e si seleziona l'opzione Elimina, Dreamweaver elimina tutti i file del sito remoto per cui non esistono dei file locali corrispondenti. Se si sceglie Scarica file più recenti da remoto, Dreamweaver elimina tutti i file del sito locale per cui non esistono dei file remoti corrispondenti.
- 6 Fare clic su OK.

Se la versione più recente di ciascun file selezionato si trova già su entrambi i siti, viene visualizzato un avvertimento che informa che la sincronizzazione è superflua.
- 7 Nella finestra di dialogo Sincronizza file, verificare quali file si desidera eliminare, caricare e scaricare. Se non si desidera che Dreamweaver elimini, carichi o scarichi alcun file particolare, deselezionare la casella di controllo situata alla sinistra del file (nella colonna Azione).
- 8 Fare clic su OK. I file vengono automaticamente trasferiti (ed eliminati, se necessario) e Dreamweaver aggiorna lo stato della finestra di dialogo Sincronizza file.
- 9 Per salvare le informazioni di verifica in un file locale, fare clic su Salva registro.

Ricerca e sostituzione

È possibile effettuare la ricerca di un file nei siti remoti e locali dalla finestra del documento o dalla finestra Sito. Per visualizzare la finestra Sito, scegliere Finestra> File del sito.

Inoltre, è possibile effettuare ricerche nel documento corrente, in una serie di file selezionati, in una directory o in un intero sito; le ricerche possono riguardare un testo, un testo racchiuso tra tag oppure tag e attributi HTML. È necessario utilizzare dei comandi diversi per effettuare la ricerca di file e per cercare del testo (anche HTML) all'interno dei file: Individua nel sito locale e Individua nel sito remoto effettuano la ricerca dei file, mentre Modifica > Trova e Modifica > Sostituisci effettuano la ricerca del testo e dei tag all'interno dei file.

Nota: se si seleziona Sito > Individua nel sito locale oppure Sito > Individua nel sito remoto mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente: se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito e individua il file.

Per trovare un file nel sito locale:

- 1 Selezionare il file nel riquadro remoto della finestra Sito oppure aprirlo in una finestra di documento.
- 2 Scegliere Sito > Individua nel sito locale. (Solo su Windows, se la finestra Sito è attiva, scegliere Modifica > Individua nel sito locale.)

Il file viene evidenziato nel riquadro locale della finestra Sito.

Per trovare un file nel sito remoto:

- 1 Selezionare il file nel riquadro locale della finestra Sito oppure aprirlo in una finestra di documento.
- 2 Scegliere Sito > Individua nel sito remoto. (Solo su Windows, la finestra Sito è attiva, scegliere Modifica > Individua nel sito remoto.)

Il file viene evidenziato nel riquadro remoto della finestra Sito.

Per cercare il testo e/o l'HTML all'interno dei documenti:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Dalla finestra del documento o del sito, scegliere Modifica > Cerca oppure Modifica > Sostituisci.
 - Nella finestra di ispezione Origine HTML, fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Cerca o Sostituisci dal menu di scelta rapida.

2 Nella finestra Cerca o Sostituisci visualizzata, utilizzare l'opzione Cerca in per specificare i file in cui deve essere effettuata la ricerca:

- Scegliendo Documento corrente, la ricerca viene limitata al documento attivo. Questa opzione è disponibile solo quando si sceglie l'opzione Cerca o Sostituisci con la finestra del documento attiva o dal menu di scelta rapida della finestra di ispezione Origine HTML.
- Scegliendo File selezionati la ricerca viene limitata ai file e alle cartelle che l'utente ha selezionato nella finestra Sito. Questa opzione è disponibile solo quando si sceglie Trova o Sostituisci con la finestra Sito attiva (cioè, in primo piano rispetto alla finestra del documento).
- Scegliendo Sito corrente la ricerca viene estesa a tutti i documenti HTML, file di libreria e documenti di testo del sito corrente. Dopo aver scelto Sito corrente, il nome del sito corrente viene visualizzato alla destra del menu a comparsa. Se necessario, scegliere un sito diverso dal menu a comparsa dei siti correnti nella finestra Sito.
- Scegliendo Cartella la ricerca viene limitata ad un gruppo di file specifico. Dopo aver scelto Cartella, fare clic sull'icona della cartella per sfogliare le directory e selezionare quella desiderata.

3 Utilizzare l'opzione Cerca per specificare il tipo di ricerca da eseguire.

- Scegliendo Testo è possibile cercare una stringa di testo specifica nella finestra del documento. In una ricerca di questo tipo viene ignorato l'eventuale codice HTML che interrompe la stringa. Ad esempio, se si specifica **una bella avventura** si troverà sia una bella avventura che una `<i>bella</i>` avventura.
- Scegliendo Origine HTML è possibile cercare una stringa di testo specifica nel codice di origine HTML. Vedere "Ricerca nell'origine HTML", a pagina 156.
- Scegliendo Testo (avanzato) è possibile cercare stringhe di testo specifiche che si trovano all'interno o all'esterno di uno o più tag. Ad esempio, in un documento che contiene l'HTML seguente, la ricerca del termine **vive** non compreso tra tag i restituisce solo la seconda occorrenza del termine vive: Francesca `<i>vive</i>` molto lontano da qui. Vive a Venezia. Vedere "Ricerca di testo tra tag specifici", a pagina 158.
- Scegliendo Tag è possibile cercare tag, attributi e valori di attributo specifici, ad esempio tutti i tag TD con l'attributo VALIGN impostato sul valore TOP. Vedere "Ricerca di tag e attributi HTML", a pagina 157.

Nota: premendo le combinazioni di tasti Ctrl+Invio o Maiusc+Invio (Windows) oppure Ctrl+Invio, Maiusc+Invio o Comando+Invio (Macintosh), vengono aggiunte delle interruzioni di riga all'interno dei campi di ricerca che consentono la ricerca dei caratteri di invio a capo. Assicurarsi di aver deselezionato l'opzione Ignora spazi vuoti quando si effettua una ricerca senza utilizzare le espressioni regolari. In questo modo si trova la corrispondenza di un carattere particolare, non la nozione generale di interruzione di riga: ad esempio, non viene trovata la corrispondenza di un tag
 o di un tag <p>. I caratteri di invio a capo vengono visualizzati sotto forma di spazi nella finestra del documento, non come interruzioni di riga.

4 Utilizzare le seguenti opzioni per estendere o limitare la ricerca:

- L'opzione Maiuscole/minuscole, se selezionata, limita la ricerca alle occorrenze che presentano le stesse lettere maiuscole e minuscole del testo da cercare. Ad esempio, se si cerca **Uno e Due**, non verrà trovato uno e due.

Nota: l'opzione Ignora spazi vuoti, se selezionata, considera tutti gli spazi vuoti come un unico spazio ai fini della ricerca. Ad esempio, con questa opzione selezionata, **questo testo** verrebbe trovato se si specifica questo testo come stringa di ricerca, mentre verrebbe ignorato questotesto. Questa opzione non è disponibile quando è selezionata l'opzione Usa espressioni regolari; in questo caso, è necessario precisare nell'espressione regolare che gli spazi vuoti devono essere ignorati. I tag <p> e
 non contano come spazi vuoti.

- L'opzione Usa espressioni regolari fa in modo che determinati caratteri e stringhe brevi (ad esempio ?, *, \w e \b) contenuti nella stringa di ricerca siano interpretati come operatori di un'espressione regolare. Ad esempio, se si specifica **una b\w*\b avventura** si troverà sia una bella avventura che una brutta avventura. Vedere "Espressioni regolari", a pagina 160.

Ricerca nell'origine HTML

Utilizzare l'opzione Origine HTML della finestra di dialogo Cerca o Sostituisci per cercare stringhe di testo all'interno del codice di origine HTML. Ad esempio, se si cerca **cane nero** nel codice riportato di seguito, si troveranno due occorrenze (nell'attributo ALT e nella prima frase):

```
<IMG SRC="barnaby.gif" WIDTH="100" HEIGHT="100"
ALT="Birillo, un cane nero." ><BR>
Ieri al parco abbiamo visto molte persone che portavano a spasso un cane nero. Il
<A HREF="barnaby.html">cane</A>nero che ci è piaciuto di più si chiama Birillo.
```

Le parole cane nero si trovano anche nella seconda frase, ma non vengono trovate perché la parola "cane" è racchiusa nel tag di un collegamento.

Per istruzioni dettagliate sulle ricerche, vedere "Ricerca e sostituzione", a pagina 154.

Ricerca di tag e attributi HTML

Utilizzare l'opzione Tag della finestra di dialogo Cerca o Sostituisci per cercare tag, attributi e valori di attributo specifici. Ad esempio, è possibile cercare tutti i tag IMG che non hanno l'attributo ALT. Per istruzioni sui vari tipi di ricerca disponibili, vedere "Ricerca e sostituzione", a pagina 154.

Per cercare dei tag:

- 1 Scegliere Modifica > Trova oppure Modifica > Sostituisci e specificare i file in cui effettuare la ricerca, come descritto in "Ricerca e sostituzione", a pagina 154.
- 2 Scegliere Tag dal menu a comparsa Cerca.
- 3 Scegliere un tag specifico dal menu a comparsa visualizzato accanto al menu a comparsa Trova, oppure scegliere [qualsiasi tag].

Per cercare tutte le occorrenze del tag specificato, fare clic sul pulsante meno (-) e saltare al punto 6, altrimenti procedere con il punto 4.
- 4 Limitare la ricerca specificando una delle opzioni seguenti:
 - Scegliere Con attributo per selezionare un attributo che il tag deve contenere per essere trovato. È possibile specificare un valore particolare per l'attributo o scegliere [qualsiasi valore].
 - Scegliere Senza attributo per selezionare un attributo che il tag non può contenere per essere trovato. Ad esempio, scegliere questa opzione per tutti i tag IMG che non hanno l'attributo ALT.
 - Scegliere Contenente per specificare il testo o il tag che il tag originale deve contenere per essere trovato. Ad esempio, nel codice `Heading 1`, il tag FONT è contenuto all'interno del tag B.
 - Scegliere Non contenente per specificare il testo o il tag che il tag originale non può contenere per essere trovato.
 - Scegliere Dentro il tag per specificare un tag all'interno del quale deve essere incluso il tag da trovare.
 - Scegliere Fuori del tag per specificare che il tag da trovare non deve essere incluso in un tag specifico.
- 5 Fare clic sul pulsante più (+) e ripetere il punto 4 per limitare ulteriormente la ricerca.

6 Iniziare la ricerca:

- Fare clic su Successivo per evidenziare l'istanza successiva del testo di ricerca all'interno del documento corrente.
- Fare clic su Cerca tutto per generare un elenco di tutte le istanze del testo di ricerca all'interno del documento corrente.

Se la ricerca viene effettuata in una directory o in un sito, il comando Successivo consente di evidenziare l'occorrenza successiva del testo di ricerca all'interno del documento corrente oppure, in assenza di altre occorrenze, all'interno del primo documento successivo che contenga il testo di ricerca. Cerca tutto consente di produrre un elenco di tutti i documenti che contengono il testo di ricerca.

Ricerca di testo tra tag specifici

Utilizzare l'opzione Testo (avanzato) della finestra di dialogo Cerca o Sostituisci per cercare stringhe di testo specifiche che si trovano all'interno o all'esterno di tag specifici. Ad esempio, è possibile cercare il termine **Untitled** all'interno dei tag `<title>` per trovare tutte le pagine senza nome all'interno del sito. Per istruzioni sui vari tipi di ricerca disponibili, vedere "Ricerca e sostituzione", a pagina 154.

Per eseguire una ricerca di testo avanzata:

- 1 Scegliere Modifica > Trova oppure Modifica > Sostituisci e specificare i file in cui effettuare la ricerca, come descritto in "Ricerca e sostituzione", a pagina 154.
- 2 Scegliere Testo (avanzato) dal menu a comparsa Cerca.
- 3 Specificare il testo da cercare nel campo di testo visualizzato accanto al menu a comparsa Cerca.

Ad esempio, digitare la parola **Untitled**.

- 4 Scegliere Dentro il tag o Fuori del tag, quindi selezionare un tag dal menu a comparsa adiacente.

Ad esempio, scegliere Dentro il tag, quindi selezionare il tag `title`.

- 5 Fare clic sul segno più (+) per limitare la ricerca ai tag con uno o più attributi specifici.

Poiché il tag `<title>` non prevede attributi, non è necessario specificare questa opzione per trovare tutte le pagine senza nome presenti nel sito.

- 6 Fare clic su Successivo per aprire il documento successivo che contiene il testo di ricerca, oppure fare clic su Cerca tutto per generare un elenco di tutti i documenti che contengono il testo.

Salvataggio dei modelli di ricerca

Un modello di ricerca contiene le impostazioni relative ad una ricerca specifica e può essere salvato per un uso futuro facendo clic sul pulsante Salva interrogazione nella finestra di dialogo Cerca o Sostituisci. È opportuno effettuare questa operazione quando si esegue frequentemente lo stesso tipo di ricerca (ad esempio, per eliminare tutti i tag non standard dai documenti creati con un altro editor HTML visivo, oppure per verificare che tutte le immagini di un file abbiano gli attributi HEIGHT, WIDTH e ALT prima di pubblicare il documento sul Web) e si desidera evitare di dover reimpostare la ricerca ogni volta.

Per salvare un modello di ricerca:

- 1 Impostare i parametri della ricerca eseguendo la procedura descritta in “Ricerca e sostituzione”, a pagina 154.

Se il tipo di ricerca è Tag o Testo (avanzato), vedere “Ricerca di tag e attributi HTML”, a pagina 157 o “Ricerca di testo tra tag specifici”, a pagina 158 per informazioni su come impostare i parametri di ricerca aggiuntivi.

- 2 Fare clic sul pulsante Salva interrogazione (indicato con l'icona di un dischetto).

La posizione predefinita in cui vengono salvate le interrogazioni è la cartella Configuration/Queries, all'interno della cartella principale di Dreamweaver.

- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il nome da assegnare alla ricerca e fare clic su Salva.

Ad esempio, se il modello di ricerca specifica come oggetto della ricerca il tag IMG senza l'attributo ALT, un nome opportuno per la ricerca potrebbe essere `alt_senza_img.dwr`. Le interrogazioni di ricerca hanno l'estensione `dwq`, quelle di sostituzione hanno l'estensione `dwr`.

Per richiamare un modello di ricerca:

- 1 Scegliere Modifica > Cerca oppure Modifica > Sostituisci.

- 2 Fare clic sul pulsante Carica interrogazione (indicato con l'icona di una cartella).

La finestra di dialogo Carica interrogazione viene aperta automaticamente nella cartella Configuration/Queries. Se le ricerche sono state salvate in un'altra posizione, utilizzare questa finestra per accedere al percorso corretto.

- 3 Selezionare il file di interrogazione e fare clic su Apri.

Se è aperta la finestra Cerca, sono disponibili solo le interrogazioni di ricerca (file `.dwq`). Se è aperta la finestra Sostituisci, sono disponibili sia le interrogazioni di ricerca (file `.dwq`) che quelle di sostituzione (file `.dwr`).

- 4 Fare clic su Successivo, Cerca tutto, Sostituisci o Sostituisci tutto per avviare la ricerca.

Espressioni regolari

Le espressioni regolari sono modelli che specificano delle combinazioni di caratteri all'interno del testo. Possono essere utilizzate nelle ricerche per descrivere concetti come "frasi che cominciano con 'Il'" oppure "valori di attributo contenenti un numero". La tabella riportata di seguito elenca i caratteri speciali utilizzati nelle espressioni regolari, i relativi significati e degli esempi.

Per cercare un testo contenente uno dei caratteri speciali indicati nella tabella, digitare una barra rovesciata (\) davanti al carattere in questione. Ad esempio, per cercare un asterisco nella frase offerta soggetta a restrizioni*, il modello di ricerca potrebbe essere il seguente: **restrizioni***. Se non si antepone una barra rovesciata all'asterisco, verranno trovate tutte le occorrenze di "restrizioni" (nonché di "restrizion", "restrizionii" e "restrizioniii"), non solo quelle seguite da un asterisco.

Carattere	Valore	Esempio
^	Inizio dei dati inseriti o della riga.	^L corrisponde a "L" in "La lunga marcia" ma non in "Gianni e Laura"
\$	Fine dei dati inseriti o della riga.	d\$ corrisponde a "d" in "foulard" ma non in "leopardo"
*	Il carattere precedente 0 o più volte.	un* corrisponde a "un" in "una bottiglia", a "unn" in "alunno" e a "u" in "lupo"
+	Il carattere precedente 1 o più volte.	un+ corrisponde a "un" in "una bottiglia" e a "unn" in "alunno", ma non a "u" in "lupo"
?	Il carattere precedente al massimo una volta (cioè, indica che il carattere precedente è opzionale).	gi?on on corrisponde a "gon" in "vagone" e a "gion" in "ragione", ma non a "razione" o a "rognone"
.	Qualunque carattere singolo eccetto quello di a capo.	.is corrisponde a "ris" e a "pis" in "riso e piselli"
x y	x o y.	FF0000 0000FF corrisponde a "FF0000" in BGColor="FF0000" e a "0000FF" in FONT COLOR="#0000FF"
{n}	Esattamente n occorrenze del carattere precedente.	o{2} corrisponde a "oo" in "alcool" ma non a "gladiolo"
{n,m}	Almeno n e al massimo m occorrenze del carattere precedente.	F{2,4} corrisponde a "FF" in "#FF0000" e alle prime quattro F in #FFFFFF
[abc]	Uno qualunque dei caratteri racchiusi tra le parentesi quadre. Per specificare una serie di caratteri, separare il primo e l'ultimo con un trattino (ad esempio, [a-f] equivale a [abcdef]).	[e-g] corrisponde a "e" in "Belgio", a "f" in "folia" e a "g" in "guardia"
[^abc]	Uno qualunque dei caratteri non racchiusi tra le parentesi quadre. Per specificare una serie di caratteri, separare il primo e l'ultimo con un trattino (ad esempio, [^a-f] equivale a [^abcdef]).	[^aeiou] corrisponde alla "r" in "arancio", alla "b" in "libro" e alla "s" in "serpente"

Carattere	Valore	Esempio
\b	Un limite di parola (ad esempio, uno spazio o un a capo).	\bb corrisponde a "b" in "buono" ma non in "libro"
\B	Non un limite di parola.	\Nb corrisponde a "b" in "libro" ma non in "buono"
\d	Una cifra. Equivale a [0-9].	\d corrisponde a "3" in "formato A3" e a "2" in "appartamento 2G"
\D	Qualunque carattere tranne le cifre. Equivale a [^ 0-9].	\D corrisponde a "S" in "900S" e a "Q" in "Q45"
\f	Avanzamento modulo.	
\n	Avanzamento riga.	
\r	A capo (ritorno del carrello).	
\s	Qualunque carattere singolo di spaziatura (spazio, tabulazione, avanzamento modulo o avanzamento riga).	\smano corrisponde a "mano" in "seconda mano" ma non in "asciugamano"
\S	Qualunque carattere singolo non di spaziatura.	\Smano corrisponde a "mano" in "asciugamano" ma non in "seconda mano"
\t	Una tabulazione.	
\w	Qualunque carattere alfanumerico, compreso il trattino di sottolineatura. Equivale a [A-Za-z0-9_].	g\w* corrisponde a "grotta" in "la grotta buia" e sia a "gran" che a "giornata" in "una gran bella giornata"
\W	Qualunque carattere non alfanumerico. Equivale a [^ A-Za-z0-9_].	\W corrisponde a "&" in "Bianco & nero" e a "%" in "100%"
Ctrl+Invio o Maiusc+Invio (Windows) oppure Ctrl+Invio o Maiusc+Invio o Comando+Invio (Macintosh)	Carattere di invio a capo. Assicurarsi di aver deselezionato l'opzione Ignora spazi vuoti quando si effettua una ricerca senza utilizzare le espressioni regolari. In questo modo si trova la corrispondenza di un carattere particolare, non la nozione generale di interruzione di riga: ad esempio, non viene trovata la corrispondenza di un tag o di un tag <p>. I caratteri di invio a capo vengono visualizzati sotto forma di spazi nella finestra del documento, non come interruzioni di riga.	

Utilizzare le parentesi per separare i raggruppamenti all'interno dell'espressione regolare a cui fare riferimento successivamente: utilizzare \$1, \$2, \$3 e così via (sia nel campo Trova che nel campo Sostituisci) per fare riferimento al primo, al secondo, al terzo e ai successivi raggruppamenti tra parentesi. Ad esempio, se si cerca (\d+)\d+(\d+)\d+ e lo si sostituisce con \$2/\$1/\$3, il giorno e il mese vengono invertiti in una data separate da barre (per convertire dal formato americano a quello europeo, e viceversa).

Creazione di un sito compatibile con più browser

Quando si crea un sito, è necessario essere consapevoli della grande varietà dei browser che i visitatori probabilmente utilizzeranno per vederlo. Ove possibile, progettare dei siti con la massima compatibilità.

Quando e perché creare dei siti compatibili con più browser

Sul mercato esistono circa venti browser diversi, la maggior parte dei quali sono stati realizzati in più di una versione. Anche se si decide di rivolgersi solo agli utenti di Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer (che costituiscono la maggioranza), è necessario essere consapevoli che non tutti utilizzano le versioni più recenti di tali browser. Se il sito viene pubblicato sul Web, prima o poi verrà visitato da un utente con Netscape Navigator 2.0 o con il browser fornito ai clienti da AOL o con un browser basato sul testo come Lynx.

In determinate circostanze non è necessario creare dei siti compatibili con più browser. Ad esempio, nel caso in cui il sito sia disponibile solo per un'intranet aziendale e tutti i dipendenti utilizzino lo stesso browser, è possibile ottimizzare il sito per le funzioni di tale browser. In modo analogo, se si crea del contenuto HTML da distribuire su CD-ROM su cui viene anche incluso un browser, è ipotizzabile che i clienti utilizzino tale browser per visualizzare i documenti.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi per quanto riguarda i siti Web costruiti per il pubblico, è consigliabile rendere i contenuti visualizzabili dal maggior numero possibile di browser. È quindi opportuno scegliere uno o due browser come browser di destinazione e progettare il sito in base ad essi, cercando tuttavia di verificarne i contenuti anche su altri browser per evitare la presenza di incompatibilità eccessive.

Problemi generali da considerare

Più il sito è sofisticato (in termini di layout, animazioni, contenuti multimediali e interazione), minori sono le probabilità che sia compatibile con più browser. Ad esempio, non tutti i browser sono in grado di eseguire il codice JavaScript. Una pagina di testo semplice priva di caratteri speciali verrà probabilmente visualizzata senza problemi in qualunque browser, ma ha senz'altro un richiamo estetico inferiore ad una pagina che utilizza in modo efficace elementi di grafica, layout e interazione. Quando si progetta un sito, il segreto è quindi cercare un equilibrio tra l'effetto e la compatibilità.

Un approccio utile è quello di fornire più versioni di alcune pagine importanti, come la home page del sito. Ad esempio, è possibile creare la pagina sia in versione suddivisa in frame che in versione priva di frame e utilizzare alcune funzioni dei browser per fare in modo che la versione priva di frame venga caricata automaticamente in presenza di un browser che non è in grado di riprodurre i frame.

Uso dei comportamenti per rilevare i browser e i plugin

È possibile utilizzare i comportamenti per determinare il browser utilizzato da un visitatore e l'eventuale installazione di plugin. Per ulteriori informazioni sui siti remoti, vedere “Comportamenti”, a pagina 295.

Controlla browser Rimanda i visitatori di un sito a pagine differenti a seconda del browser utilizzato. Ad esempio, si può fare in modo che i visitatori muniti di Netscape Navigator versione 4.0 o successiva vadano ad una determinata pagina, quelli muniti di Microsoft Internet Explorer versione 4.0 o successiva vadano ad un'altra pagina e gli utenti di altri tipi di browser rimangano sulla pagina corrente. Vedere “Controlla browser”, a pagina 305.

Controlla plugin Rimanda i visitatori a pagine differenti a seconda che abbiano installato o meno il plugin specificato. Ad esempio, è possibile rimandare i visitatori ad una pagina se hanno Shockwave e ad un'altra pagina se non dispongono di questo plugin. Vedere “Controlla plugin”, a pagina 306.

Prova del sito

Prima di caricare il sito su un server e considerarlo pronto per la visualizzazione, è consigliabile provarlo a livello locale per controllare che nei browser di destinazione le pagine abbiano l'aspetto e il funzionamento desiderati, che non siano presenti collegamenti interrotti e che il tempo di scaricamento delle pagine non sia eccessivamente lungo.

I consigli riportati di seguito possono aiutare a rendere piacevole e interessante la navigazione all'interno del sito:

- Controllare che le pagine funzionino nel modo previsto all'interno dei browser per i quali sono state progettate e che negli altri browser, pur non potendo garantire gli stessi risultati, non creino problemi particolari. Le pagine devono essere leggibili e funzionali anche nei browser che non supportano stili, livelli o il linguaggio JavaScript. Vedere “Verifica della compatibilità di una pagina con i browser di destinazione”, a pagina 165. Se con browser meno recenti le pagine perdono gran parte delle proprie caratteristiche, è consigliabile utilizzare il comportamento Controlla browser per reindirizzare automaticamente i visitatori ad un'altra pagina. Vedere “Controlla browser”, a pagina 305.
- Verificare la presenza di eventuali collegamenti interrotti e risolverli. Inoltre, in base all'elenco dei collegamenti ai siti esterni generato da Dreamweaver quando si esegue un controllo dei collegamenti, visitare tali collegamenti per verificarne la validità, poiché anche i siti a cui essi si riferiscono vengono sottoposti a modifiche e riorganizzazioni e le pagine collegate potrebbero essere state spostate o eliminate. Vedere “Controllo dei collegamenti tra documenti”, a pagina 166 e “Correzione di collegamenti interrotti”, a pagina 167.
- Creare delle anteprime delle pagine con il maggior numero possibile di browser e piattaforme, al fine di verificare le eventuali differenze di layout, colori, dimensioni di caratteri e dimensioni predefinite delle finestre dei browser che non possono essere previste in un controllo basato solo sui browser di destinazione. Vedere “Anteprima nel browser”, a pagina 168.
- Controllare le dimensioni delle pagine e il tempo necessario al loro scaricamento, considerando ad esempio che le pagine composte da un'unica tabella di grandi dimensioni non vengono visualizzate fino al completo caricamento della tabella. Considerare la possibilità di suddividere le tabelle lunghe; qualora ciò non fosse possibile, può essere una buona idea inserire una piccola parte di contenuto, ad esempio un messaggio di benvenuto o un'inserzione pubblicitaria, al di fuori della tabella e all'inizio della pagina, in modo che gli utenti possano visualizzare tale materiale durante lo scaricamento della tabella. Vedere “Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento”, a pagina 170.

Verifica della compatibilità di una pagina con i browser di destinazione

Dreamweaver consente di costruire le pagine Web utilizzando elementi supportati da tutti i browser (ad esempio, immagini e paragrafi di testo), nonché altri elementi che sono supportati solo dai browser più recenti (ad esempio, gli stili e i livelli).

La funzione Controlla browser di destinazione permette di effettuare un test del codice HTML contenuto nei documenti per verificare se sono presenti tag o attributi non supportati dai browser di destinazione. Questa funzione non altera i documenti in alcun modo.

Per verificare quali tag sono supportati da particolari browser, la funzione Controlla browser di destinazione viene eseguita utilizzando dei file di testo chiamati “profili di browser”. In Dreamweaver sono disponibili dei profili predefiniti per Netscape Navigator 2.0, 3.0 e 4.0 e per Internet Explorer 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0. Per modificare i profili esistenti o crearne di nuovi, vedere “Profili di browser”, a pagina 394.

Il controllo dei browser di destinazione può essere effettuato su un singolo documento, su una directory o su un intero sito ed è importante ricordare che non include gli script del sito.

Per eseguire un controllo dei browser di destinazione:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per eseguire il controllo sul documento corrente, salvare il file. Il controllo viene effettuato sull’ultima versione salvata del file, senza prendere in considerazione le modifiche non salvate.
 - Per eseguire il controllo su una directory o un sito, scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra FTP del sito, quindi selezionare una cartella dalla directory locale. L’operazione di controllo dei browser di destinazione viene eseguita su tutti i file HTML presenti nella cartella e nelle eventuali sottocartelle. Il controllo dei browser di destinazione può essere effettuato solo sui file locali.
- 2 Scegliere File > Controlla browser di destinazione.

Se non è stato ancora selezionato un browser principale, viene richiesto di farlo ora.
- 3 Dall’elenco dei browser, selezionare uno o più browser da utilizzare come riferimento.
- 4 Fare clic su Controlla.

Il rapporto sui browser di destinazione viene aperto nel browser principale (che viene appositamente lanciato se non è ancora aperto).

- 5 Per salvare il rapporto, scegliere File > Salva nel browser.

Il rapporto di controllo dei browser di destinazione è un file temporaneo che viene salvato nella directory Temp su Windows e nella cartella principale dei documenti su Macintosh. Se non viene salvato prima di accedere ad un altro sito, il file viene eliminato.

Controllo dei collegamenti tra documenti

La funzione Controlla collegamenti consente di cercare collegamenti interrotti e file isolati in un file aperto, in una sezione di un sito locale o in un intero sito locale. Vengono controllati solo i collegamenti e i riferimenti a documenti che si trovano all'interno del sito e viene compilato un elenco dei collegamenti esterni, che tuttavia non vengono controllati.

Una volta terminato il controllo dei collegamenti nei file specificati, viene aperta la finestra di dialogo Controllo collegamenti, che visualizza un elenco dei collegamenti interrotti, dei collegamenti esterni (cioè quelli che Dreamweaver non può verificare poiché al di fuori del sito) e dei file isolati (cioè quelli a cui non è collegato alcun documento). Per ulteriori informazioni, vedere "Correzione di collegamenti interrotti", a pagina 167.

Per controllare i collegamenti all'interno del documento corrente:

- 1 Salvare il file sul sito corrente.
- 2 Scegliere File > Controlla collegamenti.

Per controllare i collegamenti all'interno di una sezione del sito locale:

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Scegliere un sito dall'elenco a discesa dei siti.
- 3 Nel riquadro locale, selezionare i file o le cartelle da controllare.
- 4 Iniziare il controllo mediante uno dei seguenti metodi:
 - Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su uno dei file selezionati e scegliere Controlla collegamenti > File/cartelle selezionate dal menu di scelta rapida.
 - Scegliere File > Controlla collegamenti.

Per controllare i collegamenti nell'intero sito:

Scegliere Sito > Cambia tutti i collegamenti del sito.

Per passare da un rapporto sul controllo dei collegamenti all'altro:

Una volta terminato il controllo dei collegamenti, scegliere Collegamenti interrotti, Collegamenti esterni o File isolati dal menu a comparsa Mostra.

Per salvare l'intero rapporto in un file di testo delimitato da tabulazioni:

Fare clic su Salva.

Correzione di collegamenti interrotti

Quando si esegue un controllo dei collegamenti in Dreamweaver, viene visualizzata la finestra di dialogo Controllo collegamenti, che contiene un rapporto dettagliato di tutti i collegamenti interrotti, dei collegamenti esterni e (se è stato controllato l'intero sito) dei file isolati.

I collegamenti e i riferimenti ad immagini interrotti possono essere corretti direttamente in questa finestra di dialogo, oppure è possibile aprire i file riportati nell'elenco e correggere i collegamenti nella finestra di ispezione Proprietà.

Per correggere i collegamenti nella finestra di dialogo Controllo collegamenti:

- 1** Nella finestra di dialogo Controllo collegamenti, selezionare il collegamento interrotto.
- 2** Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file corretto a cui creare il collegamento oppure digitare il percorso e il nome del file.
- 3** Premere Tab o Invio.

Se vi sono altri riferimenti interrotti allo stesso file, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede se si desidera correggere anche i riferimenti contenuti negli altri file. Fare clic su Sì per aggiornare tutti i documenti presenti nell'elenco che hanno un riferimento al file. Fare clic su No per aggiornare solo il riferimento corrente.

Nota: se la funzione di deposito/ritiro è abilitata per il sito, il programma tenta di ritirare i file da aggiornare. Se il ritiro non è possibile, viene visualizzata una finestra di avvertimento e i riferimenti interrotti rimangono inalterati. Vedere "Sistema di deposito/ritiro", a pagina 146.

Per correggere i collegamenti nella finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Nella finestra di dialogo Controllo collegamenti, fare doppio clic su una voce nella colonna File.

Il documento viene aperto, con l'immagine o il collegamento interrotto già selezionato, e il percorso e il nome del file vengono evidenziati nella finestra di ispezione Proprietà. (Se la finestra di ispezione non è visibile, scegliere Finestra > Proprietà per aprirla.)

- 2 Per impostare un nuovo nome di percorso o di file, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file corretto oppure digitare sopra il testo evidenziato.

Se si sta aggiornando un riferimento ad un'immagine e la nuova immagine viene visualizzata con le dimensioni errate, fare clic sulle etichette La e Al nella finestra di ispezione Proprietà oppure fare clic sul pulsante Aggiorna per ripristinare i valori di larghezza e altezza. Il carattere delle etichette La e Al passa da grassetto a normale.

- 3 Salvare il file.

Man mano che i collegamenti vengono corretti, le relative voci scompaiono dall'elenco Collegamenti interrotti. Se una voce è ancora indicata nell'elenco dopo che è stato specificato un nuovo percorso o nome di file nella finestra di dialogo Controllo collegamenti (o dopo che sono state salvate le modifiche effettuate nella finestra di ispezione Proprietà), significa che il nuovo file non è stato trovato e di conseguenza il collegamento risulta ancora interrotto.

Anteprima nel browser

È possibile creare un'anteprima dei documenti nel browser di destinazione in qualsiasi momento. Non è necessario salvare prima il documento. Tutte le funzioni relative al browser funzionano nell'anteprima, compresi i comportamenti JavaScript, i collegamenti assoluti e relativi al documento, i controlli ActiveX, i plugin Netscape e così via, a condizione che siano stati installati i necessari plugin o controlli ActiveX.

I contenuti collegati mediante percorsi relativi alla cartella principale non appaiono quando si visualizza l'anteprima dei documenti in un browser locale, perché i browser, al contrario dei server, non riconoscono le cartelle principali dei siti. Per visualizzare l'anteprima di un contenuto collegato mediante un percorso relativo alla cartella principale del sito, spostare il file su un sito remoto e visualizzarlo in quella posizione. Vedere anche "Percorsi assoluti", a pagina 108.

È possibile definire fino a 20 browser per le anteprime. Tutti i browser definiti vengono elencati nel menu Visualizza anteprima nel browser.

Per visualizzare l'anteprima del documento in un browser:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser.
- Premere F12 per visualizzare il documento corrente nel browser principale.
- Premere Ctrl+F12 (Windows) oppure Comando+F12 (Macintosh) per visualizzare il documento corrente nel browser sostitutivo.

Per cambiare il browser principale o definire un browser sostitutivo:

- 1 Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser > Modifica elenco browser.
- 2 Impostare le preferenze di anteprima nel modo desiderato.

Preferenze di anteprima nel browser

Le preferenze di anteprima nel browser mostrano il browser principale e quelli sostitutivi definiti dall'utente. Per aprire le preferenze di anteprima nel browser, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Visualizza anteprima nel browser oppure scegliere File > Modifica elenco browser > Modifica elenco browser.

Anteprima sul server locale (solo per Windows) Consente di scegliere se usare o meno il server locale quando si visualizza l'anteprima di una pagina in un browser. (Affinché questa opzione funzioni, è necessario che sul computer locale sia in esecuzione il software del server.) Quando questa opzione è selezionata, Dreamweaver consente di visualizzare in anteprima la pagina corrente su un server locale sotto forma di URL, con il nome del file preceduto da `http://localhost/`. Se questa opzione è deselezionata, il documento viene aperto in un browser con un percorso che inizia con `file://`. In alcuni casi, i collegamenti specificati come percorsi relativi alla cartella principale non funzionano correttamente quando vengono aperti in un browser con questo tipo di percorso.

+ Aggiunge un browser all'elenco.

– Elimina il browser selezionato dall'elenco.

Modifica Cambia le impostazioni del browser selezionato.

Browser principale e Browser sostitutivo Specificano se il browser selezionato è quello principale oppure è un browser sostitutivo. F12 apre il browser principale. Ctrl+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) apre il browser sostitutivo.

Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento

Le dimensioni e il tempo di scaricamento previsto per la pagina corrente vengono indicati nella parte inferiore della finestra del documento. Le dimensioni vengono calcolate in base all'intero contenuto della pagina, compresi gli oggetti collegati come le immagini e i plugin.

Il tempo di scaricamento viene invece calcolato in base alla velocità di connessione specificata nel pannello Barra di stato della finestra di dialogo Preferenze. Il tempo di scaricamento effettivo dipende dalle condizioni generali della connessione ad Internet.

Per impostare le preferenze relative alle dimensioni e al tempo di scaricamento:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Barra di stato.
- 2 Scegliere la velocità di connessione in base alla quale deve essere calcolato il tempo di scaricamento.

La velocità di connessione media è di 28,8 Kbps (Kilobit al secondo). Se si stanno progettando pagine Web per una rete intranet, è opportuno scegliere 1500 (velocità T1).

Design Notes

Mediante il comando Design Notes, è possibile individuare immediatamente le informazioni aggiuntive sui file associate ai documenti, come i nomi dei file di origine delle immagini e i commenti sullo stato del file.

Ad esempio, se si copia un documento da un sito all'altro, è possibile aggiungere al documento delle note di progettazione (le Design Notes, appunto), insieme alla segnalazione che il documento originale si trova in una cartella dell'altro sito. In questo modo, se il documento viene aggiornato da qualcuno, sarà possibile sapere che è necessario aggiornare anche la pagina originale.

Inoltre, è possibile utilizzare le Design Notes per individuare immediatamente quelle informazioni delicate che per ragioni di sicurezza non è possibile includere in un documento. Ad esempio, è possibile includere le informazioni relative al modo in cui è stato creato il documento, delle note su come sono stati scelti un prezzo e una configurazione particolare o sui fattori di marketing che hanno influenzato la decisione relativa alla progettazione.

Salvataggio delle informazioni sui file nelle Design Notes

È possibile creare un file di Design Notes per ciascun documento o modello del sito. (Se si aggiungono delle Design Notes ad un modello, ai documenti creati sulla base di tale modello non vengono applicate le Design Notes.) È possibile creare delle Design Notes anche per le applet, i controlli ActiveX, le immagini, i filmati Flash e Shockwave e i campi di immagine contenuti nei documenti.

Per impostare le Design Notes per il sito:

- 1** Scegliere Sito > Definisci siti, selezionare un sito e fare clic su Modifica.
- 2** Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Design Notes.
 - Attivare le Design Notes per il sito selezionando l'opzione Mantieni Design Notes (se non è già stata selezionata).

Quando l'opzione Mantieni Design Notes è selezionata, è possibile creare le Design Notes per i file del sito. Ogni volta che un file viene copiato, spostato, rinominato o eliminato, vengono copiate, spostate, rinominate o eliminate anche le Design Notes ad esso associate.

- Scegliere se caricare le Design Notes associate al sito insieme al resto dei documenti, selezionando o deselezionando l'opzione Carica Design Notes per la condivisione.

Quando si seleziona Carica Design Notes per la condivisione, è possibile condividere le Design Notes con altri. Quando si carica o scarica un file, Dreamweaver carica o scarica automaticamente il file delle Design Notes associato. Se si lavora da soli sul sito, è possibile deselezionare questa opzione per migliorare le prestazioni del trasferimento dei file: quando l'opzione è deselezionata, le Design Notes vengono conservate localmente ma non vengono caricate con i file.

- 3** Fare clic su OK.

Per aggiungere le Design Notes ad un documento:

- 1** Con il documento attivo nella finestra del documento, scegliere File > Design Notes.

È anche possibile selezionare il file nella finestra Sito e successivamente scegliere File > Design Notes. Se il file si trova su un sito remoto, è prima necessario ritirare o scaricare il file, quindi selezionarlo nella cartella locale. (Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto”, a pagina 147 o “Scaricamento e caricamento dei file”, a pagina 149.)

- 2** Nella scheda Informazioni di base, aggiungere vari tipi di note:
 - Scegliere lo stato del documento dal menu a comparsa Stato.
 - Digitare eventuali commenti nel campo di testo Note.
 - Fare clic sull'icona della data (posta immediatamente sopra il campo di testo Note) per inserire la data locale corrente.
 - Per fare in modo che le Design Notes vengano visualizzate ad ogni apertura del file, selezionare Mostra all'apertura del file.

- 3 Nella scheda Tutte le informazioni, aggiungere altri elementi e valori che potrebbero essere utili agli altri sviluppatori del sito. Ad esempio, è possibile assegnare ad una chiave il nome **Autore** (nel campo Nome) e definire il valore come **Heidi** (nel campo Valore). Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una nuova coppia chiave/valore. Selezionare una coppia e fare clic sul segno meno (-) per eliminarla.

- 4 Fare clic su OK per salvare le note.

Le note digitate vengono salvate in una sottocartella di nome `_notes`, nella stessa posizione del file corrente. Il nome del file è il nome di file del documento, con l'aggiunta dell'estensione `.mno`. Ad esempio, se il nome del file è `index.html`, al file delle Design Notes associato viene assegnato il nome `index.html.mno`.

Per aggiungere le Design Notes ad un oggetto:

- 1 Scegliere Design Notes dal menu di scelta rapida dell'oggetto. Per aprire il menu di scelta rapida per l'oggetto, fare clic sull'oggetto con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh).

- 2 Ripetere i punti da 2 a 4 per aggiungere le Design Notes ad un documento.

Il file delle Design Notes di un oggetto viene salvato in una sottocartella `_notes` contenuta nella stessa directory del file di origine dell'oggetto, la quale non è necessariamente la stessa directory del documento in cui appare l'oggetto.

Per assegnare uno stato non contenuto nel menu a comparsa Stato:

- 1 Aprire le Design Notes di un file o di un oggetto.

- 2 Fare clic sulla scheda Tutte le informazioni.

- 3 Fare clic sul pulsante più (+).

- 4 Nel campo Nome, digitare la parola **stato**.

- 5 Nel campo Valore, immettere lo stato.

Se esisteva già un valore di stato, esso viene sostituito con quello nuovo.

- 6 Se si fa clic sulla linguetta Informazioni di base, il nuovo valore di stato viene visualizzato nel menu a comparsa Stato.

Nota: nel menu relativo allo stato, è possibile avere un solo nuovo valore di stato alla volta. Se si ripete questa procedura, il nuovo valore di stato immesso la prima volta viene sostituito con quello immesso la seconda volta.

Per disattivare le Design Notes:

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic su Design Notes.
- 4 Deselezionare Mantieni Design Notes.

Deselezionando questa opzione, la funzione Design Notes viene disattivata. Se si diseleziona questa opzione e successivamente si fa clic su Ottimizza, tutti i file delle Design Notes del sito vengono eliminati.

- 5 Fare clic su OK.

Viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di conferma dell'eliminazione dei file delle Design Notes. Fare clic su Sì per eliminare i file oppure su No per conservarli.

Per utilizzare le Design Notes solo a livello locale:

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic su Design Notes.
- 4 Deselezionare Carica Design Notes per la condivisione.

Le Design Notes non verranno trasferite sul sito remoto quando si depositano/ caricano i file e sarà ancora possibile aggiungere o modificare a livello locale le Design Notes del sito.

Per eliminare le Design Notes dal sito:

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic su Design Notes.
- 4 Fare clic su Ottimizza. Dreamweaver visualizza la richiesta di conferma per l'eliminazione delle Design Notes che non sono più associate ai file del sito. (Se si utilizza Dreamweaver per eliminare un file a cui sono associate delle Design Notes, viene eliminato anche il file delle Design Notes. Di conseguenza, si ottengono dei file isolati delle Design Notes solo se si elimina o rinomina un file senza utilizzare Dreamweaver.)

Nota: se è stata diselezionata l'opzione Mantieni Design Notes prima di fare clic su Ottimizza, Dreamweaver elimina tutti i file delle Design Notes presenti sul sito.

Uso delle Design Notes in Fireworks e Dreamweaver

Se si apre un file grafico in Macromedia Fireworks 3.0 e lo si esporta in un altro formato, Fireworks salva automaticamente il nome del file di origine in un file di Design Notes. Ad esempio, se si apre il file `miacasa.png` in Fireworks e lo si esporta come `miacasa.gif`, Fireworks crea automaticamente un file di Design Notes chiamato `miacasa.gif.mno`, che contiene il nome del file originale, sotto forma di URL file: assoluto. Ad esempio, le Design Notes di `miacasa.gif` possono contenere la riga:

```
fw_source="file:///discofisso/sites/assets/orig/miacasa.png"
```

Se l'immagine contiene punti attivi o rollover, al file delle Design Notes viene aggiunta anche l'origine HTML di tali elementi.

Quando si importa il file grafico in Dreamweaver, il file delle Design Notes viene copiato automaticamente nel sito insieme al file grafico. Quando si seleziona l'immagine in Dreamweaver e si sceglie di modificarla mediante Fireworks (vedere "Uso di un editor di immagini esterno", a pagina 203), Fireworks apre il file originale.

CAPITOLO 6

Formattazione del testo

.....

Le opzioni di formattazione disponibili in Dreamweaver sono simili a quelle di un normale programma di elaborazione testi. Per impostare lo stile predefinito di un blocco di testo (Paragrafo, Preformattato, Titolo 1, Titolo 2, ecc.), usare il sottomenu Testo > Formato o il menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà. Per cambiare il carattere, la dimensione, il colore e l'allineamento di un testo selezionato, utilizzare il menu Testo o la finestra di ispezione Proprietà. Per applicare attributi di formattazione come il grassetto, il corsivo, il codice o il sottolineato, utilizzare il sottomenu Testo > Stili.

Inoltre, è possibile combinare diversi tag HTML standard per formare un unico stile, chiamato stile HTML. Ad esempio, la formattazione HTML può essere applicata manualmente utilizzando una combinazione di tag e quindi salvata sotto forma di stile HTML nella tavolozza Stili HTML. In questo modo, ogni qual volta sarà necessario formattare del testo mediante tale combinazione di tag HTML, sarà sufficiente selezionare lo stile salvato dalla tavolozza Stili HTML. Gli stili HTML sono supportati da tutti i browser Web e consentono di risparmiare tempo rispetto alla formattazione manuale del testo.

Un altro tipo di stile, chiamato CSS (Cascading Style Sheets), consente di applicare la formattazione di testo e di pagina con il vantaggio dell'aggiornamento automatico. È possibile memorizzare gli stili CSS direttamente nel documento oppure, per ottenere maggiore efficacia e flessibilità, in fogli di stile esterni. Applicando un foglio di stile esterno a diverse pagine Web, tutte le pagine rispecchiano automaticamente tutte le modifiche eventualmente apportate al foglio di stile. Per accedere agli stili CSS, utilizzare la tavolozza Stili CSS.

La formattazione HTML manuale e gli stili HTML consentono di applicare la formattazione mediante l'uso dei tag HTML standard (come B, FONT e CODE) supportati da tutti i browser più diffusi. Gli stili CSS definiscono la formattazione di tutto il testo in una classe particolare o ridefiniscono la formattazione di un tag specifico (come H1, H2, P o LI) e sono supportati dai browser più recenti, come Netscape Navigator 4.0 e versioni successive e Microsoft Internet Explorer 3.0 e versioni successive.

Su una stessa pagina è possibile utilizzare contemporaneamente gli stili CSS, gli stili HTML e la formattazione HTML manuale. La formattazione HTML manuale ha la precedenza rispetto alla formattazione applicata da uno stile HTML o CSS, quindi, benché si tratti di un'operazione più impegnativa, costituisce un metodo efficace per modificare la formattazione applicata dai suddetti stili.

Formattazione del testo mediante i tag HTML

La formattazione HTML del testo può essere applicata sia per una singola lettera che per un intero sito mediante i comandi Testo > Formato o le opzioni della finestra di ispezione Proprietà. Questo tipo di formattazione manuale ha la precedenza su quella impostata dallo stile HTML o CSS e la sostituisce.

Per applicare la formattazione HTML del testo, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà e i comandi del menu Testo, come Testo > Formato e Testo > Stile.

Applicazione dei tag di paragrafo e di intestazione

Per applicare i tag di paragrafo e di intestazione standard, utilizzare il menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà oppure il sottomenu Testo > Formato. Per ridefinire l'aspetto dei tag di paragrafo e di intestazione, utilizzare i fogli di stile CSS (vedere "Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS", a pagina 186).

Per applicare un tag di paragrafo o di intestazione:

- 1 Collocare il punto di inserimento nel paragrafo o selezionare una parte o tutto il testo del paragrafo.
- 2 Dal sottomenu Testo > Formato o dal menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà, scegliere un'opzione:
 - Scegliere un formato di paragrafo (ad esempio, Titolo 1, Titolo 2, Testo preformattato, e così via). Il tag HTML associato allo stile selezionato (ad esempio, H1 per Titolo 1, H2 per Titolo 2, PRE per Testo preformattato, e così via) viene applicato all'intero paragrafo.
 - Per eliminare un formato di paragrafo, scegliere Nessuno.

Modifica delle caratteristiche dei caratteri

Per cambiare le caratteristiche dei caratteri di un testo selezionato, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Per modificare le caratteristiche dei caratteri:

- 1 Selezionare il testo desiderato. Se non viene effettuata alcuna selezione, la modifica viene applicata al testo inserito successivamente.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per cambiare il tipo di carattere, scegliere una combinazione di caratteri dalla finestra di ispezione Proprietà o dal sottomenu Testo > Carattere.

I browser visualizzano il testo utilizzando il primo tipo di carattere della combinazione che risulta installato sul sistema dell'utente. Se nessuno dei caratteri della combinazione è installato, viene utilizzato il carattere specificato nelle preferenze del browser. Vedere anche "Modifica delle combinazioni di caratteri", a pagina 178. Scegliere Predefinito per eliminare i tipi di carattere precedentemente applicati e applicare al testo selezionato il carattere predefinito (il carattere predefinito del browser o il carattere assegnato al tag nel foglio di stile CSS).

- Per cambiare lo stile del carattere, fare clic su Grassetto o Corsivo nella finestra di ispezione Proprietà oppure scegliere uno stile (Grassetto, Corsivo, Sottolineato, ecc.) dal sottomenu Testo > Stile.
- Per cambiare la dimensione del carattere, scegliere una dimensione (da 1 a 7) dalla finestra di ispezione Proprietà o dal sottomenu Testo > Dimensione.

Nel linguaggio HTML, le dimensioni dei caratteri sono relative, non specifiche. L'utente definisce la dimensione in punti del carattere predefinito per il proprio browser; tale dimensione corrisponderà all'impostazione Predefinito o 3 della finestra di ispezione Proprietà o del sottomenu Testo > Dimensione. Le dimensioni 1 e 2 saranno inferiori a quella del carattere predefinito, mentre quelle da 4 a 7 saranno superiori. Per visualizzare il testo ogni volta con una dimensione in punti specifica, utilizzare i fogli di stile CSS.

- Per aumentare o ridurre la dimensione del testo selezionato, scegliere una dimensione relativa (da + o -1 a + o -7) dalla finestra di ispezione Proprietà o dal menu Testo > Aumenta dimensione oppure Testo > Riduci dimensione.

I numeri indicano la differenza relativa rispetto alla dimensione BASEFONT. Il valore predefinito di BASEFONT è 3. Quindi, il valore +4 corrisponde alla dimensione 7. Dreamweaver non visualizza il tag BASEFONT (appartenente alla sezione HEAD), ma la dimensione dei caratteri viene visualizzata correttamente nei browser.

Modifica delle combinazioni di caratteri

Per impostare le combinazioni di caratteri visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà e nel sottomenu Testo > Carattere, utilizzare il comando Modifica elenco caratteri.

Le combinazioni di caratteri determinano il modo in cui i browser visualizzano il testo di una pagina Web. Un browser utilizza il primo carattere della combinazione installata sul sistema dell'utente ma, se non è installato nessuno dei caratteri della combinazione, il testo viene visualizzato in base alle preferenze del browser.

Per modificare le combinazioni di caratteri:

- 1 Scegliere Testo > Carattere > Modifica elenco caratteri.
- 2 Selezionare la combinazione di caratteri dall'elenco visualizzato nella parte superiore della finestra di dialogo.

I caratteri inclusi nella combinazione selezionata vengono elencati nell'elenco Caratteri selezionati situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo, mentre sulla destra appare l'elenco di tutti i caratteri installati sul sistema.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere o eliminare dei caratteri da una combinazione, fare clic sul pulsante << o sul pulsante >> visualizzato tra gli elenchi Caratteri selezionati e Caratteri disponibili.
 - Per aggiungere o eliminare una combinazione di caratteri, fare clic sul pulsante più (+) o meno (-) nella parte superiore della finestra di dialogo.
 - Per aggiungere un carattere che non è installato sul sistema, digitarne il nome nella casella di testo situata sotto l'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per aggiungerlo alla combinazione. Questa operazione può essere utile, ad esempio, per specificare un carattere disponibile solo in Windows quando si sta lavorando su Macintosh.
 - Per spostare la combinazione di caratteri più in alto o più in basso nell'elenco, fare clic sui pulsanti freccia disponibili nella parte superiore della finestra di dialogo.

Per aggiungere una nuova combinazione all'elenco dei caratteri:

- 1 Scegliere Testo > Carattere > Modifica elenco caratteri.
- 2 Selezionare un carattere dall'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per spostarlo nell'elenco Caratteri selezionati.
- 3 Ripetere il punto 2 per ogni carattere da includere nella combinazione.

Per aggiungere un carattere che non è installato sul sistema, digitarne il nome nella casella di testo sotto l'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per aggiungere il carattere alla combinazione. Questa operazione può essere utile, ad esempio, per specificare un carattere disponibile solo in Windows quando si sta lavorando su Macintosh.

- 4 Dopo aver finito di scegliere i singoli caratteri, selezionare un tipo di carattere generico dall'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per spostarlo nell'elenco Caratteri selezionati.

I tipi di carattere generici sono cursive, fantasy, monospace, sans-serif e serif. Se nessuno dei caratteri dell'elenco Caratteri selezionati è disponibile sul sistema dell'utente, il testo viene visualizzato nel carattere predefinito associato al tipo di carattere generico. Ad esempio, il carattere monospace predefinito è generalmente Courier sulla maggior parte dei sistemi.

Modifica del colore del testo

Dopo aver selezionato un testo, è possibile applicare ad esso un colore diverso da quello impostato per il testo in Proprietà pagina. (Se nella finestra di dialogo Proprietà pagina non è stato impostato alcun colore del testo, viene utilizzato il colore nero predefinito.)

Per modificare il colore del testo:

- 1 Selezionare il testo desiderato.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere un colore dalla tavolozza dei colori supportati dal browser, facendo clic sulla casella del colore nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Scegliere Testo > Colore. Viene visualizzata la finestra di dialogo Colore. Selezionare un colore e fare clic su OK.
 - Per definire il colore predefinito del testo, utilizzare il comando Elabora > Proprietà pagina. Vedere “Definizione dei colori predefiniti del testo”, a pagina 94.

Per applicare di nuovo il colore predefinito al testo:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla casella del colore per aprire la tavolozza dei colori supportati dal browser.
- 2 Fare clic sul pulsante Cancella (quello centrale nell'angolo inferiore sinistro).

Allineamento del testo e degli elementi

Per allineare il testo sulla pagina, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o il sottomenu Testo > Allineamento. Per centrare qualsiasi elemento sulla pagina, utilizzare il comando Testo > Allineamento > Al centro.

Per allineare il testo:

- 1 Selezionare il testo da allineare.
- 2 Fare clic su un'opzione di allineamento (A sinistra, A destra o Al centro) nella finestra di ispezione Proprietà o scegliere Testo > Allineamento e selezionare un comando di allineamento.

Per centrare un elemento:

- 1 Selezionare l'elemento (immagine, plugin, tabella o altro) da centrare.
- 2 Scegliere Testo > Allineamento > Al centro.

Nota: è possibile allineare e centrare blocchi di testo completi, ma non parti di un'intestazione o di un paragrafo.

Per fare rientrare il testo ed eliminare il rientro:

- 1 Selezionare il testo desiderato.
- 2 Fare clic su Rientra a destra o Rientra a sinistra nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Testo > Rientra a destra o Rientra a sinistra oppure scegliere Elenco > Rientra a destra o Rientra a sinistra dal menu di scelta rapida.

Questa operazione fa sì che venga eliminato il tag BLOCKQUOTE se il testo selezionato è un paragrafo o un'intestazione oppure che venga aggiunto o eliminato un tag supplementare UL o OL se il testo selezionato è un elenco.

Creazione di un elenco

Nella finestra del documento, è possibile selezionare un testo esistente o inserire un nuovo testo e convertirlo in un elenco numerato, puntato o di definizioni. Gli elenchi possono anche essere nidificati.

Per creare un nuovo elenco:

- 1 Spostare il punto di inserimento sulla riga in cui si desidera inserire un elenco.
- 2 Fare clic sul pulsante Elenco puntato o Elenco numerato nella finestra di ispezione Proprietà, oppure scegliere Testo > Elenco e selezionare il tipo di elenco desiderato: Elenco non ordinato (puntato), Elenco ordinato (numerato) o Elenco definizioni.
- 3 Cominciare a digitare il testo dell'elenco, premendo il tasto Invio per ogni nuova voce da aggiungere.
- 4 Per completare l'elenco, premere due volte il tasto Invio.

Per creare un elenco utilizzando un testo esistente:

- 1 Selezionare una serie di paragrafi da convertire in elenco.
- 2 Fare clic sul pulsante Elenco puntato o Elenco numerato nella finestra di ispezione Proprietà, oppure scegliere Testo > Elenco e selezionare il tipo di elenco desiderato: Elenco non ordinato (puntato), Elenco ordinato (numerato) o Elenco definizioni.

Per creare un elenco nidificato:

- 1 Selezionare le voci di elenco da nidificare.
- 2 Fare clic sul pulsante Rientra a destra nella finestra di ispezione Proprietà o scegliere Testo > Rientra a destra.

Formattazione del testo mediante gli stili HTML

Uno stile HTML è definito da uno o più tag HTML (come B, I, FONT e CENTER) che applicano la formattazione al testo. La specifica HTML 4.0, rilasciata dal World Wide Web Consortium (W3C) all'inizio del 1998, scoraggia di fatto l'uso dei tag di formattazione HTML a favore dei fogli di stile CSS. Tuttavia, in realtà i tag di formattazione HTML, pur offrendo un controllo più limitato dell'aspetto del testo rispetto ai fogli di stile CSS, sono supportati da una gamma di browser più ampia e per questo motivo continueranno a far parte della dotazione dei Web designer fintanto che le versioni 3.0 e precedenti dei browser costituiranno una percentuale cospicua del traffico sul Web.

Per informazioni specifiche sulla formattazione mediante i tag HTML, consultare uno degli argomenti seguenti:

- “Modifica delle caratteristiche dei caratteri”, a pagina 177
- “Modifica del colore del testo”, a pagina 179
- “Allineamento del testo e degli elementi”, a pagina 180

I tag HTML che definiscono la struttura del documento anziché il suo aspetto (ad esempio titoli, paragrafi ed elenchi) sono ancora parte integrante della specifica HTML. Anzi, quando si prevede di utilizzare dei fogli di stile CSS per definire gli attributi di carattere di una pagina, è importante usare i tag di intestazione standard poiché consentono di mantenere inalterata la struttura della pagina anche nei browser che non supportano i fogli di stile CSS. (Per vedere un esempio, provare a visualizzare la Guida in linea di Dreamweaver in un browser 3.0.) Vedere “Applicazione dei tag di paragrafo e di intestazione”, a pagina 176.

Stili HTML

Utilizzare gli stili HTML per salvare la formattazione di testo e di paragrafo che si desidera utilizzare in altri punti del documento. Una volta creato uno stile HTML basato su uno o più tag HTML, è possibile applicare di nuovo la formattazione a qualunque testo di qualunque documento mediante la tavolozza Stili HTML.

A differenza degli stili CSS, la formattazione degli stili HTML influisce solo sul testo a cui viene applicata o al testo che viene creato con uno stile HTML specifico. Se si modifica la formattazione di uno stile HTML, il testo che è stato formattato con quello stile non viene aggiornato. Se si desidera poter modificare la formattazione e aggiornarne automaticamente le istanze, utilizzare gli stili CSS (vedere “Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS”, a pagina 186).

La tavolozza Stili HTML può essere utilizzata per registrare gli stili HTML utilizzati nel sito e condividerli con altri utenti, siti locali e siti remoti.

Per visualizzare la tavolozza Stili HTML, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Stili HTML.
- Fare clic sul pulsante Stili HTML della pulsantiera.
- Fare clic sull'icona Stili HTML (un simbolo di paragrafo giallo presente sulla mini-pulsantiera situata nella parte inferiore della finestra del documento).

Per visualizzare uno stile HTML esistente:

- 1 Nella tavolozza Stili HTML, selezionare uno stile.

Le voci Annulla stile paragrafo e Annulla stile selezione vengono utilizzate sul testo a cui è stato applicato uno stile, ma non sono degli stili e quindi non possono essere visualizzate o modificate.

- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida visualizzato oppure fare doppio clic sullo stile HTML e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida visualizzato.

- 3 Nella finestra di dialogo Definisci stile HTML, specificare le impostazioni dello stile.

Le opzioni Applica a determinano se lo stile viene applicato al testo selezionato (Selezione) o al blocco di testo corrente (Paragrafo). Le opzioni In questo modo determinano se le impostazioni dello stile debbano essere aggiunte alla formattazione originale del testo (Aggiungi a stile esistente) o eliminate dalla formattazione esistente e sostituite dalle nuove impostazioni (Annulla stile esistente).

Per applicare uno stile HTML esistente:

Nella tavolozza Stili HTML, selezionare uno stile.

- Se la casella di controllo Applicazione automatica situata nella parte inferiore della tavolozza è selezionata, fare clic sullo stile una sola volta.
- Se la casella di controllo Applicazione automatica non è selezionata, fare clic sullo stile e successivamente su Applica.

Per annullare la formattazione del testo nel documento:

- 1 Selezionare il testo formattato.
- 2 Nella tavolozza Stili HTML, fare clic su Annulla stile paragrafo o su Annulla stile selezione.

Annulla stile paragrafo elimina tutta la formattazione dal blocco di testo corrente all'interno del documento, mentre Annulla stile selezione elimina tutta la formattazione solo dal testo selezionato.

Nota: è possibile utilizzare Annulla stile paragrafo e Annulla stile selezione per eliminare qualunque formattazione, indipendentemente dal modo in cui è stata applicata la formattazione originale (ad esempio, mediante la tavolozza Stili HTML o la finestra di ispezione Proprietà).

Per eliminare uno stile dalla tavolozza Stili HTML:

- 1 Nella tavolozza Stili HTML, deselezionare la caselle di controllo per disattivare l'opzione Applicazione automatica.
- 2 Selezionare uno stile HTML.
- 3 Fare clic sull'icona Elimina stile (l'icona del cestino) situata nell'angolo inferiore sinistro della tavolozza.

Per creare un nuovo stile HTML sulla base di un testo esistente:

- 1 Nel documento, selezionare o creare del testo con la formattazione che si desidera utilizzare come base per il nuovo stile HTML. Per visualizzare e applicare la formattazione è possibile utilizzare la finestra di dialogo Proprietà.
- 2 Nella tavolozza Stili HTML, fare clic sull'icona Nuovo stile situata nell'angolo inferiore sinistro.
- 3 Nella finestra di dialogo Definisci stile HTML, assegnare un nome allo stile e, se necessario, modificare la formattazione.
 - Selezionare se applicare lo stile HTML al testo selezionato o all'intero paragrafo, tenendo a mente che uno stile di paragrafo viene applicato all'intero blocco di testo in cui si trova il punto di inserimento, indipendentemente dal testo attualmente selezionato.
 - Selezionare se applicare lo stile HTML in aggiunta allo stile esistente (CSS o HTML) per il testo o paragrafo selezionato o se annullare la formattazione della selezione o paragrafo con il nuovo stile HTML.

Le opzioni di formattazione della tavolozza Stili HTML corrispondono a quelle presenti nella finestra di ispezione Proprietà.

- 4 Fare clic su OK.

Per creare un nuovo stile HTML sulla base di uno stile HTML esistente:

1 Verificare che nella finestra del documento non sia selezionato alcun testo.

2 Nella tavolozza Stili HTML, selezionare uno stile.

3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere **Duplica** dal menu di scelta rapida.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Definisci stile HTML**. Per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo, fare clic su **Annulla**.

4 Ripetere i passaggi 3 e 4 delle istruzioni per la creazione di un nuovo stile sulla base di un testo esistente.

Per creare un nuovo stile HTML da zero:

1 Nella tavolozza Stili HTML, fare clic sull'icona **Nuovo stile** o in alternativa scegliere **Testo > Stili HTML > Nuovo stile**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Definisci stile HTML**.

2 Ripetere i passaggi 3 e 4 delle istruzioni per la creazione di un nuovo stile sulla base di un testo esistente.

Fare clic su **Annulla** per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo.

3 Fare clic su **OK**.

Per modificare uno stile HTML esistente:

1 Verificare che nella finestra del documento non sia selezionato alcun testo.

2 Nella tavolozza Stili HTML, assicurarsi che l'opzione **Applicazione automatica** sia **deselezionata**.

Se **Applicazione automatica** è attivata, lo stile HTML viene applicato quando lo si seleziona nella tavolozza Stili HTML.

3 Nella tavolozza Stili HTML, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere **Modifica** dal menu di scelta rapida visualizzato.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Definisci stile HTML**. Per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo, fare clic su **Annulla**.

Quando si modifica uno stile HTML, il testo precedentemente formattato in base ad esso non viene aggiornato automaticamente. Vedere **"Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS"**, a pagina 186.

Per condividere gli stili HTML con altri siti o utenti:

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito con la vista File del sito.
- 2 Nel riquadro destro, aprire la cartella principale del sito e successivamente la cartella Libreria.

Viene visualizzato un file di nome `styles.xml`: esso contiene tutti gli stili HTML del sito e può essere caricato, scaricato, depositato, ritirato e copiato come qualunque altro file del sito. Inoltre, per il file `styles.xml` possono essere create delle Design Notes. È importante sottolineare che, prima di poter creare o modificare uno stile per il sito remoto, è necessario ritirare il file `styles.xml`.

Per ulteriori informazioni sull'uso di queste opzioni, vedere "Impostazione di un sito remoto", a pagina 138.

Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS

Uno stile è un gruppo di attributi di formattazione che definiscono l'aspetto di una parte di testo all'interno di un singolo documento. Un foglio di stile CSS può essere utilizzato per controllare diversi documenti contemporaneamente e comprende tutti gli stili di un documento. L'uso combinato di un foglio di stile CSS e uno stile HTML ha il vantaggio di collegare più documenti e di aggiornare automaticamente la formattazione di tutti documenti che utilizzano uno stile CSS, quando quest'ultimo viene aggiornato o modificato.

Gli stili CSS vengono identificati in base al nome o al tag HTML e offrono la possibilità di cambiare un attributo di uno stile e modificare istantaneamente tutto il testo a cui lo stile è applicato. Gli stili CSS dei documenti HTML consentono di controllare la maggior parte dei normali attributi di formattazione, come il tipo di carattere, la dimensione e l'allineamento, nonché di specificare attributi esclusivi del linguaggio HTML come il posizionamento, gli effetti speciali e i rollover del mouse.

I fogli di stile CSS sono specificati nella sezione HEAD di un documento e definiscono una serie di stili. Gli stili CSS, a loro volta, possono definire gli attributi di formattazione di tag HTML, di sezioni di testo identificate dall'attributo CLASS o del testo conforme alla specifica CSS. Gli stili definiti nei documenti esistenti vengono riconosciuti automaticamente, a condizione che siano conformi alle direttive CSS.

I fogli di stile CSS funzionano nelle versioni 4.0 e successive dei browser. Internet Explorer 3.0 riconosce alcuni fogli di stile CSS, mentre la maggior parte dei browser precedenti non li supporta.

In Dreamweaver sono disponibili i tre tipi di fogli di stile CSS seguenti:

- Gli stili CSS personalizzati sono simili a quelli utilizzati in un programma di elaborazione testi, con la differenza che non fanno distinzione tra stili di carattere e di paragrafo, e possono essere applicati a qualunque sezione o blocco di testo. Se lo stile CSS viene applicato ad un blocco di testo (ad esempio, un intero paragrafo o un elenco non ordinato), al tag del blocco viene aggiunto un attributo CLASS (ad esempio, `P CLASS="mioStile"` o `UL CLASS="mioStile"`). Se invece viene applicato ad una sezione di testo, intorno al testo selezionato vengono inseriti dei tag SPAN contenenti l'attributo CLASS. Vedere "Applicazione di uno stile CSS (class) personalizzato", a pagina 191.
- Gli stili di tag HTML ridefiniscono la formattazione di un particolare tag, come H1. Quando si crea o modifica uno stile CSS per il tag H1, tutto il testo formattato con il tag H1 viene immediatamente aggiornato.
- Gli stili CSS ridefiniscono il formato di una particolare combinazione di tag (ad esempio, TD H2 viene applicato ogni volta che un'intestazione H2 appare all'interno di una cella di tabella) o di tutti i tag che contengono un attributo ID specifico (ad esempio, #mioStile viene applicato a tutti i tag che contengono la coppia attributo-valore ID="mioStile").

La formattazione HTML manuale ha la precedenza rispetto alla formattazione applicata da uno stile HTML o CSS. Per fare in modo che gli stili CSS controllino la formattazione di un paragrafo, è necessario eliminare tutta la formattazione HTML manuale o gli stili HTML.

Benché in Dreamweaver sia possibile impostare un numero illimitato di attributi di stile definiti dalla specifica CSS1, non tutti possono essere visualizzati nella finestra del documento. Gli attributi che non compaiono vengono contrassegnati con un asterisco (*) nella finestra di dialogo Definizione dello stile. Alcuni attributi di stile CSS impostabili in Dreamweaver vengono visualizzati in maniera diversa in Microsoft Internet Explorer 4.0 e Netscape Navigator 4.0, mentre altri non sono attualmente supportati da alcun browser.

Proprietà degli stili CSS

La specifica Cascading Style Sheets (CSS1),, sotto la responsabilità del consorzio W3C, definisce le proprietà di stile CSS (tipo di carattere, colore, spaziatura interna, margine, spaziatura tra parole, ecc.) che controllano l'aspetto degli elementi di testo. Con Dreamweaver è possibile impostare qualunque proprietà CSS1.

In Internet Explorer 4.0, è possibile utilizzare un linguaggio di script come JavaScript o VBScript per cambiare il posizionamento e le proprietà di stile CSS degli elementi dopo che una pagina è stata caricata. In Netscape Navigator 4.0, non è possibile cambiare le proprietà di stile CSS dopo il caricamento di una pagina, mentre le proprietà di posizionamento possono essere modificate.

Creazione o collegamento di un foglio di stile CSS esterno

Un foglio di stile CSS è un file di testo esterno contenente gli stili e le specifiche di formattazione. Se si modifica un foglio di stile CSS, tutti i documenti ad esso collegati vengono automaticamente aggiornati.

La Guida in linea di Dreamweaver è costituita da pagine HTML che utilizzano un foglio di stile CSS collegato di nome `help.css`. Per conoscere l'aspetto di una definizione di foglio di stile CSS, è possibile aprire il file `help.css` (nella cartella `Help/html`) in un editor di testo. Aprire uno qualunque dei file di argomento (quelli che iniziano con un numero) per vedere come il foglio di stile CSS è collegato al documento mediante un tag `LINK` e come sono applicati i singoli stili CSS.

Per creare o collegare un foglio di stile CSS esterno:

- 1 Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic sull'icona Stili CSS nella pulsantiera.
- 2 Nella tavolozza Stili CSS, fare clic sull'icona Apri foglio di stile.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, fare clic su Collegamento.
- 4 Nella finestra di dialogo Collega foglio di stile esterno, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Macintosh) per individuare un foglio di stile CSS esterno oppure digitarne il percorso nella casella File/URL.
 - Creare un nuovo foglio di stile CSS esterno inserendo un nome di file che non esista già nel percorso specificato. Il nome del file deve avere l'estensione `.css`.
- 5 Selezionare l'opzione Collegamento o Importa per specificare e creare il tag utilizzato per applicare il foglio di stile CSS esterno al documento, quindi fare clic su OK.

Importa trasferisce nel documento corrente le informazioni contenute nel file del foglio di stile CSS esterno, mentre Collegamento consulta le informazioni senza importarle. Benché entrambe le opzioni richiamino nel documento corrente tutti gli stili del foglio di stile CSS esterno, Collegamento dispone di più funzioni ed è compatibile con un numero maggiore di browser.

Il nome del foglio di stile CSS esterno viene visualizzato mediante l'identificatore appropriato nell'elenco degli stili della finestra di dialogo Modifica foglio di stile. Attenersi alla procedura seguente per creare o modificare gli stili definiti nel foglio di stile CSS esterno.

- 6 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, selezionare il nome del foglio di stile esterno e fare clic su Modifica.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica foglio di stile per il foglio di stile selezionato.

- 7 Fare clic su Nuovo per definire gli stili del foglio di stile CSS esterno.
- 8 Nella finestra di dialogo Nuovo stile, definire il nuovo stile. Vedere “Creazione di un foglio di stile CSS”, a pagina 190.
- 9 Dopo aver effettuato tutte le modifiche, fare clic su Salva.

Modifica di un foglio di stile CSS esterno

Quando si modifica un foglio di stile CSS che controlla il testo di un documento, viene riformattato istantaneamente tutto il testo controllato dal foglio di stile CSS e le modifiche vengono applicate a tutti i documenti ad esso collegati.

Per modificare un foglio di stile CSS esterno:

- 1 Aprire un documento che sia collegato al foglio di stile CSS esterno da modificare.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic su Stili CSS nella pulsantiera. Quindi, nella tavolozza Stili CSS, fare clic sull'icona Apri foglio di stile.
 - Scegliere Testo > Stili CSS > Modifica foglio di stile.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, selezionare il nome del foglio di stile esterno e fare clic su Modifica.

Viene visualizzata una seconda finestra di dialogo Modifica foglio di stile, contenente gli stili del foglio di stile esterno.
- 4 Modificare gli stili. Vedere “Creazione di un foglio di stile CSS”, a pagina 190.
- 5 Dopo aver apportato tutte le modifiche agli stili, fare clic su Salva.

Creazione di un foglio di stile CSS

Mediante la creazione di un foglio di stile CSS è possibile rendere automatica la formattazione dei tag HTML o di una parte di testo identificato dall'attributo CLASS.

Per creare un foglio di stile CSS:

1 Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic sull'icona Nuovo stile nella tavolozza Stili CSS.

2 Scegliere una delle opzioni seguenti:

Crea stile personalizzato (classe) Crea uno stile che può essere applicato come attributo CLASS ad una sezione o ad un blocco di testo.

Ridefinisci tag HTML Ridefinisce la formattazione predefinita di un tag HTML specifico.

Usa selettore CSS Definisce la formattazione di una particolare combinazione di tag o di tutti i tag che contengono un attributo ID specifico.

3 Inserire un nome, un tag o un selettore per il nuovo stile:

- I nomi degli stili CSS personalizzati devono iniziare con un punto. Il punto viene aggiunto automaticamente se non viene inserito dall'utente.
- Per ridefinire uno stile di tag HTML, specificare un tag HTML o sceglierne uno dal menu a comparsa.
- Per un selettore CSS, inserire qualsiasi criterio valido per un selettore (ad esempio, TD H2 o #mioStile) oppure scegliere un selettore dal menu a comparsa.

4 Fare clic sul nome di un pannello sul lato sinistro della finestra di dialogo e scegliere nel pannello corrispondente le impostazioni di formattazione da applicare al nuovo stile CSS. Lasciare vuoti gli attributi se non sono rilevanti per lo stile.

Gli attributi non visualizzabili nella finestra del documento vengono contrassegnati con un asterisco (*) nella finestra di dialogo Definizione dello stile. Alcuni attributi di stile CSS impostabili in Dreamweaver vengono visualizzati in maniera diversa in Microsoft Internet Explorer 4.0 e Netscape Navigator 4.0, mentre altri non sono attualmente supportati da alcun browser.

Per informazioni su impostazioni specifiche, consultare i seguenti argomenti nella Guida in linea di Dreamweaver:

- Pannello Tipo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Sfondo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Blocco di testo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Elementi di pagina della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Bordo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Elenco della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Posizione della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Estensioni della finestra di dialogo Definizione dello stile

Quando si crea uno stile (class) personalizzato, questo viene visualizzato sia nella tavolozza Stili che nel sottomenu Testo > Stili CSS. Gli stili di tag HTML e gli stili di selettore CSS non appaiono nella tavolozza Stili CSS perché non possono essere applicati; gli attributi di questi stili vengono visualizzati automaticamente nella finestra del documento in ogni punto in cui compare il tag o il selettore specifico.

Applicazione di uno stile CSS (class) personalizzato

Gli stili CSS (class) personalizzati sono l'unico tipo di stile CSS che può essere applicato a qualsiasi testo di un documento, indipendentemente dai tag che controllano il testo. La tavolozza Stili CSS visualizza i nomi di tutti gli stili disponibili.

È importante non confondere gli stili CSS con opzioni come Grassetto o Variabile del sottomenu Testo > Stile; queste opzioni sono attributi di formattazione predefiniti che corrispondono a tag HTML specifici.

Quando si applicano due o più stili CSS allo stesso testo, può verificarsi un conflitto di stili con risultati inaspettati. Vedere “Conflitti tra stili”, a pagina 192.

Per applicare uno stile CSS personalizzato:

1 Scegliere Finestra > Stili CSS.

2 Selezionare il testo a cui si desidera applicare lo stile CSS.

Per applicare lo stile ad un intero paragrafo, collocare il punto di inserimento all'interno del paragrafo.

Per specificare esattamente il tag a cui deve essere applicato lo stile CSS, selezionare il tag mediante l'apposito selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento. È possibile selezionare il tag anche mediante il menu a comparsa Applica a della tavolozza Stili CSS.

Se si seleziona una sezione di testo all'interno dello stesso paragrafo, lo stile CSS viene applicato solo a quella sezione.

3 Nella tavolozza Stili, fare clic sul nome di uno stile CSS.

Uno stile CSS può essere applicato anche selezionandone il nome dal sottomenu Testo > Stili CSS oppure facendo clic con il pulsante destro (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliendo il nome dello stile dal menu di scelta rapida Stili CSS. Il tag della selezione corrente appare accanto al comando Stile personalizzato.

Conflitti tra stili

Quando si applicano due o più stili CSS allo stesso testo, si può verificare un conflitto di stili con risultati inaspettati. I browser applicano gli attributi di stile in base alle seguenti regole:

- Se due stili sono applicati allo stesso testo, il browser visualizza tutti gli attributi di entrambi gli stili, a meno che non siano in conflitto tra loro. Ad esempio, uno stile può specificare il blu come colore del testo e l'altro stile il rosso.
- Se gli attributi di due stili applicati allo stesso testo sono in conflitto, il browser visualizza l'attributo dello stile più interno (quello più vicino al testo stesso).
- In caso di conflitto diretto, gli attributi degli stili CSS (quelli applicati con l'attributo CLASS) hanno la precedenza sugli stili dei tag HTML.

Nell'esempio che segue, lo stile definito per H1 potrebbe specificare il tipo di carattere, la dimensione e il colore per tutti i paragrafi H1, ma lo stile CSS personalizzato .Blu applicato al paragrafo ha la precedenza sull'impostazione del colore dello stile H1. Il secondo stile CSS personalizzato .Rosso ha a sua volta la precedenza su .Blu perché si trova all'interno dello stile .Blu.

```
<H1><SPAN CLASS="Blu">Questo paragrafo è controllato dallo stile personalizzato .Blu e dallo stile di tag HTML H1.<SPAN CLASS="Rosso">Eccetto questa frase che è controllata dallo stile .Rosso.</SPAN></H1>
```

Qui è applicato nuovamente lo stile .Blu.</H1>

Tavolozza Stili CSS

La tavolozza Stili CSS consente di applicare stili CSS personalizzati alla selezione corrente. Nella tavolozza Stili CSS vengono visualizzati solo gli stili personalizzati CSS (class): gli stili di tag HTML ridefiniti e di selettore CSS non compaiono perché vengono applicati automaticamente ad ogni testo che risulta controllato dal tag o dal selettore specificato. (Se si desidera semplicemente tagliare e incollare degli stili riutilizzabili ma non aggiornabili e personalizzabili, utilizzare la tavolozza Stili HTML.)

Per visualizzare la tavolozza Stili CSS, scegliere Finestra > Stili CSS.

Applica a Visualizza il tag della selezione corrente. Per selezionare un tag diverso, sceglierlo dal menu a comparsa.

Apri foglio di stile Apre la finestra di dialogo Modifica foglio di stile. È possibile modificare qualunque stile utilizzato nel documento corrente o appartenente ad un foglio di stile esterno.

Vedere anche “Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS”, a pagina 186.

Nota: facendo clic nella tavolozza Stili CSS con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), è possibile aprire un menu di scelta rapida che comprende i comandi Nuovo, Modifica, Duplica, Elimina e Applica.

Preferenze Formato foglio di stile

Le preferenze Formato foglio di stile per i fogli di stile CSS controllano le modalità di scrittura del codice che definisce gli stili CSS. Gli stili CSS possono essere scritti in una forma stenografata che alcuni utenti giudicano più pratica. Alcune versioni meno recenti dei browser non sono in grado di interpretare correttamente la scrittura stenografica. A meno che non si desideri utilizzare in Dreamweaver la scrittura stenografica per il formato degli stili CSS, non vi è ragione di modificare alcuna di queste preferenze.

Per visualizzare le preferenze Formato foglio di stile CSS, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Stili CSS. Vedere anche “Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS”, a pagina 186.

Per creare stili - Usa stenografia per Specifica gli attributi di stile CSS che devono essere scritti in stenografia in Dreamweaver.

Durante la modifica di stili CSS - Usa stenografia per Specifica se gli stili esistenti devono essere scritti in stenografia in Dreamweaver. Per lasciare invariati tutti gli stili, scegliere Se è usata nell'originale. Per riscrivere gli stili in forma stenografica in base agli attributi specificati nelle caselle di controllo dell'area Usa stenografia per, scegliere In base a queste impostazioni.

Conversione di uno stile CSS in tag HTML

Se sono stati utilizzati degli stili CSS per definire la formattazione del testo (come il tipo, la dimensione, il colore e gli effetti dei caratteri) e successivamente si decide di cambiare la formattazione in modo che sia visibile in un browser 3.0, è possibile utilizzare il comando File > Converti > Compatibile con browser 3.0 per convertire tutti i dati possibili sullo stile in tag HTML.

Per convertire un file che utilizza degli stili CSS in un file compatibile con i browser 3.0:

- 1 Scegliere File > Converti > Compatibile con browser 3.0.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare Stili CSS in tag HTML.

Se si sceglie l'opzione Tabelle in livelli, tutti i livelli vengono sostituiti con una singola tabella che mantiene la posizione originale.

Gli stili CSS vengono sostituiti, se possibile, con tag HTML come B e FONT. Qualunque dato CSS non convertibile in HTML viene eliminato. Per informazioni sugli stili convertibili, vedere “Tabella di conversione CSS-HTML”, a pagina 195.

- 3 Fare clic su OK. Il file convertito viene visualizzato in una nuova finestra senza nome.

Nota: per tenere aggiornato il file compatibile con i browser 3.0, è necessario utilizzare la procedura appena esposta ogni volta che si modifica il file originale. Per questo motivo, è consigliabile eseguire la conversione solo quando si ritiene che il file abbia raggiunto una forma definitiva.

Tabella di conversione CSS-HTML

Gli attributi CSS elencati nella tabella seguente vengono convertiti in tag HTML quando viene selezionato il comando File > Converti > Compatibile con browser 3.0. Vedere “Conversione di uno stile CSS in tag HTML”, a pagina 194. Gli attributi non presenti nella tabella vengono eliminati.

Attributo CSS	Convertito in
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE="[1-7]"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL o OL con TYPE, a seconda dei casi
text-align	P ALIGN o DIV ALIGN, a seconda dei casi
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

Controllo ortografico

Utilizzare il comando Controllo ortografico del menu Testo per controllare l'ortografia del documento corrente. Questo comando ignora i tag HTML e i valori degli attributi.

Come impostazione predefinita, il controllo ortografico viene eseguito utilizzando il dizionario inglese americano. Per cambiare il dizionario, scegliere Modifica > Preferenze > Generali e selezionare un dizionario diverso dal menu a comparsa. È possibile scaricare i dizionari di altre lingue dal sito del centro di assistenza per Dreamweaver.

Finestra di dialogo Controllo ortografico

Utilizzare le seguenti opzioni della finestra di dialogo Controllo ortografico per controllare l'ortografia del documento corrente. (Per visualizzare la finestra di dialogo, scegliere Testo > Controllo ortografico.)

Aggiungi a diz. personale Aggiunge la parola non riconosciuta al dizionario personale dell'utente. Per eliminare delle parole dal dizionario personale, modificare il file Personal.dat in un editor di testo.

Ignora Ignora l'occorrenza corrente della parola non riconosciuta.

Ignora tutto Ignora tutte le occorrenze della parola non riconosciuta.

Sostituisci Sostituisce l'occorrenza corrente della parola non riconosciuta con il testo digitato dall'utente nella casella Cambia in o con la voce selezionata nell'elenco Suggestimenti.

Sostituisci tutto Sostituisce tutte le occorrenze della parola non riconosciuta.

CAPITOLO 7

Inserimento di immagini

.....

Dreamweaver, come la maggior parte dei browser, consente di visualizzare immagini JPEG e GIF e, analogamente a Microsoft Internet Explorer 4.0 (e versioni successive) e Netscape Navigator 4.04 (e versioni successive), supporta anche il formato PNG.

In generale, il formato JPEG si rivela più indicato per le fotografie e le immagini a tono continuo, mentre il formato GIF è preferibile per le immagini a tono non continuo e quelle con aree estese di colore piatto. PNG è un formato libero da brevetto e sostitutivo del formato GIF e supporta i colori indicizzati, le sfumature di grigio e le immagini a colori reali, nonché i canali alfa per i livelli di trasparenza. È il formato di file nativo di Macromedia Fireworks.

Per utilizzare un'immagine come sfondo di una pagina, specificarla sotto forma di proprietà di pagina. Vedere "Definizione di un'immagine o di un colore di sfondo per la pagina", a pagina 93. Per sovrapporre delle immagini, inserirle nei livelli. Vedere "Livelli", a pagina 233.

Inserimento di un'immagine

Quando si inserisce un'immagine in un documento di Dreamweaver, viene automaticamente generato un riferimento al file nel codice HTML. Per verificare che il riferimento sia corretto, il file di immagine deve trovarsi all'interno del sito corrente. In caso contrario, Dreamweaver chiede all'utente se desidera copiare il file in una cartella del sito corrente.

Per inserire un'immagine:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera che l'immagine venga visualizzata nella finestra del documento, quindi scegliere Inserisci > Immagine oppure fare clic sul pulsante Inserisci immagine nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti.
 - Trascinare il pulsante Inserisci immagine dalla tavolozza Oggetti alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento.
 - Trascinare un'immagine dal desktop alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento, quindi passare al punto 3.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Macintosh) per scegliere un file oppure digitare il percorso del file di immagine.

Se si sta lavorando in un documento non salvato, Dreamweaver genera un riferimento di tipo file:// al file di immagine. Quando si salva il documento in un punto qualunque del sito, Dreamweaver converte il riferimento in un percorso relativo al documento.

- 3 Impostare le proprietà dell'immagine nella finestra di ispezione Proprietà.

Proprietà delle immagini

Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un'immagine nella finestra del documento.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere tutte le proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Nome Consente di assegnare un nome all'immagine, che potrà essere utilizzato in un linguaggio di script come JavaScript o VBScript per inserire dei riferimenti a quell'immagine.

La e Al Riservano spazio per l'immagine sulla pagina durante il caricamento della pagina nel browser. Dreamweaver riempie automaticamente questi campi con le dimensioni originali dell'immagine. L'unità di misura predefinita, per la quale non viene visualizzata l'abbreviazione, è il pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri) e cm (centimetri) oppure una combinazione di unità di misura diverse, ad esempio 2in+5mm. I valori inseriti dall'utente vengono automaticamente convertiti in pixel nel codice HTML di origine.

Se si impostano dei valori di La e Al che non corrispondono alla larghezza e all'altezza effettive dell'immagine, l'immagine può non essere visualizzata correttamente nel browser. (Per ripristinare i valori originali, fare clic sulle etichette dei campi.) È possibile modificare questi valori per scalare le dimensioni della visualizzazione, ma ciò non riduce il tempo di scaricamento, poiché il browser scarica tutti i dati dell'immagine prima di scaricarla. Per ridurre il tempo di scaricamento e fare in modo che tutte le istanze dell'immagine abbiano le stesse dimensioni, utilizzare un'applicazione grafica per impostare le dimensioni desiderate.

Orig Specifica il file di origine dell'immagine. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file di origine oppure digitarne il percorso. Per informazioni su come digitare i percorsi, vedere "Percorsi assoluti", a pagina 108.

Collegam Specifica un collegamento ipertestuale per l'immagine. Trascinare l'icona Scegli file su un file nella finestra Sito, fare clic sull'icona della cartella per individuare un documento del sito oppure digitarne l'URL.

Allinea Allinea un'immagine e il testo sulla stessa riga. Vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Alt Specifica un testo alternativo che deve essere visualizzato al posto dell'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica o che sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini. Per gli utenti non vedenti che utilizzano sintetizzatori vocali con browser in modalità testo, questo testo viene riprodotto ad alto volume. In alcuni browser, questo testo appare anche quando il puntatore si trova sopra l'immagine.

Spazio V e Spazio O Aggiungono spazio (in pixel) al di sopra, al di sotto e su entrambi i lati dell'immagine.

Dest Specifica il frame o la finestra in cui deve essere caricata la pagina collegata. (Questa opzione non è disponibile quando all'immagine non è associato alcun collegamento.) Nell'elenco appaiono i nomi di tutti i frame presenti nel documento corrente. Se il frame specificato non esiste quando il documento viene aperto in un browser, la pagina collegata viene caricata in una nuova finestra a cui è assegnato il nome specificato dall'utente. Dopo che è stata creata, la finestra può essere utilizzata come destinazione per altri file. È possibile scegliere anche i seguenti nomi di destinazione riservati:

- **_blank** Carica il file collegato in una nuova finestra del browser senza nome.
- **_parent** Carica il file collegato nel set di frame o nella finestra superiore del frame che contiene il collegamento. Se il frame in cui si trova il collegamento non è nidificato, il file collegato verrà caricato nella finestra del browser a grandezza piena.
- **_self** Carica il file collegato nello stesso set di frame o nella stessa finestra in cui si trova il collegamento. Questo collegamento è implicito e quindi di solito non è necessario specificarlo.
- **_top** Carica il file collegato nella finestra del browser a grandezza piena, eliminando tutti i frame.

Preorig Specifica l'immagine che deve essere caricata prima di quella principale. Molti Web designer usano una versione a 2 bit (bianco e nero) dell'immagine principale perché viene caricata rapidamente e dà ai visitatori un'idea dell'immagine principale; tuttavia, è possibile utilizzare qualunque immagine che abbia le stesse dimensioni di quella principale.

Bordo Imposta la larghezza (in pixel) del bordo di collegamento intorno all'immagine. Per non specificare un bordo, digitare 0.

Mappa Consente di creare mappe immagini client-side. Vedere "Creazione di una mappa immagine", a pagina 208.

Aggiorna Ripristina le dimensioni originali dell'immagine nei campi La e Al.

Modifica Apre l'immagine selezionata nell'editor di immagini impostato nelle preferenze Editor esterni. Quando si salva il file di immagine e si ritorna in Dreamweaver, la finestra del documento viene aggiornata con l'immagine modificata. Vedere "Uso di un editor di immagini esterno", a pagina 203.

Allineamento degli elementi

Le seguenti opzioni di Allinea sono visualizzate nel menu a comparsa Allineamento della finestra di ispezione Proprietà e possono essere associate a determinati elementi, come le immagini e i plugin. Inoltre, è possibile utilizzare i pulsanti di allineamento (a sinistra, a destra e centrato) per posizionare gli elementi selezionati.

Posizione predefinita del browser Specifica generalmente un allineamento rispetto alla linea di base, il cui valore predefinito può variare in base al browser.

Linea di base e In basso Allineano la linea di base del testo al bordo inferiore dell'oggetto.

Punto inferiore assoluto Allinea il punto inferiore assoluto del testo, inclusi eventuali discendenti (come nella lettera *g*), al bordo inferiore dell'oggetto.

In alto Allinea il bordo superiore del carattere più alto contenuto nel testo al bordo superiore dell'oggetto selezionato.

Sopra il testo Allinea il carattere più alto della riga di testo al bordo superiore dell'oggetto selezionato.

Al centro Allinea la linea di base del testo al punto centrale dell'oggetto selezionato.

Centro assoluto Allinea il punto centrale dell'oggetto selezionato al punto centrale del testo.

A sinistra Colloca l'oggetto selezionato sul margine sinistro, facendolo aggirare dal testo sul lato destro. Se il testo allineato a sinistra precede l'oggetto sulla riga, viene generalmente applicato un ritorno a capo forzato agli oggetti allineati a sinistra.

A destra Colloca l'oggetto sul margine destro, facendolo aggirare dal testo sul lato sinistro. Se il testo allineato a destra precede l'oggetto sulla riga, viene generalmente applicato un ritorno a capo forzato agli oggetti allineati a destra.

Ridimensionamento delle immagini e di altri elementi

Nella finestra del documento di Dreamweaver è possibile ridimensionare visivamente elementi quali immagini, plugin, filmati Shockwave o Flash, applet e controlli ActiveX. Il ridimensionamento visivo consente di determinare l'impatto che possono avere sul layout le modifiche apportate alle dimensioni di un elemento.

Il ridimensionamento ripristina gli attributi WIDTH (Larghezza) e HEIGHT (Altezza) dell'elemento. I campi La e Al della finestra di ispezione Proprietà visualizzano la larghezza e l'altezza correnti dell'elemento mentre viene ridimensionato. La dimensione del file dell'elemento non viene modificata.

I filmati Flash e altri elementi vettoriali sono completamente ridimensionabili e la loro qualità non viene influenzata dal ridimensionamento.

Gli elementi bitmap, come le immagini GIF, JPEG e PNG, possono subire una diminuzione della definizione e una distorsione se ne reimpostano i relativi attributi WIDTH e HEIGHT. Per conservare le proporzioni dell'elemento, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si ridimensiona un'immagine bitmap. Tuttavia, si consiglia di ridimensionare visivamente questi elementi in Dreamweaver solo per determinare le dimensioni corrette di un'immagine rispetto al layout e di modificare effettivamente il file in un'applicazione grafica. La modifica dell'immagine consente inoltre di ridurre la dimensione del file e quindi anche il tempo necessario per il suo scaricamento.

Per ridimensionare un elemento:

- 1 Selezionare l'elemento (ad esempio, un filmato Shockwave) nella finestra del documento.

Sui lati inferiore e destro dell'elemento e nell'angolo inferiore destro appaiono le maniglie di ridimensionamento. Se le maniglie di ridimensionamento non appaiono, fare clic lontano dall'elemento che si desidera ridimensionare e quindi selezionarlo di nuovo oppure fare clic su `` nel selettore dei tag per selezionare l'elemento.

- 2 Ridimensionare l'elemento, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la larghezza dell'elemento, trascinare la maniglia di ridimensionamento situata sul lato destro.
- Per regolare l'altezza dell'elemento, trascinare la maniglia situata sul lato inferiore.
- Per regolare contemporaneamente sia la larghezza che l'altezza dell'elemento, trascinare la maniglia d'angolo.
- Per mantenere le proporzioni dell'elemento (il rapporto larghezza/altezza) durante il ridimensionamento, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si trascina la maniglia d'angolo.

Gli elementi possono essere ridimensionati visivamente fino ad una proporzione minima di 6 pixel x 6 pixel. Per regolare i valori di larghezza e altezza inferiori (ad esempio, 1 pixel x 1 pixel), digitare un valore numerico nella finestra di ispezione Proprietà.

Per ripristinare le dimensioni originali di un elemento ridimensionato, fare clic sulle etichette La e Al nella finestra di ispezione Proprietà.

Uso di un editor di immagini esterno

Un'immagine selezionata può essere aperta in un editor di immagini esterno direttamente da Dreamweaver. Quando si ritorna a Dreamweaver dopo aver salvato un file grafico, le eventuali modifiche apportate all'immagine sono visibili nella finestra del documento.

Come editor di immagini esterno è possibile utilizzare Macromedia Fireworks, che utilizza le Design Notes per determinare l'ubicazione sul disco locale del file PNG originale oppure visualizza una richiesta di ricerca del file.

Fireworks 2 non utilizza le Design Notes, ma visualizza comunque la richiesta di ricerca del file PNG originale. Fireworks 1 cerca automaticamente nella cartella che contiene il file selezionato un file PNG con lo stesso nome. Ad esempio, se si seleziona un'immagine il cui file di origine è immagini/miaFoto.gif e la cartella immagini/ contiene anche un file chiamato miaFoto.png, quest'ultimo viene aperto automaticamente in Fireworks. Poiché PNG è il formato di file nativo di Fireworks, i file PNG conservano tutti i dati originali relativi a livelli, vettori, colori ed effetti, e tutti gli elementi sono completamente modificabili in qualunque momento. Per essere riconosciuti come file PNG da Dreamweaver, i file devono avere l'estensione .png.

Se si sceglie un'applicazione diversa come editor di immagini esterno e si lancia l'editor da Dreamweaver, l'applicazione apre l'immagine selezionata (ad esempio, immagini/miaFoto.gif). Se lo si preferisce, è possibile aprire manualmente il file originale da cui è stato generato il file GIF (ad esempio, il file di Photoshop miaFoto.psd), effettuare le modifiche necessarie e rigenerare l'immagine GIF. Anche in questo caso, quando si ritorna in Dreamweaver l'immagine viene aggiornata automaticamente nella finestra del documento.

Per lanciare l'editor di immagini esterno, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare doppio clic sull'immagine da modificare.
- Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'immagine da modificare e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida.
- Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'immagine da modificare e scegliere un editor esterno dal menu di scelta rapida.
- Selezionare l'immagine da modificare e fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare doppio clic sul file di immagine nella finestra Sito per lanciare l'editor di immagini principale. Se non è stato specificato un editor di immagini, Dreamweaver lancia l'editor predefinito per il tipo di immagine.

Nota: quando si apre un'immagine dalla finestra Sito, le funzioni di integrazione di Fireworks descritte in precedenza non hanno effetto e Fireworks non apre il file PNG originale. Per utilizzare le funzioni di integrazione di Fireworks, aprire le immagini dall'interno della finestra del documento.

Preferenze di un editor di immagini esterno

È possibile impostare le preferenze in modo che Dreamweaver lanci automaticamente diverse applicazioni per aprire i tipi di immagine corrispondenti. Ad esempio, è possibile specificare che per modificare un'immagine GIF venga lanciato Fireworks.

Per impostare un editor di immagini esterno per un tipo di file specifico:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Editor esterni.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) situato sopra l'elenco Estensioni.
- 3 Digitare l'estensione del tipo di immagine che si desidera modificare (ad esempio, gif) oppure selezionarne una dalle estensioni in elenco.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) situato sopra l'elenco Editor.
- 5 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'applicazione che si desidera utilizzare per modificare il tipo di immagine.
- 6 Fare clic su Rendi principale se si desidera che l'editor selezionato sia quello predefinito per il tipo di immagine.

Dreamweaver utilizza automaticamente l'editor principale quando si sceglie questo tipo di immagine. È possibile scegliere gli altri editor in elenco dal menu di scelta rapida dell'immagine nella finestra del documento.

Per modificare le preferenze esistenti:

- 1 Nelle preferenze Editor esterni, fare clic sull'estensione per cui si desidera cambiare l'editor.
- 2 Utilizzare i pulsanti più (+) e meno (–) situati sopra l'elenco Editor per aggiungere o eliminare un editor.

Per ulteriori informazioni sulle altre opzioni delle preferenze Editor esterni, vedere “Uso di un editor multimediale esterno”, a pagina 280.

Ottimizzazione di un'immagine in Fireworks

Se si dispone di Fireworks 2 o Fireworks 3, è possibile utilizzare il comando Ottimizza immagine in Fireworks per ottimizzare rapidamente le immagini per il Web.

Per utilizzare il comando Ottimizza immagine in Fireworks:

- 1 Selezionare un'immagine in un documento di Dreamweaver e scegliere Comandi > Ottimizza immagine in Fireworks.
- 2 Se l'immagine selezionata è un file GIF o JPEG, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede all'utente se desidera utilizzare un documento di Fireworks esistente come origine dell'immagine selezionata.
 - Fare clic su Sì per aprire il file PNG originale se l'immagine è stata creata in Fireworks.
 - Fare clic su No se l'immagine non è stata creata in Fireworks, quindi passare al punto 4.
- 3 Nella finestra di selezione dei file visualizzata, navigare fino alla cartella che contiene il file PNG di Fireworks originale, quindi selezionare il file e fare clic su OK.
- 4 Nella finestra di dialogo visualizzata, modificare l'impostazione sulla sinistra per regolare la qualità e l'attenuazione di un'immagine JPEG o la tavolozza e il numero di colori di un'immagine GIF oppure per convertire un formato nell'altro.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di questa finestra di dialogo, vedere *Uso di un editor di immagini esterno*.

- 5 I risultati delle modifiche apportate vengono visualizzati nel riquadro Anteprima sulla destra, mentre sopra il riquadro sono indicati le dimensioni del file e il tempo di scaricamento stimato. Una volta soddisfatti dell'aspetto e della dimensione del file, fare clic su Aggiorna.

Se è stato cambiato il formato dell'immagine, la funzione di controllo dei collegamenti di Dreamweaver richiede di aggiornare i riferimenti all'immagine. Ad esempio, se è stato modificato il formato di un'immagine chiamata mia_immagine da GIF a JPEG, facendo clic su OK alla visualizzazione della richiesta, tutti i riferimenti a mia_immagine.gif del sito verranno trasformati in riferimenti a mia_immagine.jpg.

Creazione di un rollover

Un rollover è un'immagine che cambia quando il puntatore passa sopra di essa ed è costituito da due immagini: l'immagine principale (quella visualizzata quando la pagina viene caricata) e l'immagine rollover (quella che appare quando si sposta il puntatore sull'immagine principale). Quando si crea un rollover, le immagini devono avere le stesse dimensioni: in caso contrario, Dreamweaver ridimensiona automaticamente la seconda immagine in modo che corrisponda alle proprietà della prima immagine.

Per informazioni su come impostare il cambiamento di un'immagine in risposta ad un evento diverso (ad esempio, un clic del mouse) oppure su come impostare il cambiamento di un'immagine diversa da quella su cui viene fatto passare il mouse, vedere “Scambia immagine”, a pagina 326.

Per creare un rollover:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera appaia il rollover.
- 2 Inserire il rollover in uno dei seguenti modi:
 - Scegliere Finestra > Oggetti per aprire la tavolozza Oggetti, quindi fare clic sul pulsante Rollover.
 - Scegliere Inserisci > Immagine rollover.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire le seguenti informazioni:
 - Cercare e selezionare un'immagine oppure digitare il percorso e il nome del file dell'immagine originale nel campo Immagine originale.
 - Cercare e selezionare un'immagine rollover oppure digitare il percorso e il nome del file dell'immagine originale nel campo Immagine rollover.
 - Per creare un collegamento, cercare e selezionare un file oppure sostituire il simbolo di cancelletto (#) nel campo Collegamento con un percorso e un nome di file.
 - Per pre-caricare le immagini nella cache del browser, selezionare l'opzione Pre-carica immagini.
- 4 Fare clic su OK.

Per verificare il funzionamento di un rollover:

- 1 Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser.
- 2 Nel browser, spostare il puntatore sull'immagine principale. La visualizzazione passa all'immagine rollover.

È anche possibile creare una barra di navigazione utilizzando il comando Inserisci > Barra di navigazione. Vedere “Inserimento di una barra di navigazione”, a pagina 123.

Operazioni con i file HTML di Fireworks

Incollare o importare nei documenti di Dreamweaver il codice di origine HTML creato in Fireworks è un'operazione molto semplice. Se si dispone di Fireworks, è possibile copiare l'HTML direttamente negli Appunti di Fireworks e incollarlo in un documento di Dreamweaver. Se i file HTML di Fireworks provengono dall'esterno (ad esempio, da un altro Web designer), è possibile utilizzare l'oggetto Inserisci HTML di Fireworks per importare l'HTML.

Nota: in un documento di Dreamweaver è anche possibile importare il codice di origine HTML creato in Fireworks 2. Tuttavia, se il documento contiene un comportamento Rollover semplice o Gruppo attivazione/disattivazione, Dreamweaver non lo riconosce e segnala un errore.

Incollare l'HTML di Fireworks

Quando si utilizzano simultaneamente Fireworks e Dreamweaver durante la creazione dei documenti, il modo più semplice per inserire l'HTML di Fireworks in un documento di Dreamweaver è di copiarlo negli Appunti.

Per incollare l'HTML di Fireworks in un documento di Dreamweaver:

- 1 Salvare il documento in un sito definito.
- 2 In Fireworks, scegliere File > Esporta.
- 3 Nella parte inferiore della finestra di dialogo Esporta, selezionare Dreamweaver 3 dal menu a comparsa Stile e Copia negli Appunti dal menu a comparsa Posizione.
- 4 Nella parte superiore della finestra di dialogo Esporta, navigare fino ad una posizione contenuta nella cartella principale locale del sito di Dreamweaver e fare clic su Salva per salvare il file di immagine.
- 5 In Dreamweaver, posizionare il punto di inserimento nella finestra del documento e scegliere Modifica > Incolla.

L'immagine e il codice HTML corrispondente (insieme all'eventuale JavaScript) vengono aggiunti al documento di Dreamweaver nei punti appropriati. L'immagine viene mostrata nella finestra del documento, mentre il codice di origine aggiunto è visualizzabile mediante il comando Finestra > Origine HTML.

Inserimento dell'HTML di Fireworks

Se si desidera utilizzare dei file di immagine e HTML creati in Fireworks 2 o 3, è possibile importarli mediante l'oggetto Inserisci HTML di Fireworks.

Per inserire l'HTML di Fireworks in un documento di Dreamweaver:

- 1 Salvare il documento in un sito definito.
- 2 Posizionare il punto di inserimento nella finestra del documento ed effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante Inserisci HTML di Fireworks della tavolozza Oggetti.
 - Scegliere Inserisci > Supporto > HTML di Fireworks.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic su Sfoglia per individuare e selezionare il file HTML di Fireworks HTML.

Selezionare l'opzione Cancella il file dopo l'inserimento per spostare il file HTML nel Cestino una volta completata l'operazione.

Nota: se il file HTML si trova su un'unità di rete, esso viene cancellato in modo permanente, anziché essere spostato nel Cestino.

- 4 Fare clic su OK.

L'immagine e il codice HTML corrispondente (insieme all'eventuale JavaScript) vengono aggiunti al documento di Dreamweaver nei punti appropriati. L'immagine viene mostrata nella finestra del documento, mentre il codice di origine aggiunto è visualizzabile mediante il comando Finestra > Origine HTML.

Creazione di una mappa immagine

Un mappa immagine è un'immagine che è stata suddivisa in regioni o "punti attivi": quando si fa clic su un punto attivo, viene visualizzata una pagina Web. Per creare e modificare graficamente delle mappe immagini client-side, utilizzare la finestra di ispezione Immagine.

Le mappe immagini client-side salvano le informazioni ipertestuali nel documento HTML e non in un file di mappa separato come nel caso delle mappe immagini server-side. Quando un utente fa clic su un punto attivo dell'immagine, l'URL ad esso associato viene inviato direttamente al server. Per questo motivo, le mappe immagini client-side assicurano una maggiore velocità rispetto alle mappe immagini server-side, poiché il server non deve determinare dove ha fatto clic l'utente. Le mappe immagini client-side sono supportate da Netscape Navigator 2.0 e versioni successive, da NCSA Mosaic 2.1 e 3.0 e da tutte le versioni di Microsoft Internet Explorer.

Dreamweaver non modifica in alcun modo i riferimenti alle mappe immagini server-side contenuti nei documenti esistenti. È possibile utilizzare sia le mappe immagini client-side che quelle server-side nello stesso documento. Se un browser supporta entrambi i tipi di mappa immagine, la precedenza potrebbe essere data a quelle client-side. Per includere una mappa immagine server-side in un documento, è necessario scriverne il codice HTML.

Per creare una mappa immagine client-side:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel campo Nome mappa, inserire il nome da assegnare alla mappa.

Nota: se si stanno utilizzando più mappe immagini nello stesso documento, assegnare ad ogni mappa un nome univoco.

- 4 Per definire le aree della mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare lo strumento cerchio e trascinare il puntatore sull'immagine per creare un punto attivo circolare.
 - Selezionare lo strumento rettangolo e trascinare il puntatore sull'immagine per creare un punto attivo rettangolare.
 - Selezionare lo strumento poligono e definire un punto attivo di forma irregolare facendo clic su ogni punto d'angolo. Fare clic sullo strumento freccia per chiudere la forma.

Una volta selezionato il punto attivo, la finestra di ispezione Punto attivo viene visualizzata al di sotto della finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni sulla finestra di ispezione Punto attivo, vedere "Proprietà dei punti attivi", a pagina 210.

- 5 Nella finestra di ispezione Punto attivo, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file da aprire quando si fa clic sul punto attivo oppure digitare il nome del file nel campo Collegamento.
- 6 Per fare in modo che il documento collegato appaia in una posizione diversa rispetto alla finestra o al frame corrente, inserire un nome di finestra nella casella Destinazione o selezionare un nome di frame dal menu a comparsa. Vedere "Creazione di un collegamento", a pagina 112.
- 7 Nella casella Alt, digitare un testo alternativo da visualizzare per il punto attivo nei browser di solo testo.

Alcuni browser visualizzano questo testo come descrizione comandi quando l'utente tiene fermo il puntatore del mouse sopra il punto attivo.
- 8 Ripetere i punti da 4 a 7 per definire dei punti attivi aggiuntivi nella mappa immagine.

Per selezionare più punti attivi in una mappa immagine:

Con l'immagine selezionata, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sull'altro punto attivo che si desidera selezionare.
- Premere Ctrl+A (Windows) oppure Comando+A (Macintosh).

Quando si copia un'immagine da un documento all'altro, vengono copiati anche i punti attivi associati all'immagine.

Utilizzare i tasti freccia o il mouse per spostare uno o più punti attivi contemporaneamente. In alternativa, scegliere **Elabora > Livelli e punti sensibili** per allineare i punti attivi, per portarli in primo piano o sullo sfondo e per renderli della stessa larghezza e altezza. Se due punti attivi si sovrappongono, il primo dei due ha la priorità.

Proprietà dei punti attivi

Le proprietà illustrate di seguito vengono visualizzate nella finestra di ispezione **Proprietà** quando si seleziona un punto attivo.

Mappa Specifica il nome della mappa immagine. Creare un nome univoco per ciascuna mappa immagine presente nel documento.

Collegamento Specifica il file o l'URL da visualizzare quando l'utente fa clic sul punto attivo. Se si sceglie un file, digitare un percorso che sia relativo al documento corrente. (I nomi di file che iniziano con file:// non sono relativi).

Dest Specifica il frame o la finestra in cui deve essere caricata la pagina collegata. L'opzione **Destinazione** non diventa disponibile fino a quando il punto attivo selezionato non contiene un collegamento.

Nell'elenco appaiono i nomi di tutti i frame presenti nel documento corrente. Se il frame specificato non esiste quando il documento corrente viene aperto in un browser, la pagina collegata viene caricata in una nuova finestra, a cui è assegnato il nome specificato dall'utente. È possibile scegliere anche i seguenti nomi di destinazione riservati:

- **_blank** Carica il file collegato in una nuova finestra del browser senza nome.
- **_parent** Carica il file collegato nel set di frame o nella finestra superiore del frame che contiene il collegamento. Se il frame in cui si trova il collegamento non è nidificato, il file collegato verrà caricato nella finestra del browser a grandezza piena.
- **_self** Carica il file collegato nello stesso set di frame o nella stessa finestra in cui si trova il collegamento. Questo collegamento è implicito e quindi di solito non è necessario specificarlo.
- **_top** Carica il file collegato nella finestra del browser a grandezza piena, eliminando tutti i frame.

Alt Specifica un testo alternativo che deve essere visualizzato al posto dell'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica oppure sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini.

Applicazione di un comportamento ad un'immagine

Ad un'immagine o ad un punto attivo di un'immagine è possibile applicare tutti i comportamenti disponibili. Quando si applica un comportamento ad un punto attivo, Dreamweaver inserisce il codice di origine HTML nel tag AREA. Tre comportamenti sono specificatamente applicabili alle immagini: Pre-carica immagini, Scambia immagine e Ripristino immagini scambiate.

Pre-carica immagini Consente di caricare nella cache del browser le immagini che non appaiono immediatamente nella pagina (ad esempio, quelle che vengono scambiate per mezzo di linee temporali, comportamenti, livelli o JavaScript). In questo modo si evitano inutili attese quando arriva il momento di visualizzare queste immagini. Vedere “Pre-carica immagini”, a pagina 317.

Scambia immagine Sostituisce un'immagine ad un'altra, modificando l'attributo SRC del tag IMG. Questa azione può essere utilizzata per creare oggetti rollover e altri effetti visivi (compreso lo scambio di più immagini per volta). Vedere “Scambia immagine”, a pagina 326.

Ripristino immagini scambiate Ripristina i file di origine precedenti per l'ultima serie di immagini scambiate. Poiché come impostazione predefinita questa azione viene aggiunta automaticamente quando si applica l'azione Scambia immagine, non è necessario selezionarla manualmente. Vedere “Ripristino immagini scambiate”, a pagina 327.

I comportamenti possono essere utilizzati anche per creare dei sistemi di navigazione sofisticati, come le barre di navigazione o i menu di selezione. Vedere “Creazione di una barra di navigazione”, a pagina 122 e “Creazione di un menu di collegamento”, a pagina 120.

CAPITOLO 8

Creazione di tabelle

.....

Le tabelle sono uno strumento di progettazione Web estremamente potente, poiché consentono ai Web designer di disporre dati e immagini sulle pagine HTML mediante l'aggiunta di strutture verticali e orizzontali.

Le tabelle sono costituite da tre elementi fondamentali:

- le righe (la spaziatura orizzontale)
- le colonne (la spaziatura verticale)
- le celle (i contenitori creati dall'intersezione di una riga e di una colonna)

È possibile utilizzare le tabelle per disporre dei dati di tabella, per tracciare delle colonne su una pagina o per disporre il testo e la grafica su una pagina Web. Una volta creata una tabella HTML, è possibile modificarne l'aspetto e la struttura con estrema facilità, ad esempio, aggiungendo del contenuto; aggiungendo, eliminando e unendo righe e colonne; aggiungendo proprietà di colore e allineamento alle tabelle, alle righe e alle colonne e infine copiando o incollando le celle.

Per ottenere effetti di layout particolari, è inoltre possibile inserire una tabella all'interno di un'altra tabella, aggiungendo flessibilità alla struttura.

Dreamweaver consente di convertire facilmente un layout di tabella in un layout di livello, e viceversa. Sia le tabelle che i livelli consentono di controllare il posizionamento degli elementi di pagina, ma i livelli non sono supportati nelle versioni 3.0 e precedenti dei browser. Se per esigenze di progettazione è necessario riposizionare un contenuto, è possibile creare una pagina utilizzando i livelli e successivamente convertire i livelli in una tabella per renderne possibile la visualizzazione nei browser meno recenti. Vedere "Uso dei livelli per la creazione di tabelle", a pagina 247.

Inserimento di una tabella

Per creare una nuova tabella, utilizzare la tavolozza Oggetti o il menu Inserisci.

Per inserire una tabella:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera visualizzare la tabella, quindi fare clic sul pulsante Tabella nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti o scegliere Inserisci > Tabella.
- Trascinare il pulsante Tabella dalla tavolozza Oggetti sulla pagina in corrispondenza del punto di inserimento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci tabella.

2 Nella finestra di dialogo, accettare i valori correnti o digitarne di nuovi.

Nota: la finestra di dialogo Inserisci tabella conserva i valori delle impostazioni della tabella più recenti.

- Nel campo Righe, specificare il numero di righe per la tabella.
- Nel campo Colonne, specificare il numero di colonne per la tabella.
- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella.
- Nel campo La, specificare la larghezza della tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser.
- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Digitare 0 per non visualizzare alcun bordo.

3 Fare clic su OK per creare la tabella.

Per inserire una tabella senza dover prima impostare queste opzioni, disattivare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti nelle preferenze Generali. Vedere "Preferenze", a pagina 71.

Aggiunta del contenuto alla cella di una tabella

Nelle tabelle è possibile inserire del testo o delle immagini e, nel caso delle immagini, impostarne le proprietà.

Per aggiungere del testo ad una tabella:

- 1 Fare clic all'interno della cella in cui si desidera aggiungere il testo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Digitare il testo nella tabella. Le celle si ingrandiscono man mano che viene inserito il testo.
 - Copiare il testo da un altro documento, utilizzando il comando Incolla come testo per mantenere i segni di paragrafo esistenti. Vedere "Aggiunta di testo e inserimento di oggetti", a pagina 86.
- 2 Premere il tasto Tab per passare alla cella successiva o premere Maiusc+Tab per tornare alla cella precedente. Se si preme Tab nell'ultima cella, alla tabella viene automaticamente aggiunta una riga.

Per spostarsi tra le celle è anche possibile usare i tasti freccia.

Per aggiungere un'immagine ad una tabella:

- 1 Fare clic nella cella in cui si desidera aggiungere un'immagine.
- 2 Fare clic sul pulsante Inserisci nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti o scegliere Inserisci > Immagine.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine, selezionare un file di immagine.

Per informazioni sull'impostazione delle proprietà di un'immagine, vedere "Proprietà delle immagini", a pagina 199.

Importazione dei dati di una tabella

I dati creati in altre applicazioni (ad esempio, Microsoft Excel) e salvati in un formato delimitato (cioè separato da tabulazioni, virgole, due punti, punto e virgola o altri delimitatori) possono essere importati in Dreamweaver e riformattati sotto forma di tabella.

Per importare i dati di una tabella:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere File > Importa > Importa dati di tabella.
 - Scegliere Inserisci > Dati di tabella.

In base alla selezione effettuata, viene visualizzata la finestra di dialogo Importa dati di tabella o Inserisci dati di tabella. Ad eccezione dei titoli, queste finestre di dialogo sono identiche.



- 2 Nel campo File di dati, digitare il nome del file da importare.
- 3 Dal menu a comparsa Delimitatore, selezionare il formato di delimitatore corrispondente al formato del documento che si desidera importare.

Selezionando Altro, viene visualizzato un campo alla destra del menu a comparsa. Immettere il delimitatore utilizzato originariamente per separare i dati della tabella.

Nota: se non si seleziona (o specifica) il delimitatore utilizzato al momento del salvataggio del file, il file non verrà importato in modo corretto e non sarà possibile formattare i dati sotto forma di tabella. Un eventuale problema di questo tipo non viene segnalato da alcun messaggio di errore o di avvertimento.

- 4 Per Larghezza tabella, selezionare una delle opzioni seguenti:
 - Selezionare Adatta ai dati per creare una tabella la cui larghezza viene adattata in base alla stringa di testo più lunga di ciascuna colonna della tabella.
 - Selezionare Imposta per specificare una larghezza di tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser.

5 Selezionare le opzioni di formattazione della tabella:

- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella.
- Nel campo Formatta riga superiore, selezionare una delle quattro opzioni seguenti: Nessuna formattazione, Grassetto, Corsivo o Grassetto corsivo.
- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Digitare 0 per non visualizzare alcun bordo.

6 Fare clic su OK.

Selezione degli elementi di una tabella

Con un'unica operazione è possibile selezionare un'intera tabella, una riga, una colonna o una serie di celle consecutive. Dopo aver selezionato la tabella o le celle desiderate, è possibile:

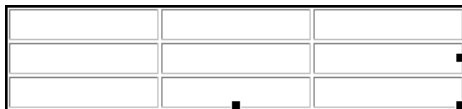
- Modificare l'aspetto delle celle selezionate o del testo in esse contenuto. Vedere "Formattazione di una tabella", a pagina 219.
- Copiare e incollare le celle adiacenti. Vedere "Copiare e incollare celle", a pagina 224.

Inoltre, è possibile selezionare più celle non adiacenti e modificarne le proprietà, ma non copiare o incollare selezioni di celle non adiacenti.

Per selezionare l'intera tabella, effettuare una delle seguenti operazioni:

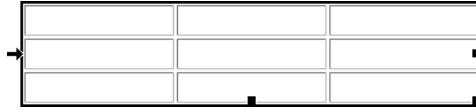
- Fare clic nell'angolo superiore sinistro della tabella o in un punto qualunque sul suo lato inferiore o destro.
- Fare clic nella tabella e scegliere **Elabora > Tabella > Seleziona tabella**.
- Fare clic nella tabella e scegliere **Modifica > Seleziona tutto**.
- Spostare il punto di inserimento in una posizione qualsiasi all'interno della tabella e selezionare il tag `<table>` nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.

Quando la tabella è selezionata, intorno al relativo bordo vengono visualizzate delle maniglie di selezione.



Per selezionare delle righe o delle colonne, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Posizionare il punto di inserimento sul margine sinistro di una riga o sul margine superiore di una colonna. Quando appare la freccia di selezione, fare clic.



- Fare clic su una cella e trascinare il mouse in senso orizzontale o verso il basso per selezionare più righe o colonne.

Per selezionare una o più celle, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic in una cella e trascinare il mouse in senso orizzontale o verso il basso fino ad un'altra cella.
- Fare clic in una cella, quindi fare clic su un'altra cella tenendo premuto il tasto Maiusc. Vengono selezionate tutte le celle all'interno della regione rettangolare.



Per selezionare delle celle non adiacenti, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare clic nella tabella per aggiungere celle, righe o colonne alla selezione.
- Selezionare più celle all'interno della tabella, quindi, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare clic sulle righe, sulle colonne o sulle celle per deselectionare le singole celle.

Formattazione di una tabella

È possibile cambiare l'aspetto delle tabelle impostando le proprietà della tabella e delle celle oppure applicando una formattazione predefinita alla tabella. Per ulteriori informazioni, vedere “Proprietà delle tabelle”, a pagina 220, “Proprietà di colonne, righe e celle”, a pagina 222 e “Formattazione di una tabella con un layout preimpostato”, a pagina 223.

Per formattare il testo contenuto nelle tabelle, è possibile applicare la formattazione al testo selezionato oppure utilizzare gli stili. Vedere “Formattazione del testo”, a pagina 175.

Tag delle tabelle

Quando si formatta una tabella nella finestra del documento, è possibile definire le proprietà dell'intera tabella oppure di singole righe, colonne o celle. Quando una proprietà, ad esempio il colore di sfondo o l'allineamento, viene impostata in un modo per l'intera tabella e in un altro modo per singole celle, è importante comprendere come Dreamweaver interpreta il codice di origine HTML.

Quando la stessa proprietà viene impostata più di una volta nella stessa tabella, essa viene interpretata nel modo seguente: la formattazione delle celle, specificata nel tag TD, ha la precedenza sulla formattazione delle righe (il tag TR), che a sua volta ha la precedenza sulla formattazione della tabella (il tag TABLE). Di conseguenza, se si specifica prima un colore di sfondo blu per una singola cella e poi il giallo per l'intera tabella, la cella blu non diventa gialla perché il tag TD ha la precedenza sul tag TABLE.

Nell'esempio seguente, il tag TABLE imposta il colore di sfondo giallo (#FFFF99) per l'intera tabella, il primo tag TR applica il verde (#33FF66) a quelle celle e il secondo tag TD applica il blu (#333399) alla cella centrale superiore. I tag TR e TD della riga inferiore non sono stati modificati, di conseguenza le relative celle avranno il colore impostato per la tabella, cioè il giallo.

```
<TABLE BORDER="1" WIDTH="75%" BGCOLOR="#FFFF99">
  <TR BGCOLOR="#33FF66">
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD BGCOLOR="#333399">&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
    <TD>&nbsp;</TD>
  </TR>
</TABLE>
```

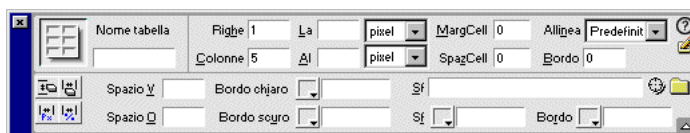
Proprietà delle tabelle

Quando è selezionata una tabella, la finestra di ispezione Proprietà ne mostra le proprietà.

È anche possibile utilizzare il comando Formatta tabella per applicare rapidamente un layout preimpostato ad una tabella selezionata. Vedere “Formattazione di una tabella con un layout preimpostato”, a pagina 223.

Per impostare le proprietà di una tabella:

- 1 Selezionare la tabella.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.



Per assegnare un nome alla tabella:

- Nel campo Nome tabella, digitare un nome per la tabella.

Per selezionare le opzioni di layout di una tabella:

- Nei campi Righe e Colonne, specificare il numero di righe e colonne desiderate per la tabella.
- Nei campi La e Al, specificare la larghezza e l'altezza della tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser. In genere, non è necessario impostare l'altezza.
- Utilizzare il campo Allinea per specificare in che modo una tabella viene allineata agli altri elementi dello stesso paragrafo, come il testo o le immagini. Le opzioni Allinea a sinistra e Allinea a destra allineano la tabella rispettivamente a sinistra e a destra degli altri elementi, mentre Allinea al centro centra la tabella. Una tabella può essere allineata a sinistra, allineata a destra e centrata rispetto agli altri elementi della pagina oppure ad essa può essere applicato l'allineamento predefinito del browser.
- Nei campi Spazio V e Spazio O, specificare i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra della tabella.
- Utilizzare i pulsanti Annulla altezza celle e Annulla larghezza celle per eliminare dalla tabella rispettivamente tutti i valori di altezza delle righe e di larghezza delle colonne.

- Utilizzare il pulsante Converti larghezza celle in pixel per convertire la larghezza della tabella da percentuale della finestra del browser alla larghezza corrente in pixel,
- Viceversa, per convertire una larghezza espressa in pixel in una percentuale della finestra del browser, selezionare Converti larghezza celle in percentuali.

Per impostare il layout delle celle, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella.

Quando non si assegnano valori specifici alle opzioni SpazCell e MargCell, la tabella viene visualizzata sia in Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer che in Dreamweaver come se le due opzioni fossero impostate rispettivamente su 2 e su 1.

Per impostare i bordi di una tabella, scegliere una delle opzioni seguenti:

- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Nella maggior parte dei browser, il bordo viene visualizzato con una linea tridimensionale.

Se la tabella viene utilizzata per impostare il layout della pagina, specificare 0 per questa opzione. Per poter visualizzare i bordi delle celle e della tabella quando l'opzione Bordo è impostata su 0, scegliere Visualizza > Bordi delle tabelle.

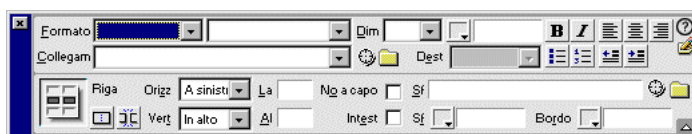
- Utilizzare i campi Bordo chiaro e Bordo scuro per impostare rispettivamente gli effetti evidenziazione e ombreggiatura, in modo da dare al bordo un aspetto tridimensionale. Per ritornare alle sfumature di grigio predefinite, cancellare i valori da questi campi e lasciarli vuoti.
- Utilizzare il campo Bordo per selezionare un colore per il bordo dell'intera tabella.
- Utilizzare le opzioni Sf per selezionare l'immagine o il colore di sfondo per la tabella.

Proprietà di colonne, righe e celle

Selezionare una combinazione qualunque di celle e utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per cambiare l'aspetto di singole celle, righe o colonne. Per informazioni sulle singole selezioni, vedere “Selezione degli elementi di una tabella”, a pagina 217. Per formattare l'intera tabella, vedere “Proprietà delle tabelle”, a pagina 220.

Per formattare una riga, una colonna o una cella:

- 1 Selezionare una combinazione qualunque di celle all'interno di una tabella.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà della selezione, scegliere Finestra > Proprietà e fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione.



- 3 Impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
- Utilizzare il menu a comparsa Orizz per impostare l'allineamento orizzontale del contenuto di una cella, di una colonna o di una riga. È possibile allineare il contenuto alla sinistra, alla destra o al centro oppure in base all'impostazione predefinita del browser (generalmente, a sinistra per le celle normali e al centro per le celle delle intestazioni).
 - Utilizzare il menu a comparsa Vert per impostare l'allineamento verticale del contenuto di una cella, di una colonna o di una riga. Il contenuto può essere allineato alla linea di base, in alto, al centro, in basso o in base all'impostazione predefinita del browser (generalmente, al centro).
 - Nei campi La e Al, specificare la larghezza e l'altezza in pixel delle celle selezionate. Per usare delle percentuali, inserire il simbolo di percentuale (%) dopo il valore.
 - Per impostare un'immagine di sfondo per una cella, una colonna o una riga, utilizzare il campo Sf superiore. Fare clic sull'icona della cartella per individuare un'immagine oppure specificarne il percorso, digitandolo o selezionandolo mediante l'icona Scegli file.
 - Per impostare un colore di sfondo per una cella, una colonna o una riga, utilizzare il campo Sf inferiore. È possibile scegliere un colore dalla tavolozza dei colori oppure digitarne il codice esadecimale.
 - Per impostare il colore del bordo delle celle, utilizzare l'opzione Bordo.

4 Scegliere le opzioni di layout desiderate tra quelle descritte di seguito:

- Fare clic sul pulsante Unisci celle per combinare le celle, le righe o le colonne selezionate e creare un'unica cella. Vedere "Divisione e unione di celle", a pagina 229.
- Fare clic sul pulsante Dividi cella per dividere in due una cella. Vedere "Divisione e unione di celle", a pagina 229.
- Selezionare No a capo per impedire il ritorno a capo. In questo modo le celle si allargano in modo da contenere tutti i dati digitati o incollati in una cella. (Normalmente, le celle si espandono orizzontalmente in modo da contenere la parola più lunga, quindi si espandono verticalmente per contenere tutto il testo.)
- Selezionare Intest per formattare le celle o le righe selezionate sotto forma di intestazione di tabella. Come impostazione predefinita, il contenuto delle celle di intestazione di una tabella è in grassetto e centrato.

Formattazione di una tabella con un layout preimpostato

È possibile utilizzare il comando Formatta tabella per applicare rapidamente un layout preimpostato ad una tabella e successivamente selezionare delle opzioni per personalizzare ulteriormente il layout.

Per utilizzare un layout preimpostato:

- 1** Selezionare la tabella e scegliere Comandi > Formatta tabella.
- 2** Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un tipo di layout dall'elenco situato sulla sinistra. La tabella di esempio all'interno della finestra viene aggiornata istantaneamente in modo da mostrare il risultato delle varie opzioni di layout.
- 3** Per personalizzare ulteriormente il layout della tabella, impostare le opzioni Colori righe, Riga superiore e Colonna sinistra.
- 4** Per modificare lo spessore del bordo, inserire un valore nella casella Bordo (digitare 0 per non visualizzare alcun bordo).
- 5** Per applicare il layout alle celle della tabella (tag TD) anziché alle righe (tag TR), selezionare l'opzione Applica tutti gli attributi ai tag TD invece che ai tag TR.

Le opzioni di formattazione applicate alle celle hanno la precedenza su quelle impostate per le righe della tabella. Tuttavia, applicando la formattazione alle righe della tabella, si ottiene un codice di origine HTML più chiaro e conciso. Vedere "Formattazione di una tabella", a pagina 219.
- 6** Per formattare la tabella con il layout selezionato, fare clic su Applica o OK.

Copiare e incollare celle

È possibile copiare e incollare più celle di tabella contemporaneamente, mantenendone la formattazione, oppure copiare e incollare solo il contenuto delle celle.

Le celle possono essere incollate in corrispondenza del punto di inserimento oppure al posto di una selezione all'interno di una tabella esistente. Per incollare più celle di tabella, il contenuto degli Appunti deve essere compatibile con la struttura della tabella di destinazione o della selezione all'interno della tabella in cui si desidera incollare le celle.

Per tagliare o copiare le celle di una tabella:

- 1 Selezionare una o più celle all'interno della tabella.

Le celle devono formare un'area rettangolare. (Vedere "Selezione degli elementi di una tabella", a pagina 217.)

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selezione corretta: queste celle possono essere copiate o tagliate.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

Selezione non corretta: queste celle non possono essere copiate o tagliate.

- 2 Copiare o tagliare le celle mediante i comandi del menu Modifica.

Se si seleziona un'intera riga o colonna, questa viene eliminata dalla tabella quando si sceglie Modifica > Taglia.

Per incollare delle celle di tabella:

1 Scegliere la destinazione delle celle.

- Per incollare una cella prima o sopra una cella particolare, fare clic su quest'ultima.
- Per creare una nuova tabella con le celle incollate, fare clic nel punto in cui si desidera visualizzare la tabella (a condizione di non fare clic all'interno di un'altra tabella).

2 Scegliere Modifica > Incolla.

Se si incollano intere righe o colonne in una tabella esistente, queste vengono aggiunte alla tabella. Se si incolla una singola cella, il suo contenuto sostituisce quello della cella selezionata nella tabella, a condizione che il contenuto degli Appunti sia compatibile con essa. Se l'operazione viene effettuata al di fuori di una tabella, le righe, colonne o celle vengono utilizzate per definire una nuova tabella.

Per eliminare il contenuto di una o più celle senza alterarle:

1 Selezionare una o più celle.

2 Scegliere Modifica > Elimina o premere il tasto Canc.

Nota: se si selezionano tutte le celle in una riga o in una colonna, viene eliminata l'intera riga o colonna, non solo il suo contenuto.

Per copiare e incollare il contenuto di una o più celle:

1 Selezionare il testo e scegliere Modifica > Copia solo il testo.

Negli Appunti viene copiato solo il testo delle celle selezionate.

2 Fare clic in una singola cella o in qualunque altro punto della finestra del documento e scegliere Modifica > Incolla come testo.

Non è possibile incollare il testo copiato su più colonne.

Ridimensionamento di tabelle e celle

È possibile cambiare le dimensioni di un'intera tabella oppure di righe e colonne singole. Quando si ridimensiona un'intera tabella, variano proporzionalmente le dimensioni di tutte le celle.

Per ridimensionare una tabella:

- 1 Selezionare la tabella.
- 2 Trascinare una delle maniglie di selezione per ridimensionare la tabella nella direzione corrispondente (le maniglie d'angolo consentono di modificare due dimensioni).

Per cambiare le dimensioni di una riga o di una colonna, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per cambiare l'altezza di una riga, trascinare il bordo inferiore della riga.
- Per cambiare la larghezza di una colonna, trascinare il bordo destro della colonna.

Modifica della larghezza delle colonne

La finestra di ispezione Proprietà offre tre modi diversi per specificare la larghezza di una colonna.

Per impostare la larghezza di una colonna:

- 1 Fare clic in una cella qualunque della colonna desiderata, oppure selezionare la colonna.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel campo La, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Inserire un valore numerico per impostare la larghezza della colonna in base ad un numero di pixel specifico.
 - Inserire un valore numerico seguito dal simbolo di percentuale (%) per impostare la larghezza della colonna in base ad una percentuale della larghezza totale della tabella.
 - Lasciare vuoto il campo (impostazione di default) per fare in modo che venga automaticamente applicata la larghezza appropriata in base al contenuto della cella e alla larghezza delle altre colonne. Generalmente, lo spazio viene suddiviso utilizzando come criterio la riga più lunga o l'immagine più larga. È per questo motivo che una singola colonna talvolta diventa molto più larga delle altre quando viene riempita con un contenuto.

Annullamento della larghezza delle colonne e dell'altezza delle righe

Il metodo più semplice per impostare la larghezza delle colonne e l'altezza delle righe consiste nel trascinare i bordi della tabella. In questo modo, vengono impostati automaticamente i valori specifici di tutte le righe e le colonne, in pixel o in percentuale rispetto alle dimensioni correnti della tabella, a seconda di come è stata specificata la larghezza di quest'ultima.

Se non si riesce ad ottenere il risultato desiderato trascinando i bordi della tabella, è possibile annullare la larghezza delle colonne e ricominciare da capo.

Per cambiare i valori di larghezza e altezza, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare la tabella, quindi scegliere **Elabora > Tabella** e scegliere **Annulla altezza celle** o **Annulla larghezza celle**.
- Scegliere **Finestra > HTML** e modificare i valori di larghezza e altezza direttamente nella finestra di ispezione **Origine HTML**.
- Nella finestra di ispezione **Proprietà**, inserire i valori specifici di larghezza e altezza nelle caselle **La** e **Al**.

Aggiunta ed eliminazione di righe e colonne

Per aggiungere o eliminare righe e colonne da una tabella, utilizzare i comandi del sottomenu **Elabora > Tabella** o del menu di scelta rapida.

Per aggiungere righe o colonne:

- 1 Fare clic in una cella nel punto in cui si desidera inserire una nuova riga o colonna.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere una riga, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci riga** oppure scegliere **Tabella > Inserisci riga** dal menu di scelta rapida.
 - Per aggiungere una colonna, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci colonna** oppure scegliere **Tabella > Inserisci colonna** dal menu di scelta rapida.
 - Per aggiungere sia righe che colonne, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci righe o colonne** oppure scegliere **Tabella > Inserisci righe o colonne** dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il numero di righe o colonne da aggiungere e specificare se le nuove righe o colonne devono apparire prima o dopo la riga o colonna selezionata.
- 4 Fare clic su **OK**.

Per eliminare una riga o una colonna:

- 1 Fare clic in una cella all'interno della riga o colonna da eliminare.
- 2 Scegliere una delle seguenti opzioni:
 - Per eliminare una riga, scegliere **Elabora > Tabella > Elimina riga** oppure scegliere **Tabella > Elimina riga** dal menu di scelta rapida.
 - Per eliminare una colonna, scegliere **Elabora > Tabella > Elimina colonna** oppure scegliere **Tabella > Elimina colonna** dal menu di scelta rapida.

Per aggiungere o eliminare righe o colonne sui lati inferiore e destro di una tabella:

- 1 Selezionare l'intera tabella facendo clic nell'angolo superiore sinistro della tabella oppure facendo clic all'interno della tabella e scegliendo **Elabora > Tabella > Seleziona tabella**.
- 2 Nella finestra di ispezione **Proprietà**, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere delle righe, aumentare il numero di righe o colonne.
 - Per eliminare delle righe, diminuire il numero di righe o colonne.

Le righe vengono aggiunte o eliminate a partire dal lato inferiore della tabella, le colonne a partire dal lato destro. È importante tenere presente che, se vengono eliminate righe o colonne che contengono dati, non viene visualizzato alcun messaggio di avvertimento.

Nidificazione di tabelle

Una tabella nidificata è una tabella all'interno di una tabella. È possibile configurare una tabella nidificata come qualunque altra tabella, con l'unica limitazione che la tabella nidificata non deve superare la larghezza della cella che la contiene.

Per nidificare una tabella all'interno di una cella di tabella:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic nella cella di destinazione della tabella, quindi scegliere Inserisci > Tabella.
 - Fare clic nella cella di destinazione della tabella, quindi fare clic sul pulsante Tabella nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti.
 - Trascinare il pulsante Tabella dal pannello Comuni della tavolozza Oggetti alla cella di destinazione della tabella.
- 2 Specificare le proprietà della tabella nella finestra di dialogo Inserisci tabella, quindi fare clic su OK.

Divisione e unione di celle

Per dividere o unire tra loro delle celle, usare la finestra di ispezione Proprietà o i comandi del sottomenu **Elabora > Tabella**. È possibile unire un numero qualsiasi di celle adiacenti (a condizione che la selezione abbia forma rettangolare) in modo da creare una singola cella che occupi più righe o colonne. Una cella, a sua volta, può essere divisa in un numero qualsiasi di righe o colonne, indipendentemente dal fatto che sia stata o meno unita in precedenza. Quando si effettuano queste operazioni, la tabella viene ristrutturata automaticamente (con l'aggiunta dei necessari attributi COLSPAN o ROWSPAN) in modo da ottenere la disposizione specificata.

Nell'illustrazione seguente, le celle al centro delle prime due righe sono state unite in modo da occupare due righe.

Per unire due o più celle di una tabella:

- 1 Selezionare le celle da unire.

Le celle selezionate devono essere adiacenti e disposte in forma di rettangolo.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Questa selezione è di forma rettangolare, quindi le celle possono essere unite.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

Se la selezione non è di forma rettangolare, le celle non possono essere unite

- 2 Scegliere **Elabora > Tabella > Unisci celle** oppure fare clic sul pulsante **Unisci celle** nella finestra di ispezione **Proprietà**.

I dati contenuti nelle singole celle vengono spostati tutti nella singola cella risultante dall'unione, alla quale vengono applicate le proprietà della prima cella selezionata.

Per dividere una cella unita:

- 1 Fare clic nella cella o selezionarla.
- 2 Scegliere **Elabora > Tabella > Dividi cella** oppure fare clic sul pulsante **Dividi cella** nella finestra di ispezione **Proprietà**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Dividi cella**, specificare se la cella deve essere divisa in righe o colonne e inserire il numero di righe o colonne desiderato.

Ordinamento di una tabella

Una tabella può essere ordinata in modo semplice in base al contenuto di un'unica colonna, oppure in modo più complesso utilizzando come criterio il contenuto di due colonne.

Non è possibile ordinare le tabelle che contengono gli attributi COLSPAN o ROWSPAN, ovvero le tabelle che contengono celle unite. (Per ulteriori dettagli sull'unione delle celle, vedere "Divisione e unione di celle", a pagina 229.)

Per ordinare una tabella:

- 1 Selezionare la tabella e scegliere Comandi > Ordina tabella.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
 - Specificare la colonna da ordinare nel menu a comparsa Ordina per.
 - Nel sottostante campo Ordine, specificare se l'ordine deve essere alfabetico o numerico.

L'impostazione di questa opzione è particolarmente importante quando una colonna contiene valori numerici. Se si seleziona l'ordine alfabetico per una colonna contenente numeri ad una e due cifre, l'ordine non rispetterà la sequenza numerica (ad esempio, sarà 1, 10, 2, 20, 3, 30 anziché 1, 2, 3, 10, 20, 30).
 - Selezionare Ascendente (da A a Z o dall'alto in basso) o Discendente (da Z ad A o dal basso in alto).
- 3 Per utilizzare un'altra colonna come criterio di ordinamento secondario, specificare le opzioni di ordinamento nel menu a comparsa Poi per.
- 4 Per ordinare la tabella a partire dalla prima riga, selezionare l'opzione Includi la prima riga nell'ordinamento. Se invece la prima riga non deve essere spostata, lasciare deselezionata questa opzione.
- 5 Fare clic su Applica o su OK per eseguire l'ordinamento della tabella.

Esportazione dei dati di una tabella

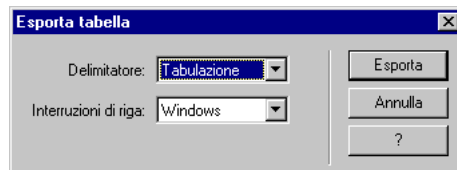
Per esportare i dati di una tabella creata in Dreamweaver, è necessario salvarli in un formato che accetti i dati delimitati. I separatori di delimitazione utilizzabili sono la virgola, i due punti, il punto e virgola o lo spazio.

Non è possibile selezionare porzioni di una tabella: quando si esporta una tabella, essa viene esportata per intero. Se sono necessari solo alcuni dati specifici (ad esempio, le prime sei righe o le prime sei colonne), è opportuno creare una nuova tabella, copiarvi le informazioni desiderate ed esportarla.

Per esportare una tabella:

- 1 Posizionare il punto di inserimento in una cella qualunque della tabella da esportare.
- 2 Scegliere File > Esporta > Esporta tabella.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta tabella.



- 3 Nel menu a comparsa Delimitatore, selezionare un valore per il delimitatore dei dati della tabella.
- 4 Nel menu a comparsa Interruzioni di riga, selezionare le interruzioni di riga del sistema operativo per cui si sta esportando il file: Windows, Macintosh o MS-DOS.
- 5 Fare clic su Esporta.
- 6 Nella finestra di dialogo visualizzata, digitare il nome da assegnare al file e fare clic su Salva.

CAPITOLO 9

Livelli

.....

Un livello è un contenitore di elementi HTML, solitamente delimitato dai tag `DIV` o `SPAN`, che è possibile posizionare in un punto qualunque della pagina. I livelli possono contenere testo, immagini, moduli, oggetti plugin e persino altri livelli: tutto ciò che può essere incluso nel corpo di un documento HTML può anche essere inserito in un livello.

I livelli offrono ai Web designer il controllo completo della disposizione precisa degli elementi. Sistemando gli elementi della pagina sui livelli, è possibile rilevare eventuali sovrapposizioni o problemi di posizionamento e visualizzazione degli oggetti. Inoltre, è possibile utilizzare una linea temporale per spostare contemporaneamente più livelli sullo schermo.

Dreamweaver prevede due diversi formati di livelli, che consentono di disporre il contenuto su una pagina: i livelli CSS e i livelli Netscape.

- I livelli CSS (noti anche come “elementi CSS-P”) posizionano il contenuto sulla pagina mediante i tag `DIV` e `SPAN`. Le proprietà dei livelli CSS sono definite dal World Wide Web Consortium nel documento Positioning HTML Elements with Cascading Style Sheets (Posizionamento degli elementi HTML mediante gli stili CSS).
- I livelli Netscape posizionano il contenuto sulla pagina mediante i tag `LAYER` e `ILAYER` di Netscape. Le proprietà dei livelli Netscape sono definite dal formato di livello proprietario di Netscape.

Sia Microsoft Internet Explorer 4.0 che Netscape Navigator 4.0 supportano i livelli creati con i tag `DIV` e `SPAN`, mentre solo Navigator supporta i livelli creati con i tag `LAYER` e `ILAYER`. Le versioni precedenti di entrambi i browser consentono di visualizzare il contenuto di un livello, ma non sono in grado di posizionarlo.

Le proprietà di posizionamento sono Sinistra e Destra (le coordinate x e y , rispettivamente), Ordine (l'ordine di sovrapposizione o *z-index*) e Visibilità. Dreamweaver consente di definire il posizionamento degli elementi con i tag DIV, SPAN, LAYER e ILayer. Vedere “Preferenze Livelli”, a pagina 237.

Creazione di un livello

I livelli possono essere creati mediante le tecniche di inserimento, trascinamento della selezione o disegno. Dopo aver creato un livello, è possibile utilizzare la tavolozza Livelli per selezionarlo, nidificarlo in un altro livello o cambiarne l'ordine di sovrapposizione. Vedere “Tavolozza Livelli”, a pagina 235.

Le proprietà predefinite dei livelli (tag, visibilità, altezza e larghezza, ecc.) vengono specificate nelle preferenze Livelli. Per cambiare le impostazioni predefinite, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli. Vedere “Preferenze Livelli”, a pagina 237.

Come impostazione predefinita, in Dreamweaver i livelli vengono creati con il tag DIV e mediante il posizionamento del codice del livello in corrispondenza del punto di inserimento, quando un livello viene disegnato, all'inizio della pagina subito dopo il tag BODY. Se si crea un livello nidificato, il codice viene inserito all'interno del tag che definisce il livello superiore.

Se, quando si creano dei livelli, si desidera impedire che essi si sovrappongano, attivare l'opzione Impedisci sovrapposizioni nella tavolozza Livelli oppure scegliere Visualizza > Impedisci livelli sovrapposti. Vedere “Impedire la sovrapposizione dei livelli”, a pagina 249.

Per creare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per inserire un livello, spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata della finestra del documento, quindi scegliere Inserisci > Livello.
- Per trascinare e rilasciare un livello, trascinare il pulsante Livello dalla tavolozza Oggetti alla finestra del documento.
- Per disegnare un livello, fare clic sul pulsante Livello nella tavolozza Oggetti, quindi, nella finestra del documento, trascinare per disegnare un livello.
- Per disegnare una serie di livelli, fare clic sul pulsante Livello nella tavolozza Oggetti, tenere premuto il tasto Maiusc e disegnare un livello nella finestra del documento. È possibile continuare a tracciare nuovi livelli fintanto che non si rilascia il tasto Maiusc.

Per ogni livello creato, nella parte superiore sinistra della finestra del documento viene visualizzato un indicatore di livello. Gli indicatori di livello vengono visualizzati in altri punti della pagina se si aggiungono livelli dopo aver aggiunto dei salti di paragrafo nella finestra del documento.

Se gli indicatori non sono visibili, scegliere Visualizza > Elementi invisibili. Vedere “Preferenze Elementi invisibili”, a pagina 90. Quando si visualizzano gli elementi invisibili, gli altri elementi della pagina possono cambiare di posizione. Gli elementi invisibili sono visualizzati solo nella finestra del documento: quando la pagina viene aperta in un browser, gli altri elementi appaiono nelle posizioni corrette.

Tavolozza Livelli

La tavolozza Livelli è una mappa visiva dei livelli contenuti nel documento.

Scegliere

Finestra > Livelli oppure premere F11 per aprire la tavolozza Livelli. I nomi dei livelli appaiono in un elenco, con il primo livello creato visualizzato per ultimo e il livello più recente visualizzato per primo. I nomi dei livelli nidificati appaiono collegati ai rispettivi livelli superiori. Per visualizzarli o nasconderli, fare clic sul segno più o sul segno meno, a seconda dei casi.

La tavolozza Livelli può essere utilizzata per impedire le sovrapposizioni, cambiare la visibilità dei livelli, nidificare o impilare i livelli e selezionarli.

- Per nidificare un livello all'interno di un altro livello, vedere “Nidificazione di livelli”, a pagina 235.
- Per selezionare uno o più livelli, vedere “Modifica di un livello”, a pagina 241.
- Per cambiare l'ordine di sovrapposizione di un livello, vedere “Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli”, a pagina 246.
- Per cambiare la visibilità di un livello, vedere “Modifica della visibilità dei livelli”, a pagina 246.
- Per impedire la sovrapposizione di più livelli, vedere “Impedire la sovrapposizione dei livelli”, a pagina 249.

Nidificazione di livelli

Un livello nidificato è un livello creato all'interno di un altro livello. Per creare dei livelli nidificati, è possibile utilizzare la tavolozza Livelli oppure le normali tecniche di inserimento, trascinamento della selezione o disegno.

La nidificazione consente di raggruppare più livelli. Un livello nidificato si sposta insieme al livello superiore e ne “eredita” le caratteristiche di visibilità. I livelli di Netscape creati con i tag LAYER e ILAYER si espandono in modo da includere la larghezza e l'altezza del livello inferiore.

L'esempio seguente mostra il codice HTML di un livello nidificato:

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px; z-index:1;">  
Contenuto all'interno del livello superiore.  
  <div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px; z-index:1;">  
Contenuto all'interno del livello nidificato.  
</div>  
</div>
```

Quando si disegnano dei livelli, è opportuno utilizzare le preferenze Livelli per creare forzatamente un livello all'interno di un altro, in modo da ottenere un livello nidificato. Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli, quindi selezionare la casella di controllo Nidificazione. Vedere "Preferenze Livelli", a pagina 237.

Per creare un livello nidificato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per inserire un livello nidificato, collocare il punto di inserimento all'interno di un livello e scegliere Inserisci > Livello.
- Per trascinare e rilasciare un livello nidificato, trascinare il pulsante Livello dalla tavolozza Oggetti, quindi rilasciarlo all'interno di un livello esistente.
- Per disegnare un livello nidificato, fare clic sul pulsante Livello nella tavolozza Oggetti, quindi, all'interno di un livello esistente, trascinare per disegnare il livello nidificato. Se l'opzione Nidificazione è disattivata nelle preferenze Livelli, premere il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si traccia il livello all'interno di un livello esistente.

Per creare un livello nidificato mediante la tavolozza Livelli:

- 1 Scegliere Finestra > Livelli oppure premere F11 per aprire la tavolozza Livelli.
- 2 Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), selezionare un livello nella tavolozza, quindi trascinarlo sopra il livello di destinazione.
- 3 Quando viene visualizzata una casella intorno al nome del livello di destinazione, rilasciare il pulsante del mouse.

Preferenze Livelli

Le preferenze Livelli consentono di definire le impostazioni predefinite dei nuovi livelli creati. Per modificare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli.

Tag Determina il tag predefinito utilizzato per definire il livello. I tag SPAN e DIV creano i livelli CSS, mentre i tag LAYER e ILayer creano i livelli Netscape.

Visibilità Determina se, come impostazione predefinita, i livelli sono visibili o meno.

Larghezza e Altezza Impostano la larghezza e l'altezza predefinite dei livelli creati con il comando Inserisci > Livello.

Colore sfondo Specifica il colore predefinito dello sfondo.

Immagine di sfondo Specifica l'immagine di sfondo predefinita.

Nidificazione Quando questa opzione è selezionata, un livello disegnato all'interno del contorno di un altro livello viene impostato come livello nidificato. Per cambiare temporaneamente questa impostazione mentre si traccia un livello, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Compatibilità con Netscape 4 Inserisce il codice JavaScript nella sezione HEAD di un documento e determina il modo in cui i livelli CSS di Netscape vengono ridimensionati nei browser. Il codice JavaScript può essere aggiunto o eliminato scegliendo Comandi > Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape.

Proprietà dei livelli

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per specificare il nome, la posizione e altre impostazioni di un livello. Per visualizzare tutte le proprietà descritte di seguito, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione.

ID livello Consente di specificare il nome usato per identificare il livello nella tavolozza Livelli e negli script. Inserire un nome nella casella senza etichetta visualizzata sulla sinistra della finestra di ispezione Proprietà. Utilizzare solo caratteri alfanumerici standard ed evitare di digitare caratteri speciali (spazi, trattini, barre, punti, ecc.).

Sup e Sin Specificano la posizione del livello rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina o del livello superiore.

La e Al Impostano la larghezza e l'altezza del livello. Se il contenuto del livello supera le dimensioni specificate, questi valori vengono ignorati.

Per i livelli CSS, l'unità di misura predefinita per la posizione e le dimensioni è il pixel (px). È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm). L'impostazione Riversamento controlla il modo in cui vengono gestiti i livelli CSS quando il contenuto supera le dimensioni del livello.

Ordine Determina l'ordine di sovrapposizione del livello. I livelli con i valori più alti appaiono sopra quelli con i valori più bassi. I valori possono essere positivi o negativi. È tuttavia più facile cambiare l'ordine di sovrapposizione dei livelli utilizzando la tavolozza Livelli anziché inserendo dei valori di sovrapposizione specifici. Vedere “Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli”, a pagina 246.

I livelli Netscape (quelli creati con i tag LAYER o ILAYER) possono essere sovrapposti anche agli altri livelli presenti sulla pagina. Quando si seleziona un livello Netscape, nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà appaiono due opzioni aggiuntive. Utilizzare l'opzione A/B per selezionare un ordine di sovrapposizione relativo, quindi scegliere il nome di un altro livello dal menu a comparsa situato sulla destra. (A specifica un livello sopra quello corrente; B specifica un livello sotto quello corrente.)

Vis Determina la condizione di visualizzazione iniziale del livello. Per controllare la visibilità e visualizzare in modo dinamico il contenuto di un livello, usare un linguaggio di script, come JavaScript. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Predefinita:** non specifica un'impostazione di visibilità. Nella maggior parte dei browser, questa impostazione viene considerata uguale a Come superiore.
- **Come superiore:** viene utilizzata la proprietà di visibilità del livello superiore.
- **Visibile:** visualizza il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore.
- **Nascosta:** nasconde il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore. I livelli nascosti creati con i tag LAYER e ILAYER occupano uno spazio uguale a quello che coprirebbero se fossero visibili.

Imm sfondo Specifica l'immagine di sfondo del livello. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare un file oppure digitare il percorso dell'immagine nel campo di testo.

Col sfondo Specifica il colore di sfondo del livello. Per ottenere uno sfondo trasparente, lasciare vuota questa opzione.

Tag Determina il tipo di livello: CSS o Netscape. I tag SPAN e DIV creano i livelli CSS, mentre i tag LAYER e ILAYER creano i livelli Netscape.

Riversam (solo per i livelli CSS) Specifica come viene trattato un livello quando il contenuto ne supera le dimensioni. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Visibile:** le dimensioni del livello vengono aumentate verso il basso e verso destra in modo da rendere visibile tutto il contenuto. Il livello viene espanso verso il basso e verso destra.
- **Nascosto:** le dimensioni del livello rimangono invariate e la parte di contenuto in eccesso viene ritagliata. Non vengono visualizzate barre di scorrimento.
- **Scorrevole:** al livello vengono aggiunte delle barre di scorrimento, indipendentemente dal fatto che le dimensioni del contenuto siano superiori o meno a quelle del livello. Il fatto che siano sempre disponibili delle barre di scorrimento evita la confusione derivante dall'apparire e scomparire delle barre di scorrimento in un ambiente dinamico. Questa opzione funziona solo nei browser che supportano le barre di scorrimento.
- **Automatico:** le barre di scorrimento appaiono solo quando il contenuto supera le dimensioni del livello.

Ritaglio Definisce l'area visibile del livello. Specificare dei valori che rappresentino la distanza in pixel dai bordi del livello. Le impostazioni Sup (superiore) e Sin (sinistra) sono relative al livello, non alla pagina.

Sin, alto e PagX, PagY (solo per i livelli Netscape) Consentono di posizionare un livello in relazione al livello superiore. L'opzione Sin, alto posiziona il livello rispetto all'angolo superiore sinistro del livello superiore, mentre l'opzione PagX, PagY lo colloca in una posizione assoluta rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina, indipendentemente dalla posizione del livello superiore.

Orig (solo per i livelli Netscape) Consente di visualizzare un altro documento HTML all'interno del livello. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il documento oppure digitarne il percorso. Questo attributo non può essere visualizzato nella finestra del documento di Dreamweaver.

A/B (solo per i livelli Netscape) Specifica il livello posizionato sopra (A) o sotto (B) quello corrente nell'ordine di sovrapposizione (opzione Ordine). Nell'elenco di nomi situato alla destra del menu A/B appaiono solo i livelli che sono già stati definiti nel documento.

Proprietà di più livelli

Quando si selezionano due o più livelli, la finestra di ispezione Proprietà dei livelli visualizza le proprietà del testo e una serie di proprietà relative ai livelli, consentendo quindi di modificare più livelli contemporaneamente. Per selezionare più livelli, tenere premuto il tasto Maiusc quando si fa clic sui livelli desiderati. Vedere “Modifica di un livello”, a pagina 241.

Sup e Sin Specificano la posizione dei livelli rispetto all’angolo superiore sinistro della pagina o del livello superiore.

La e Al Impostano la larghezza e l’altezza dei livelli. Se il contenuto dei livelli supera le dimensioni specificate, questi valori vengono ignorati.

Per i livelli CSS, l’unità di misura predefinita per la posizione e le dimensioni è il pixel (px). È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore principale). L’abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

Vis Determina la condizione di visualizzazione iniziale dei livelli. Per controllare la visibilità e visualizzare in modo dinamico il contenuto di un livello, usare un linguaggio di script, come JavaScript. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Predefinita: non specifica un’impostazione di visibilità. Nella maggior parte dei browser, questa impostazione viene considerata uguale a Come superiore.
- Come superiore: viene utilizzata la proprietà di visibilità del livello superiore.
- Visibile: visualizza il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore.
- Visibile: visualizza il contenuto del livello in modo trasparente, indipendentemente dal valore del livello superiore. I livelli nascosti creati con i tag LAYER e ILAYER occupano uno spazio uguale a quello che coprirebbero se fossero visibili.

Tag Determina il tipo di livello: CSS o Netscape. I tag SPAN e DIV creano i livelli CSS, mentre i tag LAYER e ILAYER creano i livelli Netscape.

Imm sfondo Specifica l’immagine di sfondo dei livelli. Fare clic sull’icona della cartella per individuare e selezionare un file oppure digitare il percorso dell’immagine nel campo di testo.

Col sfondo Specifica il colore di sfondo dei livelli. Per ottenere uno sfondo trasparente, lasciare vuota questa opzione.

Modifica di un livello

Quando si lavora sul layout di una pagina, è possibile intervenire sui livelli attivandoli, selezionandoli o ridimensionandoli. L'attivazione di un livello consente di specificarne il contenuto. Selezionando un livello, è possibile allinearlo, riposizionarlo o cambiarne le dimensioni. Infine, il ridimensionamento consente di modificare le dimensioni di un singolo livello o impostare la stessa altezza e larghezza per due o più livelli.

A seconda che le operazioni di modifica vengano effettuate su uno o più livelli, le proprietà visualizzate nella finestra di ispezione variano. Vedere “Proprietà dei livelli”, a pagina 237 e “Proprietà di più livelli”, a pagina 240. Quando sono selezionati più livelli, il menu **Elabora** visualizza l'opzione **Livelli** e punti sensibili.

Per impedire la sovrapposizione di più livelli durante gli spostamenti o le modifiche, utilizzare l'opzione **Impedisci sovrapposizioni**. Vedere “Impedire la sovrapposizione dei livelli”, a pagina 249.

Attivazione dei livelli

L'attivazione di un livello consente di inserirvi degli oggetti. Quando si attiva un livello, il punto di inserimento viene posizionato al suo interno, i bordi del livello vengono evidenziati e viene visualizzata la maniglia di selezione. Tuttavia, è importante sottolineare che l'attivazione di un livello non comporta la sua selezione.

Per attivare un livello:

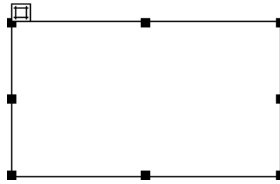
Fare clic in qualunque punto all'interno del livello.

Selezione dei livelli

La selezione di uno o più livelli consente di allinearli, riposizionarli, applicare le stesse dimensioni (larghezza e altezza) a livelli diversi, e così via. Per un elenco completo delle opzioni, vedere “Proprietà dei livelli”, a pagina 237.

Per selezionare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra del documento, fare clic sull’indicatore che rappresenta la posizione del livello nel codice HTML. Se l’indicatore non appare, scegliere Visualizza > Elementi invisibili.
- Fare clic sulla maniglia di selezione di un livello. Se la maniglia non è visibile, fare clic in un punto qualunque all’interno del livello per visualizzarla.



- Fare clic sul bordo di un livello.
- Se nessun livello è attivo o selezionato, fare clic all’interno di un livello tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Se sono selezionati più livelli, fare clic all’interno di un livello tenendo premuti i tasti Ctrl-Maiusc (Windows) o Comando-Maiusc (Macintosh): in questo modo tutti gli altri livelli saranno deselezionati.
- Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello.

Per selezionare più livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic all’interno o sopra il bordo di due o più livelli.
- Tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic su due o più nomi di livelli nella tavolozza Livelli.

Quando sono selezionati più livelli, le maniglie dell’ultimo livello selezionato sono evidenziate in nero, mentre le maniglie degli altri livelli vengono visualizzate in bianco.

Ridimensionamento dei livelli

È possibile ridimensionare i livelli singolarmente oppure cambiare le dimensioni di più livelli contemporaneamente, in modo che abbiano tutti la stessa larghezza e altezza.

Se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva, non è possibile ridimensionare un livello se per effetto di tale ridimensionamento esso viene a sovrapporsi ad un altro livello. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli", a pagina 249.

Per ridimensionare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare con il mouse, selezionare il livello e trascinare una delle maniglie di ridimensionamento visualizzate.
- Per cambiare le dimensioni di un pixel alla volta, selezionare il livello e premere Ctrl-freccia (Windows) oppure Opzione-freccia (Macintosh).
- Per cambiare le dimensioni mediante la griglia calamitata, premere Maiusc-Ctrl-freccia (Windows) o Maiusc-Opzione-freccia (Macintosh). Per informazioni sull'impostazione della griglia calamitata, vedere "Livelli calamitati alla griglia", a pagina 244.
- Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un valore per la larghezza e l'altezza.

Il ridimensionamento di un livello determina la modifica delle sue dimensioni (larghezza e altezza), ma non ha nessun effetto sulla visibilità del contenuto. Per definire l'area visibile di un livello, vedere "Proprietà dei livelli", a pagina 237.

Per ridimensionare più livelli:

1 Nella finestra del documento, selezionare due o più livelli.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Elabora > Livelli e punti sensibili > Stessa larghezza** oppure scegliere **Elabora > Livelli e punti sensibili > Stessa altezza**.

Al primo livello selezionato vengono applicati gli stessi valori di larghezza e altezza del secondo livello selezionato (evidenziato in nero).

- Nell'area **Livelli multipli** della finestra di ispezione **Proprietà**, inserire i valori di larghezza e altezza. I valori vengono applicati a tutti i livelli selezionati.

Spostamento dei livelli

Le operazioni necessarie per spostare i livelli nella finestra del documento risulteranno estremamente semplici per qualunque utente che abbia una minima esperienza nell'uso di applicazioni grafiche.

Se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva, non è possibile spostare un livello se per effetto di tale spostamento esso viene a sovrapporsi ad un altro livello. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli", a pagina 249.

Per spostare uno o più livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare i livelli desiderati e trascinare la maniglia di selezione dell'ultimo livello selezionato (evidenziata in nero).
- Per spostare i livelli di un pixel alla volta, selezionarli e usare i tasti freccia. Per spostare i livelli in base al valore corrente della griglia calamitata, premere Maiusc-freccia. Per informazioni sull'impostazione della griglia calamitata, vedere "Livelli calamitati alla griglia", a pagina 244.

Allineamento dei livelli

Utilizzare i comandi di allineamento dei livelli per allineare uno o più livelli ad un bordo dell'ultimo livello selezionato.

Quando si allineano i livelli, è possibile che i livelli inferiori non selezionati vengano spostati insieme ai rispettivi livelli superiori, se questi vengono selezionati e spostati. Per evitare questa situazione, non usare livelli nidificati.

Per allineare due o più livelli:

- 1 Selezionare i livelli.
- 2 Scegliere **Elabora > Livelli e punti sensibili** e selezionare un'opzione di allineamento.

Ad esempio, se si seleziona **Allinea in alto**, tutti i livelli vengono spostati in modo che i rispettivi lati superiori vengano a trovarsi nella stessa posizione verticale del bordo superiore dell'ultimo livello selezionato (evidenziato in nero).

Livelli calamitati alla griglia

La griglia può essere utilizzata come guida visiva per il posizionamento o il ridimensionamento dei livelli nella finestra del documento. Se la proprietà di attrazione (griglia calamitata) è abilitata, i livelli vengono posizionati automaticamente nel punto di attrazione più vicino quando vengono spostati o ridimensionati, indipendentemente dal fatto che la griglia sia visualizzata o nascosta.

Per visualizzare la griglia, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Griglia > Mostra.
- Scegliere Visualizza > Griglia > Impostazioni e selezionare l'opzione Griglia visibile.

Per calamitare un livello:

- 1 Scegliere Visualizza > Griglia > Calamita per attivare o disattivare la griglia calamitata.
- 2 Selezionare il livello e trascinarlo. Durante il trascinamento, il livello passa alla posizione calamitata più vicina. Quando viene rilasciato, il livello si sposta automaticamente sulla posizione calamitata più vicina.

Per cambiare le impostazioni della griglia e di attrazione:

- 1 Scegliere Visualizza > Griglia > Impostazioni per aprire la finestra di dialogo Impostazioni griglia.
- 2 Selezionare le opzioni desiderate.
 - Griglia visibile: rende visibile la griglia. Questa opzione funziona in combinazione con il comando Mostra (Visualizza > Griglia > Mostra).
 - Spaziatura: definisce la distanza tra gli indicatori della griglia. Inserire un numero e scegliere un'unità di misura (pixel, pollici o centimetri) dall'apposito menu a comparsa. L'unità minima è 25 pixel.
 - Colore: definisce il colore degli indicatori della griglia. Il colore predefinito è azzurro.
 - Visualizza: specifica se la griglia visualizzata è composta da linee o puntini.
 - Attrazione: attiva o disattiva l'attrazione (griglia calamitata). Questa opzione funziona in combinazione con il comando Calamita (Visualizza > Griglia > Calamita).
 - Calamita ogni: specifica la distanza tra i punti di attrazione. Inserire un numero nella casella Calamita ogni e scegliere un'unità di misura (pixel, pollici o centimetri) dall'apposito menu a comparsa. L'impostazione predefinita è 5 pixel.

Per calamitare i livelli alla griglia visibile, è necessario specificare lo stesso numero di pixel per la spaziatura e i punti di attrazione della griglia. Ad esempio, se l'opzione Spaziatura è stata impostata su 50 pixel, è necessario specificare 50 pixel anche per l'opzione Calamita.

- 3 Fare clic su OK.

Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli

Per cambiare l'ordine di sovrapposizione dei livelli, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o la tavolozza Livelli. Il livello che appare per primo nella tavolozza Livelli è quello più in alto nell'ordine di sovrapposizione.

Nel codice HTML, l'attributo z-index determina l'ordine in cui i livelli vengono disegnati in un browser. È possibile modificare l'attributo z-index per ciascun livello mediante la finestra di ispezione Proprietà o la tavolozza Livelli.

Per modificare l'ordine di sovrapposizione mediante la finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire la tavolozza Livelli e visualizzare l'ordine di sovrapposizione corrente.
- 2 Selezionare un livello nella tavolozza Livelli o nella finestra del documento.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà dei livelli, digitare un numero nel campo Ordine.
 - Digitare un numero più alto per far scendere il livello nell'ordine di sovrapposizione
 - Digitare un numero più basso per far salire il livello nell'ordine di sovrapposizione

Per modificare l'ordine di sovrapposizione mediante la tavolozza Livelli:

Scegliere Finestra > Livelli per aprire la tavolozza Livelli. Quindi, nella tavolozza Livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella colonna Z, fare clic sul numero corrispondente al livello che si sta modificando. Digitare un numero più alto o più basso di quello esistente per far rispettivamente scendere o salire il livello nell'ordine di sovrapposizione.
- Selezionare e trascinare un livello verso l'alto o verso il basso lungo l'ordine di sovrapposizione. Mentre si sposta il livello, viene visualizzata una linea. Rilasciare il pulsante del mouse quando la linea di posizionamento si trova nel punto desiderato dell'ordine di sovrapposizione.

Modifica della visibilità dei livelli

Quando si lavora su un documento, è possibile visualizzare o nascondere i livelli in modo da poter valutare l'aspetto della pagina in condizioni diverse. Per cambiare la visibilità dei livelli, utilizzare la tavolozza Livelli. Il pannello Livelli delle preferenze consente di definire le impostazioni predefinite di visibilità dei nuovi livelli. Vedere "Preferenze Livelli", a pagina 237.

Per cambiare la visibilità dei livelli:

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire la tavolozza Livelli.
 - 2 Nella riga del livello su cui si sta lavorando, fare clic sul simbolo dell'occhio fino ad impostare la visibilità desiderata.
- L'occhio aperto indica un livello visibile.
 - L'occhio chiuso indica un livello nascosto.
 - Se il simbolo dell'occhio non appare, al livello viene applicata la stessa impostazione di visibilità del livello superiore. (Quando i livelli non sono nidificati, il livello superiore è il corpo del documento, che è sempre visibile.)

Per cambiare la visibilità di tutti i livelli contemporaneamente:

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire la tavolozza Livelli.
- 2 Fare clic sul simbolo dell'occhio visualizzata nell'intestazione (la prima della colonna).

Livelli e tabelle

I livelli consentono di posizionare il contenuto su una pagina e sono più facilmente gestibili e modificabili rispetto alle celle di una tabella. Ad esempio, è possibile utilizzare i livelli per creare rapidamente delle strutture di pagina complesse e successivamente convertire i livelli in tabelle per poter visualizzare correttamente il contenuto anche nei browser 3.0 (che non supportano l'uso dei livelli). La conversione dei livelli in tabelle o viceversa può anche essere ripetuta più volte per perfezionare il layout e la struttura della pagina.

Non è possibile convertire i livelli in tabelle o viceversa in un modello o in un documento a cui è stato applicato un modello. È consigliabile creare dei documenti originali e convertirli prima di salvarli come modelli.

Se si creano pagine indirizzate ai browser 4.0 o successivi, è possibile utilizzare i livelli e le tabelle in combinazione o addirittura animare i livelli. Per ulteriori informazioni sull'animazione dei livelli, vedere "Linee temporali", a pagina 251.

Per generare file compatibili con le versioni 3.0 dei browser a partire dal file corrente, utilizzare l'opzione Converti del menu File. Vedere "Conversione in formato compatibile con le versioni 3.0", a pagina 250.

Uso dei livelli per la creazione di tabelle

Quando si disegnano delle tabelle, può rivelarsi più semplice progettare una pagina mediante i livelli e successivamente convertire il layout dei livelli in layout di tabella.

Per convertire i livelli in una tabella:

- 1 Scegliere **Elabora > Modalità layout > Converti livelli in tabella**.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni di layout desiderate per la tabella.
 - **Massima precisione:** crea una cella di tabella per ogni livello, più altre eventuali celle aggiuntive necessarie per mantenere la distanza tra i livelli.
 - **Dimensioni minime:** Comprimi celle vuote: specifica che i bordi dei livelli devono essere allineati se sono posizionati entro un numero di pixel specifico. Se questa opzione è selezionata, la tabella generata avrà meno righe e colonne vuote.
 - **Usa GIF trasparenti:** riempi l'ultima riga della tabella con GIF trasparenti, garantendo che la tabella sia visualizzata in modo uguale in tutti i browser.

Quando questa opzione è attivata, non è possibile modificare la tabella generata trascinandone le colonne. Se è disattivata, la tabella non conterrà GIF trasparenti, ma il suo aspetto potrebbe variare leggermente a seconda del browser utilizzato.
 - **Centra sulla pagina:** centra la tabella generata sulla pagina.

Se questa opzione è disattivata, la tabella viene allineata a sinistra.
- 3 Selezionare gli strumenti di layout e le opzioni di griglia desiderate, quindi fare clic su **OK**.

Per convertire una tabella in livelli:

- 1 Scegliere **Elabora > Modalità layout > Converti tabelle in livelli**.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni desiderate.
 - **Mostra griglia e Griglia calamitata:** consentono di utilizzare una griglia per posizionare più facilmente i livelli. Vedere "Livelli calamitati alla griglia", a pagina 244.
 - **Impedisci livelli sovrapposti:** vincola le posizioni dei livelli quando vengono creati, spostati o ridimensionati, in modo da impedirne la sovrapposizione. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli", a pagina 249.
 - **Mostra tavolozza livelli:** visualizza la tavolozza Livelli. Vedere "Tavolozza Livelli", a pagina 235.
- 3 Fare clic su **OK**.

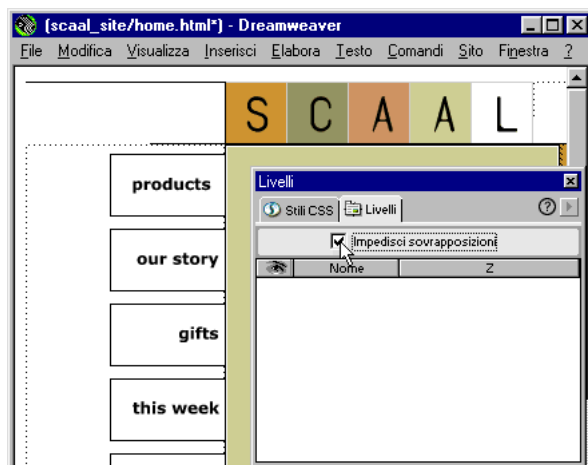
Le tabelle vengono convertite in livelli all'interno del file (le celle vuote non vengono convertite in livelli). Anche il contenuto che si trova al di fuori delle tabelle viene incluso nei livelli.

Impedire la sovrapposizione dei livelli

Poiché le celle di una tabella non possono sovrapporsi, non è possibile convertire in tabelle dei livelli sovrapposti. Se si prevede di convertire in tabelle i livelli contenuti in un documento, in modo da garantire la compatibilità con i browser 3.0, utilizzare l'opzione Impedisci sovrapposizioni per vincolare lo spostamento e il posizionamento dei livelli in modo da evitare qualunque sovrapposizione.

Per impedire la sovrapposizione dei livelli:

Scegliere Visualizza > Impedisci livelli sovrapposti o selezionare l'opzione Impedisci sovrapposizioni nella tavolozza Livelli.



Quando questa opzione è attivata, non è possibile creare un livello sovrapposto ad un altro livello, né spostarlo, ridimensionarlo o nidificarlo all'interno di un livello esistente. Se si attiva l'opzione dopo aver creato dei livelli sovrapposti, trascinare il livello sovrapposto per allontanarlo da quello sottostante.

Quando questa opzione e la griglia calamitata sono entrambe attivate, al livello non viene applicata l'attrazione alla griglia se per effetto di tale spostamento due livelli si sovrappongono. Il livello viene invece calamitato al bordo del livello più vicino.

Nota: alcune operazioni consentono di sovrapporre i livelli anche se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva. Se si inserisce un livello dal menu, si digitano i valori nella finestra di ispezione Proprietà o si riposiziona un livello modificando il codice di origine HTML nella finestra di ispezione Origine HTML, è possibile ottenere livelli sovrapposti anche se questa opzione è attiva. In questi casi, eliminare la sovrapposizione trascinando i livelli nella finestra del documento in modo da separarli.

Conversione in formato compatibile con le versioni 3.0

L'opzione Converti del menu File consente di creare una versione compatibile con i browser 3.0 di una pagina che contiene dei livelli oppure di convertire un documento contenente delle tabelle in un documento con livelli. In entrambi i casi, Dreamweaver crea un documento convertito indipendente e conserva il documento originale.

In generale, le conversioni vanno effettuate solo quando il file originale è considerato definitivo, dal momento che ogni modifica apportata a quest'ultimo comporta la necessità di ripetere la conversione.

Nota: se si desidera utilizzare dei livelli per impostare il layout di una pagina da visualizzare nei browser 3.0, utilizzare i comandi dell'opzione Modalità layout del menu Elabora per convertire i layout dei livelli in layout di tabella nella pagina corrente senza creare un file separato. Vedere "Uso dei livelli per la creazione di tabelle", a pagina 247.

Per convertire un file da usare con i browser 3.0:

- 1 Scegliere File > Converti > Compatibile con browser 3.0.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere se convertire i livelli in tabelle, gli stili CSS in tag HTML (stili di carattere) oppure se eseguire entrambe le conversioni.
- 3 Fare clic su OK.

Il file convertito viene visualizzato in una nuova finestra senza nome. Tutti i livelli vengono sostituiti con una singola tabella che mantiene la posizione originale.

Nota: non è possibile convertire i livelli sovrapposti o quelli che fuoriescono dal lato sinistro o superiore della pagina.

Se possibile, il codice CSS viene sostituito con gli stili di carattere HTML, altrimenti viene eliminato, come accade per i dati CSS non convertibili in HTML. Per ulteriori informazioni su quali stili vengono convertiti e quali eliminati, vedere "Tabella di conversione CSS-HTML", a pagina 195.

Il codice delle linee temporali utilizzate per animare i livelli viene eliminato. Il codice delle linee temporali non relativo ai livelli (ad esempio, i comportamenti o le modifiche apportate all'origine di un'immagine) viene eseguito nell'arco di tempo definito. La linea temporale viene riavvolta automaticamente al fotogramma 1.

Linee temporali

Il DHTML (o HTML dinamico) consente di modificare le proprietà di stile e posizionamento mediante un linguaggio di script. Le linee temporali utilizzano l'HTML dinamico per modificare le proprietà dei livelli e delle immagini in una serie di fotogrammi nel corso del tempo. Con le linee temporali è possibile creare animazioni che non necessitano di controlli ActiveX, plugin o applet Java.

Le linee temporali creano un'animazione modificando la posizione, le dimensioni, la visibilità e l'ordine di sovrapposizione di un livello nel corso del tempo. Inoltre, si rivelano particolarmente utili per gestire le azioni che si desidera abbiano effetto dopo il caricamento della pagina, come la modifica del file di origine di un'immagine o l'esecuzione a tempo dei comportamenti. Le funzioni delle linee temporali che riguardano i livelli sono supportate solo dai browser versione 4.0 o successiva.

Per visualizzare il codice generato da una linea temporale, aprire la finestra di ispezione Origine HTML. Il codice della linea temporale si trova nella funzione `MM_initTimelines` all'interno di un tag `SCRIPT` nella sezione `HEAD` del documento.

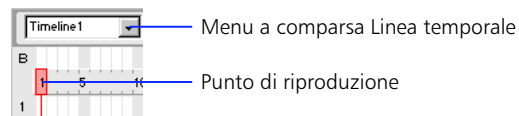
Quando si modifica il codice HTML di un documento che contiene linee temporali, fare attenzione a non spostare, rinominare o eliminare gli elementi a cui fanno riferimento le linee temporali.

Finestra di ispezione Linee temporali

La finestra di ispezione Linee temporali rappresenta le proprietà dei livelli e delle immagini in un arco di tempo prestabilito. Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire la finestra di ispezione Linee temporali. Vedere anche "Linee temporali", a pagina 251.

Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto `Ctrl` (Macintosh) nella finestra di ispezione Linee temporali per aprire il menu di scelta rapida che contiene tutti i comandi associati alla finestra.

Punto di riproduzione Indica il fotogramma della linea temporale visualizzato sulla pagina.



Menu a comparsa Linea temporale Indica quali linee temporali del documento sono visualizzate nella finestra di ispezione Linee temporali.

Canali di animazione Visualizzano delle barre per l'animazione di livelli e immagini.

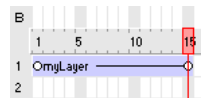
Barre di animazione Mostrano la durata dei singoli oggetti. Ogni riga può comprendere più barre che rappresentano oggetti differenti. Lo stesso oggetto non può essere controllato da barre diverse nello stesso fotogramma.

Fotogrammi chiave Sono i fotogrammi di una barra in cui sono state specificate delle proprietà per l'oggetto, ad esempio la posizione. Dreamweaver calcola i valori intermedi dei fotogramma tra un fotogramma chiave e l'altro. I fotogrammi chiave sono contrassegnati da un cerchietto.

Canale Comportamento È il canale dei comportamenti che devono essere eseguiti in corrispondenza di un fotogramma specifico della linea temporale.



Numeri di fotogramma Indicano il numero di fotogrammi occupato da ogni barra. Il numero visualizzato tra i pulsanti Indietro ed Esegui indica il fotogramma corrente. Per controllare la durata dell'animazione, impostare il numero totale di fotogrammi e il numero di fotogrammi al secondo (Fps). L'impostazione predefinita (15 fotogrammi al secondo) è una buona velocità media per i browser più comuni delle piattaforme Windows e Macintosh. Le velocità più elevate non producono necessariamente risultati migliori. I browser eseguono sempre tutti i fotogrammi dell'animazione anche se non riescono a raggiungere la velocità specificata sul sistema dell'utente.



Opzioni di riproduzione

Qui di seguito sono illustrate le opzioni di riproduzione per visualizzare l'animazione.



Riavvolgi Riporta il punto di riproduzione al primo fotogramma della linea temporale.

Indietro Sposta il punto di riproduzione di un fotogramma verso sinistra. Per eseguire la linea temporale all'indietro, fare clic sul pulsante Indietro e tenere premuto il pulsante del mouse.

Esegui Sposta il punto di riproduzione di un fotogramma verso destra. Per ottenere un'esecuzione continua della linea temporale, fare clic sul pulsante Esegui e tenere premuto il pulsante del mouse.

Esecuzione automatica Avvia automaticamente l'esecuzione di una linea temporale quando la pagina corrente viene caricata in un browser. L'esecuzione automatica applica un comportamento al tag BODY della pagina per attivare l'azione Esegui linea temporale al caricamento della pagina.

Ciclo Ripete ciclicamente la linea temporale corrente finché la pagina rimane aperta in un browser. L'opzione Ciclo inserisce il comportamento Vai a fotogramma linea temporale nel canale Comportamento dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. Fare doppio clic sull'indicatore visualizzato in questo fotogramma per modificare i parametri di questo comportamento e cambiare il numero di cicli.

Creazione di un'animazione mediante una linea temporale

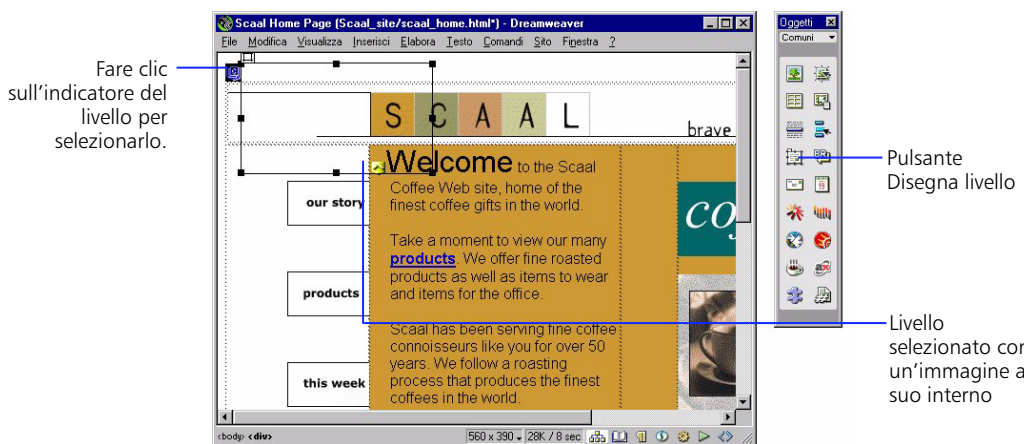
Le linee temporali creano un'animazione modificando la posizione, le dimensioni, la visibilità e l'ordine di sovrapposizione dei livelli. Queste linee, inoltre, possono essere utilizzate per modificare i file di origine delle immagini.

Le linee temporali sono in grado di spostare solo i livelli. Per poter spostare delle immagini o del testo, è necessario creare un livello mediante l'apposito pulsante Livello della tavolozza Oggetti e inserire le immagini o il testo nel livello creato. Vedere "Creazione di un livello", a pagina 234.

Per creare un'animazione mediante una linea temporale:

- 1 Per animare un livello, spostarlo nel punto in cui deve trovarsi all'inizio dell'animazione.
- 2 Scegliere Finestra > Linee temporali.
- 3 Selezionare il livello da animare.

Verificare di aver selezionato l'elemento corretto. Per selezionare un livello, fare clic sul suo indicatore o utilizzare la tavolozza Livelli. Vedere anche "Modifica di un livello", a pagina 241. Quando un livello è selezionato, attorno al bordo appare una serie di quadratini.



Se si fa clic all'interno del livello, viene visualizzato un cursore lampeggiante ma il livello non viene selezionato.

- 4 Scegliere Elaborazione > Linea temporale > Aggiungi oggetto alla linea temporale o trascinare l'oggetto selezionato nella finestra di ispezione Linee temporali.

Nel primo canale della linea temporale viene visualizzata una barra che contiene il nome del livello o dell'immagine.

Se si sta lavorando con un'immagine, è possibile modificare solo il relativo file di origine nella finestra di ispezione Proprietà e le operazioni descritte di seguito non possono quindi essere effettuate. Vedere "Modifica delle proprietà di immagini e livelli mediante le linee temporali", a pagina 257.

- 5 Fare clic sull'indicatore del fotogramma chiave situato alla fine della barra.
- 6 Spostare il livello nel punto in cui deve trovarsi al termine dell'animazione.

- 7 Se si desidera spostare il livello lungo una curva, selezionarne la barra di animazione e fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per aggiungere un fotogramma chiave nella posizione in cui si trova il punto di inserimento. In alternativa, fare clic su un fotogramma al centro della barra di animazione e scegliere Aggiungi fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.

Ripetere questo passaggio per definire altri fotogrammi chiave.

- 8 Tenere premuto il tasto Esegui per visualizzare un'anteprima dell'animazione sulla pagina.

Per aggiungere altri livelli o altre immagini alla linea temporale o creare un'animazione più complessa, ripetere questa procedura.

Creazione di una linea temporale mediante il trascinamento di un percorso

Se si desidera creare un'animazione con un percorso complesso, può essere più comodo registrare il percorso man mano che si trascina il livello anziché creare i singoli fotogrammi chiave.

Per creare una linea temporale mediante il trascinamento di un percorso:

- 1 Selezionare un livello.
- 2 Spostare il livello nel punto in cui deve trovarsi all'inizio dell'animazione.
Verificare di aver selezionato l'elemento corretto. Per selezionare un livello, fare clic sul suo indicatore o utilizzare la tavolozza Livelli. Vedere anche "Modifica di un livello", a pagina 241.
- 3 Scegliere **Elabora > Registra percorso del livello**.
- 4 Trascinare il livello sulla pagina per creare un percorso.
- 5 Rilasciare il pulsante del mouse nel punto in cui deve terminare l'animazione.
Dreamweaver aggiunge alla linea temporale una barra di animazione che contiene il numero di fotogrammi chiave appropriato.
- 6 Nella finestra di ispezione Linee temporali, fare clic sul pulsante Riavvolgi, quindi tenere premuto il pulsante Esegui per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

Modifica di una linea temporale

Dopo aver definito i componenti di base di una linea temporale, è possibile apportare modifiche come l'aggiunta e l'eliminazione di fotogrammi o lo spostamento del punto di inizio dell'animazione.

Per modificare una linea temporale, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aumentare la durata dell'animazione, trascinare l'indicatore dell'ultimo fotogramma. Tutti i fotogrammi chiave dell'animazione vengono spostati in modo che la loro posizione relativa rimanga invariata. Per impedire agli altri fotogrammi chiave di spostarsi, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si trascina l'indicatore dell'ultimo fotogramma.
- Per anticipare o ritardare il momento in cui il livello raggiunge la posizione di un fotogramma chiave, spostare l'indicatore del fotogramma a sinistra o a destra sulla barra.
- Per modificare il punto di inizio di un'animazione, selezionare una o tutte le barre associate all'animazione e trascinare verso sinistra o verso destra. Per selezionare più barre contemporaneamente, tenere premuto il tasto Maiusc.
- Per modificare la posizione di un percorso di animazione completo, selezionare tutta la barra e trascinare l'oggetto sulla pagina. Dreamweaver regola la posizione di tutti i fotogrammi chiave. Se si apporta una modifica di qualunque tipo dopo aver selezionato tutta la barra, vengono modificati tutti i fotogrammi chiave.
- Per aggiungere o eliminare un fotogramma, scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi fotogramma** oppure **Elabora > Linea temporale > Elimina fotogramma**.
- Per fare in modo che la linea temporale venga eseguita automaticamente quando la pagina viene aperta in un browser, selezionare l'opzione **Esecuzione automatica**. Questa opzione applica un comportamento che attiva l'azione **Esegui linea temporale** al caricamento della pagina.
- Per ripetere ciclicamente l'esecuzione della linea temporale, selezionare l'opzione **Ciclo**. L'opzione **Ciclo** inserisce l'azione **Vai a fotogramma linea temporale** nel canale **Comportamento** dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. Modificando i parametri di questo comportamento è possibile definire il numero di cicli.

Modifica delle proprietà di immagini e livelli mediante le linee temporali

Le linee temporali possono essere utilizzate anche per modificare i file di origine delle immagini e la visibilità, le dimensioni e l'ordine di sovrapposizione dei livelli.

Per modificare le proprietà di un'immagine o di un livello mediante una linea temporale:

- 1** Nella finestra di ispezione Linee temporali, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare un fotogramma chiave esistente nella barra che controlla l'oggetto da modificare. Il primo e l'ultimo fotogramma sono sempre fotogrammi chiave.
 - Per creare un nuovo fotogramma chiave, fare clic su un fotogramma al centro della barra di animazione e scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi fotogramma chiave**. In alternativa, fare clic su un fotogramma della barra di animazione tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh).
- 2** Definire le nuove proprietà dell'oggetto scegliendo una delle seguenti opzioni:
 - Per modificare il file di origine di un'immagine, aprire la finestra di ispezione **Proprietà** e fare clic sull'icona della cartella visualizzata accanto al campo **Orig** per individuare e selezionare una nuova immagine.
 - Per modificare la visibilità di un livello, scegliere **Come superiore**, **Visibile** o **Nascosto** dal menu a comparsa **Vis** della finestra di ispezione **Proprietà**. Vedere anche "Modifica della visibilità dei livelli", a pagina 246.
 - Per modificare le dimensioni di un livello, trascinarne le maniglie di ridimensionamento o inserire dei nuovi valori nei campi **La** e **Al** della finestra di ispezione **Proprietà**. Attualmente, Internet Explorer 4.0 e 5.0 sono gli unici browser che consentono di modificare dinamicamente le dimensioni dei livelli.
 - Per modificare l'ordine di sovrapposizione di un livello, digitare un nuovo valore nel campo **Ordine** o utilizzare la tavolozza **Livelli**. Vedere anche "Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli", a pagina 246.
- 3** Tenere premuto il pulsante **Esegui** per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

Il livello selezionato è sempre visibile e occupa il primo posto dell'ordine di sovrapposizione. Per consentire alla linea temporale di controllare l'ordine di sovrapposizione o la visibilità, deselezionare tutti i livelli.

Uso di più linee temporali

Invece di controllare tutta la pagina con una sola linea temporale, è più semplice utilizzare più linee temporali che controllano le varie parti della pagina. Ad esempio, una pagina può contenere elementi interattivi che attivano linee temporali diverse.

Per gestire più linee temporali, utilizzare le seguenti opzioni:

- Per creare una nuova linea temporale, scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi linea temporale**.
- Per eliminare una linea temporale, scegliere **Elabora > Linea temporale > Elimina linea temporale**.
- Per rinominare una linea temporale, scegliere **Elabora > Linea temporale > Rinomina linea temporale** o digitare un nuovo nome nel menu a comparsa **Linea temporale**.
- Per visualizzare una linea temporale diversa nella finestra di ispezione **Linee temporali**, scegliere una nuova linea dal menu a comparsa **Linea temporale**.

Copiare e incollare animazioni

Dopo aver creato una sequenza di animazione, è possibile copiarla e incollarla in un'altra area della linea temporale corrente, in un'altra linea temporale dello stesso documento o in una linea temporale di un altro documento. È inoltre possibile copiare e incollare più sequenze per volta.

Per tagliare o copiare e incollare una sequenza di animazione:

- 1 Fare clic su una barra di animazione per selezionare una sequenza. Per selezionare più sequenze, fare clic tenendo premuto il tasto **Maiusc**. Per selezionare tutte le sequenze, premere **Ctrl+A** (Windows) o **Comando+A** (Macintosh).
- 2 Copiare o tagliare la selezione.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Spostare il punto di riproduzione in un'altra posizione della linea temporale corrente.
 - Selezionare un'altra linea temporale dal menu a comparsa **Linea temporale**.
 - Aprire un altro documento o crearne uno nuovo e fare clic nella finestra di ispezione **Linee temporali**.

4 Incollare la selezione nella linea temporale.

Le barre di animazione relative allo stesso oggetto non possono sovrapporsi perché lo stesso livello non può occupare due posizioni differenti nello stesso momento, né un'immagine può avere due file di origine diversi contemporaneamente. Se la barra di animazione che si sta incollando si sovrappone ad un'altra barra dello stesso oggetto, Dreamweaver sposta automaticamente la selezione sul primo fotogramma non sovrapposto.

Quando si incolla una sequenza di animazione in un altro documento, occorre tenere presente quanto segue:

- Se si copia una sequenza di animazione relativa ad un livello e il nuovo documento contiene un livello con lo stesso nome, Dreamweaver applica le proprietà di animazione al livello esistente del nuovo documento.
- Se si copia una sequenza di animazione relativa ad un livello e il nuovo documento non contiene un livello con lo stesso nome, Dreamweaver incolla il livello e il relativo contenuto provenienti dal documento originale insieme alla sequenza di animazione. Per applicare la sequenza incollata ad un altro livello del nuovo documento, scegliere **Cambia oggetto** dal menu di scelta rapida e selezionare il nome del secondo livello dall'apposito menu. Il livello incollato può essere anche eliminato. Vedere "Applicazione di una sequenza di animazione ad un oggetto diverso", a pagina 259.

Applicazione di una sequenza di animazione ad un oggetto diverso

Per risparmiare tempo, è possibile creare una sola sequenza di animazione e applicarla a più livelli del documento.

Per applicare una sequenza di animazione esistente ad altri oggetti:

- 1 Nella finestra di ispezione **Linee temporali**, selezionare la sequenza di animazione desiderata e copiarla.
- 2 Fare clic su un fotogramma qualunque della finestra di ispezione **Linee temporali** e incollare la sequenza.
- 3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) sulla sequenza di animazione incollata e scegliere **Cambia oggetto** dal menu di scelta rapida.
- 4 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un altro oggetto dall'apposito menu a comparsa e fare clic su **OK**.
- 5 Ripetere i passaggi da 2 a 4 per tutti gli oggetti a cui si desidera applicare la sequenza di animazione.

Per cambiare i livelli a cui è stata applicata la sequenza di animazione, è sufficiente eseguire i passaggi 3 e 4 (in questo caso non occorre copiare o incollare la sequenza).

Ridenominazione di una linea temporale

Per rinominare la linea temporale visualizzata nella finestra di ispezione Linee temporali, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Elabora > Linea temporale > Rinomina linea temporale**, quindi digitare un nuovo nome nella finestra di dialogo **Rinomina linea temporale visualizzata**.
- Digitare un nuovo nome nel menu a comparsa **Nome della linea temporale** della finestra di ispezione **Linee temporali**.

Se il documento contiene l'azione di comportamento **Esegui linea temporale** (ad esempio, un pulsante su cui fare clic per avviare la linea temporale), è necessario modificare il comportamento in modo che rifletta il nuovo nome della linea temporale.

Suggerimenti per la creazione di animazioni mediante le linee temporali

I suggerimenti riportati di seguito possono migliorare i risultati delle animazioni e semplificarne la creazione:

- Quando si animano diverse immagini, è più opportuno mostrare e nascondere i livelli anziché modificare il file di origine delle singole immagini. Nel secondo caso, infatti, lo scaricamento di ogni nuova immagine produce un rallentamento dell'animazione. Se tutte le immagini vengono scaricate contemporaneamente su livelli nascosti prima dell'inizio dell'animazione, si eviterà di rovinare l'animazione con lunghe pause o immagini mancanti.
- Per ottenere uno spostamento più uniforme, allungare le barre di animazione. Se un'animazione risulta irregolare e le immagini procedono a singhiozzo, trascinare il fotogramma finale della barra di animazione del livello per distribuire lo spostamento su più fotogrammi. Allungando la barra di animazione si creano più punti di dati tra il punto iniziale e il punto finale dello spostamento e si rallenta il movimento dell'oggetto. Per migliorare la velocità si può provare ad aumentare il numero di fotogrammi al secondo (fps), ma occorre ricordare che la maggior parte dei browser non supporta le velocità di animazione superiori a 15 fps sui sistemi di livello medio. Per individuare le impostazioni più appropriate, provare ad eseguire l'animazione su più sistemi con browser differenti.
- È opportuno non animare le immagini bitmap di grandi dimensioni. Evitando di spostare le immagini più grandi, si migliora infatti la velocità dell'animazione. La soluzione ideale è scomporre l'immagine e spostarne parti di piccole dimensioni. Per riprodurre il movimento di una macchina, ad esempio, è possibile animare solo le ruote.

- È consigliabile creare delle animazioni semplici che possano essere gestite senza problemi dai browser attualmente disponibili. I browser eseguono sempre tutti i fotogrammi di un'animazione, anche quando le prestazioni del sistema o di Internet non sono ottimali.

Azioni di comportamento per il controllo delle linee temporali

Le azioni di comportamento indicate di seguito possono essere applicate ad un collegamento, ad un pulsante o ad un altro oggetto per controllare le linee temporali. Per creare effetti interessanti, è possibile inserire i comportamenti che contengono queste azioni nel canale Comportamento. Ad esempio, in questo modo è possibile impostare l'avvio o l'arresto di una linea temporale. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di un comportamento ad una linea temporale", a pagina 300 e "Comportamenti", a pagina 295.

Trascina livello Può essere utilizzata per trascinare un livello e creare così puzzle, dispositivi di scorrimento e altri elementi mobili nell'interfaccia utente. Vedere "Trascina livello", a pagina 309.

Mostra-nascondi livelli Consente di effettuare una serie di operazioni per i livelli, ovvero mostrarli, nasconderli e ripristinarne la visibilità predefinita. Questa azione può essere utilizzata anche per visualizzare una serie di informazioni mentre l'utente interagisce con la pagina. Vedere "Mostra-nascondi livelli", a pagina 323.

Esegui linea temporale e Ferma linea temporale Consentono di avviare e arrestare una linea temporale facendo clic su un collegamento o su un pulsante, oppure di avviare e arrestare automaticamente una linea temporale portando il cursore su un collegamento, un'immagine o un altro oggetto. Vedere "Esegui linea temporale e Ferma linea temporale", a pagina 328.

Vai a fotogramma linea temporale Sposta il punto di riproduzione della linea temporale su un fotogramma specifico. La casella di controllo Ciclo della finestra di ispezione Linee temporali aggiunge l'azione Vai a fotogramma linea temporale dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. In questo modo l'animazione viene riavviata dal primo fotogramma quando raggiunge la fine. Vedere "Vai a fotogramma linea temporale", a pagina 327.

Imposta testo del livello Sostituisce il contenuto e la formattazione di un livello esistente su una pagina con il contenuto specificato dall'utente. Tale contenuto può includere qualunque codice HTML valido. Vedere "Imposta testo del livello", a pagina 321.

CAPITOLO 10

Frame

.....

Per poter utilizzare i frame occorrono due elementi fondamentali: un set di frame e i singoli frame. Un set di frame è una pagina HTML che definisce la struttura di un gruppo di frame all'interno di un documento. La definizione di un set di frame contiene informazioni come il numero e le dimensioni dei frame visualizzati su una pagina, l'origine delle pagine caricate nei singoli frame e altre proprietà modificabili. La pagina HTML di un set di frame non viene visualizzata nel browser, poiché viene usata solo per memorizzare le modalità di visualizzazione dei frame.

I frame HTML sono regioni o aree di una pagina HTML che occupano una posizione specifica. Ogni frame di una pagina "contiene" un documento HTML indipendente. Sulle pagine Web, in genere, i frame definiscono un'area di navigazione e un'area di contenuto.

Quando si suddivide un documento di Dreamweaver in più frame, vengono creati dei documenti HTML distinti per il set di frame e per ogni nuovo frame. Il set di frame rappresenta il frame principale, mentre tutti gli altri frame vengono definiti frame subordinati.

È possibile creare un nuovo contenuto direttamente in una pagina suddivisa in frame, impostare le pagine esistenti in modo che vengano aperte in un frame e definire un comportamento che modifica il contenuto di più frame.

Il contenuto di una pagina Web composta da due frame è costituito in realtà da tre file distinti: il file del set di frame e i due file che includono il contenuto dei singoli frame.

Modificando le proprietà dei frame e dei set di frame è possibile ridimensionare i frame e controllarne il contenuto per mezzo di collegamenti e destinazioni.

Quando l'opzione Visualizza > Bordi dei frame non è selezionata, il set di frame ha lo stesso aspetto che avrebbe in un browser. Quando i bordi dei frame sono visibili, Dreamweaver aggiunge spazio attorno al documento per visualizzare il bordo e allarga i bordi di piccole dimensioni per agevolare le operazioni di trascinamento e selezione.

Creazione dei frame

Quando si creano dei frame, il documento di Dreamweaver viene suddiviso in più aree. Per creare un set di frame è possibile impostarlo autonomamente o scegliere uno dei numerosi set di frame predefiniti.

Creazione di un set di frame

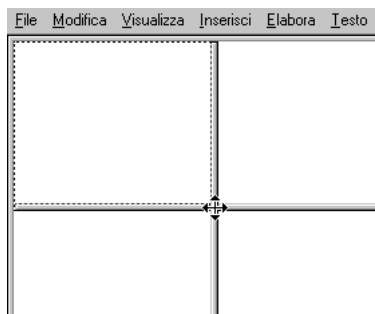
Prima di creare un set di frame o lavorare con i frame, attivare l'opzione di visualizzazione dei bordi dei frame.

Per visualizzare i bordi dei frame nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Bordi dei frame.

Quando i bordi dei frame sono visibili, Dreamweaver aggiunge spazio attorno al bordo del documento per fornire un'indicazione visiva delle aree dei frame.

Per creare un set di frame, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Elaborazione > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso.
- Per suddividere il documento in orizzontale o in verticale, trascinare uno dei bordi dei frame nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh). Per suddividere il documento in quattro frame, trascinare un bordo di frame da uno degli angoli.



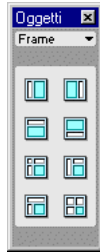
Per eliminare un frame:

Trascinare il bordo del frame fuori dalla pagina o fino al bordo del frame principale.

Inserimento di un set di frame predefinito

I set di frame predefiniti agevolano la creazione dei nuovi set di frame.

Le icone dei set di frame predefiniti si trovano nel pannello Frame della tavolozza Oggetti e forniscono una rappresentazione visiva del tipo di set di frame che verrà applicato al documento.



Il set di frame selezionato circonda il documento corrente, ovvero il documento in cui si trova il punto di inserimento. All'interno di un set di frame predefinito, l'area azzurra rappresenta la pagina o il frame attualmente selezionato nel documento e l'area bianca indica il frame o i frame nuovi.

Per inserire un set di frame predefinito:

- 1 Posizionare il punto di inserimento nel documento a cui si desidera applicare il set di frame.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Nel pannello Frame della tavolozza Oggetti, selezionare un set di frame predefinito. Per inserire il set di frame, è possibile fare clic sulla sua icona o trascinarla direttamente nel documento.
 - Per selezionare un set di frame predefinito, scegliere Inserisci > Frame > Sinistra, Destra, In alto, In basso, A sinistra e in alto, A sinistra in alto, In alto a sinistra o Dividi.

Creazione di un set di frame nidificato

Un set di frame nidificato è un set creato all'interno di un altro set di frame. Ogni nuovo set di frame contiene sia il proprio documento HTML che i documenti dei singoli frame.

I frame nidificati consentono di suddividere un documento in più aree. Ad esempio, un documento che contiene tre frame, può visualizzare il logo di una società nella parte superiore, i controlli di navigazione sul lato sinistro e il contenuto vero e proprio nel terzo frame.

Per creare un set di frame nidificato:

- 1 Posizionare il punto di inserimento nel frame in cui si desidera inserire il set di frame nidificato.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere **Elabora > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso**.
 - Nel pannello **Frame** della tavolozza **Oggetti**, selezionare l'icona di un set di frame.
 - Scegliere **Inserisci > Frame > Sinistra, Destra, In alto, In basso, A sinistra e in alto, A sinistra in alto, In alto a sinistra o Dividi**.
 - Per suddividere il frame in orizzontale o in verticale, trascinare il suo bordo nella finestra del documento tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) oppure **Opzione** (Macintosh).

Selezione di un frame o di un set di frame

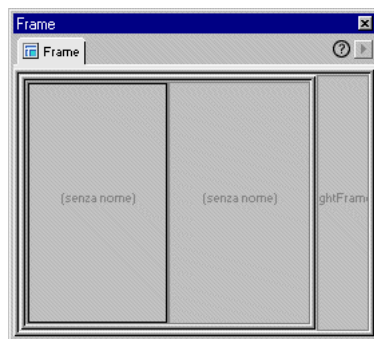
Ogni frame e set di frame rappresenta un documento HTML distinto. Per modificare un frame o un set di frame, occorre innanzitutto selezionarlo nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Frame.

Quando si seleziona un frame o un set di frame, sia nella finestra del documento che nella finestra di ispezione Frame vengono visualizzate delle linee di selezione.

Finestra di ispezione Frame

La finestra di ispezione Frame fornisce una rappresentazione visiva dei frame di un documento. È possibile selezionare un frame o un set di frame facendo clic su di esso nella finestra di ispezione Frame, quindi visualizzarne o modificarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Proprietà dei frame e dei set di frame”, a pagina 269.

Nella finestra di ispezione Frame, la gerarchia dei set di frame risulta molto più chiara che nella finestra del documento. In questa finestra, il set di frame è circondato da uno spesso bordo tridimensionale, i frame sono circondati da una sottile linea grigia e ogni frame viene identificato da un nome.



Per visualizzare la finestra di ispezione Frame, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Frame.
- Premere Ctrl+F10 (Windows) o Comando+F10 (Macintosh).

Per selezionare un frame nella finestra di ispezione Frame:

Fare clic sul frame.

Per selezionare un set di frame nella finestra di ispezione Frame:

Fare clic sul bordo che circonda i frame nella finestra di ispezione Frame.

Selezione di un frame o set di frame nella finestra del documento

Quando si seleziona un set di frame, nella finestra del documento viene visualizzata una linea punteggiata per tutti i bordi dei frame che ne fanno parte. Anche i bordi dei singoli frame selezionati vengono associati ad una linea punteggiata.

Per modificare le proprietà dei frame e dei set di frame, è necessario selezionarli. La finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà del frame o del set di frame selezionato. Vedere “Proprietà dei frame e dei set di frame”, a pagina 269.

Per selezionare un frame nella finestra del documento:

Fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).

Per selezionare un set di frame nella finestra del documento:

Fare clic sul bordo di un frame.

Per spostare la selezione ad un altro frame, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per spostare la selezione al frame successivo, premere Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia destra o sinistra.
- Per spostare la selezione al set di frame principale, premere Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia su.
- Per spostare la selezione al frame subordinato, premere Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia giù.

Salvataggio dei file di un frame e di un set di frame

Per poter visualizzare l'anteprima di una pagina in un browser, è necessario salvare il file del set di frame e i file dei frame associati. È possibile salvare separatamente la pagina di un set di frame o di un frame oppure scegliere di salvare tutti i file dei frame aperti e la pagina del set di frame.

Se si crea un documento con frame utilizzando Dreamweaver, ad ogni nuovo documento di frame viene assegnato un nome di file temporaneo, ad esempio UntitledFrame_1 per la pagina del set di frame, Untitled-1, Untitled-2 e così via per le pagine dei singoli frame.

Quando si seleziona una delle opzioni di salvataggio, la finestra di dialogo che viene aperta contiene già il nome di file temporaneo del documento. Poiché i file sono “senza titolo”, può essere difficile stabilire quale file di frame si sta salvando. Per individuare il documento corrente, osservare le linee di selezione visualizzate nella finestra del documento. L'area selezionata identifica il frame a cui si riferisce la finestra di salvataggio.

Salvataggio del file di un set di frame

Per salvare il file di un set di frame, scegliere una delle seguenti opzioni:

- Per salvare il file del set di frame, scegliere File > Salva set di frame.
- Per salvare il file del set di frame in un nuovo file, scegliere File > Salva set di frame con nome.

Salvataggio del file di un frame

Per salvare un documento contenuto in un frame, fare clic all'interno del frame e scegliere File > Salva.

Salvataggio di tutti i file di un set di frame

Per salvare tutti i documenti aperti (documenti singoli, documenti di frame e documenti di set di frame), scegliere File > Salva tutto.

Nota: per identificare i documenti che si stanno salvando, osservare le linee di selezione dei frame visualizzate nella finestra del documento.

Proprietà dei frame e dei set di frame

Le proprietà dei frame e dei set di frame vengono gestite nelle rispettive finestre di ispezione Proprietà.

- Le proprietà dei frame definiscono il nome, il file di origine, i margini, lo scorrimento, il ridimensionamento e i bordi dei singoli frame di un set di frame.
- Le proprietà dei set di frame definiscono le dimensioni dei frame e il colore e lo spessore dei bordi che li separano.

Per visualizzare le proprietà di un frame:

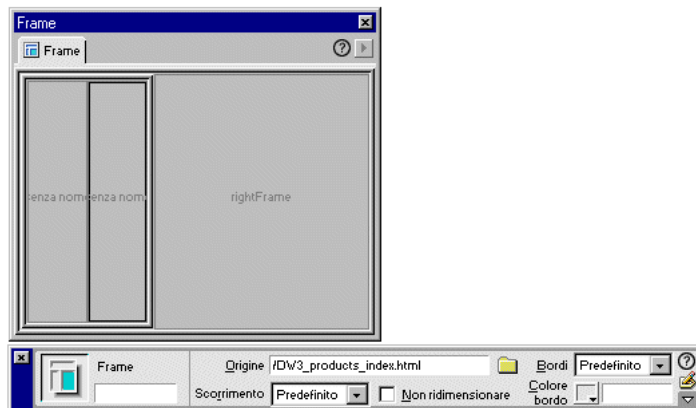
- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già visualizzata, scegliere Finestra > Proprietà per aprirla.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).
 - Fare clic sul frame nella finestra di ispezione Frame.

Proprietà dei frame

La finestra di ispezione Proprietà consente di assegnare un nome al frame corrente e di impostarne i bordi e i margini. Per visualizzare tutte le proprietà del frame, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.

Per specificare le proprietà di un frame:

- 1 Selezionare il frame effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul frame nella finestra di ispezione Frame.
 - Fare clic all'interno di un frame nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.



3 Per assegnare un nome al frame, digitarlo nel campo Nome frame.

Nota: Nome frame specifica il nome del frame corrente. Questo nome viene utilizzato per i riferimenti degli script e le destinazioni degli ipertesti e deve essere costituito da una sola parola. È possibile utilizzare i caratteri di sottolineatura (_), ma non i trattini (-), i punti (.) e gli spazi. I nomi dei frame devono iniziare con una lettera e non con un numero. Per questi nomi non si devono utilizzare le parole riservate a JavaScript, ad esempio top e navigator.

4 Impostare le seguenti opzioni:

- **Origine:** indica il documento di origine del frame. Digitare un nome di file oppure fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il file desiderato. Per aprire un file in un frame, posizionare il puntatore nel frame e scegliere File > Apri in frame.
 - **Scorrimento:** indica se vengono visualizzate delle barre di scorrimento quando lo spazio disponibile non è sufficiente per tutto il contenuto del frame corrente. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Autom.
 - **Non ridimensionare:** limita le dimensioni del frame corrente e impedisce all'utente di trascinarne il bordo. I frame sono sempre ridimensionabili nella finestra del documento, ma i frame per cui è stata attivata questa opzione non possono essere ridimensionati nei browser
 - **Bordi:** imposta il bordo del frame corrente. Le opzioni disponibili sono Sì, No e Predefinito. Questa impostazione ha la precedenza rispetto a quella definita per il set di frame. Vedere "Proprietà dei set di frame", a pagina 272. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì. Per poter disattivare un bordo, è necessario impostare tutti i frame adiacenti su No (oppure su Predefinito con il set di frame principale impostato su No).
 - **Colore bordo:** definisce il colore di tutti i bordi adiacenti al frame corrente. Questa impostazione ha la precedenza rispetto a quella definita per il set di frame.
- 5** Impostare le seguenti opzioni relative ai margini (se queste opzioni non sono visibili, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione):

Larghezza margine Imposta la larghezza in pixel del margine sinistro e destro (ovvero la distanza tra il bordo del frame e il contenuto).

Altezza margine Imposta l'altezza in pixel del margine superiore e inferiore (ovvero la distanza tra il bordo del frame e il contenuto).

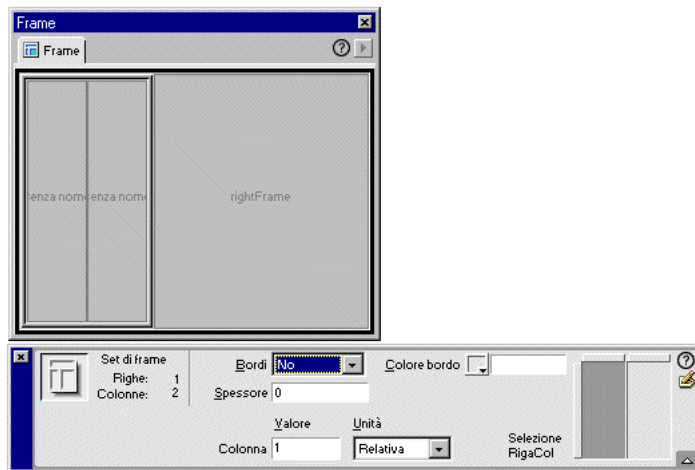
Proprietà dei set di frame

Le proprietà dei set di frame consentono di impostare i bordi e le dimensioni dei frame. Le impostazioni specificate per i singoli frame hanno la precedenza rispetto a quelle definite per il set di appartenenza. Ad esempio, le proprietà impostate per il bordo di un frame, hanno la priorità rispetto a quelle del set di frame.

Sono disponibili diversi set di frame predefiniti che consentono di applicare rapidamente un set di frame ad un documento. Come impostazione predefinita, questi set di frame non utilizzano i bordi, le barre di scorrimento e il ridimensionamento dei frame nei browser. Per modificare i valori predefiniti, selezionare le opzioni corrispondenti nella finestra di ispezione Proprietà.

Per visualizzare le proprietà di un set di frame:

- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul bordo che separa due frame nella finestra del documento.
 - Fare clic sul bordo che circonda i frame nella finestra di ispezione Frame.
- 3 Per visualizzare tutte le proprietà del set di frame, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.



Per specificare le proprietà di un set di frame:

- 1 Selezionare il set di frame.
- 2 Mediante il menu a comparsa Bordi, specificare se i frame devono essere circondati da un bordo quando il documento viene visualizzato in un browser.
 - Se si desidera visualizzare i bordi, selezionare Sì.
 - Se non si desidera visualizzare i bordi, selezionare No.
 - Per fare in modo che la visualizzazione dei bordi venga definita dalle impostazioni del browser, selezionare Predefinito.
- 3 Nel campo Spessore, inserire un valore per specificare lo spessore dei bordi del set di frame corrente. Il valore 0 consente di eliminare i bordi.
- 4 Nel campo Colore bordo, digitare il valore esadecimale di un colore oppure specificare un colore utilizzando l'apposito selettore.
- 5 Per impostare le opzioni relative alle dimensioni dei frame, selezionare una riga o una colonna facendo clic sulle linguette visualizzate a sinistra o in alto nel riquadro Selezione RigaCol. Nel campo Valore, digitare un numero per definire le dimensioni della riga o della colonna selezionata. Quindi, impostare l'unità di misura da usare per il campo Valore selezionandola dal menu a comparsa Unità.

Assegnazione di un nome al documento di un set di frame

Per aggiungere un titolo alla pagina di un set di frame, utilizzare l'opzione Proprietà di pagina.

Per assegnare un nome alla pagina di un set di frame:

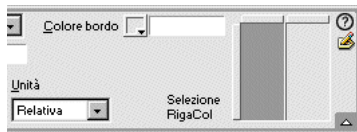
- 1 Selezionare il set di frame effettuando una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul bordo del set di frame nella finestra di ispezione Frame.
 - Fare clic all'interno di un frame nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh). Per selezionare il set di frame può essere necessario premere il tasto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia su.
- 2 Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
- 3 Nel campo Titolo, digitare un nome per il documento.

Dimensioni dei frame

Trascinare il bordo di un frame nella finestra del documento per definirne le dimensioni approssimative, quindi utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per indicare come deve essere assegnato lo spazio quando non è possibile visualizzare tutti i frame a grandezza intera nel browser.

Per impostare le dimensioni dei frame:

- 1 Fare clic sul bordo di un frame per selezionare il set di frame.
Se i bordi non sono visibili, scegliere Visualizza > Bordi dei frame.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà del set di frame, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel riquadro Selezione RigaCol, fare clic sulla riga o sulla colonna da modificare.



- 4 Per specificare lo spazio che deve essere assegnato quando si ridimensiona la finestra del browser, digitare un numero nel campo Valore e scegliere una delle seguenti opzioni dal menu Unità:
 - Pixel: imposta le dimensioni della colonna o della riga selezionata su un valore assoluto. Questa opzione è la più appropriata per i frame che devono conservare sempre le stesse dimensioni, ad esempio quelli associati alle barre di navigazione. Se si imposta un'opzione differente per gli altri frame, lo spazio assegnato a questi ultimi viene definito solo quando i frame in pixel hanno raggiunto le dimensioni specificate.
 - Percentuale: indica che il frame corrente deve occupare una determinata percentuale del set di frame a cui appartiene. Nell'assegnazione dello spazio, questi frame vengono presi in considerazione dopo i frame impostati su Pixel, ma prima dei frame impostati su Relativa.
 - Relativa: indica che la quantità di spazio assegnata al frame corrente deve essere proporzionale a quella degli altri frame. Nell'assegnazione dello spazio, questi frame vengono presi in considerazione dopo i frame impostati su Pixel o su Percentuale, ma occupano tutto lo spazio residuo della finestra del browser.

Bordi dei frame e dei set di frame

È possibile definire l'aspetto dei bordi dei frame e dei set di frame. Le opzioni specificate per i singoli frame hanno la precedenza rispetto a quelle definite per il set di appartenenza.

Per impostare i bordi di un frame:

- 1 Selezionare il frame. A questo scopo, fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh), oppure fare clic sul frame nella finestra di ispezione Frame.
- 2 Impostare le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Bordi: imposta il bordo del frame corrente. Le opzioni disponibili sono Sì, No e Predefinito. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì. Per poter disattivare un bordo, è necessario impostare tutti i frame adiacenti su No (oppure su Predefinito con il set di frame principale impostato su No).
 - Colore bordo: definisce il colore di tutti i bordi adiacenti al frame corrente.

Per impostare i bordi di un set di frame:

- 1 Selezionare il set di frame. A questo scopo, fare clic sul bordo di un frame nella finestra del documento oppure fare clic sul bordo che racchiude i frame nella finestra di ispezione Frame.
- 2 Impostare le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:
 - Bordi: imposta il bordo dei frame del set di frame corrente. Scegliere Sì per visualizzare bordi tridimensionali a colori, No per visualizzare bordi bidimensionali grigi e Predefinito per fare in modo che l'aspetto dei bordi venga definito dal browser. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì.
 - Colore bordo: imposta il colore di tutti i bordi del set di frame corrente. Per modificare questa impostazione per un frame specifico, impostare un colore differente per il bordo di questo frame.
 - Spessore: definisce lo spessore dei bordi del set di frame corrente. Il valore 0 consente di eliminare i bordi.

Modifica del colore di sfondo di un frame

È possibile modificare il colore di sfondo di un frame cambiando il colore di sfondo del documento contenuto nel frame.

Per modificare il colore di sfondo di un documento contenuto in un frame:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Posizionare il cursore all'interno del frame e scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) all'interno del frame e scegliere **Proprietà pagina** dal menu di scelta rapida.
- 2 Fare clic sulla casella del colore del campo **Sfondo** e selezionare un colore.

Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti

Il menu a comparsa **Dest** della finestra di ispezione **Proprietà** consente di selezionare un frame in cui aprire un file. È possibile aprire un file in una nuova finestra, sostituire le informazioni nello stesso frame del collegamento e sostituire le informazioni in un altro frame.

È possibile fare in modo che il contenuto di un collegamento sovrascriva il frame corrente o venga visualizzato in una nuova finestra del browser.

Per impostare un frame di destinazione:

- 1 Selezionare del testo o un oggetto.
- 2 Nel campo **Collegam** della finestra di ispezione **Proprietà**, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Digitare il nome del file da collegare.
 - Fare clic sull'icona della cartella e selezionare il file da collegare.
 - Fare clic sull'icona **Scegli file** e trascinarla per selezionare il file da collegare.

Per specificare un ancoraggio nel file da collegare, inserire il simbolo di cancelletto (**#**) prima del nome dell'ancoraggio. Vedere **"Collegamento ad un ancoraggio con nome"**, a pagina 116.

- 3** Dal menu a comparsa Dest, scegliere la destinazione in cui deve essere visualizzato il documento collegato.
- `_blank` Apre il documento collegato in una nuova finestra del browser senza chiudere la finestra corrente.
 - `_parent` Apre il documento collegato nel set di frame principale del collegamento.
 - `_self` Apre il collegamento nel frame corrente sostituendone il contenuto.
 - `_top` Apre il collegamento nel set di frame più esterno del documento corrente sostituendo tutti i frame.
 - Questo menu elenca anche i frame a cui è stato assegnato un nome nella finestra di ispezione Proprietà. Se si seleziona un frame associato ad un nome, il documento collegato viene aperto nel frame selezionato.

Creazione di contenuto senza frame

Dreamweaver consente di specificare il contenuto che deve essere visualizzato nei browser che non supportano i frame, ad esempio i browser meno recenti o quelli basati sul testo. Il contenuto specificato viene inserito nel documento del set di frame mediante un'istruzione simile alla seguente:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">  
Contenuto senza frame.  
</body></noframes>
```

Quando il file del set di frame viene caricato da un browser che non supporta i frame, il browser visualizza solo il contenuto NOFRAMES.

Per definire il contenuto senza frame:

- 1** Scegliere **Elabora > Set di frame > Modifica contenuto senza frame**.
Dreamweaver cancella il contenuto della finestra del documento e nella parte superiore del corpo appare la dicitura "Contenuto senza frame".
- 2** Per creare il contenuto senza frame, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Digitare o inserire il contenuto nella finestra del documento.
 - Scegliere **Finestra > Origine HTML** e digitare il contenuto o il relativo codice HTML tra i tag `<noframes>`.
- 3** Scegliere nuovamente **Elabora > Set di frame > Modifica contenuto senza frame** per tornare alla vista normale del documento del set di frame.

Uso dei comportamenti con i frame

È possibile applicare una serie di comportamenti per sfruttare le caratteristiche funzionali dei frame. In genere, i Web designer utilizzano i frame per controllare la visualizzazione del contenuto sulle pagine Web. Sono disponibili numerosi comportamenti che semplificano la modifica del contenuto di un frame.

- **Imposta testo del frame:** sostituisce il contenuto e la formattazione di un frame con il contenuto specificato dall'utente. Tale contenuto può includere qualunque codice HTML valido. Utilizzare questa azione per visualizzare informazioni in modo dinamico. Vedere "Imposta testo del frame", a pagina 320.
- **Vai a URL:** apre una nuova pagina nella finestra corrente o nel frame specificato. Utilizzando questa azione è possibile modificare il contenuto di due o più frame con un semplice clic. Vedere "Vai a URL", a pagina 313.
- **Inserisci barra di navigazione:** consente di indirizzare gli utenti a pagine specifiche di un sito Web. È possibile associare dei comportamenti alle immagini della barra di navigazione e fare in modo che l'immagine visualizzata cambi a seconda delle azioni eseguite dall'utente. Ad esempio, è possibile visualizzare la versione alzata o abbassata dell'immagine di un pulsante per consentire all'utente di individuare la pagina del sito che sta visualizzando. Vedere "Inserimento di una barra di navigazione", a pagina 123.

Inserisci menu di collegamento Consente di impostare un menu di collegamento che apre i file selezionati in una finestra del browser. È anche possibile fare in modo che i documenti vengano aperti in una finestra o in un frame specifico. Vedere "Inserimento di un menu di collegamento", a pagina 120.

CAPITOLO 11

Inserimento di oggetti multimediali

.....

Per inserire in una pagina un'applet Java, un filmato Shockwave o Flash, un controllo ActiveX oppure altri oggetti audio o video, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'oggetto e fare clic sul pulsante appropriato della tavolozza Oggetti.
- Trascinare il pulsante appropriato dalla tavolozza Oggetti al punto della finestra del documento in cui si desidera inserire l'oggetto.
- Posizionare il punto di inserimento e scegliere l'oggetto appropriato dal sottomenu Inserisci > Oggetto multimediale.

Nella maggior parte dei casi, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere un file di origine e specificare alcuni parametri dell'oggetto multimediale. Per disattivare la visualizzazione di questa finestra, scegliere Modifica > Preferenze e deselezionare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti.

Ciascun pulsante della tavolozza Oggetti inserisce il codice di origine HTML necessario per visualizzare l'oggetto sulla pagina. Per specificare il file di origine, le dimensioni e altri parametri, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Uso di un editor multimediale esterno

È possibile fare doppio clic su qualunque file nella finestra Sito per modificarlo. Se si tratta di un file HTML, esso viene aperto in Dreamweaver. Se invece si tratta di un altro tipo di file, ad esempio un file di immagine oppure un filmato Flash, esso viene aperto nell'editor esterno appropriato, ad esempio Fireworks o Flash.

Ciascun tipo di file è associato ad uno o più editor esterni. L'editor che viene aperto quando si fa doppio clic sul file nella finestra Sito viene definito "editor principale".

Se al file è associato più di un editor, è possibile lanciare un editor sostitutivo per un file particolare: fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del file nella finestra Sito e scegliere un editor dal sottomenu Apri con nel menu di scelta rapida.

Di solito, l'editor principale è la stessa applicazione che viene aperta se si fa doppio clic sull'icona del file sul desktop. Per specificare quali editor esterni devono essere lanciati per un tipo di file specifico, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Editor esterni nell'elenco Categoria. Le estensioni dei file (come .gif, .wav e .mpg) sono elencate a sinistra sotto Estensioni. Gli editor associati ad un'estensione selezionata sono elencati a destra sotto Editor.

Per lanciare l'editor principale di un'immagine contenuta in un documento HTML, premere Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e fare doppio clic sull'immagine nella finestra del documento. È bene tenere presente che questo modo di lanciare un editor funziona solo per le immagini e non per altri oggetti multimediali incorporati in un documento.

Per aggiungere un tipo di file all'elenco di estensioni nelle preferenze Editor esterni:

- 1 Fare clic sul pulsante più (+) situato sopra l'elenco delle estensioni.
- 2 Inserire un'estensione di file (compreso il punto che precede l'estensione) oppure varie estensioni correlate, separate da spazi.

Per aggiungere un editor per un dato tipo di file:

- 1 Selezionare l'estensione nell'elenco delle estensioni.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) situato sopra l'elenco degli editor.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'applicazione che si desidera aggiungere all'elenco degli editor.

Per eliminare un tipo di file dall'elenco:

- 1 Selezionare il tipo di file nell'elenco delle estensioni.

Nota: poiché non è possibile annullare l'eliminazione di un tipo di file dall'elenco, effettuare questa operazione solo se si è sicuri di non avere bisogno del tipo di file in questione.

- 2 Fare clic sul pulsante meno (–) situato sopra l'elenco delle estensioni.

Per dissociare un editor da un tipo di file:

- 1 Selezionare il tipo di file nell'elenco delle estensioni.
- 2 Selezionare l'editor nell'elenco degli editor.
- 3 Fare clic sul pulsante meno (–) situato sopra l'elenco degli editor.

Per definire un editor come editor principale per un tipo di file:

- 1 Selezionare il tipo di file.
- 2 Selezionare l'editor (oppure aggiungerlo se non è presente nell'elenco).
- 3 Fare clic sul pulsante Rendi principale.

Uso delle Design Notes con gli oggetti multimediali

Come avviene per altri oggetti in Dreamweaver, è possibile aggiungere le Design Notes ad un oggetto multimediale.

Per aggiungere le Design Notes ad un oggetto multimediale:

- 1 Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Design Notes dal menu di scelta rapida.
- 3 Inserire le Design Notes desiderate Per ulteriori informazioni, vedere “Design Notes”, a pagina 170.

Inserimento di un filmato Shockwave

Shockwave, lo standard Macromedia per la multimedialità interattiva sul Web, è un formato compresso che consente di scaricare rapidamente i filmati multimediali creati con Macromedia Director e di visualizzarli nei browser più diffusi.

Il software che riproduce i filmati Shockwave è disponibile sia come plugin di Netscape Navigator che come controllo ActiveX. Quando si inserisce un filmato Shockwave, Dreamweaver utilizza sia il tag OBJECT (per il controllo ActiveX) che il tag EMBED (per il plugin) per garantire risultati ottimali in tutti i browser. Se si modifica il filmato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, Dreamweaver mappa i valori inseriti sui parametri appropriati per i tag OBJECT ed EMBED.

Per garantire risultati ottimali su piattaforme multiple, utilizzare Macromedia Aftershock per aggiungere wrapper HTML e JavaScript ai filmati Shockwave. Aftershock è in grado di aggiungere una serie di funzioni ai filmati Shockwave, tra le quali la capacità di rilevare le versioni di browser e plugin utilizzate dai visitatori al fine di adattarvisi. Per ulteriori informazioni su Aftershock, vedere “Inserimento e modifica di un oggetto Aftershock”, a pagina 286.

Per inserire un filmato Shockwave:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il filmato Shockwave.
- 2 Fare clic sul pulsante Shockwave della tavolozza Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di filmato.
- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, specificare la larghezza e l'altezza del filmato nei campi La e Al.

Queste sono le uniche proprietà obbligatorie. Per informazioni sulle altre proprietà, vedere “Proprietà dei filmati Shockwave”, a pagina 283.

Proprietà dei filmati Shockwave

Per garantire risultati ottimali sia in Internet Explorer che in Netscape Navigator, Dreamweaver inserisce i filmati Shockwave utilizzando sia i tag OBJECT che i tag EMBED (OBJECT è il tag definito da Microsoft per i controlli ActiveX, mentre EMBED è il tag definito da Netscape per i plugin). Per visualizzare le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un filmato Shockwave.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Nome Specifica il nome che identifica il filmato per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

La e Al Specificano la larghezza e l'altezza del filmato in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

File Specifica il percorso del file di filmato Shockwave. Digitare un percorso o fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il file.

Tag Indica i tag che identificano il filmato. È possibile scegliere sia entrambi i tag OBJECT e EMBED oppure solo uno dei due. Si consiglia di utilizzare l'impostazione predefinita OBJECT ed EMBED.

Allinea Specifica il tipo di allineamento del filmato rispetto alla pagina. Per una descrizione delle singole opzioni, vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Col sfondo Specifica il colore di sfondo dell'area del filmato. Questo colore viene visualizzato anche durante il caricamento e dopo la riproduzione del filmato.

ID Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

Bordo Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno al filmato.

Spazio V e Spazio O Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del filmato.

Imm alt (solo per il tag OBJECT) Specifica l'immagine che deve essere visualizzata se il browser dell'utente non supporta i controlli ActiveX.

Parametri Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il filmato. Vedere "Parametri", a pagina 293. Questi parametri possono essere applicati solo ai filmati sottoposti ad authoring.

Inserimento di un filmato Flash

La tecnologia Flash di Macromedia è la soluzione ideale per la riproduzione di animazioni e grafica vettoriali. Il lettore Flash Player è disponibile sia come plugin di Netscape Navigator che come controllo ActiveX per Internet Explorer ed è incorporato nelle ultime versioni di Netscape Navigator, Windows 98 e America Online.

Macromedia Flash consente di creare filmati Flash. Se si utilizza Flash 3, servirsi di Aftershock per aggiungere le funzioni di scripting e di rilevamento della versione di plugin; vedere “Inserimento e modifica di un oggetto Aftershock”, a pagina 286. Se si utilizza Flash 4, servirsi invece del comando Pubblica.

Quando si inserisce un filmato Flash in un documento, Dreamweaver utilizza sia il tag OBJECT (definito da Microsoft per i controlli ActiveX) che il tag EMBED (definito da Netscape) per garantire risultati ottimali in tutti i browser. Se si modifica il filmato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, Dreamweaver mappa i valori inseriti sui parametri appropriati per i tag OBJECT ed EMBED.

Nota: se si inserisce un filmato mediante l'oggetto Flash, è possibile visualizzarlo solo con Flash Player 4, anche se il filmato è stato creato con Flash 3. Flash Player 3 e le versioni precedenti non sono in grado di visualizzare filmati inseriti utilizzando l'oggetto Flash. Pertanto, quando si visita una pagina Web utilizzando Flash Player 3 o una versione precedente, viene visualizzato un avviso in cui si consiglia di eseguire l'aggiornamento a Flash Player 4.

Per inserire un filmato Flash:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il filmato.
- 2 Fare clic sul pulsante Flash della tavolozza Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di filmato Flash.
- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, specificare la larghezza e l'altezza del filmato nei campi La e Al.

Queste sono le uniche proprietà obbligatorie. Per informazioni sulle altre proprietà, vedere “Proprietà dei filmati Flash”, a pagina 284.

Proprietà dei filmati Flash

Per garantire risultati ottimali sia in Internet Explorer che in Netscape Navigator, Dreamweaver inserisce i filmati Flash utilizzando sia i tag OBJECT che i tag EMBED (OBJECT è il tag definito da Microsoft per i controlli ActiveX, mentre EMBED è il tag definito da Netscape per i plugin). Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un filmato Flash.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Nome Specifica il nome che identifica il filmato per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

La e Al Specificano la larghezza e l'altezza del filmato in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

File Specifica il percorso del file di filmato Flash. Digitare un percorso o fare clic sull'icona della cartella per cercare e selezionare il file.

Tag Indica i tag che identificano il filmato. È possibile scegliere sia il tag OBJECT che il tag EMBED oppure solo uno dei due. Si consiglia di utilizzare l'impostazione predefinita OBJECT ed EMBED.

Allinea Specifica il tipo di allineamento del filmato rispetto alla pagina. Per una descrizione delle singole opzioni, vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Col sfondo Specifica il colore di sfondo dell'area del filmato. Questo colore viene visualizzato anche durante il caricamento e dopo la riproduzione del filmato.

ID Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

Bordo Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno al filmato.

Spazio V e Spazio O Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del filmato.

Imm alt (solo per il tag OBJECT) Specifica l'immagine che deve essere visualizzata se il browser dell'utente non supporta i controlli ActiveX.

Parametri Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il filmato. Vedere "Parametri", a pagina 293. Questi parametri possono essere applicati solo ai filmati sottoposti ad authoring.

Qualità Imposta il parametro QUALITY per i tag OBJECT ed EMBED del filmato. Per una descrizione delle opzioni disponibili, consultare la documentazione di Flash. Le opzioni disponibili sono Bassa, Bassa automatica, Alta automatica e Alta.

Dimens Imposta il parametro SCALE per i tag OBJECT ed EMBED del filmato. Per una descrizione delle opzioni disponibili, consultare la documentazione di Flash.

Esecuzione automatica Avvia automaticamente l'esecuzione del filmato quando viene caricata la pagina.

Ciclo Ripete ciclicamente l'esecuzione del filmato.

Inserimento e modifica di un oggetto Aftershock

Aftershock è un programma di utilità Macromedia che fa parte del pacchetto Director. Aftershock genera i codici HTML e JavaScript che devono essere associati ai filmati Shockwave e Flash e può essere utilizzato, ad esempio, per rilevare la versione di plugin utilizzata dal visitatore della pagina al fine di fornire il contenuto appropriato. È possibile aprire i file creati da Aftershock in Dreamweaver e incollarne il contenuto nei documenti. Per modificare gli oggetti Aftershock, installare il programma, selezionare il codice HTML generato da Aftershock in un documento e fare clic su Lancia Aftershock nella finestra di ispezione Proprietà.

In Flash 4, Aftershock è stato sostituito dalla funzione Pubblica. Aftershock rimane comunque utile per gli utenti che utilizzano Flash 3 o Director.

Per inserire oggetti Aftershock in Dreamweaver:

- 1 In Dreamweaver, aprire un file HTML creato da Aftershock.
Gli elementi Aftershock appaiono come oggetti non modificabili in Dreamweaver. Se un oggetto comprende un'immagine di anteprima, questa viene visualizzata in Dreamweaver.
- 2 Copiare il contenuto del file e incollarlo in un altro documento di Dreamweaver.

Per modificare un oggetto Aftershock:

- 1 Selezionare l'oggetto e aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Fare clic su Lancia Aftershock.
- 3 Modificare il file in Aftershock, salvarlo e chiudere il programma.
Quando si esce da Aftershock, Dreamweaver aggiorna il contenuto dell'oggetto Aftershock per applicare le modifiche apportate.

Inserimento di un oggetto Generator

Macromedia Generator consente di elaborare contenuti Web dinamici. È possibile creare dei file Generator con Flash 4 utilizzando i modelli di authoring Generator forniti gratuitamente; i file vengono poi elaborati da un server Web sul quale è operativo il software Generator. È inoltre possibile inserire un oggetto Generator in un documento di Dreamweaver.

Per inserire un oggetto Generator:

- 1 Nella finestra del documento, posizionare il cursore al punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'oggetto.
- 2 Fare clic sul pulsante Generator della tavolozza Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare un file di modello Generator (.swt).
- 4 Se lo si desidera, fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una coppia di parametri *name=value*. Quindi inserire un nome per il parametro nel campo Nome e un valore per il parametro nel campo Valore. Ripetere questa operazione per ciascun parametro.
- 5 Per eliminare un parametro, selezionarlo nell'elenco dei parametri e fare clic sul pulsante meno (-).
- 6 Dopo aver inserito i parametri necessari, fare clic su OK per inserire l'oggetto Generator.

Per modificare i parametri dopo l'inserimento dell'oggetto Generator, utilizzare la finestra di ispezione Origine HTML.

Il server Generator cerca di ottenere valori da collegare al modello da un file di database: se non è disponibile nessun file di database, il server utilizza la coppia di parametri *name=value* indicata durante l'inserimento dell'oggetto.

Inserimento di un plugin di Netscape Navigator

I plugin migliorano le prestazioni di Netscape Navigator, consentendo di visualizzare contenuti multimediali in una vasta gamma di formati.

Dopo avere creato contenuti per un plugin di Netscape Navigator, è possibile inserirli in un documento HTML utilizzando Dreamweaver. Dreamweaver utilizza il tag EMBED per impostare il riferimento al file in cui si trovano i contenuti.

Per inserire contenuti per plugin di Netscape Navigator:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il contenuto.
- 2 Fare clic sul pulsante Plugin della tavolozza Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare un file di contenuto per un plugin di Netscape Navigator.

Proprietà dei plugin di Netscape Navigator

Dopo aver inserito il contenuto per un plugin di Netscape Navigator, è possibile impostarne i parametri utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un oggetto plugin di Netscape Navigator.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Plugin Specifica il nome che identifica il plugin per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

La e Al Specificano la larghezza e l'altezza dell'oggetto in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

Orig Specifica il file di dati di origine. Digitare il nome di un file o fare clic sull'icona della cartella per cercare e selezionare il file.

URL plg Specifica l'URL dell'attributo PLUGINSOURCE. Digitare l'URL completo del sito da cui è possibile scaricare il plugin. Se l'utente che visualizza la pagina non dispone del plugin, il browser cerca di scaricarlo da questo URL.

Allinea Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle singole opzioni, vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Spazio V e Spazio O Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del plugin.

Bordo Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno al plugin.

Parametri Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il plugin di Netscape Navigator. Vedere “Parametri”, a pagina 293. Numerosi plugin supportano parametri speciali. Ad esempio, il plugin Flash include i parametri BGCOLOR, SALIGN e SCALE.

Esecuzione di un plugin nella finestra del documento

È possibile visualizzare l'anteprima dei filmati e delle animazioni basati sui plugin di Netscape Navigator (ovvero gli elementi che utilizzano il tag EMBED) direttamente nella finestra del documento. Non è invece possibile visualizzare nella finestra del documento l'anteprima dei filmati e delle animazioni basati sui controlli ActiveX. È possibile eseguire contemporaneamente tutti gli elementi multimediali per verificare l'aspetto che avrà la pagina, oppure eseguire singolarmente ciascun elemento per accertarsi di aver incorporato l'elemento corretto.

I filmati possono essere visualizzati solo se è stato installato il plugin corretto. Quando viene avviato, Dreamweaver cerca automaticamente tutti i plugin installati nella cartella Configuration/Plugins e poi nelle cartelle dei plugin di tutti i browser disponibili.

Per eseguire contenuti di plugin nella finestra del documento:

- 1 Inserire uno o più elementi multimediali scegliendo Inserisci > Oggetto multimediale > Shockwave oppure Inserisci > Oggetto multimediale > Flash oppure Inserisci > Oggetto multimediale > Plugin.
- 2 Eseguire i contenuti dei plugin:
 - Selezionare uno degli elementi multimediali inseriti e scegliere Visualizza > Plugin > Esegui.
 - Per eseguire tutti gli elementi multimediali della pagina che utilizzano un plugin, scegliere Visualizza > Plugin > Esegui tutto.

Per fermare l'esecuzione dei contenuti di plugin:

Selezionare un elemento multimediale e scegliere Visualizza > Plugin > Ferma. Per fermare l'esecuzione di tutti gli elementi, scegliere Visualizza > Plugin > Ferma tutto.

Risoluzione dei problemi dei plugin di Netscape Navigator

Se non si riesce a riprodurre un contenuto di plugin nella finestra del documento, effettuare le seguenti operazioni:

- Verificare che sul computer in uso sia stato installato il plugin necessario e che la versione del plugin sia compatibile con il contenuto.
- Aprire il file Configuration/badplugins.cfg in un editor di testo e verificare che il plugin faccia parte dell'elenco. Il file badplugins.cfg elenca tutti i plugin che provocano il blocco di Dreamweaver o altri problemi gravi. Se un plugin specifico produce effetti indesiderati in Dreamweaver, è opportuno aggiungerlo a questo file.
- Verificare di avere una quantità di memoria sufficiente. Sul Macintosh, verificare che a Dreamweaver sia stata allocata una quantità di memoria adeguata. Alcuni plugin necessitano di 2-5 MB di memoria aggiuntiva per poter funzionare.

Inserimento di un controllo ActiveX

I controlli ActiveX (in passato definiti controlli OLE) sono componenti riutilizzabili, simili a mini-applicazioni, che possono funzionare come i plugin dei browser. Vengono utilizzati in Internet Explorer con Windows, ma non su Macintosh o in Netscape Navigator. L'oggetto ActiveX in Dreamweaver consente di specificare gli attributi e i parametri da assegnare ad un controllo ActiveX nel browser del visitatore.

Dreamweaver utilizza il tag OBJECT per contrassegnare la posizione della pagina dove deve apparire il controllo ActiveX e fornire i relativi parametri.

Per inserire contenuti per i controlli ActiveX:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il contenuto.
- 2 Fare clic sul pulsante ActiveX della tavolozza Oggetti.

La posizione della pagina di Internet Explorer in cui apparirà il controllo ActiveX viene contrassegnata da un'icona.

Proprietà ActiveX

Dopo aver inserito un oggetto ActiveX, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per impostare gli attributi del tag OBJECT e i parametri del controllo ActiveX. Il pulsante Parametri della finestra di ispezione Proprietà consente di inserire i nomi e i valori delle proprietà aggiuntive che non appaiono in questa finestra. Non esiste un formato standard riconosciuto per i parametri dei controlli ActiveX; per individuare i parametri da utilizzare, consultare la documentazione relativa al controllo ActiveX che si sta utilizzando.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Nome Specifica il nome che identifica l'oggetto ActiveX per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

La e Al Specificano la larghezza e l'altezza dell'oggetto in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

ID classe Identifica il controllo ActiveX per il browser. È possibile digitare un valore o scegliere una delle opzioni del menu a comparsa. Quando viene caricata la pagina associata all'oggetto ActiveX, il browser utilizza questo ID per individuare il controllo ActiveX corretto. Se non riesce a trovare il controllo ActiveX specificato, il browser cerca di scaricarlo dall'URL indicato nel campo Base.

Base Specifica l'URL che contiene il controllo ActiveX. Se il controllo ActiveX non è disponibile sul computer dell'utente, Internet Explorer lo scarica da questo URL. Se non si specifica un parametro per Base e il visitatore non dispone già del controllo ActiveX appropriato, il browser non riesce a visualizzare l'oggetto ActiveX.

Incorp Fa sì che Dreamweaver aggiunga un tag EMBED nel tag OBJECT del controllo ActiveX. Se per il controllo ActiveX è disponibile un plugin di Netscape Navigator equivalente, il tag EMBED attiva il plugin. Dreamweaver assegna i valori che sono stati specificati come proprietà ActiveX ai plugin di Netscape Navigator equivalenti.

Orig Specifica il file di dati che deve essere utilizzato per il plugin di Netscape se è stata selezionata l'opzione Incorp. Se non si inserisce alcun valore, Dreamweaver cerca di ricavarne uno dalle proprietà ActiveX che sono già state specificate.

Allinea Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle singole opzioni, vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Imm alt Specifica l'immagine che deve essere visualizzata se il browser non supporta il tag OBJECT. Questa opzione è disponibile solo se è stata deselezionata l'opzione Incorp.

Spazio V e Spazio O Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra dell'oggetto.

Dati Specifica il file di dati che deve essere caricato dal controllo ActiveX. Numerosi controlli ActiveX, ad esempio Shockwave e RealPlayer, non utilizzano questo parametro.

ID Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

Bordo Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno all'oggetto.

Parametri Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per l'oggetto ActiveX. Vedere "Parametri", a pagina 293. Numerosi controlli ActiveX supportano parametri speciali.

Inserimento di un'applet Java

Java è un linguaggio di programmazione che consente di sviluppare applicazioni "leggere" (*applet*) che possono essere incorporate nelle pagine Web.

Dopo aver creato un'applet Java, è possibile inserirla in un documento HTML mediante Dreamweaver. Dreamweaver utilizza il tag `APPLET` per impostare il riferimento al file dell'applet.

Per inserire un'applet Java

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'applet.
- 2 Fare clic sul pulsante Applet della tavolozza Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file contenente un'applet Java.

Proprietà delle applet Java

Dopo aver inserito un'applet Java, è possibile impostarne i parametri utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un'applet Java.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

Nome Specifica il nome che identifica l'applet per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

La e Al Specificano la larghezza e l'altezza dell'applet in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

Codice Specifica il file associato all'applet. Digitare il nome di un file o fare clic sull'icona della cartella per cercare e selezionare il file.

Base Identifica la cartella che contiene l'applet selezionata. Questo campo viene impostato automaticamente quando si seleziona un'applet.

Allinea Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle singole opzioni, vedere "Allineamento degli elementi", a pagina 201.

Alt Specifica il contenuto alternativo (generalmente un'immagine) che deve essere visualizzato se il browser dell'utente non supporta le applet Java o non utilizza il linguaggio Java. Il testo viene reso con l'attributo ALT del tag APPLET. Se si sceglie un'immagine, Dreamweaver inserisce un tag IMG tra il tag APPLET iniziale e quello finale.

Nota: per specificare un contenuto alternativo che possa essere visualizzato sia in Netscape Navigator (con Java disattivato) che in Lynx (un browser basato su testo), selezionare un'immagine e aggiungere manualmente un attributo ALT al tag IMG nella finestra di ispezione Origine HTML.

Spazio V e Spazio O Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra dell'applet.

Parametri Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per l'applet. Vedere "Parametri", a pagina 293. Numerose applet supportano parametri speciali.

Parametri

La finestra di dialogo Parametri consente di impostare i valori di parametri speciali per i filmati Shockwave e Flash, i controlli ActiveX, i plugin di Netscape e le applet Java. Per informazioni sui parametri da impostare, consultare la documentazione relativa all'oggetto utilizzato.

Nota: non esiste uno standard riconosciuto per l'identificazione dei file di dati dei controlli ActiveX. Per informazioni sul parametro da impostare, consultare la documentazione relativa al controllo ActiveX utilizzato.

Per aprire la finestra di dialogo Parametri:

- 1 Selezionare un oggetto al quale possono essere associati dei parametri (ad esempio un filmato Shockwave, un controllo ActiveX, un plugin di Navigator o un'applet Java) nella finestra del documento.
- 2 Aprire la finestra di dialogo in uno dei modi seguenti:
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e scegliere Parametri dal menu di scelta rapida.
 - Aprire la finestra di ispezione Proprietà, se non è già visualizzata, quindi espandere la finestra facendo clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro e selezionare il pulsante Parametri.

Per inserire il valore di un parametro nella finestra di dialogo Parametri:

- 1 Fare clic sul pulsante più (+).
- 2 Digitare il nome del parametro nella colonna Parametro.
- 3 Digitare il valore del parametro nella colonna Valore.

Per eliminare un parametro:

Selezionare il parametro e premere Canc.

Per modificare l'ordine dei parametri:

Utilizzare la freccia su e la freccia giù.

Uso dei comportamenti per controllare gli oggetti multimediali

È possibile aggiungere comportamenti alla pagina per avviare o interrompere l'esecuzione di vari oggetti multimediali.

Controlla Shockwave o Flash Consente di eseguire, interrompere e riavvolgere un filmato Shockwave o Flash oppure di passare ad un fotogramma specifico. Vedere "Controlla Shockwave o Flash", a pagina 308.

Riproduci suono Consente di riprodurre un suono. Ad esempio, è possibile produrre un effetto sonoro ogni volta che il puntatore del mouse passa su un collegamento. Vedere "Riproduci suono", a pagina 316.

CAPITOLO 12

Comportamenti

I comportamenti consentono all'utente di interagire con la pagina per modificarla, oppure per far sì che vengano eseguite alcune operazioni. Un comportamento è una combinazione di un evento e un'azione. Ad esempio, quando si porta il mouse su un'immagine (evento), è possibile che l'immagine appaia evidenziata (azione). Un'azione non è altro che un codice JavaScript che esegue un'operazione specifica, ad esempio l'apertura della finestra di un browser, la riproduzione di un suono o l'interruzione di un filmato Shockwave. Gli eventi vengono definiti dal browser per i singoli elementi della pagina. Ad esempio, nella maggior parte dei browser, `onMouseOver`, `onMouseOut` e `onClick` sono eventi associati ai collegamenti, mentre `onLoad` è un evento associato alle immagini e al corpo del documento. Gli eventi sono operazioni di risposta del browser alle azioni dell'utente. Ad esempio, quando si porta il puntatore su un collegamento, il browser genera l'evento `onMouseOver` e richiama la funzione JavaScript eventualmente associata a tale evento. Gli eventi che possono attivare una determinata azione variano a seconda del browser utilizzato.

Quando si associa un comportamento ad un elemento di pagina, è possibile specificare sia un'azione che l'evento che la determina. Lo stesso evento può attivare più azioni ed è possibile specificare l'ordine di esecuzione di queste azioni.

Oltre alle numerose azioni di comportamento già incorporate in Dreamweaver, è possibile trovare azioni aggiuntive sul sito Web di Dreamweaver, nonché sui siti di sviluppo di terze parti. Vedere "Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti", a pagina 301. Inoltre, se si ha una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript, è possibile creare azioni di comportamento personalizzate. Per ulteriori informazioni su come creare azioni di comportamento, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

Finestra di ispezione Comportamenti

La finestra di ispezione Comportamenti consente di applicare dei comportamenti agli oggetti e di modificare i parametri dei comportamenti applicati in precedenza. I comportamenti vengono elencati in ordine alfabetico in base all'evento. Se lo stesso evento è associato a più azioni, queste ultime appaiono nell'ordine in cui vengono eseguite.

Il tag selezionato viene visualizzato nella parte superiore della finestra di ispezione.

Per aprire la finestra di ispezione Comportamenti, scegliere Finestra > Comportamento o fare clic sul pulsante Comportamento della pulsantiera.

Azioni (+) Visualizza l'elenco delle azioni disponibili. Quando si sceglie un'azione, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di specificarne i parametri.

Elimina (-) Rimuove l'azione selezionata e l'evento ad essa associato dall'elenco della finestra di ispezione Comportamenti.

Eventi per Specifica i browser che riconoscono il comportamento corrente. L'opzione selezionata in questo menu determina quali eventi vengono visualizzati nel menu a comparsa Eventi.

Freccia su e freccia giù Spostano l'azione selezionata verso l'alto o verso il basso nell'elenco dei comportamenti. Le azioni vengono eseguite nell'ordine specificato.

Eventi Visualizza tutti gli eventi che possono attivare una determinata azione. Gli eventi visualizzati variano a seconda dell'oggetto selezionato. Se l'elenco non contiene gli eventi desiderati, verificare di aver selezionato l'oggetto corretto. Per selezionare un tag, utilizzare il selettore visualizzato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.

Nota: il menu a comparsa Eventi viene visualizzato solo dopo che è stata selezionata un'azione.

Gli eventi riconosciuti variano a seconda del browser utilizzato. Scegliere i browser ai quali si desidera applicare un dato comportamento dal menu a comparsa Eventi per. In seguito, nel menu a comparsa appariranno solo gli eventi riconosciuti da questi browser.

Eventi

Il seguente elenco descrive gli eventi che possono essere associati alle azioni presenti nel menu a comparsa Azioni (+) della finestra di ispezione Comportamenti. Quando si interagisce con una pagina Web, ad esempio facendo clic su un'immagine, il browser genera degli eventi specifici; tali eventi possono richiamare le funzioni JavaScript che producono una determinata azione. Si noti che gli eventi possono essere generati anche senza l'intervento dell'utente, ad esempio quando la pagina è stata impostata per ricaricarsi automaticamente ogni 10 secondi. In Dreamweaver sono disponibili molte azioni comuni che possono essere attivate dai vari eventi.

L'elenco specifica inoltre quali browser possono generare un determinato evento: *NS3* (Netscape Navigator 3.0), *NS4* (Netscape Navigator 4.0), *IE3* (Internet Explorer 3.0) e *IE4* (Internet Explorer 4.0). Per informazioni sui browser 5.0, visitare il centro di assistenza Dreamweaver all'indirizzo <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>. Per ulteriori informazioni sugli eventi relativi al collegamento dei dati e ai testi scorrevoli in Internet Explorer, vedere la pagina di riferimento per il linguaggio Dynamic HTML di Microsoft (elencata in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19).

La maggior parte degli eventi non può essere associata a tutti gli oggetti. Per ulteriori informazioni su quali eventi possono essere associati ai vari tag in ciascun browser, vedere i file nella cartella Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

onAbort (NS3, NS4, IE4) Viene generato quando il caricamento dell'immagine nel browser viene interrotto, ad esempio quando l'utente fa clic sul pulsante Termina prima che l'immagine abbia finito di caricarsi.

onAfterUpdate (IE4) Viene generato quando un elemento dati collegato presente sulla pagina ha finito di aggiornare l'origine dei dati.

onBeforeUpdate (IE4) Viene generato quando un elemento dati collegato presente sulla pagina è stato modificato e sta per cessare di essere l'elemento attivo (e quindi sta per aggiornare l'origine dei dati).

onBlur (NS3, NS4, IE3, IE4) È il contrario di **onFocus**. L'evento **onBlur** viene generato quando l'elemento specificato cessa di essere oggetto dell'interazione con l'utente. Ad esempio, quando si fa clic all'esterno di un campo di testo dopo aver fatto clic al suo interno, per il campo di testo in questione viene generato un evento **onBlur**.

onBounce (IE4) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole raggiunge il limite del testo scorrevole stesso.

onChange (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si modifica un valore nella pagina, ad esempio quando l'utente sceglie una voce di menu oppure modifica il valore visualizzato in un campo di testo e poi fa clic in un punto diverso della pagina.

onClick (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si fa clic sull'elemento specificato, ad esempio un collegamento, un pulsante o una mappa immagine (per *fare clic* si intende premere e rilasciare il pulsante del mouse mentre quest'ultimo è posizionato sull'elemento).

onDbClick (NS4, IE4) Viene generato quando si fa doppio clic sull'elemento specificato (per *fare doppio clic* si intende premere e rilasciare rapidamente due volte il pulsante del mouse mentre quest'ultimo è posizionato sull'elemento).

onError (NS3, NS4, IE4) Viene generato quando si verifica un errore del browser durante il caricamento di una pagina o di un'immagine.

onFinish (IE4) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole ha completato un ciclo.

onFocus (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando l'elemento specificato diventa oggetto dell'interazione con l'utente. Ad esempio, se si fa clic in un campo di testo all'interno di un modulo, si genera un evento onFocus.

onHelp (IE4) Viene generato quando l'utente fa clic sul pulsante della Guida in linea oppure sceglie la relativa opzione dal menu del browser.

onKeyDown (NS4, IE4) Viene generato non appena viene premuto un tasto. Non è necessario che il tasto premuto venga rilasciato affinché si verifichi l'evento.

onKeyPress (NS4, IE4) Viene generato quando si preme e si rilascia un tasto. Questo evento è una combinazione degli eventi onKeyDown e onKeyUp.

onKeyUp (NS4, IE4) Viene generato quando si rilascia il tasto premuto.

onLoad (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato al termine del caricamento di un'immagine o di una pagina.

onMouseDown (NS4, IE4) Viene generato quando si fa clic con il mouse. Non è necessario che il pulsante del mouse venga rilasciato affinché si verifichi l'evento.

onMouseMove (IE3, IE4) Viene generato quando si sposta il mouse mentre è posizionato sull'elemento specificato (in altre parole, il puntatore rimane entro i limiti dell'elemento).

onMouseOut (NS3, NS4, IE4) Viene generato quando si allontana il puntatore dall'elemento specificato. Di solito, l'elemento specificato per questo evento è un collegamento.

onMouseOver (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si posiziona il mouse sull'elemento specificato (in altre parole, quando il puntatore viene portato sull'elemento da una posizione esterna all'elemento stesso). Di solito, l'elemento specificato per questo evento è un collegamento.

onMouseUp (NS4, IE4) Viene generato quando si rilascia il pulsante del mouse.

onMove (NS4) Viene generato quando si sposta una finestra o un frame.

onReadyStateChange (IE4) Viene generato quando cambia lo stato dell'elemento specificato. Tra i possibili stati, vi sono uninitialized (non inizializzato), loading (in fase di caricamento) e complete (completo).

onReset (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si ripristinano i valori predefiniti di un modulo.

onResize (NS4, IE4) Viene generato quando si ridimensiona un frame o la finestra del browser.

onRowEnter (IE4) Viene generato dopo che è cambiato il puntatore del record corrente dell'origine dei dati collegati.

onRowExit (IE4) Viene generato quando sta per cambiare il puntatore del record corrente dell'origine dei dati collegati.

onScroll (IE4) Viene generato quando si scorre verso l'alto o verso il basso.

onSelect (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si selezionano degli elementi all'interno di un campo di testo.

onStart (IE4) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole avvia un ciclo.

onSubmit (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si invia un modulo.

onUnload (NS3, NS4, IE3, IE4) Viene generato quando si esce da una pagina.

Applicazione di un comportamento

I comportamenti possono essere applicati a tutto il corpo del documento (ovvero al tag BODY) oppure ai collegamenti, alle immagini, agli elementi dei moduli e a numerosi altri elementi HTML. Il browser stabilisce quali elementi possono essere associati a dei comportamenti. Ad esempio, Internet Explorer 4.0 offre una gamma di eventi molto più vasta di Netscape Navigator 4.0 e di tutti i browser 3.0.

È possibile specificare più di un'azione per ciascun evento. Le azioni vengono eseguite nell'ordine in cui sono elencate nella colonna Azioni della finestra di ispezione Comportamenti. Per informazioni su come modificare l'ordine delle azioni, vedere "Modifica di un comportamento", a pagina 301.

Per applicare un comportamento:

1 Selezionare un oggetto.

Per applicare un comportamento a tutta la pagina, fare clic sul tag <body> nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.

2 Scegliere Finestra > Comportamento per aprire la finestra di ispezione Comportamenti, oppure fare clic sul pulsante Comportamento della pulsantiera.

Nella barra del titolo della finestra di ispezione Comportamenti viene visualizzato il tag HTML dell'oggetto selezionato.

3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere un'azione dal menu a comparsa.

Le azioni che appaiono inattive nel menu non possono essere selezionate, poiché non sono applicabili al documento corrente. Ad esempio, se il documento non contiene linee temporali, l'azione Esegui linea temporale appare inattiva. Se per l'oggetto selezionato non è disponibile alcun evento, tutte le azioni appaiono inattive.

Viene visualizzata una finestra di dialogo contenente i parametri e le istruzioni relativi all'azione.

- 4 Inserire i parametri da applicare all'azione e fare clic su OK.

Le azioni disponibili in Dreamweaver funzionano con i browser 4.0 e successivi, ma non tutte funzionano con i browser precedenti. Vedere “Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver”, a pagina 302.

- 5 Nella colonna Eventi viene visualizzato l'evento predefinito dell'azione. Se l'evento predefinito non corrisponde a quello desiderato, selezionare un altro evento dal menu a comparsa Eventi.

Gli eventi visualizzati variano a seconda dell'oggetto selezionato e dei browser specificati nel menu a comparsa Eventi per. È possibile che alcuni eventi appaiano inattivi se gli oggetti associati non sono stati creati oppure se all'oggetto selezionato non possono essere associati degli eventi. Se l'elenco non comprende gli eventi previsti, verificare di avere selezionato l'oggetto corretto o modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Se si sta applicando un comportamento ad un'immagine, gli eventi come `onMouseOver` appaiono tra parentesi. Questi eventi, infatti, sono disponibili solo per i collegamenti. Se si sceglie uno di questi eventi, Dreamweaver associa un tag `A` all'immagine per definire un collegamento fittizio. Tale collegamento è rappresentato da un simbolo di cancelletto (#) visualizzato nella casella Collegamento della finestra di ispezione Proprietà. È possibile cambiare il valore per trasformare il collegamento fittizio in un collegamento reale ad una pagina specifica, ma se si elimina il numero senza sostituirlo con un altro collegamento, il comportamento viene eliminato.

Applicazione di un comportamento ad una linea temporale

È possibile inserire dei comportamenti nelle linee temporali per fare in modo che vengano eseguiti in corrispondenza di un fotogramma specifico. Per informazioni su come creare una linea temporale, vedere “Linee temporali”, a pagina 251.

Per inserire un comportamento in una linea temporale:

- 1 Fare doppio clic su un fotogramma del canale Comportamento nella finestra di ispezione Linee temporali.
- 2 Utilizzare la finestra di ispezione Comportamenti per definire il comportamento.

Vi è solo un tipo di evento che può attivare un'azione in una linea temporale e cioè quando l'animazione raggiunge un numero di fotogramma specifico (ad esempio, un evento `onFrame7`).

Il comportamento può riguardare qualunque oggetto della pagina e non solo gli oggetti della linea temporale. È possibile visualizzare un'anteprima della linea temporale in un browser per verificare gli effetti del comportamento. L'anteprima dei comportamenti non può essere visualizzata in Dreamweaver.

Modifica di un comportamento

Dopo aver applicato un comportamento, è possibile modificare l'evento che attiva l'azione e aggiungere, eliminare o modificare i parametri delle azioni.

Per modificare un comportamento:

- 1 Selezionare un oggetto a cui è stato precedentemente applicato un comportamento.
- 2 Scegliere Finestra > Comportamento per aprire la finestra di ispezione Comportamenti.

I comportamenti vengono elencati in ordine alfabetico in base all'evento. Se lo stesso evento è associato a più azioni, queste ultime appaiono nell'ordine in cui vengono eseguite.

- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Per modificare un'azione, fare doppio clic sul comportamento oppure selezionare il comportamento e premere Invio. Quindi, modificare i parametri nella finestra di dialogo e fare clic su OK.
 - Per modificare l'ordine di esecuzione delle azioni associate ad un evento, selezionare il comportamento e fare clic sulla freccia su o giù.
 - Per eliminare un comportamento, selezionarlo e fare clic sul pulsante meno (–) o premere Canc.

Creazione di nuove azioni

Le azioni sono elementi JavaScript. Se si ha una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript, è possibile creare nuove azioni e aggiungerle al menu a comparsa Azioni della finestra di ispezione Comportamenti. Per ulteriori informazioni, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti

Una delle caratteristiche più utili di Dreamweaver è la sua estendibilità. In altre parole, gli utenti che hanno una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript possono creare oggetti, comportamenti, comandi e finestre di ispezione Proprietà personalizzati. Molti di questi utenti hanno scelto di condividere i risultati del proprio lavoro e li hanno messi a disposizione sul sito Web di Dreamweaver. Per scaricare questi file, aprire la finestra di ispezione Comportamenti e selezionare Richiama altri comportamenti dal menu a comparsa Azioni (+).

Per installare un comportamento di terze parti in Dreamweaver:

- 1 Scaricare il file di archivio desiderato ed estrarre i file di comportamento utilizzando un programma di decompressione.

Ad esempio, WinZip (Windows) e ZipIt (Macintosh) sono in grado di decomprimere i file zip disponibili nella pagina Risorse in linea.

- 2 Trascinare i file estratti nella cartella Configuration/Behaviors/Actions di Dreamweaver.
- 3 Riavviare Dreamweaver.

Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver

Le azioni di comportamento fornite con Dreamweaver sono state elaborate per essere compatibili con tutti i browser 4.0 e con Internet Explorer 5 (nel momento in cui viene redatto il presente documento, Netscape Navigator 5 non è ancora disponibile). Tuttavia, alcune azioni non sono compatibili con i browser precedenti. La tabella che segue indica la compatibilità tra le singole azioni e le versioni di browser precedenti alla 4.0. Per informazioni sulla funzione di un'azione specifica e sull'impostazione dei relativi parametri, vedere gli argomenti della seguente tabella.

Azione	Macintosh		Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Chiama JavaScript	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Cambia proprietà	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla browser	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla plugin	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla Shockwave o Flash	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Trascina livello	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Vai a URL	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Menu di collegamento	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori

Azione	Macintosh	Windows		
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Vai a menu di collegamento	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Apri finestra browser	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Riproduci suono	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Messaggio popup	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Pre-carica immagini	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Imposta immagine barra di navigazione	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Imposta testo del frame	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Imposta testo del livello	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Imposta testo della barra di stato	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Imposta testo del campo di testo	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Mostra-nascondi livelli	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Scambia immagine	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Ripristino immagini scambiate	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Vai a fotogramma linea temporale Esegui linea temporale e Ferma linea temporale	L'animazione del file di origine dell'immagine e i comportamenti di attivazione funzionano, ma l'animazione del livello fallisce senza errori	Fallisce senza errori	L'animazione del file di origine dell'immagine e i comportamenti di attivazione funzionano, ma l'animazione del livello fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Convalida modulo	OK	Fallisce senza errori	OK	OK

Chiama JavaScript

L'azione Chiama JavaScript consente di utilizzare la finestra di ispezione Comportamenti per attivare l'esecuzione di una riga di codice JavaScript o di una funzione personalizzata quando si verifica un evento.

Per utilizzare l'azione Chiama JavaScript:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Chiama JavaScript dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il codice JavaScript esatto o il nome di una funzione.

Ad esempio, per creare un pulsante Back, è possibile digitare `if (history.length > 0){history.back()}`. Se il codice è stato incorporato in una funzione, digitare solo il nome della funzione (ad esempio, `goBack()`).

- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Cambia proprietà

L'azione Cambia proprietà consente di modificare il valore di una delle proprietà di un oggetto, come il colore di sfondo di un livello o l'azione associata ad un modulo. Le proprietà modificabili dipendono dal browser. In Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 è possibile modificare un numero maggiore di proprietà rispetto ad IE 3.0 o Netscape Navigator 3.0/4.0. Ad esempio, è possibile impostare dinamicamente il colore di sfondo di un livello.

Nota: questa azione può essere utilizzata solo se si conoscono approfonditamente i linguaggi HTML e JavaScript.

Per utilizzare l'azione Cambia proprietà:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Cambia proprietà dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Selezionare il tipo di oggetto di cui si desidera modificare la proprietà dal menu a comparsa Tipo di oggetto.

Gli oggetti del tipo selezionato vengono elencati nel menu a comparsa Oggetto con nome.

- 4 Selezionare un oggetto dal menu a comparsa Oggetto con nome.
- 5 Selezionare una proprietà dall'apposito menu a comparsa o digitare il nome della proprietà nel campo di testo.

Per verificare le proprietà che possono essere modificate per i singoli browser, scegliere i vari browser disponibili dal menu a comparsa. Se si utilizza il campo di testo, digitare il nome JavaScript esatto della proprietà (ricordando che le proprietà JavaScript effettuano una distinzione tra lettere maiuscole e minuscole).

- 6 Digitare il nuovo valore della proprietà nel campo Nuovo valore e fare clic su OK.
- 7 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. Infatti, quando si verifica l'evento, viene eseguita l'azione e la proprietà viene modificata.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Controlla browser

L'azione Controlla browser consente di rimandare i visitatori di un sito a pagine differenti a seconda del browser utilizzato. Ad esempio, è possibile fare in modo che gli utenti di Netscape Navigator versione 4.0 o successiva vadano ad una determinata pagina, gli utenti di Microsoft Internet Explorer versione 4.0 o successiva vadano ad un'altra pagina e gli utenti di altri tipi di browser rimangano sulla pagina corrente.

È opportuno applicare questo comportamento al tag BODY di una pagina che sia compatibile con la maggior parte dei browser e che non utilizzi altri elementi JavaScript. In questo modo gli utenti possono visitare la pagina anche senza attivare JavaScript.

In alternativa è possibile applicare questo comportamento ad un collegamento senza destinazione (tag A) e fare in modo che l'azione determini la pagina di destinazione del collegamento in base alla marca e alla versione del browser.

Per utilizzare l'azione Controlla browser:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla browser dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Scegliere il criterio di differenziazione dei browser: marca, versione o entrambe.

Ad esempio, è possibile fare in modo che tutti i browser 4.0 visualizzino una determinata pagina e tutti gli altri browser visualizzino una pagina diversa oppure che Netscape Navigator visualizzi una determinata pagina e Microsoft Internet Explorer (IE) ne visualizzi un'altra.

- 4 Specificare una versione di Netscape Navigator.
- 5 Nei menu a comparsa adiacenti, specificare l'azione che deve essere eseguita se il browser corrisponde alla versione specificata o ad una versione successiva e l'azione che deve essere eseguita negli altri casi.

Le opzioni disponibili sono Vai a URL, Vai a URL alternativo e Rimani su questa pagina.
- 6 Specificare una versione di Microsoft Internet Explorer.
- 7 Nei menu a comparsa adiacenti, specificare l'azione che deve essere eseguita se il browser corrisponde alla versione specificata o ad una versione successiva e l'azione che deve essere eseguita negli altri casi.

Le opzioni disponibili sono Vai a URL, Vai a URL alternativo e Rimani su questa pagina.
- 8 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Altri browser per specificare l'azione che deve essere eseguita per i browser diversi da Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer.

Rimani su questa pagina è l'opzione migliore per i browser diversi da Navigator e IE. Nella maggior parte dei casi, infatti, questi browser non supportano JavaScript e rimangono comunque sulla pagina corrente, poiché non sono in grado di leggere questo comportamento.
- 9 Specificare il percorso e il nome dell'URL e dell'URL alternativo nei campi di testo visualizzati nella parte inferiore della finestra di dialogo. Se si inserisce un URL remoto, è necessario anteporre il prefisso http:// all'indirizzo www.
- 10 Fare clic su OK.
- 11 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per. Poiché lo scopo di questo comportamento è verificare le varie versioni dei browser, è opportuno scegliere un evento che funzioni sia con i browser 3.0 che con quelli successivi.

Controlla plugin

L'azione Controlla plugin consente di rimandare i visitatori a pagine differenti a seconda che abbiano installato o meno il plugin specificato. Ad esempio, è possibile rimandare gli utenti ad una pagina se hanno Shockwave e ad un'altra pagina se ne sono sprovvisti.

Nota: non è possibile rilevare plugin specifici in Microsoft Internet Explorer (IE) con JavaScript. Tuttavia, selezionando Flash o Director, alla pagina verrà aggiunto il codice VBScript appropriato per rilevare i plugin di IE su Windows.

Per utilizzare l'azione Controlla plugin:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla plugin dal menu a comparsa Azioni.

- 3 Selezionare un plugin dall'apposito menu a comparsa, oppure fare clic su Inserisci e digitare il nome esatto del plugin nel campo adiacente.

È necessario digitare il nome esatto che viene indicato in grassetto nella pagina Informazioni sui plugin di Netscape Navigator. Per aprire questa pagina, scegliere il comando Informazioni sui plugin dal menu della guida di Navigator (Windows) oppure dal menu Apple (Macintosh).

- 4 Nel campo Se individuato, vai all'URL, specificare un URL per gli utenti che dispongono del plugin.

Se si inserisce un URL remoto, è necessario anteporre il prefisso `http://` all'indirizzo `www`.

Per fare in modo che gli utenti che dispongono del plugin rimangano sulla pagina corrente, lasciare il campo vuoto.

- 5 Nel campo Altrimenti, vai all'URL, specificare un URL alternativo per gli utenti che non dispongono del plugin.

Per fare in modo che gli utenti che non dispongono del plugin rimangano sulla pagina corrente, lasciare il campo vuoto.

- 6 Con Internet Explorer installato su Macintosh, il rilevamento dei plugin non è disponibile. Ma anche con Internet Explorer installato su Windows, non è possibile rilevare la maggior parte dei plugin. Come impostazione predefinita, quando il rilevamento non è possibile, l'utente viene inviato all'URL indicato nel campo Altrimenti. Per inviare invece l'utente al primo URL (Se individuato), selezionare l'opzione Vai sempre al primo URL se il rilevamento non è possibile. Se questa opzione è selezionata, si ipotizza che l'utente sia dotato del plugin a meno che il browser non indichi esplicitamente che esso non sia presente.

In generale, se il contenuto del plugin è integrato nella pagina, selezionare l'opzione Vai sempre al primo URL se il rilevamento non è possibile. In questo modo, per gli utenti sprovvisti del plugin verrà frequentemente visualizzata la richiesta di scaricare il plugin. Se invece il contenuto del plugin non è essenziale per la pagina, lasciare vuota l'opzione.

Questa opzione è valida solo per Internet Explorer, poiché Netscape Navigator è sempre in grado di rilevare i plugin.

- 7 Fare clic su OK.

- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Controlla Shockwave o Flash

L'azione Controlla Shockwave o Flash consente di eseguire, interrompere e riavvolgere un filmato Shockwave o Flash Player, oppure di passare ad un fotogramma specifico.

Per utilizzare l'azione Controlla Shockwave o Flash:

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > Shockwave oppure Inserisci > Oggetto multimediale > Flash per inserire rispettivamente un filmato Shockwave o un filmato Flash.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà e inserire un nome per il filmato nel campo di testo più a sinistra. Se non si assegna un nome al filmato, non è possibile applicare l'azione Controlla Shockwave o Flash.
- 3 Con il filmato ancora selezionato nella finestra del documento, aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla Shockwave o Flash dal menu a comparsa Azioni.
- 5 Selezionare un filmato dall'apposito menu.
Dreamweaver elenca automaticamente tutti i file che hanno l'estensione .dcr, .dir, .swf o .spl e che fanno parte dei tag OBJECT ed EMBED del documento corrente.
- 6 Scegliere di eseguire, interrompere o riavvolgere il filmato, oppure di passare ad un fotogramma specifico. L'opzione Esegui riproduce il filmato a partire dal fotogramma corrente.
- 7 Fare clic su OK.
- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Trascina livello

L'azione Trascina livello può essere utilizzata per trascinare un livello e creare così puzzle, dispositivi di scorrimento e altri elementi mobili nell'interfaccia.

È possibile specificare la direzione in cui l'utente può trascinare il livello (in orizzontale, in verticale o in qualunque direzione), la destinazione di rilascio, la distanza minima in pixel per cui il livello viene calamitato alla destinazione, l'azione che deve essere eseguita quando il livello raggiunge la destinazione e altre opzioni ancora.

Poiché il livello può essere trascinato solo dopo che è stata richiamata l'azione Trascina livello, accertarsi che l'evento che attiva l'azione si verifichi prima del momento in cui l'utente cerca di trascinare il livello. È opportuno applicare l'azione Trascina livello all'oggetto BODY (con l'evento onLoad), ma è possibile applicarla anche ad un collegamento che occupa l'intero livello (ad esempio, un collegamento attorno ad un'immagine) utilizzando l'evento onMouseOver.

Per utilizzare l'azione Trascina livello:

- 1 Scegliere Inserisci > Livello oppure fare clic sul pulsante Livello della tavolozza Oggetti e tracciare un livello nella finestra del documento.
- 2 Deselezionare il livello facendo clic in un altro punto della finestra del documento.
- 3 Aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Trascina livello dal menu a comparsa Azioni.

Se l'opzione Trascina livello non è disponibile, probabilmente è stato selezionato un livello. Poiché i livelli non accettano gli eventi in entrambi i browser 4.0, è necessario selezionare un oggetto differente, come il tag BODY o un collegamento (tag A), oppure impostare il browser di destinazione su IE 4.0 nel menu a comparsa Eventi per.

- 5 Selezionare il livello che si desidera trascinare dal menu a comparsa Livello.
- 6 Selezionare Con limitazioni o Senza limitazioni dal menu Spostamento.

L'opzione Senza limitazioni è indicata per i puzzle e gli altri giochi che utilizzano il trascinamento della selezione. Per i dispositivi di scorrimento e gli oggetti mobili come cassettiere, tende e veneziane, scegliere lo spostamento con limitazioni.

- 7** Se si seleziona l'opzione Con limitazioni, inserire un valore in pixel nei campi Sopra, Sotto, Sinistra e Destra.

Questi valori si riferiscono alla posizione iniziale del livello. Per limitare lo spostamento ad un'area rettangolare, inserire un valore positivo in tutti i campi. Per consentire solo uno spostamento verticale, inserire un valore positivo nei campi Sopra e Sotto e il valore 0 nei campi Sinistra e Destra. Per consentire solo uno spostamento orizzontale, inserire un valore positivo nei campi Sinistra e Destra e il valore 0 nei campi Sopra e Sotto.

- 8** Specificare i valori in pixel della destinazione di rilascio nei campi Sinistra e Sopra.

La destinazione di rilascio è il punto in cui si desidera trascinare il livello. Il livello raggiunge la destinazione di rilascio quando la sua coordinata sinistra e la sua coordinata superiore corrispondono ai valori inseriti nei campi Sinistra e Sopra. Questi valori si riferiscono all'angolo superiore sinistro della finestra del browser. Per impostare automaticamente questi campi sulla posizione corrente del livello, fare clic su Ottieni posizione corrente.

- 9** Inserire un valore in pixel nel campo Calamita se entro per specificare la distanza a cui il livello deve essere calamitato alla destinazione di rilascio.

I valori più elevati facilitano l'individuazione della destinazione di rilascio.

- 10** Per gli oggetti semplici è sufficiente impostare queste opzioni. Se si desidera definire la maniglia di trascinamento del livello, seguire lo spostamento del livello durante il trascinamento e attivare un'azione al momento del rilascio, fare clic sulla scheda Avanzato.

- 11** Per specificare che è necessario fare clic su un'area specifica del livello per poterlo trascinare, scegliere Area dentro il livello dal menu a comparsa Maniglia di trascinamento e specificare le coordinate sinistra e superiore e l'altezza e la larghezza della maniglia di trascinamento.

Questa opzione è utile quando l'immagine presente nel livello contiene un elemento normalmente associato al trascinamento, come una barra del titolo o una maniglia. Per fare in modo che l'utente possa fare clic in un punto qualunque del livello per trascinarlo, lasciare vuota questa opzione.

- 12** Se si desidera, scegliere una delle seguenti opzioni per Durante il trascinamento:

- Selezionare Porta il livello in primo piano se si desidera visualizzare il livello sopra tutti gli altri oggetti durante il trascinamento. Se si seleziona questa opzione, specificare se il livello deve rimanere in primo piano o tornare alla posizione originale dopo il trascinamento.

- Inserire un codice JavaScript o il nome di una funzione (ad esempio, `monitorLayer()`) nel campo Chiama JavaScript per eseguire ripetutamente il codice o la funzione durante il trascinamento del livello. Ad esempio, è possibile creare una funzione che controlli le coordinate del livello e visualizzi suggerimenti come “sei quasi arrivato” o “sei ancora lontano dalla destinazione di rilascio” in un campo di testo. Vedere “Informazioni sui livelli trascinabili”, a pagina 311.
- 13** Inserire un codice JavaScript o il nome di una funzione (ad esempio `evaluateLayerPos()`) nel secondo campo Chiama JavaScript per eseguire il codice o la funzione quando il livello viene rilasciato. Per fare in modo che l'esecuzione venga avviata solo se il livello ha raggiunto la destinazione di rilascio, selezionare l'opzione Solo se calamitato.
- 14** Fare clic su OK.
- 15** Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per. Tenere presente che i browser 3.0 non supportano i livelli.

Nota: non è possibile applicare l'azione Trascina livello ad un oggetto a cui sono associati gli eventi `onMouseDown` e `onClick`.

Informazioni sui livelli trascinabili

Quando si applica l'azione Trascina livello ad un oggetto, Dreamweaver inserisce la funzione `MM_dragLayer()` nella sezione HEAD del documento. Oltre a contrassegnare il livello come trascinabile, questa funzione definisce tre proprietà (`MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` e `MM_SNAPPED`) che possono essere utilizzate nelle funzioni JavaScript personalizzate per determinare la posizione orizzontale e la posizione verticale corrente del livello e per stabilire se il livello ha raggiunto la destinazione di rilascio.

Ad esempio, la funzione riportata di seguito visualizza il valore della proprietà `MM_UPDOWN` (la posizione verticale corrente del livello) in un campo di modulo chiamato `curPosField`. I campi di modulo sono utili per la visualizzazione delle informazioni aggiornate di continuo perché sono dinamici, ovvero è possibile modificarne il contenuto al termine del caricamento della pagina sia in Netscape Navigator che in Microsoft Internet Explorer.

```
function getPos(layername){
    var layerRef = MM_findObj(layername);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Invece di visualizzare il valore di `MM_UPDOWN` o `MM_LEFTRIGHT` in un campo di modulo, è possibile creare una funzione che visualizzi un messaggio variabile a seconda della distanza dall'area di rilascio o richiamare un'altra funzione che mostri o nasconda un determinato livello a seconda del valore. Le possibilità di utilizzo dei valori di `MM_UPDOWN` e `MM_LEFTRIGHT` dipendono solo dall'immaginazione e dalla conoscenza di JavaScript.

La lettura della proprietà `MM_SNAPPED` è utile soprattutto quando sulla pagina sono presenti più livelli e l'utente può passare alla pagina o all'attività successiva solo quando tutti i livelli hanno raggiunto la propria destinazione. Ad esempio, è possibile creare una funzione che conti il numero di livelli in cui la proprietà `MM_SNAPPED` è associata al valore `true` e richiamare questa funzione ogni volta che si rilascia un livello. Quando il conteggio raggiunge il numero desiderato, è possibile inviare l'utente alla pagina successiva o visualizzare un messaggio di congratulazioni.

Se l'azione *Trascina livello* è stata applicata ai collegamenti di più livelli utilizzando l'evento `onMouseOver`, è necessario apportare una piccola modifica alla funzione `MM_dragLayer()` per impedire che la proprietà `MM_SNAPPED` di un livello calamitato venga reimpostata su `false` quando si passa il cursore su questo livello. Questa situazione può verificarsi, ad esempio, se l'azione *Trascina livello* è stata utilizzata per creare un puzzle. Infatti, in questo caso è molto probabile che l'utente passi sopra i pezzi calamitati mentre posiziona i pezzi mancanti. La funzione `MM_dragLayer()` non impedisce questo comportamento perché in alcuni casi può rivelarsi utile, ad esempio se si vogliono impostare più destinazioni di rilascio per lo stesso livello.

Per impedire la reimpostazione dei livelli calamitati:

- 1 Scegliere *Modifica > Trova*.
- 2 Selezionare *Origine HTML* dal menu a comparsa *Cerca*.
- 3 Digitare `(!curDrag)` nel campo di testo adiacente.
- 4 Fare clic su *Successivo*.

Se viene visualizzata una richiesta di conferma per continuare la ricerca dall'inizio del documento, fare clic su *Sì*. Dreamweaver troverà la seguente istruzione:

```
if (!curDrag) return false;
```

- 5 Chiudere la finestra di dialogo *Cerca* e modificare l'istruzione nel seguente modo nella finestra di ispezione *Origine HTML*:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Le due barrette verticali `(|)` significano "o" e `curDrag` è una variabile che rappresenta il livello che viene contrassegnato come trascinabile. Il significato di questa istruzione è il seguente: "se `curDrag` non è un oggetto o ha già un valore `MM_SNAPPED`, non eseguire il resto della funzione".

Vai a URL

L'azione Vai a URL consente di aprire una nuova pagina nella finestra corrente o nel frame specificato. Utilizzando questa azione è possibile modificare il contenuto di due o più frame con un semplice clic. L'azione può inoltre essere richiamata in una linea temporale per passare ad una nuova pagina al termine di un intervallo di tempo specificato.

Per utilizzare l'azione Vai a URL:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Vai a URL dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Scegliere una destinazione dall'elenco Apri in.

In questo elenco vengono automaticamente inseriti i nomi di tutti i frame del set di frame corrente e della finestra principale. Se non è disponibile alcun frame, è possibile scegliere solo la finestra principale.

Nota: se uno dei frame è associato al nome top, blank, self o parent, questa azione può produrre risultati imprevisti, poiché il browser può confondere questi nomi con le destinazioni riservate.

- 4 Fare clic su Sfoglia per selezionare il documento da aprire oppure inserire il percorso e il nome del file nel campo URL.
- 5 Se si desidera aprire altri documenti in altri frame, ripetere i passaggi 3 e 4.
- 6 Fare clic su OK.
- 7 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Menu di collegamento

Quando si crea un menu di collegamento selezionando Inserisci > Oggetto modulo > Menu di collegamento, Dreamweaver crea un oggetto di menu e vi applica il comportamento appropriato. Pertanto, di solito non è necessario collegare manualmente un oggetto all'azione Menu di collegamento. È sufficiente fare doppio clic su un'azione Menu di collegamento nella finestra di ispezione Comportamenti per modificare il menu stesso, per cambiare la posizione in cui viene aperto il file collegato, oppure per aggiungere o modificare la richiesta di selezione da menu. Per informazioni sulla creazione di un menu di collegamento, vedere "Inserimento di un menu di collegamento", a pagina 120.

Per modificare un menu di collegamento mediante la finestra di ispezione Comportamenti:

- 1 Creare un oggetto menu di collegamento se non ne esiste già uno all'interno del documento.
- 2 Selezionare l'oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 3 Fare doppio clic su Menu di collegamento nella colonna Azioni.
- 4 Nella finestra di dialogo Menu di collegamento, modificare le voci di menu. Al termine, fare clic su OK.

Vai a menu di collegamento

L'azione Vai a menu di collegamento consente di associare un menu di collegamento al pulsante Vai. Prima di utilizzare questa azione, all'interno del documento deve già esistere un menu di collegamento. Se si fa clic sul pulsante Vai, si apre il collegamento selezionato nel menu. Di solito, non è necessario associare un pulsante Vai al menu di collegamento: infatti, quando si sceglie una voce da un menu di collegamento, l'URL corrispondente viene caricato automaticamente. Se invece si sceglie la stessa voce già selezionata nel menu di collegamento, il collegamento non viene effettuato. Il pulsante Vai è quindi utile nei casi in cui è evidente che, se si seleziona nuovamente la voce corrente nel menu di collegamento, non viene effettuato alcun collegamento. In particolare, si consiglia di inserire il pulsante Vai in un menu di collegamento se il menu appare in un frame mentre le voci corrispondenti sono collegate a pagine visualizzate in altri frame, comprendenti a loro volta ulteriori collegamenti.

Per utilizzare l'azione Vai a menu di collegamento:

- 1 Selezionare un oggetto da utilizzare come pulsante Vai, di solito l'immagine di un pulsante, e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Vai a menu di collegamento dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nel menu a comparsa Scegli menu di collegamento, selezionare il menu che deve essere attivato quando si preme il pulsante Vai.
- 4 Fare clic su OK.

Apri finestra browser

Utilizzare l'azione Apri finestra browser per aprire un URL in una nuova finestra. È possibile specificare le proprietà della nuova finestra, tra cui le dimensioni, gli attributi (ad esempio, se è ridimensionabile o se è provvista di una barra dei menu) e il nome.

Se non si specifica alcun attributo, la nuova finestra viene aperta con le dimensioni e gli attributi della finestra da cui è stata lanciata. Se si seleziona un gruppo di attributi, tutti gli altri attributi vengono automaticamente disattivati. Ad esempio, se non si imposta alcun attributo, la nuova finestra potrebbe avere una larghezza di 640 pixel e un'altezza di 480 pixel e contenere una barra degli strumenti di navigazione, una barra degli strumenti di posizione, una barra di stato e una barra dei menu. Se si impostano esplicitamente la larghezza e l'altezza su 640 e 480 e non si specificano altri attributi, la finestra viene aperta con il formato 640 pixel per 480 pixel e non contiene alcun attributo (barra degli strumenti di navigazione, barra degli strumenti di posizione, barra di stato, barra dei menu, maniglie di ridimensionamento e barre di scorrimento).

Per utilizzare l'azione Apri finestra browser:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Apri finestra browser dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare l'URL che si desidera visualizzare oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file.
- 4 Impostare le seguenti opzioni:

Larghezza finestra Specifica la larghezza della finestra in pixel.

Altezza finestra Specifica l'altezza della finestra in pixel.

Barra degli strumenti di navigazione È la barra del browser che contiene i pulsanti Indietro, Avanti, Inizio e Ricarica.

Barra degli strumenti di posizione È la barra del browser che contiene il campo dell'indirizzo.

Barra di stato È l'area grigia che occupa la parte inferiore della finestra del browser e in cui vengono visualizzati i messaggi (ad esempio, il tempo di caricamento residuo e gli URL associati ai collegamenti).

Barra dei menu È l'area della finestra del browser (Windows) o della scrivania (Macintosh) in cui appaiono i menu come File, Modifica, Visualizza, Vai e Guida in linea. L'attivazione di questa opzione permette all'utente di navigare dalla nuova finestra. Se questa opzione non è selezionata, l'utente può solo chiudere o ridurre ad icona la finestra (Windows) oppure chiudere la finestra o l'applicazione (Macintosh).

Barre di scorrimento necessarie Specifica la necessità di visualizzare delle barre di scorrimento se il contenuto della finestra si estende al di fuori dell'area visibile. Se questa opzione non è selezionata, le barre di scorrimento non vengono visualizzate. Se è disattivata anche l'opzione Maniglia di ridimensionamento, l'utente non può vedere il contenuto che supera le dimensioni originali della finestra.

Maniglie di ridimensionamento Specifica che l'utente può ridimensionare la finestra trascinandone l'angolo inferiore destro o facendo clic sul controllo di ridimensionamento visualizzato nell'angolo superiore destro. Se non si seleziona questa opzione, i controlli di ridimensionamento non sono disponibili e non è possibile trascinare l'angolo inferiore destro della finestra.

Nome finestra Indica il nome della nuova finestra. L'assegnazione di un nome è necessaria se si desidera associare la finestra a dei collegamenti o controllarla con JavaScript.

5 Fare clic su OK.

6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Riproduci suono

L'azione Riproduci suono consente di riprodurre un suono. Ad esempio, è possibile attivare un effetto sonoro quando l'utente porta il cursore su un collegamento o riprodurre un file musicale durante il caricamento di una pagina.

Nota: alcuni browser necessitano di qualche tipo di supporto, ad esempio un plugin audio, per poter riprodurre i suoni.

Per utilizzare l'azione Riproduci suono:

1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.

2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Riproduci suono dal menu a comparsa Azioni.

3 Fare clic su Sfoglia per selezionare un file audio oppure inserire il percorso e il nome del file nel campo Riproduci suono.

4 Fare clic su OK.

5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Messaggio popup

L'azione Messaggio popup visualizza una finestra di avvertimento JavaScript che contiene il messaggio specificato. Poiché le finestre di avvertimento JavaScript contengono un solo pulsante (OK), questa azione deve essere utilizzata per fornire informazioni e non per presentare una scelta.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, ad esempio chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi (`{}`). Per visualizzare una parentesi, farla precedere da una barra rovesciata (`\{`).

Esempio L'URL di questa pagina è `{indirizzo della finestra}` e oggi è il `{data 0}`.

Per utilizzare l'azione Messaggio popup:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Messaggio popup dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il testo del messaggio nel campo Messaggio.
- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Pre-carica immagini

L'azione Pre-carica immagini consente di caricare nella cache del browser le immagini che non appaiono immediatamente sulla pagina (ad esempio, quelle che vengono scambiate per mezzo di linee temporali, comportamenti o JavaScript). In questo modo si evitano inutili attese quando arriva il momento di visualizzare queste immagini.

Nota: se si seleziona la casella di controllo Pre-carica immagini nella finestra di dialogo Scambia immagine, l'azione Scambia immagine pre-carica automaticamente tutte le immagini evidenziate e pertanto non è necessario utilizzare l'azione Pre-carica immagini.

Per utilizzare l'azione Pre-carica immagini:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Pre-carica immagini dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera pre-caricare nel campo File di origine immagine oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) situato nella parte superiore della finestra di dialogo per aggiungere l'immagine all'elenco Pre-carica immagini.

Nota: se non si fa clic su questo pulsante prima di specificare l'immagine successiva, ogni immagine selezionata sostituisce quella precedente.

- 5 Per aggiungere altre immagini all'elenco Pre-carica immagini, ripetere i passaggi 3 e 4.
- 6 Per eliminare un'immagine dall'elenco Pre-carica immagini, selezionarla e fare clic sul pulsante meno (-).
- 7 Fare clic su OK.
- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Imposta immagine barra di navigazione

L'azione Imposta immagine barra di navigazione consente di trasformare un'immagine in una barra di navigazione oppure di modificare la visualizzazione e le azioni delle immagini di una barra di navigazione. Per ulteriori informazioni, vedere "Inserimento di una barra di navigazione", a pagina 123.

Utilizzare la scheda Base della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione per creare o aggiornare l'immagine o la serie di immagini di una barra di navigazione, cambiare l'URL visualizzato quando si fa clic sulla barra e selezionare una diversa finestra in cui visualizzare un URL.

Utilizzare la scheda Avanzato della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione per modificare lo stato delle altre immagini di un documento in base allo stato del pulsante corrente. Come impostazione predefinita, se si fa clic su un elemento di una barra di navigazione, tutti gli altri elementi tornano automaticamente allo stato Su (immagine alzata): la scheda Avanzato consente appunto di impostare uno stato diverso per un'immagine quando l'immagine selezionata si trova nello stato Giù (immagine abbassata) o Sopra (immagine rollover).

Per modificare un'azione Imposta immagine barra di navigazione:

- 1** Selezionare l'immagine della barra di navigazione che si desidera modificare e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2** Nella colonna Azioni della finestra di ispezione Comportamenti, fare doppio clic sull'azione Imposta immagine barra di navigazione associata all'evento che si desidera modificare.
- 3** Nella scheda Base della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione, selezionare le opzioni di modifica dell'immagine.

Per impostare più immagini per un pulsante di una barra di navigazione:

- 1** Selezionare l'immagine della barra di navigazione che si desidera modificare e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2** Nella colonna Azioni della finestra di ispezione Comportamenti, fare doppio clic sull'azione Imposta immagine barra di navigazione associata all'evento che si desidera modificare.
- 3** Fare clic sulla scheda Avanzato della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione.
- 4** Selezionare uno stato per l'immagine nel menu a comparsa Quando l'elemento è visualizzato.
 - Selezionare Immagine abbassata se si desidera modificare la visualizzazione di un'altra immagine quando si fa clic sull'immagine selezionata.
 - Selezionare Immagine rollover oppure Immagine rollover abbassata se si desidera modificare la visualizzazione di un'altra immagine quando il puntatore viene portato sull'immagine selezionata.
- 5** Nell'elenco Imposta anche l'immagine, selezionare un'altra immagine da impostare.
- 6** Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera visualizzare nel campo Sul file di immagine, oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 7** Se al punto 4 è stata selezionata Immagine rollover oppure Immagine rollover abbassata, è possibile scegliere un'ulteriore opzione. Nel campo di testo Se abbassata, sul file di immagine, digitare il percorso per il file di immagine da visualizzare oppure fare clic su Sfoglia per selezionarlo.

Imposta testo del frame

L'azione Imposta testo del frame consente di sostituire il contenuto e la formattazione di un frame con il contenuto desiderato. Tale contenuto può essere costituito da qualunque codice HTML valido. Utilizzare questa azione per visualizzare informazioni in modo dinamico.

Normalmente, quando si utilizza l'azione Imposta testo del frame, la formattazione di un frame viene sostituita. Tuttavia, è possibile conservare gli attributi di sfondo della pagina e colore del testo selezionando Mantieni colore sfondo.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, ad esempio chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi ({}). Per visualizzare una parentesi, farla precedere da una barra rovesciata (\{).

Esempio L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data 0}.

Per creare un set di frame:

Scegliere **Elabora > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso**.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione dei frame”, a pagina 264.

Per utilizzare l'azione Imposta testo del frame:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere **Imposta testo > Imposta testo del frame** dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del frame, selezionare il frame di destinazione dal menu a comparsa Frame.
- 4 Fare clic sul pulsante **Richiama HTML corrente** per copiare la formattazione e il contenuto HTML del frame corrente.
- 5 Inserire un messaggio nel campo **Nuovo HTML** e fare clic su **OK**.
- 6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa **Eventi per**.

Imposta testo del livello

L'azione Imposta testo del livello consente di sostituire il contenuto e la formattazione di un livello esistente con il contenuto specificato. Tale contenuto può contenere qualunque codice di origine HTML valido.

L'azione Imposta testo del livello sostituisce il contenuto e la formattazione del livello in questione, ma ne conserva gli attributi, compreso il colore. Per formattare il contenuto, è necessario inserire i tag HTML nel campo Nuovo HTML della finestra di dialogo Imposta testo del livello.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi ({}). Per visualizzare una parentesi, farla precedere da una barra rovesciata (\).

Esempio L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data()}.

Per creare un livello:

- 1 Scegliere Inserisci > Livello.
Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di un livello”, a pagina 234.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per il livello.

Per applicare un'azione Imposta testo del livello:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo del livello dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del livello, selezionare il livello di destinazione dal menu a comparsa Livello.
- 4 Inserire un messaggio nel campo Nuovo HTML e fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Imposta testo della barra di stato

L'azione Imposta testo della barra di stato consente di visualizzare un messaggio nella barra di stato situata nella parte inferiore della finestra del browser. Ad esempio, è possibile utilizzare questa azione per visualizzare la destinazione di un collegamento anziché l'URL. Per visualizzare un esempio di messaggio di stato, portare il cursore su uno dei pulsanti di navigazione della Guida in linea di Dreamweaver.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi ({}). Per visualizzare una parentesi, farla precedere da una barra rovesciata (\).

Esempio L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data {}}.

Per utilizzare l'azione Imposta testo della barra di stato:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo della barra di stato dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il messaggio desiderato nel campo Messaggio della finestra di dialogo Imposta testo della barra di stato.

Inserire un messaggio conciso, poiché i browser troncano i messaggi che hanno una lunghezza eccessiva rispetto alla barra di stato.

- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Imposta testo del campo di testo

L'azione Imposta testo del campo di testo consente di sostituire il contenuto del campo di testo di un modulo con il contenuto specificato.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi ({}). Per visualizzare una parentesi, farla precedere da una barra rovesciata (\).

Esempio L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data {}}.

Per creare un campo di testo con nome:

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo di testo.
Per ulteriori informazioni, vedere “Moduli”, a pagina 377.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per il campo di testo. Scegliere un nome univoco all'interno della pagina; in altre parole, non utilizzare lo stesso nome per elementi che appaiono nella stessa pagina, anche se in moduli diversi.

Per utilizzare l'azione Imposta testo campo di testo:

- 1 Selezionare un campo di testo e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo del campo di testo dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del campo di testo, selezionare il campo di testo di destinazione dal menu a comparsa Campo di testo.
- 4 Inserire un messaggio nel campo Nuovo testo e fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Mostra-nascondi livelli

L'azione Mostra-nascondi livelli consente di eseguire una serie di operazioni per i livelli, come visualizzarli, nasconderli e ripristinarne la visibilità predefinita. Questa azione può essere utilizzata anche per visualizzare una serie di informazioni mentre l'utente interagisce con la pagina. Ad esempio, se l'utente sposta il cursore sull'immagine di una pianta, è possibile visualizzare un livello che indica la stagione di fioritura della pianta, le dimensioni che può raggiungere, la quantità di sole necessaria e così via.

L'azione Mostra-nascondi livelli può essere utilizzata anche per creare un livello di pre-caricamento, cioè un livello di grandi dimensioni che oscura il contenuto della pagina durante il caricamento e scompare quando tutti i componenti della pagina sono stati caricati.

Per utilizzare l'azione Mostra-nascondi livelli:

- 1 Scegliere Inserisci > Livello oppure fare clic sul pulsante Livello della tavolozza Oggetti e tracciare un livello nella finestra del documento.

Ripetere questo passaggio per creare altri livelli.

- 2 Deselezionare il livello facendo clic in un altro punto della finestra del documento, quindi aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Mostra-nascondi livelli dal menu a comparsa Azioni.

Se l'opzione Mostra-nascondi livelli non è disponibile, probabilmente è stato selezionato un livello. Poiché i livelli non accettano gli eventi nei browser 4.0, è necessario selezionare un oggetto differente, ad esempio il tag BODY o un collegamento (tag A), oppure impostare il browser di destinazione su IE 4.0 nel menu a comparsa Eventi per.

- 4 Selezionare il livello di cui si desidera modificare la visibilità dall'elenco Livelli con nome.
- 5 Fare clic su Mostra per visualizzare il livello, su Nascondi per nascondendolo oppure su Predefinito per ripristinarne la visibilità predefinita.
- 6 Ripetere i passaggi 4 e 5 per tutti gli altri livelli di cui si desidera modificare la visibilità.
- 7 Fare clic su OK.
- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

È possibile che, quando i livelli vengono visualizzati nella finestra del browser Netscape Navigator, le loro dimensioni si riducano per adattarsi al contenuto. Per evitare che ciò accada, aggiungere testo o immagini ai livelli oppure impostarne i valori di ritaglio.

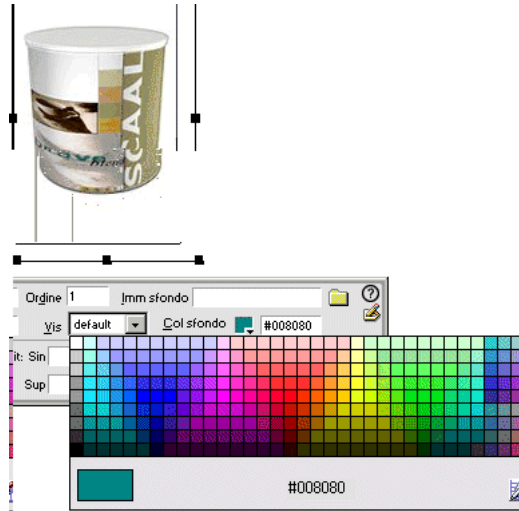
Per creare un livello di pre-caricamento:

- 1 Fare clic sul pulsante Livello della tavolozza Oggetti e tracciare un livello di grandi dimensioni nella finestra del documento.

Verificare che il livello copra tutto il contenuto della pagina.

- 2 Nella tavolozza Livelli, trascinare il nome del livello all'inizio dell'elenco per portarlo in primo piano.
- 3 Nel campo di testo situato all'estrema sinistra della finestra di ispezione Proprietà, specificare il nome caricamento per il nuovo livello.

- 4 Con il livello ancora selezionato, impostare il colore di sfondo del livello sullo stesso colore utilizzato per lo sfondo della pagina.



- 5 Fare clic all'interno del livello (che ora dovrebbe oscurare tutto il resto della pagina) ed eventualmente digitare un messaggio.
Ad esempio, i messaggi come “Caricamento in corso...” e “Attendere...” informano l'utente che vi sono processi in atto e che quindi la pagina non è vuota.
- 6 Fare clic sul tag <body> nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.
- 7 Nella finestra di ispezione Comportamenti, selezionare Mostra-nascondi livelli dal menu a comparsa Azioni.
- 8 Selezionare il livello caricamento dall'elenco Livelli con nome.
- 9 Fare clic su Nascondi.
- 10 Fare clic su OK.

Scambia immagine

L'azione Scambia immagine sostituisce un'immagine ad un'altra modificando l'attributo SRC del tag IMG. Questa azione può essere utilizzata per creare oggetti rollover e altri effetti visivi (compreso lo scambio simultaneo di più immagini).

Nota: poiché questa azione modifica solo l'attributo SRC, per evitare distorsioni l'immagine di scambio deve avere le stesse dimensioni (altezza e larghezza) dell'immagine originale.

Per utilizzare l'azione Scambia immagine:

- 1 Inserire un'immagine scegliendo Inserisci > Immagine o facendo clic sul pulsante Immagine della tavolozza Oggetti.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per l'immagine nel campo di testo all'estrema sinistra.

L'inserimento di un nome non è indispensabile, poiché le immagini senza nome vengono automaticamente associate ad un nome quando si applica questo comportamento ad un oggetto. L'assegnazione dei nomi, semplifica tuttavia il riconoscimento delle immagini nella finestra di dialogo Scambia immagine.
- 3 Ripetere i passaggi 1 e 2 per inserire altre immagini.
- 4 Selezionare un oggetto, normalmente l'immagine che si desidera scambiare, e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 5 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Scambia immagine dal menu a comparsa Azioni.
- 6 Selezionare l'immagine per cui si desidera modificare l'origine dall'elenco Immagini.
- 7 Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera pre-caricare nel campo Imposta origine su, oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 8 Ripetere i passaggi 6 e 7 per le altre immagini da modificare.
- 9 Selezionare l'opzione Pre-carica immagini per fare in modo che le nuove immagini vengano caricate nella cache del browser durante il caricamento della pagina.

In questo modo si evitano inutili ritardi al momento di visualizzare le immagini di scambio.
- 10 Fare clic su OK.
- 11 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Ripristino immagini scambiate

L'azione Ripristino immagini scambiate ripristina i file di origine precedenti per l'ultima serie di immagini scambiate. Poiché questa azione viene aggiunta automaticamente quando ad un oggetto viene applicata l'azione Scambia immagine, non è necessario attivarla manualmente se si è lasciata selezionata l'opzione Ripristina durante l'applicazione dello scambio immagine.

Vai a fotogramma linea temporale

L'azione Vai a fotogramma linea temporale sposta il punto di riproduzione sul fotogramma specificato. È possibile applicare questa azione al canale Comportamento della finestra di ispezione Linee temporali per ripetere ciclicamente una parte della linea temporale, per creare un collegamento o un pulsante di riavvolgimento e per consentire all'utente di passare ad altre sezioni dell'animazione.

Per utilizzare l'azione Vai a fotogramma linea temporale:

- 1 Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire la finestra di ispezione Linee temporali e verificare che il documento contenga una linea temporale.

Se la finestra di ispezione Linee temporali non contiene alcuna barra di animazione viola, il documento non contiene una linea temporale. Vedere “Creazione di un'animazione mediante una linea temporale”, a pagina 253.

- 2 Selezionare un oggetto.

Per applicare il comportamento ad un fotogramma della linea temporale, fare clic nel canale Comportamento in corrispondenza del fotogramma desiderato.

- 3 Aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Linea temporale > Vai a fotogramma linea temporale dal menu a comparsa Azioni.
- 5 Selezionare una linea temporale dal menu a comparsa Linea temporale.
- 6 Digitare un numero di fotogramma nel campo Vai a frame.
- 7 Se l'azione viene aggiunta al canale Comportamento di una linea temporale e si desidera ripetere ciclicamente una parte di linea temporale, digitare il numero di ripetizioni desiderato nel campo Ciclo.

Se l'azione Vai a fotogramma linea temporale non viene applicata ad un fotogramma di una linea temporale, lasciare vuoto questo campo.

- 8 Fare clic su OK.

- 9 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Esegui linea temporale e Ferma linea temporale

Le azioni Esegui linea temporale e Ferma linea temporale consentono di avviare e arrestare una linea temporale facendo clic su un collegamento o su un pulsante, oppure di avviare e arrestare automaticamente una linea temporale portando il cursore su un collegamento, un'immagine o un altro oggetto. Quando si seleziona Esecuzione automatica nella finestra di ispezione Linee temporali, l'azione Esegui linea temporale viene automaticamente applicata al tag BODY con l'evento onLoad.

Per utilizzare le azioni Esegui linea temporale e Ferma linea temporale:

- 1 Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire la finestra di ispezione Linee temporali e verificare che il documento contenga una linea temporale.

Se la finestra di ispezione Linee temporali non contiene alcuna barra di animazione viola, il documento non contiene una linea temporale. Vedere "Creazione di un'animazione mediante una linea temporale", a pagina 253.

- 2 Selezionare un oggetto e aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Esegui linea temporale o Ferma linea temporale dal menu a comparsa Azioni.
- 4 Selezionare la linea temporale da eseguire o fermare oppure, dal menu a comparsa, scegliere di fermare tutte le linee temporali.
- 5 Fare clic su OK.
- 6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Eventi per.

Convalida modulo

L'azione Convalida modulo analizza il contenuto dei campi di testo specificati dall'utente per verificare che sia stato inserito il tipo di dati corretto. Questa azione può essere applicata ai singoli campi di modulo con l'evento onBlur per convalidare i campi man mano che vengono compilati, oppure può essere applicata a tutto il modulo con l'evento onSubmit per verificare più campi contemporaneamente quando l'utente fa clic sul pulsante di invio. Nel secondo caso si evita di inviare al server un modulo che contiene dati non validi.

Per utilizzare l'azione Convalida modulo:

- 1** Inserire un modulo scegliendo Inserisci > Modulo o facendo clic sul pulsante Modulo della tavolozza Oggetti.
- 2** Inserire un campo di testo scegliendo Inserisci > Oggetto modulo > Campo di testo o facendo clic sul pulsante Campo di testo della tavolozza Oggetti.
Ripetere questo passaggio per inserire altri campi di testo.
- 3** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Se si desidera convalidare i singoli campi man mano che vengono compilati, selezionare un campo di testo e scegliere Finestra > Comportamento.
 - Se si desidera convalidare più campi al momento dell'invio del modulo, fare clic sul tag <form> nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento e scegliere Finestra > Comportamento.
- 4** Selezionare Convalida modulo dal menu a comparsa Azioni.
- 5** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Se si stanno convalidando campi singoli, selezionare lo stesso campo selezionato nella finestra del documento nell'elenco Campi con nome.
 - Se si stanno convalidando più campi, selezionare un campo di testo nell'elenco Campi con nome.
- 6** Se questo campo deve contenere obbligatoriamente dei dati, selezionare l'opzione Obbligatorio.
- 7** Selezionare una delle seguenti opzioni della sezione Accetta:
 - Selezionare Qualunque se il campo è obbligatorio ma non deve contenere un tipo specifico di dati. Se non si seleziona l'opzione Obbligatorio, questa opzione non produce alcun effetto (come se l'azione Convalida modulo non fosse stata applicata al campo).
 - Selezionare Indirizzo e-mail per verificare che il campo contenga il simbolo @.
 - Selezionare Numero per verificare che il campo contenga solo caratteri numerici.
 - Selezionare Numeri da - a per verificare che il campo contenga solo i caratteri numerici compresi nell'intervallo specificato.
- 8** Se si stanno convalidando più campi, ripetere i passaggi 6 e 7 per gli altri campi da convalidare.
- 9** Fare clic su OK.
Se si stanno convalidando più campi, nel menu a comparsa Eventi viene automaticamente visualizzato l'evento onSubmit.

- 10** Se si stanno convalidando campi singoli, verificare che l'evento predefinito sia `onBlur` oppure `onChange`.

In caso contrario, selezionare `onBlur` oppure `onChange` dal menu a comparsa. Entrambi gli eventi attivano l'azione Convalida modulo quando l'utente allontana il cursore dal campo. La differenza tra i due è che `onBlur` si verifica indipendentemente dal fatto che il campo sia stato compilato o meno, mentre `onChange` si verifica solo se è stato modificato il contenuto del campo. L'evento `onBlur` è preferibile se il campo è stato specificato come obbligatorio.

Aggiornamento di un comportamento

Se le pagine contengono dei comportamenti creati con precedenti versioni di Dreamweaver, tali comportamenti non vengono aggiornati automaticamente quando si aprono le pagine con la versione corrente del programma. Tuttavia, quando in una pagina si aggiorna l'occorrenza di un comportamento, vengono aggiornate anche tutte le altre occorrenze nella stessa pagina.

Per aggiornare un comportamento in una pagina:

- 1** Selezionare un elemento a cui è stato applicato il comportamento.
- 2** Aprire la finestra di ispezione Comportamenti.
- 3** Fare doppio clic sul comportamento.
- 4** Fare clic sul pulsante OK della finestra di dialogo del comportamento.

Tutte le occorrenze del comportamento nella pagina vengono aggiornate.

CAPITOLO 13

Modifica del codice HTML

.....

Per la creazione e la modifica dei file HTML, Dreamweaver mette a disposizione delle interfacce grafiche semplici e potenti. Tuttavia, a volte può essere necessario accedere direttamente al codice HTML di origine. In casi del genere, è possibile usare la finestra di ispezione Origine HTML (vedere “Finestra di ispezione Origine HTML”, a pagina 332) e Quick Tag Editor (vedere “Modifica di un tag HTML nella finestra del documento”, a pagina 334).

Sono inoltre disponibili varie funzioni per la gestione dei file HTML creati con programmi diversi da Dreamweaver. Roundtrip HTML garantisce che il codice HTML venga cambiato solo se l'utente lo desidera; è possibile impostare una serie di opzioni per specificare le parti che possono essere riscritte e quelle che devono rimanere immutate. (Vedere “Preferenze Formato HTML”, a pagina 340.) D'altro canto, le funzioni Ottimizza HTML e Ottimizza HTML di Word consentono di “ripulire” il codice HTML eliminando i tag superflui o scritti in modo disordinato (vedere “Ottimizzazione del codice HTML”, a pagina 344 e “Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word”, a pagina 346).

Roundtrip HTML

Roundtrip HTML è una funzione esclusiva di Dreamweaver che consente di trasferire i documenti tra Dreamweaver e un editor di testo HTML con un impatto minimo o nullo sul contenuto e sulla struttura del codice di origine HTML del documento. È persino possibile mantenere e riprodurre del codice HTML tecnicamente non valido (ad esempio un tag FONT incluso in più tag P) se è supportato dai browser. Tuttavia, il codice HTML di origine generato da Dreamweaver durante le operazioni di modifica in modalità grafica, è sempre tecnicamente valido.

Di seguito sono descritte le caratteristiche principali di Roundtrip HTML:

- Come impostazione predefinita, i tag sovrapposti vengono riscritti, i tag aperti che non possono rimanere aperti vengono chiusi e i tag di chiusura in eccesso vengono eliminati quando si passa da un editor HTML esterno a Dreamweaver oppure si apre un documento HTML esistente. Se non si desidera che il codice HTML di origine venga riscritto automaticamente, scegliere Modifica > Preferenze, selezionare Riscrittura HTML e disattivare le opzioni visualizzate nel pannello di destra. Vedere “Preferenze Riscrittura HTML”, a pagina 340.
- Per i tag HTML non validi che non sono supportati da Dreamweaver, nella finestra del documento vengono visualizzati degli appositi indicatori. I tag non validi sono evidenziati in giallo. Quando si seleziona un tag non valido, le modalità di correzione dell’errore vengono indicate nella finestra di ispezione Proprietà. Se le opzioni di riscrittura HTML sono state disattivate, tutti i tag HTML che altrimenti sarebbero stati riscritti vengono indicati come non validi.
- I tag che non vengono riconosciuti, inclusi i tag XML, non vengono modificati, poiché non esistono criteri per stabilire se sono validi o meno. I tag non riconoscibili sovrapposti a tag validi possono essere segnalati come errati, ma il codice non viene riscritto. Ad esempio, il tag personalizzato nell’esempio seguente verrebbe segnalato come errato: `<MioTag>testo</MioTag>`.
- I tag CFML (ColdFusion Markup Language) o ASP (Active Server Page) di Microsoft non vengono modificati: quando è possibile, i blocchi di codice CFML e ASP vengono indicati mediante apposite icone. Vedere “Modifica dei file ColdFusion e Active Server in Dreamweaver”, a pagina 349.
- È possibile lanciare un editor di testo HTML per modificare il documento corrente. Dreamweaver è integrato con HomeSite (Windows) e BBEdit (Macintosh). Vedere “Editor HTML esterni”, a pagina 348.

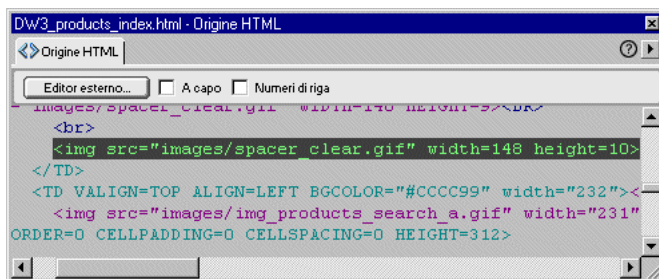
Finestra di ispezione Origine HTML

La finestra di ispezione Origine HTML visualizza il codice HTML di origine del documento corrente. I tag vengono visualizzati con colori diversi in base alle impostazioni delle preferenze. Vedere “Preferenze Colori HTML”, a pagina 343. Man mano che si cambia il contenuto della finestra del documento, le modifiche vengono immediatamente visualizzate nella finestra di ispezione Origine HTML. Per questo motivo, la finestra di ispezione Origine HTML costituisce un utile strumento per apprendere il linguaggio HTML, se l’utente non lo conosce ancora, oppure per controllare la sintassi e i valori appropriati di tag o attributi specifici.

Le modifiche effettuate nella finestra di ispezione Origine HTML appaiono nella finestra del documento solo quando si esce dalla finestra di ispezione. Gli eventuali tag HTML non validi immessi direttamente nella finestra di ispezione Origine HTML non vengono riscritti automaticamente, ma solo evidenziati come codice non valido quando si fa clic nella finestra del documento.

Per aprire la finestra di ispezione Origine HTML, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Origine HTML.
- Fare clic sull'icona della finestra di ispezione Origine HTML nella pulsantiera o nella mini-pulsantiera (visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra del documento).
- Premere F10.



Nella finestra di ispezione Origine HTML, è possibile attivare o disattivare la funzione di ritorno a capo per le righe di codice selezionando o disattivando l'opzione A capo. (L'attivazione della funzione di ritorno a capo non comporta l'inserimento dei simboli di interruzione riga nel codice HTML, bensì consente una visualizzazione più agevole delle righe esistenti.) Inoltre, è possibile scegliere se visualizzare o meno i numeri di riga, selezionando o disattivando l'opzione Numeri di riga.

Per lanciare un editor HTML esterno, fare clic sul pulsante Editor esterno. Se l'editor HTML esterno non è stato ancora definito, scegliere Modifica > Preferenze, scegliere la categoria Editor esterni e selezionare l'editor preferito. Per ulteriori informazioni, vedere "Editor HTML esterni", a pagina 348.

Per passare dalla finestra del documento alla finestra di ispezione Origine HTML e viceversa:

Premere Ctrl+Tab (Windows e Macintosh).

Modifica di un tag HTML nella finestra del documento

Per esaminare e modificare rapidamente l'origine HTML di un singolo tag nella finestra del documento senza dover passare alla finestra di ispezione Origine HTML, usare Quick Tag Editor. Il metodo più semplice per attivare Quick Tag Editor consiste nel premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Quick Tag Editor dispone delle tre modalità seguenti:

- Inserisci HTML, da usare per inserire un nuovo tag;
- Modifica tag, da usare per modificare un tag esistente;
- Applica tag, da usare per applicare un nuovo tag alla selezione corrente.

La selezione corrente nella finestra del documento determina la modalità di Quick Tag Editor che viene attivata automaticamente.

Nota: quando Quick Tag Editor è aperto, è possibile passare da una modalità all'altra usando la stessa scorciatoia da tastiera usata per aprirlo.

In tutte e tre le modalità disponibili, l'uso di Quick Tag Editor si basa sulle stesse operazioni: apertura dell'editor, inserimento o modifica dei tag e degli attributi e chiusura dell'editor. La differenza tra le varie modalità consiste nel tipo di gestione dei tag modificati usato da Dreamweaver. Per informazioni dettagliate sulle modalità, vedere “Modalità Inserisci HTML”, a pagina 338, “Modalità Modifica tag”, a pagina 338 e “Modalità Applica tag”, a pagina 338.

Nota: quando Quick Tag Editor è attivo, in una modalità qualunque, è possibile fare clic nell'area in cui è visualizzato il nome della modalità per trascinare la finestra nella posizione preferita.

Per modifiche più estese del codice HTML, usare la finestra di ispezione Origine HTML.

Per inserire o modificare tag e attributi in Quick Tag Editor:

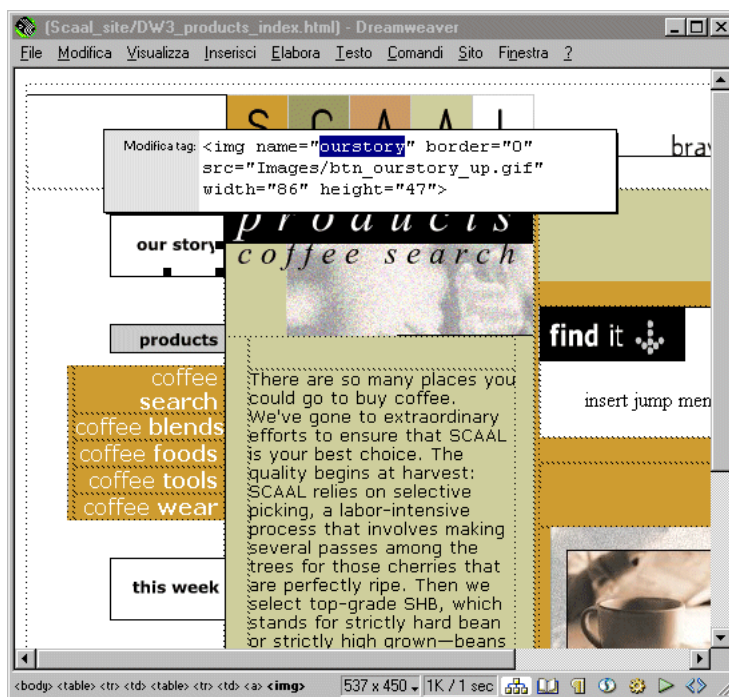
1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare un oggetto, del testo o un tag.
- Fare clic nella finestra del documento per posizionare il punto di inserimento senza selezionare alcun elemento.



2 Premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure fare clic sul pulsante Quick Tag Editor nella finestra di ispezione Proprietà.

Quick Tag Editor viene aperto nella modalità appropriata, a seconda della selezione corrente.



A questo punto, in modalità Inserisci HTML o Applica tag, è possibile inserire un tag, mentre in modalità Modifica tag, è possibile inserire nuovi attributi, modificare gli attributi esistenti oppure cambiare il nome del tag.

3 Per modificare i valori o i nomi di attributo esistenti o per cambiare il nome del tag, premere Tab per spostarsi da un elemento al successivo, finché l'attributo o il tag da modificare non viene selezionato. Premere Maiusc+Tab per spostarsi a ritroso al nome, al valore di attributo o al nome di tag precedente.

4 Se si osserva una pausa di alcuni secondi mentre si modifica un nome di attributo, viene visualizzato un menu di suggerimenti che elenca tutti gli attributi validi per il tag che si sta modificando. (Se quest'ultimo non viene riconosciuto da Dreamweaver, il menu visualizzato contiene tutti gli attributi che Dreamweaver riconosce per qualunque tag.) Il menu di suggerimenti non appare se l'opzione *Abilita suggerimenti per i tag del pannello Quick Tag Editor* della finestra di dialogo *Preferenze* è disattivata. Usare il menu dei suggerimenti secondo le modalità descritte di seguito:

- Non appena si inizia a digitare un nome di attributo, il menu scorre e il primo nome di attributo che inizia con le lettere digitate viene evidenziato.
- Per spostare l'evidenziazione verso l'alto e verso il basso, usare rispettivamente i tasti freccia su e freccia giù oppure la barra di scorrimento.
- Per scegliere il nome di attributo evidenziato, premere Invio: il nome di attributo selezionato viene inserito in Quick Tag Editor. In alternativa, fare doppio clic sul nome di attributo evidenziato per inserirlo.
- Per chiudere il menu dei suggerimenti senza selezionare alcuna voce, premere Esc oppure continuare semplicemente a digitare.

Quando si osserva una pausa durante l'inserimento o la modifica di un nome di tag, viene visualizzato un menu simile, che elenca nomi di tag anziché i nomi di attributo.

5 In modalità *Modifica tag*, se si effettua una modifica e quindi si preme Tab o Maiusc+Tab, la modifica viene applicata immediatamente. Per far sì che le modifiche non vengano applicate finché non si esce da Quick Tag Editor, disattivare l'opzione *Applica modifiche immediatamente* nel pannello Quick Tag Editor della finestra di dialogo *Preferenze*.

Nota: quando l'opzione *Applica modifiche immediatamente* è disattivata, la serie di modifiche applicate in una sola volta appare come passaggio unico nella tavolozza Cronologia e può essere annullata con un solo comando *Annulla*.

- 6 Per aggiungere un nuovo attributo ad un tag, usare il tasto Tab, i tasti di direzione e la barra spaziatrice per spostare il punto di inserimento nella posizione appropriata. Iniziare a digitare un nome di attributo valido per il tag. Il menu dei suggerimenti appare quando si osserva una pausa, proprio come avviene durante la modifica degli attributi.
- 7 Continuare a modificare e ad aggiungere i nomi e i valori di attributo desiderati.

8 Al termine della modifica del tag, uscire da Quick Tag Editor in uno dei modi seguenti:

- Per uscire senza salvare le modifiche non ancora applicate, premere Esc. (Se si sta usando la modalità Modifica tag e l'opzione Applica modifiche immediatamente è selezionata, tutte le modifiche già applicate vengono conservate.)
- Per uscire e applicare le modifiche apportate, premere Invio oppure fare clic all'esterno della finestra di Quick Tag Editor.

9 Per gli eventuali elementi di codice HTML non validi usati in Quick Tag Editor viene eseguito un tentativo di correzione automatica, mediante l'inserimento di virgolette e di parentesi di chiusura ove necessario.

Per selezionare il tag superiore (contenitore) del tag corrente:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Ctrl+Maiusc+6 (Windows) o Comando+Maiusc+< (Macintosh).
- Scegliere Modifica > Seleziona tag superiore.

Per selezionare il primo tag inferiore contenuto nel tag corrente:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere Ctrl+Maiusc+7 (Windows) o Comando+Maiusc+> (Macintosh).
- Scegliere Modifica > Seleziona tag inferiore.

Nota: se il tag corrente non contiene altri tag, il comando Seleziona tag inferiore seleziona il contenuto del tag corrente.

Per passare da una modalità di Quick Tag Editor all'altra:

Con Quick Tag Editor attivo, premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Il cambio di modalità viene eseguito ogni volta che si utilizza la scorciatoia da tastiera; le modalità Inserisci HTML, Modifica tag e Applica tag vengono attivate in sequenza.

Modalità Inserisci HTML

Quando viene aperto senza che sia stato precedentemente selezionato alcun elemento, Quick Tag Editor attiva la modalità Inserisci HTML. Nella finestra viene visualizzata una coppia di parentesi che racchiude il punto di inserimento. Questa modalità consente di inserire nell'editor qualunque stringa HTML, compresi gruppi di tag e testo o eventuali altri elementi presenti tra i tag. Alla chiusura dell'editor, il codice HTML digitato viene inserito in corrispondenza del punto di inserimento. Se vi sono dei tag non chiusi, i tag di chiusura corrispondenti vengono aggiunti automaticamente.

Modalità Modifica tag

Quick Tag Editor viene avviato in modalità Modifica tag quando la selezione corrente è costituita da un tag completo, ossia da un tag di apertura con il tag di chiusura corrispondente e l'eventuale contenuto del tag. Ad esempio, se la selezione fosse costituita da un'immagine oppure da un tag FONT, dal tag /FONT corrispondente e da tutto il testo compreso tra i due tag, Quick Tag Editor verrebbe avviato in modalità Modifica tag. Il metodo più semplice per essere certi che la selezione corrente inizi e finisca con tag corrispondenti consiste nel selezionare un tag nell'apposito selettore situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento.

Quick Tag Editor viene avviato in modalità Modifica tag anche quando la selezione corrente include un tag di apertura o di chiusura senza corrispondenza. In questo caso, la selezione viene estesa fino ad includere il tag superiore della selezione corrente e il relativo contenuto. Ad esempio, se il paragrafo corrente è costituito dal codice HTML `<p>Stavano leggendo <cite>La Divina commedia</cite> in classe.</p>` e la selezione corrente è leggendo `<cite>La Divina, senza tag </cite>` di chiusura, Quick Tag Editor viene avviato in modalità Modifica tag e l'intero paragrafo viene selezionato.

In modalità Modifica tag, è possibile modificare soltanto un unico tag di apertura. Se si sposta il punto di inserimento oltre la fine del tag e si inserisce più di un tag, viene visualizzato un messaggio di errore e tutto ciò che è stato inserito viene ignorato.

Modalità Applica tag

Generalmente, Quick Tag Editor viene avviato in modalità Applica tag quando la selezione corrente non è costituita da un tag completo (tag di apertura con tag di chiusura corrispondente e l'eventuale contenuto del tag). Ad esempio, se la selezione corrente è costituita da testo senza formattazione speciale, Quick Tag Editor viene avviato in modalità Applica tag.

Questa regola prevede un'eccezione: quando la selezione corrente include un tag di apertura o di chiusura senza corrispondenza, Quick Tag Editor viene avviato in modalità Modifica tag anziché in modalità Applica tag e la selezione viene estesa al tag superiore della selezione corrente e al relativo contenuto.

In modalità Applica tag, è possibile inserire soltanto un unico tag di apertura. Se si inserisce più di un tag, viene visualizzato un messaggio di errore e tutto ciò che è stato inserito viene ignorato.

Alla chiusura dell'editor, il tag inserito viene collocato all'inizio della selezione corrente e un tag di chiusura corrispondente viene inserito alla fine della selezione corrente.

Menu dei suggerimenti

I menu dei suggerimenti visualizzano i tag e gli attributi del file TagAttributeList.txt, che si trova nella cartella Dreamweaver/Configuration. È possibile aggiungere nuovi tag al file oppure eliminare quelli esistenti per una migliore efficacia delle sessioni di modifica del codice HTML.

Eliminazione di un tag

Per eliminare un tag dal documento, lasciandone l'eventuale contenuto in posizione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il tag nel selettore situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento, quindi scegliere Elimina il tag dal menu di scelta rapida.
- Selezionare un elemento qualunque nella finestra del documento oppure fare clic per posizionare il punto di inserimento nella finestra, quindi scegliere Elimina il tag dal menu di scelta rapida.

Nota: alcuni tipi di tag non possono essere eliminati.

Preferenze di Quick Tag Editor

Le preferenze di Quick Tag Editor consentono di scegliere se aggiornare automaticamente nella finestra del documento le modifiche apportate al codice nell'editor. Apposite opzioni consentono inoltre di controllare i menu dei suggerimenti. Per accedere al pannello Quick Tag Editor delle preferenze, utilizzare il comando Modifica > Preferenze.

Applica modifiche immediatamente Consente di scegliere se le modifiche apportate in Quick Tag Editor devono essere applicate automaticamente o meno nel documento quando ci si sposta da un attributo ad un altro in modalità Modifica tag. Quando l'opzione è disattivata, per applicare le modifiche al documento è necessario premere Invio. (L'opzione viene ignorata nelle modalità Inserisci HTML e Applica tag, poiché in queste modalità, per applicare le modifiche al documento, è sempre necessario premere Invio.)

Abilita suggerimenti per i tag Controlla la visualizzazione del menu dei suggerimenti quando si usa la tastiera in Quick Tag Editor. È inoltre possibile impostare, in secondi, il ritardo di visualizzazione del menu dei suggerimenti per l'attributo o il tag corrente.

Preferenze Formato HTML

Per la formattazione del codice origine HTML in Dreamweaver, è possibile impostare le categorie di preferenze seguenti.

- Le preferenze Riscrittura HTML controllano le eventuali modifiche che devono essere apportate al codice di origine HTML all'apertura di un documento HTML. Vedere “Preferenze Riscrittura HTML”, a pagina 340.
- Le preferenze Formato HTML controllano le opzioni di formattazione HTML più comuni, come la lunghezza di riga e i rientri. Vedere “Preferenze Formato HTML”, a pagina 341. Queste preferenze forniscono l'interfaccia utente per la modifica del file SourceFormat.txt.
- Le preferenze Colori HTML controllano il modo in cui vengono colorati i tag HTML (e il testo che racchiudono) nella finestra di ispezione Origine HTML. Vedere “Preferenze Colori HTML”, a pagina 343.
- Le preferenze Caratteri/codifica consentono di specificare il tipo di carattere con cui viene visualizzato il codice di origine HTML nella finestra di ispezione Origine HTML. Vedere “Preferenze Caratteri/codifica”, a pagina 71.

Infine, il file SourceFormat.txt, contenuto nella cartella Dreamweaver/Configuration, fornisce ulteriori istruzioni specifiche per la formattazione del codice HTML. La modifica di questo file in un editor di testo consente di controllare con la massima precisione il modo in cui Dreamweaver scrive il codice HTML e di modificare alcune opzioni specifiche che non potrebbero essere modificate mediante le preferenze Formato HTML. Tuttavia, la modifica del file dovrebbe essere eseguita solo da utenti e sviluppatori di Dreamweaver esperti, poiché si corre il rischio di danneggiare seriamente il programma. Vedere “Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML”, a pagina 392.

Preferenze Riscrittura HTML

Le preferenze Riscrittura HTML determinano le azioni eseguite da Dreamweaver all'apertura dei documenti HTML. Queste preferenze non hanno alcun effetto quando si modifica il codice HTML nella finestra di ispezione Origine HTML. Se vengono disattivate, tutti i tag HTML che altrimenti verrebbero riscritti vengono indicati come tag non validi nella finestra del documento. Quando si importa un documento HTML da Word, è possibile utilizzare il comando Ottimizza HTML di Word per eliminare il codice HTML superfluo. Per ulteriori informazioni, vedere “Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word”, a pagina 346.

Correggi tag nidificati non validi e tag non chiusi Riscrive i tag nidificati in modo errato o sovrapposti. Ad esempio, `<i>testo</i>` viene riscritto in `<i>testo</i>`. Questa opzione provvede anche ad inserire le eventuali virgolette e parentesi di chiusura mancanti.

Elimina tag di chiusura aggiuntivi Cancella i tag di chiusura privi di corrispondenti tag di apertura.

Visualizza riepilogo correzioni Visualizza un riepilogo dei tag HTML tecnicamente non validi di cui è stata tentata la correzione. Il riepilogo indica la posizione del problema, riportando i numeri di riga e di colonna, in modo da consentire all'utente di trovare la correzione e verificare che abbia l'effetto desiderato.

Non riscrivere HTML: Nei file con estensione Impedisce la riscrittura del codice HTML per i file dotati delle estensioni specificate. Questa opzione si rivela particolarmente utile per i file che contengono tag di terze parti, come i tag ASP. Per ulteriori informazioni, vedere “Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti”, a pagina 404.

Le due opzioni Caratteri speciali consentono di controllare la codifica di determinati caratteri in contesti specifici. In generale, è preferibile lasciare queste opzioni selezionate, a meno che i file contengano tag di altri produttori che usano i caratteri in questione. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, vedere “Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti”, a pagina 404.

Preferenze Formato HTML

Utilizzare le preferenze Formato HTML descritte di seguito durante la creazione dei documenti per controllare caratteristiche di formattazione del codice HTML come i rientri, la lunghezza di riga e l'uso di minuscole o maiuscole nei nomi di tag e attributi. Per informazioni su altri controlli di formattazione HTML, vedere “Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML”, a pagina 392. Tenere presente che le opzioni seguenti (ad eccezione di Maiuscole/minuscole forzate per) vengono applicate solo ai nuovi documenti e agli elementi aggiunti, nella relativa finestra, ai documenti esistenti. Ciò significa che le opzioni di formattazione non vengono applicate quando si apre un documento HTML creato in precedenza. Per modificare il formato dei documenti HTML esistenti, usare il comando **Applica formattazione origine**. Vedere “Formattazione del codice di origine HTML nei documenti esistenti”, a pagina 345.

Nota: queste opzioni sono valide solo per le modifiche apportate nella finestra del documento e non vengono applicate quando si usa la finestra di ispezione Origine HTML per sessioni di modifica diretta.

Rientro Attiva il rientro di tutti i tag contrassegnati con `INDENT` nel file `SourceFormat.txt`. Vedere “Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML”, a pagina 392.

Usa Specifica se per i rientri devono essere utilizzati gli spazi o le tabulazioni.

Righe e colonne di tabelle Applica automaticamente un rientro ai tag `TR` e `TD` per facilitare la lettura del codice delle tabelle. Per poter applicare questa opzione, è necessario avere selezionato l'opzione **Rientro**.

Frame e set di frame Applica automaticamente un rientro ai tag `FRAME` e `FRAMESET` per facilitare la lettura dei file di set di frame. Per poter applicare questa opzione, è necessario avere selezionato l'opzione **Rientro**.

Dimensione rientri Determina la dimensione dei rientri (in spazi o tabulazioni, a seconda di come è stata impostata l'opzione Usa). Ad esempio, se Usa è impostata su Tabulazioni e Dimensione rientri su 4, i tag vengono fatti rientrare di quattro tabulazioni.

Dimensione tabulazioni Determina la dimensione delle tabulazioni (espressa in numero di spazi).

Nota: se il valore di Dimensione rientri non è un multiplo di quello dell'opzione Dimensione tabulazioni e l'opzione Usa è impostata su Tabulazioni, i tag vengono fatti rientrare utilizzando una combinazione di tabulazioni e spazi.

A capo automatico Fa andare a capo le righe (con un ritorno a capo fisso) quando raggiungono la larghezza di colonna specificata. (Poiché i ritorni a capo fissi vengono inseriti in punti in cui non modificano l'aspetto del documento nei browser, alcune righe potrebbero risultare più lunghe di quanto specificato dall'opzione A capo automatico.) La casella di controllo A capo della finestra di ispezione Origine HTML determina invece l'inserimento di un ritorno a capo automatico non fisso per le righe che superano la larghezza della finestra.

Interruzioni di riga Consente di specificare il tipo di interruzione di riga in base al server remoto (Windows, Macintosh o UNIX) che ospita il sito remoto dell'utente. La scelta del tipo di carattere di interruzione riga appropriato garantisce che il codice di origine HTML venga visualizzato correttamente anche sul server remoto. (Tenere presente che per il protocollo FTP questa impostazione viene applicata solo per la modalità di trasferimento binario: la modalità di trasferimento ASCII di Dreamweaver la ignora. Quando si scaricano i file con la modalità ASCII, le interruzioni di riga vengono impostate in base al sistema operativo del computer utilizzato, mentre quando si caricano i file le interruzioni di riga vengono impostate tutte su CR LF.) Inoltre, questa impostazione risulta utile quando si lavora in un editor di testo esterno che riconosce solo alcuni tipi di interruzioni di riga. Ad esempio, utilizzare CR LF (Windows) se si usa il Blocco note di Windows come editor esterno, oppure CR (Macintosh) se l'editor è SimpleText.

Maiuscole/minuscole per tag e Maiuscole/minuscole per attributi Controllano l'uso delle maiuscole e minuscole nei nomi di tag e attributi. Queste opzioni vengono applicate ai tag e agli attributi inseriti o modificati nella finestra del documento, ma non ai tag e agli attributi inseriti direttamente nella finestra di ispezione Origine HTML o a quelli presenti in un documento al momento della sua apertura (a meno che non si selezionino anche una o entrambe le opzioni Maiuscole/minuscole forzate per).

Maiuscole/minuscole forzate per: Tag e Maiuscole/minuscole forzate per: Attributi Specificano se applicare le opzioni Maiuscole/minuscole per selezionate in tutte le occasioni, compresa l'apertura di un documento HTML esistente. Quando si seleziona una di queste opzioni, i tag o gli attributi dei documenti aperti vengono immediatamente convertiti in base all'opzione Maiuscole/minuscole per selezionata, al pari dei tag e degli attributi di qualunque documento aperto dal momento della selezione in poi (finché l'opzione non viene disattivata). La stessa conversione viene eseguita per i tag e gli attributi digitati nella finestra di ispezione Origine HTML e in Quick Tag Editor oppure inseriti mediante la tavolozza Oggetti. Ad esempio, se si desidera che i nomi di tag vengano sempre convertiti in lettere minuscole, impostare l'opzione Maiuscole/minuscole per tag su minuscolo, quindi selezionare Maiuscole/minuscole forzate per: Tag. All'apertura di un documento che contiene nomi di tag in maiuscolo, tutti i nomi verranno convertiti in minuscolo.

Centrata Specifica se gli elementi devono essere centrati mediante DIV ALIGN="center" o CENTER. Entrambi i tag fanno parte della specifica HTML 4.0 transitoria, ma CENTER è supportato da un numero maggiore di browser.

Preferenze Colori HTML

Utilizzare le preferenze Colori HTML per controllare i colori applicati allo sfondo, al testo e ai tag nella finestra di ispezione Origine HTML.

Sfondo Specifica il colore di sfondo per la finestra di ispezione Origine HTML. Questo colore appare solo quando si fa clic o si digita del testo nella finestra di ispezione Origine HTML. Se la finestra è visualizzata ma non attiva, lo sfondo è di colore grigio medio.

Testo Specifica il colore del testo delimitato da tag (ad esempio, nel codice `testo di esempio`, solo le parole "testo di esempio", e non i tag, appaiono nel colore specificato per questa opzione). Per ignorare l'impostazione dell'opzione Testo per un tag specifico, selezionare l'opzione Applica colore al contenuto dei tag.

Commenti Specifica il colore da applicare ai tag di commento (`<!-- -->`) e al relativo contenuto.

Predefinito per tag Specifica il colore da applicare a tutti i tag (ad eccezione di quelli di commento). Per ignorare l'impostazione dell'opzione Predefinito per tag specifici, impostare il colore desiderato per questi tag.

Specifici per tag Consente di ignorare le impostazioni delle opzioni di colore Predefinito per tag e Testo specificando colori specifici per determinati tag.

Per impostare un colore per un tag specifico:

- 1 Selezionare il tag nella casella Specifici per tag.
Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più tag consecutivi oppure tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare più tag non consecutivi.
- 2 Fare clic sul pulsante di scelta situato accanto al campionario dei colori nella parte inferiore del pannello, quindi utilizzare uno dei metodi seguenti per scegliere un nuovo valore cromatico:
 - Nel campo di testo accanto al campione di colore, immettere un valore esadecimale.
 - Fare clic sul campione di colore e selezionare un nuovo colore dalla tavolozza dei colori supportati dal browser o dal selettore di colori di sistema.
- 3 Per colorare il testo compreso tra i tag di apertura e di chiusura, selezionare Applica colore al contenuto dei tag.

Ottimizzazione del codice HTML

Utilizzare il comando Ottimizza HTML per eliminare i tag vuoti, combinare i tag FONT nidificati e correggere il codice HTML scritto in maniera disordinata o illeggibile.

Per ottimizzare il codice HTML:

- 1 Aprire un documento esistente e scegliere Comandi > Ottimizza HTML.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito.
 - Elimina tag vuoti: elimina i tag privi di contenuto. Ad esempio, i tag `` e `` vengono considerati vuoti, a differenza del tag `` di `testo di esempio`.
 - Elimina tag nidificati superflui: elimina tutti i tag superflui individuati nel documento. Ad esempio, nel codice `Questo è proprio quello che volevo dire`, i tag B che racchiudono la parola “proprio” sono superflui e vengono quindi eliminati.
 - Elimina commenti HTML non di Dreamweaver: elimina tutti i commenti che non sono stati inseriti da Dreamweaver. Ad esempio, `<!--inizio testo principale-->` viene eliminato, ma non `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (perché è un commento di Dreamweaver che segnala l’inizio di un’area modificabile all’interno di un modello).

- Elimina commenti HTML di Dreamweaver: elimina tutti i commenti che sono stati inseriti da Dreamweaver. Ad esempio, `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` viene eliminato, ma non `<!--inizio testo principale-->` (perché non è un commento di Dreamweaver). L'eliminazione dei commenti di Dreamweaver trasforma i documenti basati su modelli in documenti HTML normali e le voci di libreria in codice HTML normale, con la conseguenza che non è possibile aggiornarli quando si modifica il modello o la voce di libreria originale.
- Elimina tag specifico/i: elimina i tag specificati dall'utente nel campo di testo adiacente. Utilizzare questa opzione per eliminare dei tag personalizzati inseriti da altri editor visivi e altri tag che si desidera escludere dal proprio sito (ad esempio, BLINK). Per separare più tag, usare delle virgole (ad esempio, FONT, BLINK).
- Combina tag di `` quando possibile: raggruppa due o più tag FONT quando sono applicati allo stesso testo. Ad esempio, la serie di tag `big red` diventa `big red`.
- Mostra registro al completamento: visualizza una finestra di avvertimento che segnala le modifiche apportate al documento al termine del processo di ottimizzazione.

3 Fare clic su OK.

A seconda delle dimensioni del documento e del numero di opzioni selezionate, il processo di ottimizzazione può richiedere diversi secondi.

Formattazione del codice di origine HTML nei documenti esistenti

Le opzioni di formattazione HTML specificate nelle preferenze Formato HTML e nel file SourceFormat.txt vengono applicate solo ai nuovi documenti creati in Dreamweaver. Per applicarle anche a documenti HTML esistenti, utilizzare il comando Applica formattazione origine.

Per applicare le opzioni di formattazione HTML ad un documento esistente:

- 1 Scegliere File > Apri per aprire un file HTML esistente nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Comandi > Applica formattazione origine.

Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word

In Dreamweaver, è possibile aprire o importare documenti salvati in Microsoft Word come file HTML e quindi utilizzare la finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word per eliminare il codice HTML estraneo generato da Word. Il codice che viene eliminato è costituito principalmente da elementi per la formattazione e la visualizzazione dei documenti in Word e non è necessario per la visualizzazione dei file HTML. Conservare una copia di riserva del documento Word (.doc) originale, poiché l'uso della funzione Ottimizza HTML di Word potrebbe impedire l'apertura corretta del documento HTML in Word. Il comando Ottimizza HTML di Word è disponibile per i documenti salvati come file HTML in Word 97 o versione successiva.

Per utilizzare la funzione Ottimizza HTML di Word:

- 1 In Microsoft Word, salvare il documento come file HTML.
- 2 Aprire il documento HTML in Dreamweaver utilizzando uno dei metodi seguenti:
 - Scegliere File > Importa > Importa HTML di Word e selezionare il file.
Il file viene aperto e viene visualizzata automaticamente la finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word.
 - Scegliere File > Apri e selezionare il file da aprire.
La scelta del comando comporta la creazione automatica del file di registro Correzioni HTML. Questa operazione non fa parte della funzione Ottimizza HTML di Word. Fare clic su Continua per uscire dalla finestra di dialogo. In Dreamweaver, scegliere Comandi > Ottimizza HTML di Word.
- 3 Con entrambi i metodi descritti, si verifica un leggero ritardo durante il quale viene determinata la versione di Word utilizzata per salvare il file. Se la versione non può essere determinata con precisione, selezionarla nell'apposito menu a comparsa.
- 4 Selezionare le opzioni di impostazione della funzione Ottimizza HTML di Word. La scheda Generali visualizza le opzioni seguenti:
 - Elimina tag specifici di Word: elimina tutti i tag specifici di Word, compresi i tag XML dei tag <html>, i tag meta e link personalizzati dell'intestazione del documento, i tag XML di Word, i tag condizionali e il loro contenuto, nonché i paragrafi vuoti e i margini dagli stili. Ognuno dei tipi di tag citati può essere selezionato individualmente utilizzando la scheda Avanzate.

- Ottimizza CSS: elimina tutti gli stili CSS specifici di Word, compresi gli stili CSS in linea quando lo stile principale è contraddistinto dalla stesse proprietà, gli attributi di stile che cominciano per “mso”, le dichiarazioni di stile non CSS, gli attributi di stile CSS delle tabelle e tutte le definizioni di stile non utilizzate nell'intestazione. È possibile personalizzare ulteriormente questa opzione nella scheda Avanzate.
- Ottimizza tag : elimina i tag HTML, convertendo il testo predefinito nella dimensione HTML 2.
- Correggi tag nidificati in modo errato: elimina i tag di indicazione dei caratteri inseriti da Word all'esterno dei tag di paragrafo e di intestazione (livello di blocco).
- Imposta colore sfondo: consente di specificare il valore esadecimale per l'impostazione del colore di sfondo del documento. Salvo diversa indicazione, lo sfondo del documento HTML di Word è di colore grigio. Il valore esadecimale predefinito impostato da Dreamweaver corrisponde al colore bianco.
- Applica formattazione di origine: applica al documento le opzioni di formattazione dell'origine specificate nelle preferenze Formato HTML e nel file SourceFormat.txt.
- Mostra registro al completamento: visualizza una finestra di avvertimento che segnala le modifiche apportate al documento al termine del processo di ottimizzazione.

5 Fare clic su OK.

A seconda delle dimensioni del documento e del numero di opzioni selezionate, il processo di ottimizzazione può richiedere diversi secondi. Le preferenze specificate vengono salvate automaticamente come impostazioni predefinite della funzione Ottimizza HTML di Word.

Correzione di codice non valido

Il colore giallo acceso con cui vengono talvolta evidenziati alcuni tag HTML nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Origine HTML indica che tali tag non sono validi e non possono essere visualizzati. Spesso questi indicatori di HTML non valido appaiono quando si comincia a digitare un tag nella finestra di ispezione Origine HTML e quindi si passa alla finestra del documento senza completarlo.

Per correggere questo problema, fare clic sull'indicatore di HTML non valido e seguire il suggerimento visualizzato nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere anche “Roundtrip HTML”, a pagina 331.

Editor HTML esterni

È possibile utilizzare un editor di testo per inserire manualmente lunghe sezioni di codice HTML, JavaScript o VBScript. In Dreamweaver è possibile utilizzare qualunque editor di testo esterno, compresi Blocco note (fornito con Windows 95 e NT), SimpleText (fornito con Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs e TextPad. Vedere “Uso di un editor di testo esterno con Dreamweaver”, a pagina 348 e “Uso di BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)”, a pagina 349.

Uso di un editor di testo esterno con Dreamweaver

È possibile lanciare l’editor di testo esterno preferito da Dreamweaver per modificare il codice di origine HTML del documento corrente e successivamente ritornare in Dreamweaver per continuare a modificare il documento in modalità grafica. Le modifiche applicate al documento e salvate nell’editor esterno vengono rilevate da Dreamweaver e l’utente viene invitato a caricare di nuovo il documento.

Se si utilizza l’editor BBEdit su Macintosh, attenersi alla procedura descritta in “Uso di BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)”, a pagina 349 anziché alla seguente.

Per istruzioni sull’impostazione di editor esterni non di testo e non HTML, vedere “Uso di un editor multimediale esterno”, a pagina 280.

Per scegliere un editor HTML esterno:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze.
- 2 Selezionare Editor esterni nell’elenco Categoria visualizzato sulla sinistra.
- 3 (Solo per Macintosh) Per utilizzare un editor HTML diverso da BBEdit, disattivare l’opzione Abilita integrazione con BBEdit. Per usare BBEdit, lasciare l’opzione Abilita integrazione con BBEdit selezionata e saltare il resto di questa procedura.
- 4 Fare clic sul pulsante Sfoglia accanto alla casella Editor HTML per scegliere un editor di testo.
- 5 Nell’opzione Ricarica file modificati, specificare l’azione che il programma deve eseguire quando rileva delle modifiche apportate da un editor esterno ad un documento aperto in Dreamweaver.
- 6 Nell’opzione Salva all’avvio, specificare se il programma deve salvare sempre o non salvare mai il documento corrente oppure richiederne il salvataggio prima di lanciare l’editor esterno.

Per lanciare l'editor HTML esterno:

Scegliere Modifica > Lancia editor esterno oppure fare clic sul pulsante Editor esterno situato nell'angolo superiore sinistro della finestra di ispezione Origine HTML.

Uso di BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)

Quando l'opzione di integrazione con BBEdit è attivata, se un documento è aperto sia in BBEdit che in Dreamweaver, il passaggio da un'applicazione all'altra comporta l'aggiornamento automatico del documento in base alle ultime modifiche apportate. Inoltre, entrambi i programmi mantengono attiva la selezione corrente: ad esempio, è possibile selezionare un elemento in Dreamweaver e quindi passare a BBEdit, dove risulta selezionato lo stesso elemento.

L'integrazione con BBEdit può essere disattivata se si preferisce utilizzare una versione precedente di questo programma o un editor di testo HTML diverso. Se l'integrazione con BBEdit è disattivata, le selezioni non vengono mantenute nel passaggio da un programma all'altro.

Per usare BBEdit con Dreamweaver:

- 1** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere Modifica > Lancia editor esterno.
 - Fare clic sul pulsante Editor esterno situato nell'angolo superiore sinistro della finestra di ispezione Origine HTML.
- 2** Modificare il documento in BBEdit.
- 3** Fare clic sul pulsante Dreamweaver nella tavolozza degli strumenti HTML in BBEdit per tornare a Dreamweaver.

Per disattivare l'integrazione con BBEdit:

- 1** Scegliere Modifica > Preferenze.
- 2** Selezionare Editor esterni nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra.
- 3** Disattivare l'opzione Abilita integrazione con BBEdit e fare clic su OK.

Modifica dei file ColdFusion e Active Server in Dreamweaver

Quando è possibile, i blocchi di codice ColdFusion Markup Language (CFML) e Active Server Page (ASP) vengono indicati mediante apposite icone nella finestra del documento.

Nota: come impostazione predefinita, il codice HTML rinvenuto nei file ColdFusion e Active Server non viene mai riscritto.

Per modificare un blocco di codice ASP nella finestra del documento:

- 1 Fare clic sull'indicatore ASP giallo per selezionarlo.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Modifica.
- 3 Modificare il codice ASP nella finestra di dialogo visualizzata, quindi fare clic su OK.

Per modificare un blocco di codice CFML nella finestra del documento:

- 1 Fare clic sull'indicatore CFML per selezionarlo.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante Attributi per modificare gli attributi correnti del tag e i rispettivi valori o per aggiungerne di nuovi.
 - Fare clic sul pulsante Contenuto per modificare il contenuto delimitato dai tag CFML di apertura e di chiusura. Se il tag selezionato è vuoto, ossia privo di un tag di chiusura, il pulsante Contenuto risulta disattivato.

Se in un documento in cui è presente del codice ASP o CFML non vi sono indicatori o del testo selezionato, assicurarsi innanzitutto che l'opzione Visualizza > Elementi invisibili sia attiva. Se l'opzione è attiva ma le icone risultano invisibili, il codice interessato non può essere visualizzato nel formato CFML o ASP. Questa circostanza può verificarsi quando nei tag HTML sono stati inseriti degli elementi condizionali, come nel seguente esempio di codice ASP:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

Per modificare del codice CFML o ASP quando non è visualizzato un indicatore o del testo evidenziato:

- 1 Se è possibile selezionare il tag o l'oggetto che contiene il codice, usare Quick Tag Editor per modificare il codice. Vedere “Modifica di un tag HTML nella finestra del documento”, a pagina 334. Altrimenti, attenersi alla procedura seguente:
- 2 Nella finestra del documento, collocare il punto di inserimento nelle vicinanze della posizione in cui si sa che è presente il codice CFML o ASP.
- 3 Scegliere Finestra > Origine HTML per aprire la finestra di ispezione Origine HTML.
- 4 Fare clic sulla barra del titolo della finestra di ispezione Origine HTML per attivarla.

Non fare clic all'interno della finestra, per evitare che il punto di inserimento venga spostato dalla posizione in cui era stato collocato.

- 5 Modificare il codice direttamente nella finestra di ispezione Origine HTML.
- 6 Premere F10 per chiudere la finestra Origine HTML e ritornare alla finestra del documento.

Per informazioni sull'elaborazione del codice CFML o ASP e la visualizzazione dei risultati nella finestra del documento, vedere "Personalizzazione dell'interpretazione e dell'aspetto dei tag di terze parti", a pagina 399.

Inserimento di uno script

È possibile inserire del codice JavaScript e VBScript nella finestra del documento senza usare la finestra di ispezione Origine HTML.

Per visualizzare gli indicatori di script nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Elementi invisibili. Vedere anche "Preferenze Elementi invisibili", a pagina 90.

Per inserire uno script:

- 1 Posizionare il cursore nel punto desiderato.
- 2 Fare clic sul pulsante Script nella tavolozza Oggetti o scegliere Inserisci > Script.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere il linguaggio di script dal menu a comparsa.

Se si usa JavaScript ma non si è sicuri della versione, scegliere JavaScript invece che JavaScript1.1 o JavaScript1.2.

- 4 Inserire il codice che deve apparire tra i tag dello script.

Per creare un collegamento con un file di script esterno, fare clic su OK senza digitare nulla, quindi aggiungere il riferimento al file di origine nella finestra di ispezione Proprietà (inserire il nome del file nella casella Origine oppure fare clic sull'icona della cartella per sfogliare le directory e selezionare il file).

Per modificare lo script:

- 1 Selezionare l'icona Script.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Modifica.

Proprietà degli script

Le seguenti proprietà vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionato un indicatore di script:

Linguaggio Indica il linguaggio dello script (JavaScript o VBScript).

Origine Specifica un file di script esterno collegato. Digitare il percorso o fare clic sulla cartella per scegliere il file.

Modifica Apre la finestra Script, nella quale è possibile modificare lo script.

Inserimento di un commento

Un commento è un testo descrittivo che viene inserito nel codice HTML per spiegarne la funzione o fornire altre informazioni. I commenti non incidono minimamente sul modo in cui il documento viene visualizzato in un browser. Per aggiungere ulteriori informazioni su qualunque file del proprio sito, è possibile utilizzare anche le Design Notes. Per ulteriori informazioni, vedere “Design Notes”, a pagina 170.

Vedere anche “Preferenze Elementi invisibili”, a pagina 90.

Per inserire un commento:

- 1 Spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata.
- 2 Fare clic sul pulsante Commento nel pannello Invisibili della tavolozza Oggetti o scegliere Inserisci > Commento.

Per visualizzare gli indicatori di commento nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Elementi invisibili.

Per inserire il testo del commento:

- 1 Selezionare l'icona Commenti.
- 2 Inserire il testo nella finestra di ispezione Proprietà.

La creazione di un commento genera il seguente codice HTML:

```
<!-- Testo commento-->
```


CAPITOLO 14

Modelli e librerie

.....

I modelli e le librerie di Dreamweaver consentono di creare pagine Web strutturalmente coerenti. Il loro utilizzo facilita la gestione del sito Web, poiché consentono di rimodellare il sito e modificare centinaia di pagine in pochi secondi.

Un modello è un documento utilizzato come base per altri documenti. Quando si crea un modello, è possibile indicare quali elementi di una pagina devono rimanere costanti (non modificabili) e quali possono essere modificati. Ad esempio, per la pubblicazione di una rivista on-line probabilmente non occorre cambiare il colophon, ma il titolo e il contenuto dell'articolo principale saranno diversi in ogni nuovo numero. Per indicare lo stile e la posizione dell'articolo principale, si può utilizzare un testo segnaposto e definirlo come area modificabile. In seguito, per aggiungere un nuovo articolo principale, l'autore non dovrà fare altro che selezionare il testo segnaposto e sovrascriverlo con il testo del nuovo articolo.

Un modello può essere modificato anche dopo essere stato utilizzato per creare dei documenti. Quando si aggiornano dei documenti che utilizzano quel modello, le aree bloccate (non modificabili) di tali documenti vengono aggiornate con le modifiche apportate al modello.

Dreamweaver fornisce inoltre due strumenti per la gestione degli elementi ripetuti, che evitano di dover modificare il testo ricorrente su ogni pagina del sito: le voci di libreria e le server-side includes (inclusioni lato server). Questi strumenti possono essere utilizzati per gli elementi che ricorrono su tutte le pagine del sito (ad esempio, un'intestazione o un piè di pagina) o per elementi che appaiono solo su alcune pagine ma devono essere aggiornati di frequente (ad esempio, i titoli delle notizie di attualità e le offerte commerciali). Entrambi sono destinati all'uso su tipi di siti diversi:

- Le voci di libreria possono essere usate su qualunque sito, ma il loro uso è particolarmente consigliato per i siti visualizzati localmente. Vedere “Voci di libreria”, a pagina 367.
- Le server-side includes possono essere utilizzate solo per i siti che vengono visualizzati da un server e solo per i server che sono in grado di elaborarle. Se non si è sicuri che il server Web in uso supporti le server-side includes, consultare il webmaster o l'amministratore di sistema. Vedere “Server-side includes”, a pagina 374.

Preferenze Evidenziazione

Nei modelli e nei file basati su modelli, le aree modificabili e le aree bloccate vengono evidenziate con colori diversi. Le preferenze Evidenziazione consentono di scegliere i colori che identificano le aree dei modelli e le voci di libreria nella finestra del documento. Per ulteriori informazioni, vedere le sezioni indicate di seguito.

- Per informazioni su come personalizzare i colori di evidenziazione dei modelli, vedere “Preferenze dei modelli”, a pagina 357.
- Per informazioni su come specificare il colore di evidenziazione delle voci di libreria, vedere “Preferenze delle librerie”, a pagina 368.
- È inoltre possibile specificare il colore di evidenziazione per il contenuto contrassegnato con tag di terze parti. Vedere “Visualizzazione dei tag personalizzati nella finestra del documento”, a pagina 401.

Creazione di un modello

È possibile creare un modello da un documento HTML esistente, modificandolo in seguito in base alle proprie esigenze, oppure da un nuovo documento HTML vuoto.

I modelli vengono archiviati automaticamente nella cartella Templates, all'interno della cartella principale locale del sito. Se non esiste, la cartella viene appositamente creata al momento del salvataggio del nuovo modello.

Per salvare un documento esistente come modello:

- 1 Scegliere File > Apri e selezionare un documento.
- 2 Scegliere File > Salva come modello.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un sito e digitare un nome per il modello nella casella Salva con nome.
- 4 Fare clic su Salva.

Per creare un nuovo modello vuoto:

- 1 Scegliere Finestra > Modelli.
- 2 Nella tavolozza Modelli, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic sul pulsante del menu di scelta rapida e selezionare Nuovo modello.
 - Fare clic sull'icona Nuovo modello, situata nella parte inferiore destra della tavolozza.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) nell'area dell'elenco della tavolozza, quindi selezionare Nuovo modello dal menu di scelta rapida visualizzato.

Un nuovo modello senza nome viene aggiunto all'elenco dei modelli nella tavolozza.

- 3 Con il modello ancora selezionato, inserire il nome desiderato.

Per modificare un modello:

- 1 Scegliere Finestra > Modelli.
- 2 Nella tavolozza Modelli, fare doppio clic sul nome del modello.
- 3 Modificare il modello nella finestra del documento.

Se si desidera archiviare informazioni supplementari su un modello, è possibile creare un apposito file Design Notes. Questo file non viene tuttavia associato ai documenti basati sul modello in questione. (Per ulteriori informazioni sulle Design Notes, vedere "Design Notes", a pagina 170.)

Proprietà di pagina di un modello

I documenti creati sulla base di un modello ereditano tutte le proprietà di pagina del modello, ad eccezione del titolo. Se un documento utilizza un modello, è quindi possibile cambiarne il titolo, ma qualunque modifica apportata alle altre proprietà di pagina viene ignorata.

Per definire le proprietà di pagina di un modello è necessario utilizzare il comando **Elabora > Proprietà di pagina**. Quando occorre modificare le proprietà di pagina di un documento dopo l'applicazione del modello, è necessario intervenire sul modello e quindi aggiornare le pagine che utilizzano il modello. Vedere “Elaborazione di un modello e aggiornamento del sito”, a pagina 363.

Per definire le proprietà di pagina di un modello:

- 1 Aprire il modello e scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
- 2 Specificare le opzioni desiderate per la pagina e fare clic su **OK**.

Per ulteriori informazioni sulle proprietà di pagina, vedere **Proprietà di pagina** nella Guida in linea di Dreamweaver.

Definizione delle aree modificabili di un modello

Le aree modificabili sono le parti variabili del modello, ad esempio un articolo di un notiziario. Le aree bloccate (non modificabili) sono le parti che rimangono uguali pagina dopo pagina, come una testata o un logotipo aziendale.

Come impostazione predefinita, tutte le aree di un modello vengono contrassegnate come bloccate al momento del salvataggio. Affinché il modello possa essere effettivamente utilizzato, è quindi necessario renderne modificabili alcune parti.

Durante la modifica del modello, è possibile cambiare sia le aree modificabili che le aree bloccate. Quando invece il modello viene applicato ad un documento, è possibile intervenire solo sulle aree modificabili del documento, mentre quelle bloccate non possono essere alterate in alcun modo.

Nota: quando si assegna un nome ad un'area, non è possibile usare i caratteri seguenti: apostrofo ('), virgolette ("), parentesi angolari (< >) ed e commerciale (&).

Per definire il contenuto di un modello esistente come area modificabile:

- 1 Nel modello, selezionare il testo o il contenuto da rendere modificabile.
- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Contrassegna selezione come modificabile**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Nuova area modificabile**, inserire il nome da assegnare all'area.

L'area modificabile viene evidenziata nel modello.

È possibile rendere modificabile un'intera tabella o singole celle di una tabella, ma non più celle contemporaneamente. I livelli e il contenuto dei livelli sono elementi distinti: quando si rende modificabile un livello, è possibile cambiarne la posizione, mentre quando si rende modificabile il contenuto di un livello è possibile modificare tale contenuto.

Per definire una nuova area modificabile in un modello:

- 1 Nel modello, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire un'area modificabile.
- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Nuova area modificabile**, inserire il nome da assegnare all'area.

Il nome dell'area, racchiuso tra parentesi graffe ({}), viene inserito nel modello come segnaposto evidenziato.

Quando il modello viene applicato ad un documento, è possibile sostituire il segnaposto con del testo, delle immagini o un altro tipo di contenuto.

Preferenze dei modelli

Usando le preferenze **Evidenziazione** di Dreamweaver è possibile scegliere i colori per evidenziare nel modo preferito le aree modificabili e bloccate di un modello. Il colore delle aree modificabili viene visualizzato nel modello, mentre quello delle aree bloccate appare nei documenti basati su quel modello. Ad esempio, utilizzare i colori come promemoria delle parti di un documento che non possono essere modificate.

Per cambiare i colori di evidenziazione di un modello:

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze** e selezionare **Evidenziazione**.
- 2 Fare clic sulla casella del colore **Aree modificabili** e selezionare il colore di evidenziazione. Effettuare la stessa operazione per le aree bloccate.
- 3 Fare clic su **Mostra** per attivare o disattivare la visualizzazione di questi colori nella finestra del documento.
- 4 Fare clic su **OK**.

Per visualizzare i colori di evidenziazione nella finestra del documento:

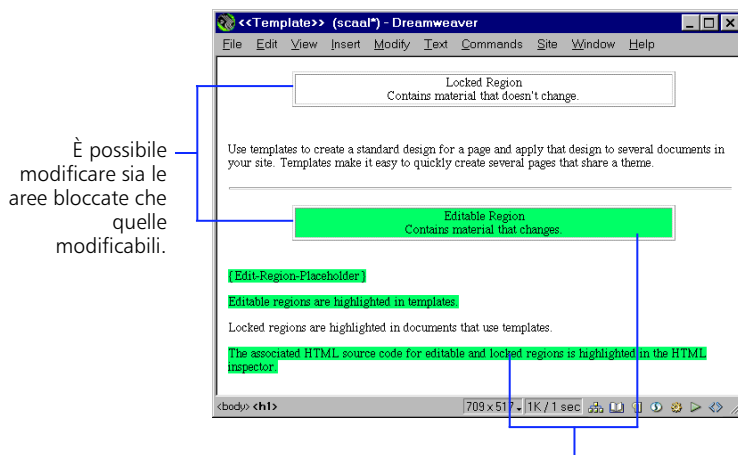
Scegliere Visualizza > Elementi invisibili.

I colori di evidenziazione vengono visualizzati nella finestra del documento solo quando il comando Visualizza > Elementi invisibili è attivo.

Visualizzazione delle aree modificabili e bloccate

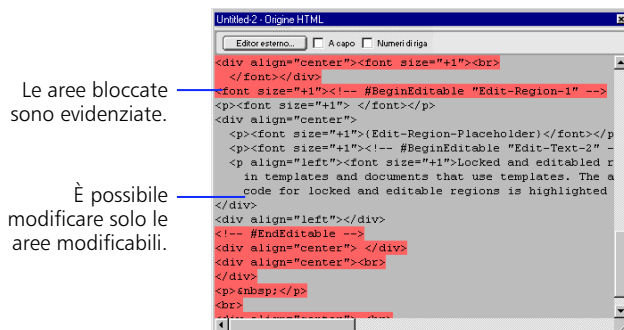
Nella finestra del documento, le aree modificabili e bloccate appaiono come testo e oggetti evidenziati. (Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle preferenze di evidenziazione, vedere "Preferenze dei modelli", a pagina 357.)

Nei modelli, sono evidenziate solo le aree modificabili. È tuttavia possibile modificare sia il contenuto delle aree modificabili che quello delle aree bloccate.



Le aree modificabili sono evidenziate.

Nei documenti che utilizzano i modelli, sono evidenziate solo le aree bloccate. È possibile modificare solo il contenuto delle aree modificabili (non evidenziate).



Visualizzazione del codice HTML modificabile e bloccato

Nel codice HTML, il contenuto modificabile viene racchiuso tra i commenti di Dreamweaver `#BeginEditable` e `#EndEditable`. Ad esempio, un segnaposto modificabile chiamato Edit-Region verrebbe codificato in HTML nel modo seguente:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Region" -->
{Editable-Region}
<!-- #EndEditable -->
```

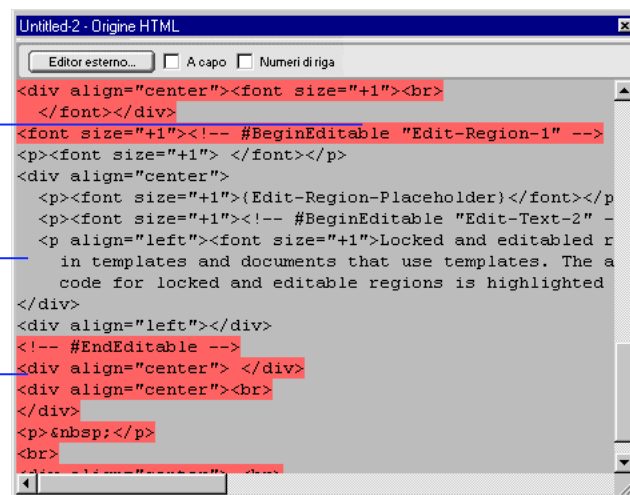
Il codice HTML per una tabella modificabile chiamata Edit-Table sarebbe il seguente:

```
<!-- #BeginEditable "Edit-Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

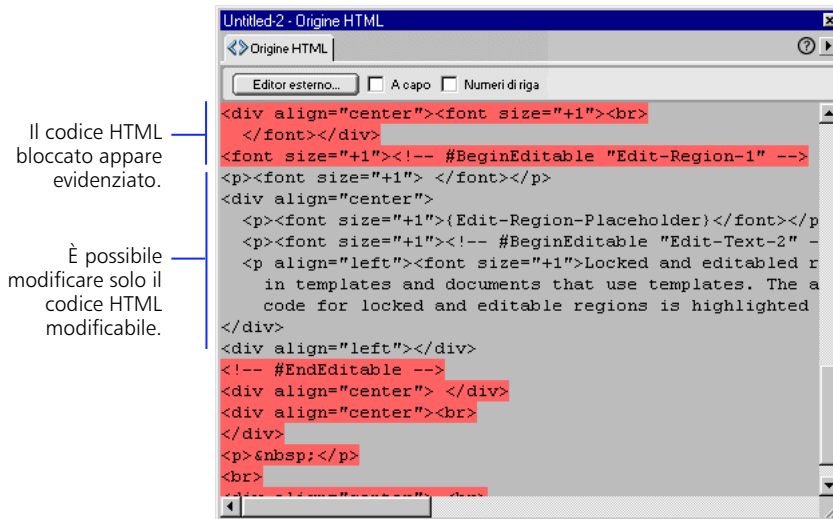
Per i modelli, le aree modificabili vengono evidenziate nella finestra di ispezione Origine HTML. È tuttavia possibile modificare sia il codice di origine HTML modificabile che quello bloccato.

Il codice HTML modificabile appare evidenziato.

È possibile modificare sia le aree bloccate che quelle modificabili.



Per i documenti che utilizzano i modelli, le aree bloccate vengono evidenziate nella finestra di ispezione Origine HTML. È possibile modificare solo il codice di origine HTML modificabile (non evidenziato).



Aree non modificabili

Per rendere non modificabile (bloccata) un'area precedentemente contrassegnata come modificabile, è possibile utilizzare il comando Rendi area non modificabile.

Per bloccare un'area (rendendola non modificabile):

- 1 Scegliere **Elabora > Modelli > Rendi area non modificabile**.
- 2 Selezionare il nome dell'area desiderata dall'elenco e fare clic su **OK**.

L'area viene bloccata.

Uso di stili, linee temporali e comportamenti nei modelli

Gli stili personalizzati, le linee temporali e i comportamenti possono essere utilizzati anche nei modelli, a condizione che vengano definiti in un'area modificabile di un documento che usa un modello.

Per ulteriori informazioni, vedere “Formattazione del testo mediante i fogli di stile CSS”, a pagina 186, “Linee temporali”, a pagina 251 e “Comportamenti”, a pagina 295.

Tavolozza Modelli

Utilizzare la tavolozza Modelli per creare dei nuovi modelli e gestire quelli esistenti.

Per aprire la tavolozza Modelli:

Scegliere Finestra > Modelli.

Il riquadro superiore della tavolozza Modelli elenca tutti i modelli disponibili per un sito locale. Il riquadro inferiore visualizza il contenuto del modello selezionato.

Per modificare un modello:

Selezionare il modello dall'elenco e fare clic su Apri oppure fare doppio clic sul nome del modello nell'elenco.

Per rinominare un modello:

Fare clic sul nome del modello per selezionarlo, quindi fare di nuovo clic. Quando il nome diventa un campo modificabile, digitare il nuovo nome.

Quando si rinomina un modello, i riferimenti a quel modello non vengono aggiornati automaticamente. Occorre pertanto applicare di nuovo il modello rinominato ai documenti che vi fanno riferimento. Vedere “Creazione di un documento basato su un modello”, a pagina 362.

Creazione di un documento basato su un modello

Un modello può essere utilizzato per creare un nuovo documento o può essere applicato ad un documento esistente.

Per creare un nuovo documento basato su un modello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere File > Nuovo da modello. Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un modello e fare clic su Seleziona.
- Scegliere File > Nuovo per creare un nuovo documento e quindi applicarvi un modello trascinando il modello prescelto dalla tavolozza Modelli.

Per applicare un modello ad un documento di Dreamweaver esistente:

Aprire il documento ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Elabora > Modelli > Applica modello alla pagina. Scegliere un modello dall'elenco e fare clic su Seleziona.
- Trascinare il modello dalla tavolozza Modelli alla finestra del documento.
- Selezionare il modello nella tavolozza Modelli e fare clic su Applica alla pagina.

Quando si applica un modello ad un documento esistente, il contenuto del modello viene aggiunto al documento.

Se al documento è già stato applicato un modello, i nomi delle aree modificabili dei due modelli vengono messi a confronto e il contenuto del nuovo modello viene inserito nei nomi di area che hanno una corrispondenza nel modello precedente.

Se per uno qualunque dei nomi di area modificabile non vi sono corrispondenze oppure se ad un'area modificabile del modello precedente non corrisponde alcuna area del nuovo modello, viene visualizzata la richiesta di eliminazione delle aree non corrispondenti oppure di trasferirle nel nuovo modello. Se il nuovo modello contiene più aree modificabili del modello precedente, le aree supplementari vengono visualizzate nei documenti sotto forma di segnapisti.

Ricerca delle aree modificabili di un documento

Tutte le aree modificabili contenute nel corpo di un modello sono elencate in fondo al sottomenu **Elabora > Modelli**. Utilizzare questo elenco per selezionare e modificare le aree.

Per trovare un'area modificabile e selezionarla nel documento:

Scegliere **Elabora > Modelli** e selezionare il nome dell'area desiderata dall'elenco.

L'area viene selezionata all'interno del documento. Per sostituire il contenuto presente nell'area, cominciare a digitare.

Dissociazione di un documento da un modello

Per modificare sia le aree bloccate che quelle modificabili di una pagina basata su un modello, è necessario prima dissociare la pagina dal modello. Dopo la dissociazione, è possibile modificare la pagina come se non vi fosse applicato alcun modello. Tuttavia, quando si aggiornerà il modello, la pagina non verrà aggiornata automaticamente.

Per dissociare un documento da un modello:

- 1 Aprire il documento da dissociare.
- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Stacca dal modello**.

La pagina viene dissociata dal modello e tutte le aree diventano modificabili.

Elaborazione di un modello e aggiornamento del sito

Quando si modifica un modello, viene richiesto di aggiornare le pagine basate su di esso. I comandi di aggiornamento possono essere utilizzati anche per aggiornare manualmente la pagina corrente o l'intero sito. L'esecuzione dei comandi di aggiornamento equivale ad una nuova applicazione del modello.

Per aprire il modello applicato al documento corrente:

Scegliere **Elabora > Modelli > Apri modello associato**.

Modificare il contenuto del modello nel modo desiderato. Per modificare le proprietà di pagina del modello, scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**. (I documenti creati da un modello ereditano tutte le proprietà di pagina del modello, ad eccezione del titolo.)

Per aggiornare il documento corrente con la versione più recente di un modello:

Scegliere **Elabora > Modelli > Aggiorna pagina corrente**.

Per aggiornare l'intero sito o tutti i documenti che utilizzano un modello particolare:

- 1** Scegliere **Elabora > Modelli > Aggiorna pagine**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiorna pagine**.
- 2** Nel menu a comparsa **Cerca in**, effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere **Tutto il sito**, quindi selezionare il nome del sito. Tutte le pagine del sito selezionato vengono aggiornate in base ai modelli corrispondenti.
 - Scegliere **File che usano**, quindi selezionare il nome del modello. Tutte le pagine del sito corrente basate sul modello selezionato vengono aggiornate.
- 3** Verificare che l'opzione **Aggiorna** sia impostata su **Modelli**.
- 4** Fare clic su **Inizia**.

Importazione ed esportazione del contenuto XML

Se nelle pagine Web si utilizza il codice XML, usare le apposite funzioni di importazione ed esportazione per prepararlo. È possibile esportare le aree modificabili di un documento basato su un modello in modo da poter lavorare con quel contenuto anche al di fuori di Dreamweaver, oppure unire il contenuto di un documento XML ad un modello di Dreamweaver esistente.

Per esportare le aree modificabili di un documento nel formato XML:

- 1** Scegliere **File > Apri**, quindi aprire un documento basato su un modello (e contenente aree modificabili).
- 2** Scegliere **File > Esporta > Esporta aree modificabili come XML**.
- 3** Nella finestra di dialogo XML visualizzata, scegliere una notazione di tag e fare clic su **OK**.
Vedere “Notazioni di tag XML”, a pagina 366.
- 4** Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il nome da assegnare al file XML e fare clic su **Salva**.

Quando un documento viene esportato, il file XML generato dal programma contiene il nome del modello applicato al documento e i nomi di tutte le aree modificabili.

Per importare un contenuto XML:

- 1 Scegliere File > Importa XML in modello.
- 2 Selezionare il file XML e fare clic su Apri.

Quando si importa un file XML, Dreamweaver unisce il contenuto XML al modello specificato nel file XML e visualizza il risultato nella finestra del documento. Se il modello specificato non viene trovato, viene visualizzata la richiesta di selezione del modello da usare.

Linguaggio XML

XML è l'acronimo di Extensible Markup Language, un linguaggio di codifica per documenti strutturati. XML è un derivato del linguaggio SGML (Standard Generalized Markup Language) e, come SGML, è un linguaggio per la definizione dei tag e delle relazioni fra i tag. Può essere considerato come una generalizzazione del linguaggio HTML che consente di definire tag personalizzati.

I tag del linguaggio XML sono simili ai tag HTML: anch'essi sono costituiti da un nome di tag e da eventuali attributi racchiusi tra parentesi angolari. Inoltre, come nel linguaggio HTML, per contrassegnare il contenuto vengono utilizzati un tag di apertura e un tag di chiusura (in cui il nome di tag è preceduto da una barra obliqua). Una differenza, di ordine sintattico, tra i due linguaggi consiste nel fatto che in XML, un tag vuoto, ossia privo di contenuto, come ``, deve finire con una barra obliqua inserita immediatamente prima della parentesi angolare di chiusura. Ad esempio, in XML un tag `` potrebbe essere simile al seguente:

```

```

(Per ulteriori informazioni sul linguaggio XML, vedere "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

Notazioni di tag XML

Dreamweaver consente di esportare contenuti XML utilizzando una delle due notazioni di tag seguenti: tag Nome area modificabile o tag XML standard di Dreamweaver. La scelta della notazione da utilizzare dipende dal modo in cui il contenuto XML è incorporato nel sito Web.

Il codice XML dell'esempio seguente è stato esportato da un documento basato su un modello denominato newstemplate. Il documento contiene un'area modificabile, denominata Edit-Region.

- La notazione Nome area modificabile utilizza i nomi delle aree modificabili come tag XML. In questo esempio, il tag doctitle identifica il titolo del modello e il tag Edit-Region identifica l'area modificabile.

```
<doctitle>
  <![CDATA[<title>newstemplate</title>]]>
</doctitle>
<Edit-Region>
  <![CDATA[{Edit-Region}]]>
</Edit-Region>
```

- La notazione XML standard di Dreamweaver utilizza il tag item name. In questo esempio, item name="doctitle" e item name="Edit-Region" vengono utilizzati per identificare rispettivamente il titolo del modello e l'area modificabile.

```
<item name="doctitle">
  <![CDATA[ <title>newstemplate</title>]]>
</item>
<item name="Edit-Region">
  <![CDATA[{Edit-Region}]]> </item>
</item>
```

Voci di libreria

Le librerie contengono quegli elementi di pagina (immagini, testo e altri oggetti) che vengono riutilizzati o aggiornati spesso in tutto il sito Web. Questi elementi sono definiti voci di libreria.

Quando si inserisce una voce di libreria in un documento, Dreamweaver posiziona una copia del codice di origine HTML nel file e crea un riferimento alla voce originale esterna. Grazie a questo riferimento, è possibile aggiornare l'elemento in tutto il sito modificando la voce di libreria e utilizzando i comandi di aggiornamento del sottomenu **Elabora > Libreria**.

Dreamweaver archivia le voci di libreria nella sottocartella **Library** della cartella principale locale del sito. È possibile definire una libreria differente per ogni sito. Per ulteriori informazioni sulla cartella principale locale di un sito, vedere **“Creazione di un sito locale”**, a pagina 76.

Creazione di una voce di libreria

La creazione di una voce di libreria è suddivisa in due fasi successive: la selezione di una parte della sezione **BODY** di un documento e la conversione in voce dell'area selezionata da parte del programma.

Le voci di libreria possono comprendere qualunque elemento della sezione **BODY**: testo, tabelle, moduli, immagini, applet Java, plugin ed elementi **ActiveX**. Dreamweaver archivia solo i riferimenti alle voci collegate, come le immagini. Affinché la voce di libreria funzioni come desiderato, il file originale deve rimanere nel percorso specificato.

Le voci di libreria possono contenere anche dei comportamenti, ma la modifica dei comportamenti nelle voci di libreria è soggetta a regole speciali (vedere **“Modifica di un comportamento in una voce di libreria”**, a pagina 371). Le voci di libreria non possono contenere linee temporali o fogli di stile, poiché il codice associato a questi elementi fa parte della sezione **HEAD**.

Per creare una voce di libreria:

- 1** Selezionare la parte di documento interessata.
- 2** Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Scegliere **Finestra > Libreria** e trascinare la selezione nella tavolozza **Libreria**.
 - Nella tavolozza **Libreria**, fare clic sul pulsante del menu di scelta rapida e selezionare **Crea voce di libreria**.
 - Fare clic sull'icona **Nuova voce di libreria**, situata nella parte inferiore destra della tavolozza **Libreria**.
 - Scegliere **Elabora > Libreria > Aggiungi oggetto alla libreria**.
- 3** Digitare un nome per la nuova voce di libreria.

Preferenze delle librerie

Le preferenze Evidenziazione consentono di personalizzare il colore di evidenziazione delle voci di libreria e di visualizzarlo o nascondere.

Per cambiare il colore di evidenziazione delle voci di libreria:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Evidenziazione.
- 2 Fare clic sulla casella del colore e selezionare un colore.
- 3 Selezionare o deselezionare la casella di controllo Mostra per attivare o disattivare la visualizzazione del colore di evidenziazione.

Il colore di evidenziazione delle voci di libreria può essere visualizzato nella finestra del documento solo se l'opzione Visualizza > Elementi invisibili è selezionata.

- 4 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

Aggiunta di una voce di libreria ad una pagina

Quando si aggiunge una voce di libreria ad una pagina, nel documento viene inserito il contenuto vero e proprio insieme ad un riferimento alla voce originale. Il contenuto inserito può essere visualizzato anche se la voce originale non è presente.

Per aggiungere una voce di libreria:

- 1 Posizionare il punto di inserimento nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Finestra > Libreria o fare clic sul pulsante Libreria della pulsantiera.
- 3 Trascinare una voce dalla tavolozza Libreria alla finestra del documento oppure selezionare una voce e fare clic sul pulsante Inserisci.

Per inserire il contenuto della voce senza creare un'occorrenza della voce nel documento, tenere premuto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) durante il trasferimento della voce dalla tavolozza Libreria.

Modifica di una voce di libreria

La modifica di una voce di libreria altera il file originale della voce. È possibile scegliere tra aggiornare tutti i documenti del sito corrente con la voce modificata, rinominare le voci per interromperne i collegamenti con documenti o modelli ed eliminare le voci da una libreria.

Nota: poiché le voci di libreria possono contenere solo elementi BODY, la tavolozza Stili CSS e le finestre di ispezione Linea temporale e Comportamento non sono disponibili quando si modifica una voce di libreria. Il codice delle linee temporali e dei fogli di stile CSS fa parte della sezione HEAD e la finestra di ispezione Comportamento è quindi indisponibile perché inserisce del codice sia nella sezione HEAD che nella sezione BODY. Per istruzioni sulla modifica dei comportamenti, vedere "Modifica di un comportamento in una voce di libreria", a pagina 371.

Per modificare una voce di libreria:

- 1 Scegliere Finestra > Libreria o fare clic sul pulsante Libreria della pulsantiera.
- 2 Selezionare la voce di libreria desiderata e fare clic sull'icona Apri (quella che raffigura una cartella) situata nella parte inferiore della tavolozza oppure fare doppio clic sulla voce.

Dreamweaver apre una nuova finestra che consente di modificare la voce.

- 3 Modificare la voce e salvare le modifiche.
- 4 Nella finestra di dialogo visualizzata, specificare se si desidera aggiornare i documenti del sito locale che utilizzano la voce di libreria modificata.
 - Scegliere Aggiorna per aggiornare tutti i documenti del sito locale che utilizzano la voce di libreria.
 - Scegliere Non aggiornare per evitare la modifica dei documenti finché non si sceglie Elabora > Libreria > Aggiorna pagina corrente o Aggiorna pagine.

Per aggiornare le pagine che contengono una voce di libreria modificata:

- 1 Scegliere Elabora > Libreria > Aggiorna pagine.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere i file che si desidera aggiornare.
 - Scegliere Tutto il sito per aggiornare tutti i documenti del sito specificato.
 - Scegliere File che usano per aggiornare tutti i documenti che utilizzano la voce di libreria specificata.
- 3 Fare clic su Inizia.

Il contenuto della voce di libreria viene sostituito nei documenti specificati.

Per rinominare una voce di libreria:

- 1 Selezionare la voce nella tavolozza Libreria.
- 2 Fare clic all'interno del nome della voce.
- 3 Digitare un nuovo nome.
- 4 Quando si fa clic su OK, viene visualizzata la richiesta di conferma per l'aggiornamento dei file che utilizzano la voce.
 - Se si fa clic su Sì, i riferimenti di tutti i documenti che usavano la voce in precedenza vengono aggiornati per rispecchiare il nuovo nome.
 - Se si fa clic su No, i riferimenti dei documenti che contengono il nome precedente della voce non vengono aggiornati.

Per eliminare una voce da una libreria:

- 1 Scegliere Finestra > Libreria o fare clic sul pulsante Libreria della pulsantiera.
- 2 Selezionare la voce da eliminare nella tavolozza Libreria.
- 3 Fare clic sull'icona Cestino oppure premere Canc.

L'eliminazione di una voce di libreria rimuove la voce dalla libreria, ma non modifica il contenuto di alcun documento.

Definizione di voci di libreria modificabili in un documento

Se, dopo aver aggiunto una voce di libreria ad un documento, si desidera modificarla nella pagina in cui è stata inserita, è necessario interrompere il collegamento tra la voce e la libreria. Le occorrenze delle voci di libreria che sono state rese modificabili non possono più essere aggiornate dalla libreria.

Per rendere modificabile una voce di libreria:

- 1 Selezionare la voce nel documento corrente.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic su Stacca dall'originale nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Scegliere Stacca dall'originale dal menu di scelta rapida.

Modifica di un comportamento in una voce di libreria

Quando si creano delle voci di libreria che contengono elementi a cui sono stati applicati dei comportamenti, Dreamweaver copia l'elemento e il gestore di eventi (l'attributo che specifica l'evento da cercare e l'azione da richiamare quando si verifica l'evento) nel file della voce di libreria, senza tuttavia copiare nella voce di libreria le funzioni JavaScript associate. Dreamweaver inserisce automaticamente tali funzioni nella sezione HEAD del documento corrente (se non vi sono già contenute) quando si aggiunge la voce di libreria al documento.

Le funzioni JavaScript non vengono archiviate insieme alla voce di libreria perché fanno parte della sezione HEAD, mentre le voci di libreria possono contenere solo elementi della sezione BODY. Di conseguenza, quando si modifica una voce di libreria, la finestra di ispezione Comportamento non è disponibile perché è possibile esaminare solo metà del codice del comportamento. Per poter modificare un comportamento in una voce di libreria, è necessario rendere modificabile la voce e ricrearla dopo aver apportato le modifiche.

Per modificare un comportamento in una voce di libreria:

- 1 Aprire un documento che contiene la voce.
Prendere nota del nome della voce e dei tag che contiene. Queste informazioni verranno utilizzate nei passaggi 8 e 9.
- 2 Selezionare la voce e fare clic su Stacca dall'originale nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Selezionare l'elemento a cui è stato applicato il comportamento.
- 4 Scegliere Finestra > Comportamento per aprire la finestra di ispezione Comportamento e fare doppio clic sull'azione da modificare.
- 5 Nella finestra di dialogo visualizzata, apportare le modifiche desiderate e fare clic su OK.
- 6 Scegliere Finestra > Libreria per aprire la tavolozza Libreria.
- 7 Eliminare la voce di libreria originale.
- 8 Nella finestra del documento, selezionare gli elementi che compongono la voce di libreria.
È importante selezionare esattamente gli stessi elementi che facevano parte della voce di libreria originale.
- 9 Nella tavolozza Libreria, fare clic sul pulsante Crea voce di libreria e assegnare alla nuova voce lo stesso nome della voce eliminata al punto 7.
Digitare il nome esatto rispettando la distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

10 Per aggiornare la voce di libreria nelle pagine del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Elabora > Libreria > Aggiorna pagine**.
- Visualizzare il menu di scelta rapida e selezionare **Aggiorna pagine**.

11 Nel menu a comparsa **Cerca in** della finestra di dialogo **Aggiorna pagine**, selezionare **File** che usano.

Il nome della voce di libreria appena creata dovrebbe apparire nel menu a comparsa adiacente.

12 Selezionare l'opzione **Aggiorna voci di libreria** e fare clic su **Inizia**.

13 Fare clic su **Continua** per uscire dalla finestra di dialogo **Aggiorna pagine**.

Proprietà delle voci di libreria

Nella finestra di ispezione **Proprietà** è possibile specificare il file di origine di una voce di libreria e renderla modificabile, oppure ricreare la voce dopo averla modificata. Per visualizzare la finestra di ispezione **Proprietà**, fare doppio clic su una voce di libreria.

Orig Visualizza il nome e il percorso del file di origine della voce.

Apri Apre il file di origine della voce.

Stacca dall'originale Interrompe il collegamento tra la voce selezionata e il rispettivo file di origine. Quando è dissociata, una voce non appartiene più ad una libreria e può essere modificata. Per dissociare una voce dalla libreria di appartenenza è possibile utilizzare anche il comando **Stacca dall'originale** del menu di scelta rapida.

Ricrea Sostituisce la voce di libreria originale con la selezione corrente. Questa opzione può essere utilizzata per ricreare una voce quando il file di libreria non è presente o quando la voce è stata rinominata o modificata.

Tavolozza Libreria

La tavolozza **Libreria** visualizza tutte le voci contenute nel file di libreria del sito locale corrente.

Per visualizzare la tavolozza Libreria:

- Scegliere **Finestra > Libreria**.

Per aggiungere una voce di libreria ad un documento, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare e trascinare la voce dalla tavolozza Libreria alla finestra del documento.
- Selezionare la voce nell'elenco della tavolozza Libreria, quindi scegliere **Aggiungi alla pagina** dal menu di scelta rapida.

Per aprire una voce di libreria:

- Nell'elenco della tavolozza Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla voce da aprire, quindi scegliere **Apri** dal menu di scelta rapida.
- Nell'elenco della tavolozza Libreria, fare doppio clic sulla voce da aprire.
- Selezionare la voce nell'elenco della tavolozza Libreria, quindi fare clic sull'icona **Apri voce di libreria** (l'icona della cartella situata nella parte inferiore della tavolozza) per modificarla.

Opzioni della tavolozza Libreria

I comandi seguenti sono disponibili nel menu di scelta rapida della tavolozza Libreria.

Crea voce di libreria (icona documento) Aggiunge alla libreria la selezione corrente della finestra del documento come nuova voce.

Elimina (icona cestino) Elimina la voce selezionata dalla libreria.

Rinomina Rinomina la voce selezionata.

Apri (icona della cartella) Apre la voce selezionata in una nuova finestra per consentirne la modifica.

Aggiungi alla pagina Inserisce nella pagina, in corrispondenza del punto di inserimento, la voce di libreria selezionata. Poiché per questo comando non esiste un'icona specifica, selezionarlo dal menu di scelta rapida.

Seleziona in finestra del sito Seleziona la voce evidenziata nella finestra del documento.

Aggiorna pagine Visualizza la finestra di dialogo **Aggiorna pagine**, in cui è possibile aggiornare il sito o i file che utilizzano la voce di libreria.

Server-side includes

Le server-side includes (inclusioni lato server) sono istruzioni che indicano al server di includere il file specificato nel documento corrente. Poiché l'elaborazione delle inclusioni avviene sul server, il contenuto incluso normalmente non viene visualizzato quando il documento viene aperto localmente in un browser. Tuttavia, in Dreamweaver le server-side includes vengono visualizzate sia nella finestra del documento che nella finestra di anteprima del browser. Per visualizzare il contenuto incluso, Dreamweaver utilizza un convertitore ed emula le modalità utilizzate dal server per elaborare le istruzioni incluse.

Quando si specifica una server-side include per un documento, viene inserito solo un riferimento ad un file esterno. Dreamweaver visualizza il contenuto di questo file nella finestra del documento per agevolare la progettazione delle pagine, ma questo contenuto non può essere modificato direttamente nel documento. Per modificare il contenuto di una server-side include, è quindi necessario modificare direttamente il file che viene incluso. Tutte le modifiche apportate al file esterno vengono automaticamente applicate a tutti i documenti che includono il file.

Per inserire una server-side include:

- 1 Scegliere Inserisci > Server-side include o fare clic sul pulsante SSI nel pannello Comuni della tavolozza Oggetti.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso, quindi fare clic su OK.

Visualizzazione delle server-side includes in Dreamweaver

Come impostazione predefinita, Dreamweaver elabora tutte le server-side includes non condizionate e le visualizza nella finestra del documento.

Per specificare i file da elaborare oppure disattivare l'elaborazione delle server-side includes:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze > Conversione.
- 2 Selezionare Server-side includes dall'elenco dei convertitori.

3 Selezionare una delle seguenti opzioni di conversione:

In tutti i file È l'impostazione predefinita. Lasciare l'opzione selezionata se si desidera che il contenuto dei file inclusi venga visualizzato nella finestra del documento.

In nessun file Disattiva l'elaborazione delle server-side includes in Dreamweaver.

Nei file con estensione Fa in modo che le server-side includes vengano elaborate solo nei file che hanno l'estensione .stm, .html, .htm, .shtml o .shtm.

Nei file corrispondenti ad una di queste espressioni Attiva la ricerca nel documento delle corrispondenze delle espressioni regolari specificate. Se vengono trovate delle corrispondenze, Dreamweaver elabora le server-side includes nel documento.

Modifica di una server-side include

Analogamente alle voci di libreria, le server-side includes vengono selezionate come entità uniche nella finestra del documento. Tuttavia, diversamente dalle voci di libreria, il codice di origine HTML contenuto in un'inclusione non appare nella finestra di ispezione Origine HTML. Al suo posto viene visualizzata l'istruzione vera e propria, ad esempio:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Per modificare il contenuto associato al file incluso, è necessario aprire il file.

Per modificare una server-side include:

- 1** Selezionare l'inclusione nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Origine HTML e fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.

Il file incluso viene aperto in una nuova finestra.

- 2** Modificare e salvare il file.

Le modifiche si riflettono immediatamente nel documento corrente e nei successivi documenti che includono il file.

CAPITOLO 15

Moduli

I moduli consentono di raccogliere informazioni dagli utenti. Le applicazioni per cui vengono utilizzati più di frequente sono sondaggi, ordinazioni e ricerche.

Ogni modulo necessita di due componenti: il codice di origine HTML che lo descrive e un'applicazione server-side o uno script client-side per l'elaborazione delle informazioni che gli utenti inseriscono nei campi creati dal codice HTML.

È possibile utilizzare Dreamweaver per creare dei moduli, aggiungere degli oggetti ai moduli creati e, mediante i comportamenti, convalidare le informazioni inserite dall'utente. Per creare uno script o un'applicazione per l'elaborazione dei dati inseriti, è necessario utilizzare un editor di testo. Il linguaggio di script più diffuso per l'elaborazione dei moduli è Perl, ma è possibile utilizzare anche C, Java e perfino JavaScript.

I moduli di Dreamweaver possono contenere oggetti standard come campi di testo, pulsanti, campi di immagine, caselle di controllo, pulsanti di scelta, elenchi/menu, campi di file e campi nascosti. Inoltre, Dreamweaver è in grado di gestire tipi di input non riconosciuti grazie alle proprietà dei campi generici visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere "Proprietà dei campi generici" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Creazione di un modulo

Per creare un modulo, utilizzare il comando Inserisci > Modulo o il pannello Moduli della tavolozza Oggetti.

Per creare un modulo:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Spostare il punto di inserimento cursore nella posizione in cui si desidera inserire il modulo e scegliere Inserisci > Modulo.
 - Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inserire il modulo e fare clic sul pulsante Modulo nel pannello Moduli della tavolozza Oggetti.
 - Trascinare il pulsante Modulo nella posizione desiderata sulla pagina.

Se questa operazione non produce alcun risultato visibile, verificare che l'opzione Visualizza > Elementi invisibili sia selezionata.

- 2 Selezionare il modulo e impostarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà. Scegliere una delle opzioni seguenti:

Nome modulo Specifica il nome del modulo. L'assegnazione di un nome consente di gestire il modulo con un linguaggio di script, ad esempio JavaScript o VBScript.

Azione Specifica l'URL dell'applicazione server-side che elabora le informazioni del modulo. Digitare il percorso dell'applicazione oppure fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il file corrispondente.

Metodo Definisce le modalità di gestione dei dati del modulo.

- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere uno dei seguenti metodi di gestione dei dati:

Get Aggiunge i valori del modulo all'URL e invia una richiesta GET al server. Poiché gli URL possono avere una lunghezza massima di 8.192 caratteri, non è possibile utilizzare il metodo GET per i moduli lunghi.

Post Invia i valori del modulo nel corpo di un messaggio e invia una richiesta POST al server.

Predefinito Utilizza il metodo predefinito del browser (in genere GET).

Aggiunta di un oggetto ad un modulo

Dopo aver aggiunto un oggetto ad un modulo, è possibile impostarne le proprietà mediante la finestra di ispezione Proprietà.

Per aggiungere un oggetto ad un modulo:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Posizionare il cursore all'interno del modulo e scegliere un oggetto dal menu Inserisci > Oggetto modulo.
 - Posizionare il cursore all'interno del modulo e fare clic sull'icona di un oggetto nel pannello Moduli della tavolozza Oggetti.
 - Trascinare l'icona di un oggetto nella posizione desiderata all'interno del modulo.
- 2 Specificare le proprietà dell'oggetto nella finestra di ispezione Proprietà. Se questa finestra non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.

Campi di testo Accettano caratteri alfabetici e numerici. Il testo inserito può essere visualizzato su un rigo, su più righe o sotto forma di punti o asterischi (per la protezione mediante password). Vedere "Proprietà dei campi di testo" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Pulsanti Eseguono funzioni come l'invio o il ripristino dei moduli. È possibile specificare un'etichetta personalizzata o utilizzare una delle etichette predefinite. Vedere "Proprietà dei pulsanti" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Campi di immagine Possono essere utilizzati al posto dei pulsanti di invio. Vedere "Proprietà dei campi di immagine" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Caselle di controllo Consentono di selezionare più risposte per lo stesso gruppo di opzioni. Vedere "Proprietà delle caselle di controllo" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Pulsanti di scelta Rappresentano scelte esclusive. Quando si seleziona un pulsante di un gruppo, tutti gli altri pulsanti vengono deselezionati. Vedere "Proprietà dei pulsanti di scelta" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Elenchi/menu Presentano un gruppo di valori da cui è possibile effettuare una scelta. È possibile creare un menu a comparsa i cui valori vengono visualizzati solo quando si fa clic sull'oggetto (e che accetta una sola scelta), oppure una casella di riepilogo che visualizza i valori disponibili in un elenco a scorrimento (e che accetta più scelte). Vedere "Proprietà di elenchi/menu" nella Guida in linea di Dreamweaver.

Campi di file Consentono di individuare i file desiderati sul disco rigido e di caricarli come dati del modulo. Vedere “Proprietà dei campi di file” nella Guida in linea di Dreamweaver.

Campi nascosti Consentono di registrare informazioni (ad esempio, l’oggetto del modulo o il destinatario dei dati) che non sono importanti per l’utente ma che vengono utilizzate dall’applicazione che elabora il modulo. Vedere “Proprietà dei campi nascosti” nella Guida in linea di Dreamweaver.

Menu di collegamento Consentono di inserire un menu in cui ogni opzione rimanda ad un documento o un file specifico. Vedere “Creazione di un menu di collegamento”, a pagina 120.

- 3** Se si desidera, digitare un’etichetta o un testo descrittivo accanto all’oggetto.

È possibile applicare una serie di opzioni di formattazione alle etichette degli oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica delle caratteristiche dei caratteri”, a pagina 177.

Elaborazione di un modulo

I moduli vengono elaborati dall’applicazione o dallo script specificato nell’attributo ACTION del tag FORM. Per individuare l’azione associata ad un modulo, selezionare il modulo e verificare le impostazioni della finestra di ispezione Proprietà.

I moduli più semplici utilizzano JavaScript o VBScript per eseguire l’elaborazione sul client anziché inviare i dati al server. Una pagina, ad esempio, può contenere un modulo di piccole dimensioni che contiene solo i pulsanti Sì, No e Invia. L’azione del modulo potrebbe essere una funzione JavaScript (definita nella sezione HEAD del documento) che visualizza un’avvertenza specifica se si seleziona Sì e un’avvertenza differente se si seleziona No:

```
function processForm(){  
  if (document.forms[0].elements[0].checked){  
    alert('Sì');  
  }else{  
    alert('No');  
  }  
}
```

Per utilizzare una funzione JavaScript client-side come azione di un modulo:

- 1 Selezionare un pulsante Invia in un modulo.
- 2 Associare il comportamento Chiama JavaScript al pulsante. Vedere “Chiama JavaScript”, a pagina 304.
- 3 Nella casella di testo JavaScript che viene visualizzata durante l’associazione del comportamento, digitare `processForm()`.
- 4 Aggiungere una funzione JavaScript `processForm()` (come quella illustrata in precedenza) alla sezione HEAD del documento.

Gli script client-side consentono di gestire numerosi processi di elaborazione dei moduli, ma non consentono di salvare i dati inseriti dall’utente o di inviarli ad altri utenti. Per questo motivo è necessario utilizzare un’applicazione server-side, ad esempio uno script CGI (Common Gateway Interface). Gli script CGI possono essere creati con Perl, C, Java o un altro linguaggio di programmazione. Numerosi siti Web mettono a disposizione script CGI gratuiti che possono essere utilizzati così come sono o modificati in base alle proprie esigenze. Vedere “HTML e tecnologie Web: risorse da consultare”, a pagina 19. In alternativa, è possibile chiedere al provider Internet o team Web se esistono script CGI già configurati per il server in uso.

Per un’introduzione agli script CGI, consultare le risorse CGI indicate in “HTML e tecnologie Web: risorse da consultare”, a pagina 19.

Uso dei comportamenti con i moduli

I comportamenti visualizzati nella finestra di ispezione Comportamenti quando si seleziona un modulo o un oggetto di un modulo possono essere associati al modulo o all’oggetto. I comportamenti Convalida modulo e Imposta testo del campo di testo sono disponibili solo se nel documento è stato inserito un campo di testo. Quando si associa il comportamento Convalida modulo ad un oggetto di un modulo, è necessario specificare il campo di testo da convalidare. Ad esempio, se il comportamento viene associato al pulsante Invia, è possibile specificare un campo di testo creato per “Nome”.

Quando si applicano i comportamenti, è necessario verificare che tutti gli oggetti del documento, compresi quelli dei moduli, abbiano un nome univoco. Se si utilizza lo stesso nome per due oggetti differenti, può accadere che i comportamenti non funzionino correttamente (anche se gli oggetti si trovano in due moduli diversi).

Dreamweaver 2 non richiedeva l’uso di nomi univoci per gli oggetti che si trovano in moduli differenti sulla stessa pagina. Se si utilizzano pagine create in Dreamweaver 2 che contengono più oggetti di modulo con lo stesso nome, è necessario modificare i nomi prima di associare i comportamenti.

Altre due indicazioni per i nomi degli oggetti:

- I nomi degli oggetti dei moduli (e di altri oggetti) devono iniziare con una lettera e non con un numero.
- Per i nomi degli oggetti non devono essere utilizzate le parole riservate a JavaScript, come `top` e `navigator`.

I due comportamenti specifici dei moduli vengono descritti di seguito. Per informazioni sugli altri comportamenti, vedere “Comportamenti”, a pagina 295.

Convalida modulo Analizza il contenuto dei campi di testo specificati per verificare che l’utente abbia inserito il tipo di dati corretto. Vedere “Convalida modulo”, a pagina 328.

Imposta testo del campo di testo Sostituisce il contenuto di un campo di testo con il contenuto specificato dall’utente. Vedere “Imposta testo del campo di testo”, a pagina 322.

CAPITOLO 16

Personalizzazione di Dreamweaver

Dreamweaver offre ampie possibilità di personalizzazione per consentire all'utente di lavorare nella maniera che gli è più congeniale.

Di seguito vengono illustrati alcuni metodi di personalizzazione di Dreamweaver:

- Riorganizzare gli oggetti della tavolozza Oggetti in modo che quelli utilizzati più di frequente siano sempre visibili, creare nuovi pannelli per modificare la disposizione degli oggetti o aggiungere nuovi oggetti. Vedere “Modifica della tavolozza Oggetti”, a pagina 384.
- Cambiare le scorciatoie da tastiera e modificare i menu rinominando, aggiungendo ed eliminando i comandi desiderati. Vedere “Personalizzazione dei menu di Dreamweaver”, a pagina 387.
- Modificare il profilo di formattazione dell'origine per avere un controllo ancora maggiore sul codice HTML creato da Dreamweaver. Il file SourceFormat.txt contiene tutte le preferenze relative al formato HTML e altre impostazioni. Vedere “Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML”, a pagina 392.
- Creare tavolozze mobili e comandi personalizzati mediante JavaScript. Vedere “Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali”, a pagina 397.
- Modificare l'aspetto dei tag di terze parti (ad esempio, ASP e ColdFusion) nella finestra del documento. Vedere “Personalizzazione dell'interpretazione e dell'aspetto dei tag di terze parti”, a pagina 399.
- Impostare le preferenze desiderate per le varie funzionalità e caratteristiche del programma (combinazioni di colori, evidenziazione, configurazione dei siti, browser e così via). Vedere “Preferenze”, a pagina 71.

Modifica della tavolozza Oggetti

Come impostazione predefinita, la tavolozza Oggetti è suddivisa in sei pannelli (Caratteri, Comuni, Moduli, Frame, Intestazione e Invisibili) che corrispondono alle sottocartelle della cartella Configuration/Objects di Dreamweaver. Per informazioni sugli oggetti contenuti in questi pannelli, vedere “Tavolozza Oggetti”, a pagina 68.

Per ogni oggetto presente in un pannello della tavolozza Oggetti, la sottocartella corrispondente contiene due o tre file:

- Un file GIF che contiene l'icona dell'oggetto
- Un file HTML che contiene il codice HTML da inserire nel file o un modulo HTML che consente di specificare i dati da inserire (ad esempio, il testo di un commento)
- Un file JavaScript (opzionale) che genera il codice HTML da inserire nel file

È possibile spostare gli oggetti da un pannello all'altro, rinominare i pannelli ed eliminare gli oggetti desiderati dalla tavolozza. Dopo aver apportato le modifiche, è possibile ricaricare le estensioni per aggiornare la tavolozza Oggetti.

Per spostare un oggetto da un pannello della tavolozza Oggetti all'altro:

Spostare i file HTML e GIF (e l'eventuale file JavaScript) dell'oggetto da una sottocartella all'altra all'interno della cartella Configuration/Objects. È necessario spostare tutti i file associati all'oggetto.

Per rinominare un pannello della tavolozza Oggetti:

Rinominare la corrispondente sottocartella della cartella Configuration/Objects.

Per eliminare un oggetto dalla tavolozza Oggetti:

Eliminare i file HTML, GIF e JavaScript dell'oggetto dalla cartella Configuration/Objects.

Per ricaricare le estensioni dopo aver apportato una modifica nella cartella Configuration/Objects:

- 1 Fare clic sul menu a comparsa visualizzato nella parte superiore della tavolozza Oggetti tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- 2 Scegliere Ricarica estensioni.

Creazione di un oggetto semplice

Molti oggetti semplici contengono solo il codice HTML che deve essere inserito nei documenti. Per informazioni sulla creazione di oggetti più complessi mediante JavaScript, vedere “Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali”, a pagina 397.

Per creare un oggetto semplice:

- 1 Creare un nuovo documento vuoto in un editor di testo, ad esempio BBEdit o HomeSite.

Se si desidera utilizzare la finestra di ispezione Origine HTML di Dreamweaver come editor di testo, è prima necessario cancellare tutti i tag che appaiono in questa finestra quando si crea un nuovo documento.

- 2 Digitare o incollare i tag che l'oggetto deve inserire nei documenti.

Ad esempio, digitare:

```
<P>  
&copy; 2000 DCD Productions, Inc. <BR>  
Tutti i diritti riservati  
</P>
```

- 3 Salvare il file.

Per fare in modo che il nuovo oggetto venga inserito in uno dei pannelli esistenti della tavolozza Oggetti, salvarlo in una delle sei sottocartelle della cartella Objects. Se si desidera creare un nuovo pannello, creare una nuova sottocartella all'interno della cartella Configuration/Objects e salvare il file nella nuova sottocartella. Le cartelle che vengono create all'interno della sottocartella di un pannello vengono ignorate.

- 4 Utilizzando un'applicazione grafica o un editor di immagini, ad esempio Macromedia Fireworks, creare un'immagine GIF di 18 x 18 pixel per definire l'icona che rappresenterà l'oggetto nella tavolozza Oggetti.

Se si crea un'immagine di dimensioni superiori, Dreamweaver la riduce automaticamente al formato 18 x 18 pixel. Se non si crea un'immagine per l'oggetto, Dreamweaver inserisce un'icona generica nella tavolozza Oggetti.

- 5 Assegnare all'icona lo stesso nome di file utilizzato per l'oggetto e salvarla nella stessa directory.

Ad esempio, se l'oggetto si chiama Copyright_DCD.htm ed è stato salvato nella directory Common, assegnare il nome Copyright_DCD.gif all'icona e salvarla nella directory Common.

- 6 Riavviare Dreamweaver e provare ad utilizzare il nuovo oggetto. L'oggetto verrà visualizzato sia nella tavolozza Oggetti che nella parte inferiore del menu Inserisci.

Modifica del tipo di file predefinito

Come impostazione predefinita, Dreamweaver visualizza tutti i tipi di file riconosciuti nella finestra di dialogo File > Apri. Questa finestra di dialogo contiene un menu a comparsa che consente di visualizzare solo alcuni tipi di file. Se si sta lavorando su un tipo di file specifico (ad esempio, i file ASP), è possibile cambiare la visualizzazione predefinita.

Per modificare il tipo di file predefinito della finestra di dialogo Apri:

- 1 Creare una copia di backup del file Extensions.txt della cartella Configuration per poter ripristinare le impostazioni predefinite in un secondo momento.
- 2 Aprire Extensions.txt in un editor di testo (non in Dreamweaver).
- 3 Tagliare la riga che corrisponde al tipo di file desiderato e incollarla all'inizio del file. Salvare il file e riavviare Dreamweaver per verificare la nuova impostazione.

Per aggiungere nuovi tipi di file al menu della finestra di dialogo Apri:

- 1 Creare una copia di backup del file Extensions.txt della cartella Configuration per poter ripristinare le impostazioni predefinite in un secondo momento.
- 2 Aprire Extensions.txt in un editor di testo (non in Dreamweaver).
- 3 Aggiungere una nuova riga per ogni nuovo tipo di file. Digitare in maiuscolo le estensioni che possono essere associate al nuovo tipo di file separandole con delle virgole, aggiungere due punti e inserire una breve descrizione da visualizzare nel menu della finestra di dialogo Apri. Per i file JPEG, ad esempio, digitare:

JPG,JPEG,JFIF:File di immagine JPEG

- 4 Salvare il file e riavviare Dreamweaver per verificare le modifiche.

Personalizzazione dei menu di Dreamweaver

I menu di Dreamweaver vengono creati in base alla struttura definita nel file `menus.xml`, archiviato nella sottocartella `Configuration/Menus` della cartella principale di Dreamweaver. Se si apportano delle modifiche nel file `menus.xml`, i menu di Dreamweaver vengono modificati al successivo avvio del programma. Per informazioni di base sul linguaggio XML, vedere “Linguaggio XML”, a pagina 365.

Modificando il file `menus.xml` è possibile aggiungere, cambiare ed eliminare le scorciatoie da tastiera delle opzioni di menu. È inoltre possibile riposizionare, rinominare ed eliminare le opzioni stesse.

Nota: prima di modificare `menus.xml` o qualunque altro file di configurazione di Dreamweaver, è necessario creare una copia di backup del file. Se si commette un errore nel file di configurazione dei menu, non è possibile ripristinare il set di menu originale da Dreamweaver. Tuttavia, la cartella `Configuration` contiene una copia di backup del file `menus.xml` (`menus.bak`). Per ripristinare il set di menu predefinito, sostituire `menus.xml` con una copia di `menus.bak`.

Modifica del menu Comandi

È possibile aggiungere alcuni comandi al menu Comandi e modificarne i nomi senza intervenire sul file `menus.xml`.

Per creare nuovi comandi da aggiungere automaticamente al menu Comandi, utilizzare la tavolozza Cronologia (vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia”, a pagina 100).

Per modificare i nomi dei comandi creati o eliminarli dal menu Comandi, scegliere `Comandi > Modifica elenco comandi`. Quando si elimina un comando con questo metodo, viene eliminato anche il file che contiene il comando.

Nota: Per ridefinire l'ordine delle opzioni del menu Comandi o spostare un'opzione da un menu all'altro, è necessario modificare il file `menus.xml`. In Dreamweaver, il termine “comando” può assumere due significati diversi. Dal punto di vista degli sviluppatori, un comando è un tipo di estensione specifico. Tuttavia, in alcuni contesti il termine “comando” viene usato come sinonimo di “opzione di menu”, indipendentemente dalla funzione svolta o dall'uso che ne viene fatto.

Sintassi dei menu

Quando si modificano i menu, si deve procedere con estrema cautela, poiché Dreamweaver ignora tutti i menu e le opzioni di menu che contengono un errore di sintassi XML.

Il file `menus.xml` contiene un elenco strutturato di barre dei menu, menu e opzioni di menu. Una barra dei menu (contraddistinta dai tag di apertura e chiusura `MENUBAR`) rappresenta un menu singolo o un insieme di menu. Ad esempio, Dreamweaver contiene una barra dei menu principale, una barra dei menu per la finestra Sito (solo in Windows) e una barra dei menu per ogni menu di scelta rapida. Ogni barra contiene uno o più menu e ogni menu è racchiuso tra i tag `<MENU>` e `</MENU>`. Ogni menu contiene una o più opzioni, ognuna contraddistinta da un tag `MENUITEM` e dai relativi attributi. Un menu può inoltre contenere separatori e sottomenu. Di seguito viene riportata una parte della definizione della barra dei menu principale (finestra del documento):

```
<menubar name="Finestra principale" id="DWMainWindow">
  <menu name="_File" id="DWMenu_File">
    <menuitem name="_Nuovo" key="Cmd+N" enabled="true"
command="dw.createDocument()" />
    ...altre opzioni di menu, separatori e sottomenu...
  </menu>
  ...altri menu...
</menubar>
```

Ridisposizione delle opzioni di menu

È possibile spostare le opzioni di menu all'interno dello stesso menu o da un menu all'altro, cambiare l'ordine dei menu all'interno di una barra dei menu e aggiungere o eliminare i separatori dei menu.

Per i menu di scelta rapida si procede come per gli altri menu.

Per spostare un'opzione di menu:

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file `menus.xml`.
- 3 Aprire `menus.xml` in un editor di testo come BBEdit, HomeSite o WordPad (non in Dreamweaver).
- 4 Tagliare un tag `MENUITEM` completo, ovvero tutto il testo che va da `<menuitem a` a `/>`.
- 5 Posizionare il cursore in un punto differente del file.
- 6 Incollare l'opzione di menu nella nuova posizione verificando che sia compresa tra un tag `<MENU>` e il corrispondente tag `</MENU>`.

Per creare dei sottomenu, nidificare una coppia di tag `MENU` di apertura e chiusura all'interno di un menu. In altre parole, inserire una nuova coppia `<MENU></MENU>` in un menu e aggiungere le opzioni desiderate tra questi tag.

Per inserire un separatore tra due opzioni di menu:

Digitare `<SEPARATOR />` tra due tag `MENUITEM`.

Per eliminare un separatore esistente, eliminare la riga `<SEPARATOR />` corrispondente.

Sintassi delle opzioni di menu

Di seguito vengono descritti gli attributi del tag `MENUITEM`:

NAME È il nome visualizzato per l'opzione nel menu. Il carattere di sottolineatura precede la lettera che viene utilizzata come mnemonico del comando (solo per Windows). Obbligatorio.

ID Viene utilizzato da Dreamweaver per identificare l'opzione. All'interno della struttura dei menu, ogni ID deve essere univoco. Se si aggiungono nuove opzioni di menu a `menus.xml`, utilizzare il nome della propria società o un'altra stringa univoca come prefisso dell'ID delle singole opzioni per garantirne l'univocità. Obbligatorio.

KEY Indica l'eventuale scorciatoia da tastiera del comando. Per specificare i tasti di modifica, utilizzare le seguenti stringhe:

- `Cmd` Indica il tasto `Ctrl` (Windows) o `Comando` (Macintosh).
- `Alt` e `Opt` Specificano in maniera intercambiabile il tasto `Alt` (Windows) oppure `Opzione` (Macintosh).
- `Maiusc` Specifica il tasto `Maiusc` su entrambe le piattaforme.
- `Ctrl` Specifica il tasto `Ctrl` su entrambe le piattaforme.
- Se una scorciatoia utilizza più di un tasto, i tasti di modifica vengono separati dal segno più (+). Ad esempio, se l'attributo `KEY` corrisponde a `Cmd+Opt+5`, per selezionare l'opzione di menu corrispondente si deve premere `Ctrl+Alt+5` (Windows) o `Comando+Opzione+5` (Macintosh).
- I tasti speciali vengono indicati dai rispettivi nomi: da `F1` a `F12`, `PgGiù`, `PgSu`, `Home`, `Fine`, `Ins`, `Canc`, `Tab`, `Esc`, `BkSp` e `Spazio`. I tasti di modifica possono essere applicati anche ai tasti speciali.

PLATFORM Indica la piattaforma su cui appare l'opzione. I valori ammessi sono `win` (solo per Windows) e `mac` (solo per Macintosh). Se si utilizza l'impostazione predefinita, ovvero non si specifica alcun valore per questo attributo, l'opzione appare su entrambe le piattaforme.

ENABLED È il nome della funzione JavaScript che determina se l'opzione è abilitata. Se il risultato della funzione è `false`, l'opzione di menu è inattiva.

COMMAND È un'espressione JavaScript che viene eseguita quando l'utente seleziona questa opzione dal menu. Per il codice JavaScript complesso, è preferibile utilizzare un file JavaScript (specificato mediante l'attributo FILE). Per ogni opzione di menu è necessario specificare l'attributo FILE o COMMAND.

FILE È il nome di un file HTML che contiene il codice JavaScript che controlla l'opzione. Il percorso specificato per l'attributo FILE si riferisce alla cartella Configuration. L'attributo FILE ha la precedenza rispetto agli attributi COMMAND, ENABLED e CHECKED. Per ogni opzione di menu è necessario specificare l'attributo FILE o COMMAND. Per informazioni su come creare un file di comando mediante la tavolozza Cronologia, vedere "Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia", a pagina 100. Per informazioni su come creare comandi JavaScript personalizzati da zero, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

CHECKED È un'espressione JavaScript che indica se l'opzione è associata ad un segno di spunta all'interno del menu. Se il risultato dell'espressione è true, l'opzione viene visualizzata con un segno di spunta.

DYNAMIC La presenza di questo attributo indica che il testo e lo stato dell'opzione devono essere determinati dinamicamente da un file HTML che contiene del codice JavaScript. Se si specifica l'attributo DYNAMIC, è necessario specificare anche l'attributo FILE.

Modifica delle scorciatoie da tastiera

Se le scorciatoie predefinite non soddisfano le proprie esigenze, è possibile modificarle, eliminarle o aggiungerne di nuove.

Per modificare una scorciatoia da tastiera:

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file menus.xml.
- 3 Aprire menus.xml in un editor di testo come BBEdit, HomeSite o WordPad (non in Dreamweaver).
- 4 Nell'"Elenco delle scorciatoie da tastiera", a pagina 416, individuare una scorciatoia inutilizzata o una scorciatoia di cui si desidera modificare l'assegnazione. Se si modifica l'assegnazione di una scorciatoia, è opportuno registrare la modifica su una copia stampata dell'elenco.
- 5 Se si modifica l'assegnazione di una scorciatoia, individuare l'opzione di menu a cui è attualmente associata ed eliminare l'attributo KEY="scorciatoia" dall'opzione.
- 6 Individuare l'opzione a cui si desidera assegnare la scorciatoia.

- 7 Se questa opzione è già associata ad una scorciatoia, individuare il corrispondente attributo key. In caso contrario, aggiungere **KEY=""** in un punto qualunque all'interno del tag MENUITEM.
- 8 Digitare la nuova scorciatoia tra le virgolette dell'attributo KEY.

Inserire un segno più (+) tra i vari elementi che compongono la scorciatoia (tasti di modifica o lettere). Per ulteriori informazioni sui tasti di modifica, vedere "Sintassi delle opzioni di menu", a pagina 389.

Se si specifica una scorciatoia che è già stata assegnata ad un'altra opzione e non è stata eliminata, la scorciatoia verrà utilizzata solo per la prima opzione a cui è associata in menus.xml.

Nota: se si desidera, è possibile utilizzare la stessa scorciatoia per un'opzione esclusiva di Macintosh e un'opzione esclusiva di Windows.
- 9 Registrare la nuova scorciatoia nella posizione corretta dell'Elenco delle scorciatoie da tastiera.

Modifica del nome di un'opzione di menu

È possibile modificare facilmente il nome di qualunque opzione di menu.

Per modificare il nome di un'opzione di menu:

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file menus.xml.
- 3 Aprire menus.xml in un editor di testo come HomeSite, BBEdit o WordPad (non in Dreamweaver).
- 4 Individuare il tag MENUITEM appropriato e modificare il valore dell'attributo NAME. Non modificare l'attributo ID dell'opzione.

Personalizzazione dell'aspetto delle finestre di dialogo

Il layout degli oggetti, dei comandi e dei comportamenti delle finestre di dialogo viene specificato sotto forma di moduli HTML nei file HTML della cartella Configuration di Dreamweaver. Questi moduli possono essere modificati all'interno di Dreamweaver. Vedere "Moduli", a pagina 377.

Per modificare l'aspetto di una finestra di dialogo:

- 1 Individuare il file .htm appropriato in Configuration/Objects, Configuration/Commands o Configuration/Behaviors.
- 2 Creare una copia del file in una cartella diversa da Configuration.
- 3 Aprire la copia in Dreamweaver, modificare il modulo e salvare la copia.
- 4 Uscire da Dreamweaver.
- 5 Copiare la copia modificata nella cartella Configuration al posto dell'originale. È buona norma creare una copia di backup dell'originale per poterlo ripristinare in caso di necessità.
- 6 Avviare nuovamente Dreamweaver per verificare le modifiche.

L'utente può modificare l'aspetto di una finestra di dialogo, ma non il suo funzionamento. La finestra deve contenere gli stessi tipi di elementi con gli stessi nomi. In questo modo Dreamweaver può continuare ad utilizzare le informazioni ricevute dalla finestra nella maniera consueta.

Ad esempio, l'oggetto Commento riceve un input di testo da un'area di testo di una finestra di dialogo, quindi utilizza una semplice funzione JavaScript per convertire il testo in un commento HTML e inserirlo nel documento. Il modulo che descrive la finestra di dialogo si trova in Configuration/Objects/Invisibles/Comment.htm. È possibile aprire questo file e modificare le dimensioni e altri attributi dell'area di testo. Tuttavia, se si elimina del tutto il tag TEXTAREA o si modifica il valore del suo attributo NAME, l'oggetto Commento non può più funzionare correttamente.

Modifica del profilo di formattazione dell'origine HTML

Il profilo di formattazione dell'origine HTML specifica le modalità con cui Dreamweaver formatta il codice di origine HTML di un documento. Questo profilo contiene le preferenze di formattazione dei singoli tag e dei gruppi di tag, nonché le preferenze Formato HTML (impostate mediante il comando Modifica > Preferenze). Modificando il file SourceFormat.txt con un editor di testo, è possibile ottenere un controllo ancora più preciso sul codice HTML creato da Dreamweaver. Il profilo è un file di testo che viene salvato nella cartella Configuration di Dreamweaver.

Le preferenze Formato HTML vengono salvate nel file SourceFormat.txt quando si esce da Dreamweaver e le modifiche apportate al profilo hanno effetto solo dopo il riavvio del programma. Quindi, per poter accedere alle nuove impostazioni, è necessario uscire da Dreamweaver prima di modificare il profilo.

Il profilo di formattazione dell'origine HTML utilizza un formato specifico delineato nel file SourceFormat.txt. Si notino le seguenti convenzioni:

- Ogni sezione del profilo inizia con `<?parola chiave>` (ad esempio, `<?OPTIONS>`, `<?ELEMENTS>`, `<?ATTRIBUTES>`).
- I parametri di ogni sezione sono definiti all'interno di commenti HTML (`<!-- -->`) immediatamente al di sopra della sezione.
- La riga OMIT della sezione `<?OPTIONS>` è riservata ad un uso futuro (attualmente non influisce sulla formattazione del codice di origine HTML).
- È possibile associare i singoli tag ai gruppi di rientri (IGROUP) della sezione `<?ELEMENTS>`. Come impostazione predefinita, il gruppo IGROUP 1 contiene le righe e le colonne delle tabelle e il gruppo IGROUP 2 contiene i frame e i set di frame. Questi raggruppamenti corrispondono alle opzioni di rientro Righe e colonne di tabelle e Frame e set di frame del pannello Formato HTML della finestra di dialogo Preferenze. Per disattivare i rientri per un gruppo specifico, è sufficiente eliminare il numero del gruppo dall'attributo ACTIVE della sezione `<?OPTIONS>`. È inoltre possibile aggiungere altri tag al gruppo IGROUP 1 o 2 per controllarli con le opzioni definite nelle preferenze Formato HTML.

Ad esempio, le impostazioni definite per il tag P nel file SourceFormat.txt sono `<P BREAK="1,0,0,1" INDENT>` e producono il seguente risultato:

```
<p> Un paragrafo di testo rientrato a sinistra con un'interruzione
    prima del tag P di apertura e dopo il tag P di chiusura, ma non dopo il tag P di apertura e
    non prima del tag P di chiusura.</p>
<p>Paragrafo successivo.</p>
```

Se si sostituiscono queste impostazioni con `<P BREAK="1,1,1,2">`, si otterrà quanto segue:

```
<p>
Un paragrafo di testo non rientrato a sinistra con un'interruzione
prima e dopo il tag P di apertura, un'interruzione prima del tag P di chiusura e due
interruzioni
dopo il tag P di chiusura.
</p>

<p>
Paragrafo successivo.
</p>
```

Le impostazioni di alcuni tag e attributi contengono il termine NAMECASE o SAMECASE. NAMECASE indica che il tag o l'attributo deve essere scritto esattamente nel modo specificato. Ad esempio, onClick viene specificato come `<onClick namecase="onClick">` e pertanto non deve essere scritto né tutto in maiuscolo né tutto in minuscolo, bensì esattamente nel modo indicato. Dreamweaver utilizza SAMECASE per garantire l'uso corretto delle maiuscole e delle minuscole per gli attributi generati. Il termine SAMECASE non deve essere mai rimosso dalle impostazioni di formattazione in cui appare.

Gli attributi non inclusi nel file SourceFormat.txt utilizzano le impostazioni predefinite che vengono specificate dall'utente nel pannello Formato HTML della finestra di dialogo Preferenze.

Profili di browser

I profili di browser sono i file rispetto a cui vengono confrontati i documenti quando si esegue una verifica del browser di destinazione (vedere “Verifica della compatibilità di una pagina con i browser di destinazione”, a pagina 165). Ogni profilo contiene informazioni sugli attributi e sui tag HTML supportati da un determinato browser e può comprendere anche avvertenze, messaggi di errore e suggerimenti per le sostituzioni dei tag.

I profili di browser sono archiviati nella cartella Configuration/BrowserProfiles di Dreamweaver. È possibile modificare i profili esistenti o crearne di nuovi con un editor di testo, come BBEdit, HomeSite, Blocco note o SimpleText. Per creare o modificare un profilo di browser non occorre uscire da Dreamweaver.

Formattazione dei profili di browser

I profili di browser utilizzano un formato specifico. Per evitare che si verifichino errori di analisi sintattica durante i controlli dei browser di destinazione, tenere presente quanto segue quando si crea o si modifica un profilo:

- La prima riga è riservata al nome del profilo e deve essere seguita da un ritorno a capo. Il nome indicato in questa riga deve essere univoco e viene visualizzato nella finestra di dialogo Controlla browser di destinazione e nel rapporto relativo al controllo.
- La seconda riga è riservata all'indicatore `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE`. Questa riga viene utilizzata da Dreamweaver per stabilire se un documento è un profilo di browser e quindi non può essere modificata né spostata.
- Le righe precedute da due trattini (--) sono commenti che vengono ignorati durante il controllo del browser di destinazione.
- È indispensabile che sia presente uno spazio prima della parentesi angolare di chiusura (>) della riga `!ELEMENT`, dopo le parentesi di apertura, prima delle parentesi di chiusura, nonché prima e dopo ogni barra verticale (|) dell'elenco dei valori.
- È indispensabile che sia presente un punto esclamativo senza spazio prima delle parole `ELEMENT`, `ATTLIST`, `Error`, `msg` e `htmlmsg` (`!ELEMENT`, `!ATTLIST`, `!Error`, `!msg`, `!htmlmsg`).

- Nelle aree !ELEMENT e !ATTLIST possono apparire gli indicatori !Error e !Warning.
- I messaggi !msg possono contenere solo testo normale. I messaggi !htmlmsg possono contenere anche stringhe HTML valide, come i collegamenti ipertestuali.
- I commenti HTML (<!-- -->) non possono essere inclusi come tag nei profili di browser perché interferiscono con l'analisi sintattica. Dreamweaver non segnala un errore per i commenti perché tutti i browser li supportano.

La sintassi delle voci di tag è la seguente:

```
<!ELEMENT Taghtml NAME="Nometag" >
<!ATTLIST Taghtml
Attributononsupportato1!Error !msg="L'Attributononsupportato1 del Taghtml non è
supportato. Per ottenere un effetto simile, provare ad utilizzare Attributosupportato1."
Attributosupportato1
Attributosupportato2( Valorevalido1 | Valorevalido2 | Valorevalido3 )
Attributononsupportato2!Error !htmlmsg="<b>Non utilizzare mai questo
Attributononsupportato2 del Taghtml !!</b>"
>
```

dove

Taghtml è il tag che appare nel documento HTML.

Nometag è il nome del tag (ad esempio, il nome del tag DIV è "Divisione"). L'attributo NAME è opzionale. Se viene specificato, nei messaggi di errore viene utilizzato *Nometag*. Se non viene indicato alcun nome, viene utilizzato *Taghtml*.

Attributononsupportato è un attributo non supportato. I tag e gli attributi che non vengono espressamente menzionati vengono considerati non supportati. Specificare i tag o gli attributi non supportati solo quando si desidera creare un messaggio di errore personalizzato.

Attributosupportato è un attributo supportato da *Taghtml*. Solo i tag che non sono associati all'indicatore !Error vengono inclusi tra i tag supportati dal browser.

Valorevalido è un valore supportato dall'attributo.

L'esempio che segue mostra una voce relativa al tag APPLET per Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Applet Java" >
<!ATTLIST APPLET
    Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom | baseline | texttop
)
    Alt
    Archive
    Class!Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>CLASS</CODE> per
il tag <CODE>APPLET</CODE>."
    Code
    Codebase
    Height
    HSpace
    ID !Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>ID</CODE> per
il tag <CODE>APPLET</CODE>. Al suo posto, usare <CODE>NAME</CODE>."
    Name
    Style!Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>STYLE</CODE>
per il tag <CODE>APPLET</CODE>."
    VSpace
    Width
>
```

Creazione di un profilo di browser

È possibile creare un profilo di browser modificando un profilo esistente. Ad esempio, se si desidera creare un profilo per Netscape Navigator 5.0, è possibile aprire il profilo di Navigator 4.0, aggiungere i nuovi tag o attributi introdotti nella versione 5.0 e salvare il nuovo profilo.

Per creare un profilo di browser:

- 1 Lanciare un editor di testo e aprire il profilo più simile a quello che si desidera creare, oppure aprire il profilo da modificare.
- 2 Cambiare il nome del profilo.

Il nome del profilo viene visualizzato sulla prima riga e deve essere univoco, cioè non può essere associato a due profili differenti.

- 3 Aggiungere i nuovi tag o attributi supportati dal nuovo browser utilizzando la sintassi descritta in “Formattazione dei profili di browser”, a pagina 394.

Per evitare che vengano visualizzati messaggi di errore per un tag non supportato, aggiungere questo tag all'elenco dei tag supportati. Se nell'elenco dei tag supportati si inseriscono dei tag non supportati, salvare il profilo in un file separato con un nuovo nome, ad esempio Nomebrowser x.x modificato. In questo modo non viene modificato il profilo originale, che contiene solo i tag effettivamente supportati.

4 Eliminare i tag o gli attributi che non sono supportati dal browser.

Se si sta creando un profilo per una versione superiore di Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer, questa operazione è probabilmente superflua, poiché è molto raro che i browser non supportino i tag compatibili con le versioni precedenti.

5 Se si desidera, aggiungere dei messaggi di errore personalizzati utilizzando la sintassi descritta in “Formattazione dei profili di browser”, a pagina 394.

I profili forniti con Dreamweaver elencano tutti i tag supportati e possono comprendere righe escluse che contengono tag utilizzati di frequente ma non supportati. Per aggiungere un messaggio di errore personalizzato, eliminare i due trattini visualizzati all’inizio della riga e aggiungere `!msg "messaggio"` o `!htmlmsg "<tag>messaggio</tag>"` dopo l’indicatore `!Error`. Ad esempio, nel profilo di Netscape Navigator 3.0 potrebbe apparire la seguente notazione:

```
<!ELEMENT HR name="Filetto orizzontale" >
<!ATTLIST HR
-- COLOR !Error
>
```

Per aggiungere un messaggio di errore personalizzato, eliminare i trattini e inserire il messaggio preceduto da `!msg`:

```
<!ELEMENT HR name="Filetto orizzontale" >
<!ATTLIST HR
COLOR !Error !msg "Internet Explorer 3.0 supporta COLOR nei filetti orizzontali, mentre
Netscape Navigator 3.0 non lo supporta."
>
```

6 L’indicatore `!Error` può essere utilizzato per tutte le condizioni di errore, mentre `!Warning` indica che un determinato tag verrà ignorato ma non provocherà alcun errore.

Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali

Dreamweaver è un’applicazione estendibile che include un interprete JavaScript per la lettura e l’esecuzione del codice JavaScript e un’interfaccia API (Application Programming Interface), composta da una vasta gamma di funzioni JavaScript che permettono agli sviluppatori di estendere le capacità di Dreamweaver. Dreamweaver utilizza inoltre un modello DOM (Document Object Model) che permette alle estensioni di esaminare e modificare la struttura e il contenuto dei documenti.

L’API JavaScript consente di creare oggetti, azioni di comportamenti, comandi, finestre di ispezione Proprietà, tavolozze mobili e convertitori di dati, cioè le cosiddette “estensioni”.

È inoltre possibile creare nuovi oggetti e nuovi comandi semplici senza avere alcuna esperienza di programmazione (vedere “Modifica della tavolozza Oggetti”, a pagina 384 e “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia”, a pagina 100). Tuttavia, per integrare funzionalità più avanzate in Dreamweaver, è necessario creare delle estensioni in JavaScript o in C. Per informazioni sul modello DOM e sull’interfaccia API, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

JavaScript

JavaScript è un linguaggio di programmazione interpretato. Per conoscere meglio questo linguaggio, è opportuno leggere una buona guida come *JavaScript Bible* di Danny Goodman (IDG) o *JavaScript: The Definitive Guide* di David Flanagan (O’Reilly). Per informazioni su come estendere Dreamweaver utilizzando JavaScript, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

Nota: nonostante la somiglianza tra i due nomi, JavaScript e Java non sono assolutamente correlati tra loro.

Modifica dei comandi di Dreamweaver

Tutti i comandi dei menu di Dreamweaver, compresi quelli che vengono creati e salvati mediante la tavolozza Cronologia (vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia”, a pagina 100), vengono implementati in JavaScript. In genere, questo codice JavaScript è costituito prevalentemente da chiamate a funzioni fornite dall’API di estendibilità di Dreamweaver. Se si conoscono sia JavaScript che l’API di estendibilità di Dreamweaver, è possibile intervenire sul codice JavaScript per modificare il funzionamento dei comandi di Dreamweaver.

Nota: se non si è perfettamente sicuri delle operazioni effettuate, è consigliabile non modificare il codice JavaScript.

Per informazioni su come rinominare un comando, spostarlo in un menu differente o associarlo ad una scorciatoia da tastiera, vedere “Personalizzazione dei menu di Dreamweaver”, a pagina 387.

Personalizzazione dell'interpretazione e dell'aspetto dei tag di terze parti

Le tecnologie di elaborazione server-side (come ASP, PHP, ColdFusion e JSP) utilizzano uno speciale codice non HTML nei file HTML. I server creano e forniscono il contenuto HTML basandosi su questo codice. Quando incontra dei tag non HTML, Dreamweaver li confronta con le informazioni contenute nei file dei tag di terze parti, che definiscono le modalità di lettura e visualizzazione dei tag non HTML.

Ad esempio, i file ASP (Active Server Pages) contengono del codice che deve essere interpretato dal server. Questo codice è contrassegnato da una coppia di delimitatori: inizia con la stringa `<%` e termina con la stringa `%>`. La cartella `Configuration/ThirdPartyTags` di Dreamweaver contiene un file chiamato `ASP.xml`, che descrive il formato del codice ASP e ne definisce le modalità di visualizzazione in Dreamweaver. Le impostazioni specificate in `ASP.xml` fanno sì che Dreamweaver non cerchi di interpretare il codice contenuto tra il delimitatore iniziale e quello finale.

È possibile definire dei tag personalizzati e creare dei file di database per specificare le modalità di lettura e visualizzazione dei tag in Dreamweaver. La creazione dei file di database è particolarmente utile quando si utilizza un sistema di tag server-side diverso da ASP, ColdFusion e PHP. In questo caso, creare un nuovo file di database per ogni sistema utilizzato per cominciare a Dreamweaver come devono essere visualizzati i tag corrispondenti.

Nota: questa sezione spiega come si definisce l'aspetto di un tag personalizzato all'interno di Dreamweaver, ma non come si modificano le proprietà e il contenuto del tag. Per informazioni su come creare una finestra di ispezione Proprietà per verificare e modificare le proprietà di un tag personalizzato, vedere la descrizione delle finestre di ispezione Proprietà in *Estensione di Dreamweaver*.

Ogni file di database viene definito il nome, il tipo, il modello di contenuto, lo schema di rendering e l'icona di uno o più tag personalizzati. È possibile creare un numero qualunque di file di database, ma tutti questi file devono essere salvati nella cartella `Configuration/ThirdPartyTags` per poter essere letti ed elaborati da Dreamweaver. I file di database dei tag hanno l'estensione `.xml`.

Gli utenti che lavorano contemporaneamente su più siti non correlati (ad esempio gli sviluppatori freelance) devono inserire tutte le specifiche dei tag di un determinato sito nello stesso file. In questo modo è sufficiente allegare il file di database dei tag alle finestre di ispezione Proprietà e alle icone personalizzate che vengono consegnate ai responsabili della gestione del sito.

Le specifiche dei tag vengono definite mediante un tag XML chiamato TAGSPEC. Ad esempio, il codice riportato di seguito descrive la specifica del tag HAPPY:

```
<TAGSPEC TAG_NAME="happy" TAG_TYPE="nonempty" RENDER_CONTENTS="false"
CONTENT_MODEL="marker_model" ICON="happy.gif" ICON_WIDTH="18"
ICON_HEIGHT="18"></TAGSPEC>
```

TAGSPEC consente di definire due tipi di tag: i tag normali tipo HTML e i tag *delimitati da stringhe*, ovvero i tag che iniziano e terminano con una stringa. I tag delimitati da stringhe funzionano come i tag HTML vuoti (ad esempio IMG), poiché non circondano il contenuto a cui si riferiscono e non utilizzano tag di chiusura. Il tag HAPPY utilizzato nell'esempio è un normale tag di tipo HTML: inizia con un tag <HAPPY> di apertura, circonda il contenuto e termina con un tag </HAPPY> di chiusura. I tag ASP (che iniziano con la stringa <% e terminano con la stringa %>) sono tag delimitati da stringhe.

La tabella seguente illustra gli attributi di TAGSPEC e i rispettivi valori:

Attributo	Valore	Descrizione
TAG_NAME	<i>nome del tag</i>	Indica il nome del tag personalizzato ed è obbligatorio. Per i tag delimitati da stringhe, TAG_NAME viene usato solo per stabilire se è possibile utilizzare una determinata finestra di ispezione Proprietà per il tag. Se la prima riga della finestra di ispezione Proprietà contiene questo nome di tag racchiuso tra due asterischi, la finestra può essere utilizzata per i tag di questo tipo. Ad esempio, il TAG_NAME del codice ASP è ASP. Di conseguenza, le finestre di ispezione Proprietà che possono esaminare il codice ASP contengono *ASP* nella prima riga. Per informazioni sull'API delle finestre di ispezione Proprietà, vedere la descrizione di queste finestre in <i>Estensione di Dreamweaver</i> .
TAG_TYPE*	empty o nonempty	Stabilisce se il tag coincide con il contenuto (come nel caso di IMG) o lo circonda (come nel caso di CODE). È obbligatorio per i tag normali (non delimitati da stringhe).
RENDER_CONTENTS*	TRUE o FALSE	Indica se nella finestra del documento deve apparire il contenuto del tag o la relativa icona. È obbligatorio per i tag associati al valore nonempty e riguarda solo i tag che appaiono al di fuori degli attributi.
CONTENT_MODEL*	block_model, head_model, marker_model o script_model	<p>Specifica sia il possibile contenuto del tag che la posizione in cui può apparire. Obbligatorio.</p> <p>block_model indica che il tag può contenere elementi a livello di blocco come DIV e P e può apparire solo nella sezione BODY o all'interno di altri tag relativi al contenuto di questa sezione (ad esempio, DIV, LAYER e TD).</p> <p>head_model indica che il tag può contenere del testo e può apparire solo nella sezione HEAD.</p> <p>marker_model indica che il tag può contenere qualunque tipo di codice HTML valido e può apparire in una posizione qualunque. Se si desidera inserire un tag personalizzato contenente del testo nella sezione HEAD, è necessario utilizzare head_model anziché marker_model perché l'aggiunta di testo al di fuori di un elemento HEAD valido crea codice HTML non valido.</p> <p>Utilizzare marker_model per i tag che devono essere visualizzati in linea (all'interno di un elemento a livello di blocco come P o DIV) anziché creare un'interruzione di riga.</p> <p>script_model consente al tag di occupare una posizione qualunque tra i tag HTML di apertura e chiusura di un documento. Quando incontra un tag che utilizza questo modello, Dreamweaver ignora tutto il suo contenuto. Questo valore viene utilizzato per i tag di terze parti (ad esempio alcuni tag ColdFusion) di cui Dreamweaver non deve eseguire l'analisi sintattica.</p>

Attributo	Valore	Descrizione
START_STRING	<i>inizio del tag</i>	Specifica un delimitatore che contrassegna l'inizio di un tag delimitato da stringhe. All'interno di un documento, i tag delimitati da stringhe possono occupare le stesse posizioni dei commenti. Dreamweaver non esegue l'analisi sintattica dei tag e la decodifica di entità o URL tra START_STRING ed END_STRING. È obbligatorio se si specifica END_STRING.
END_STRING	<i>fine del tag</i>	Specifica un delimitatore che contrassegna la fine di un tag delimitato da stringhe. È obbligatorio se si specifica START_STRING.
DETECT_IN_ATTRIBUTE	TRUE o FALSE	Indica se Dreamweaver deve ignorare tutto il contenuto compreso tra START_STRING ed END_STRING (o tra i tag di apertura e chiusura se queste stringhe non vengono definite) anche quando queste stringhe appaiono all'interno di nomi o valori di attributi. In genere, è opportuno utilizzare il valore TRUE per i tag delimitati da stringhe. L'impostazione predefinita è FALSE.
PARSE_ATTRIBUTES*	TRUE o FALSE	Indica se Dreamweaver deve eseguire l'analisi sintattica degli attributi del tag. Se si utilizza l'impostazione predefinita (TRUE), Dreamweaver esegue l'analisi sintattica degli attributi. Se invece l'impostazione è FALSE, Dreamweaver ignora tutto fino alla successiva parentesi angolare di chiusura situata al di fuori delle virgolette. Ad esempio, questo attributo dovrebbe essere impostato su FALSE per i tag come CFIF (come in <cfif a è 1 >).
ICON	URL	Specifica il percorso e il nome di file dell'icona associata al tag. È obbligatorio per i tag associati al valore empty e per i tag nonempty il cui contenuto non viene visualizzato nella finestra del documento.
ICON_WIDTH	<i>larghezza in pixel</i>	Specifica la larghezza dell'icona.
ICON_HEIGHT	<i>altezza in pixel</i>	Specifica l'altezza dell'icona.

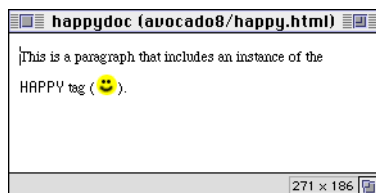
*Ignorato per i tag che utilizzano START_STRING e END_STRING

Visualizzazione dei tag personalizzati nella finestra del documento

Le modalità con cui i tag personalizzati vengono visualizzati nella finestra del documento dipendono dai valori degli attributi TAG_TYPE e RENDER_CONTENTS del tag TAGSPEC. Se il valore di TAG_TYPE è empty, viene visualizzata l'icona specificata nell'attributo ICON. Se il valore di TAG_TYPE è nonempty ma il valore di RENDER_CONTENTS è FALSE, viene visualizzata la stessa icona specificata per i tag empty. Il tag HAPPY definito in precedenza, ad esempio, potrebbe avere il seguente aspetto nel codice HTML:

```
<P>Questo paragrafo contiene un'istanza del tag <CODE>HAPPY</CODE>
(<HAPPY>Joe</HAPPY>).</P>
```

E verrebbe visualizzato nel seguente modo nella finestra del documento:



Per i tag nonempty in cui l'attributo `RENDER_CONTENTS` è impostato su `TRUE`, la finestra del documento visualizza il contenuto racchiuso tra i tag di apertura e chiusura (ad esempio, il testo compreso tra i tag in `<MYTAG>` questo è il contenuto racchiuso tra i tag di apertura e chiusura `</MYTAG>`) anziché l'icona. Se l'opzione **Visualizza > Elementi invisibili** è selezionata, il contenuto viene evidenziato con il colore specificato per l'opzione **Tag di terze parti** nelle preferenze **Evidenziazione**. L'evidenziazione viene applicata solo ai tag definiti nei file di database dei tag.

Per modificare il colore di evidenziazione dei tag di terze parti:

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze**.
- 2 Selezionare **Evidenziazione** nell'elenco **Categoria**.
- 3 Fare clic sulla casella del colore visualizzata accanto a **Tag di terze parti** per aprire la tavolozza dei colori.
- 4 Scegliere un colore e fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Preferenze**.

ASP

Il codice ASP (Active Server Pages) di Microsoft consente di combinare il linguaggio HTML, gli script creati in JavaScript o VBScript e i controlli ActiveX per fornire dinamicamente il codice HTML. Quando un browser richiede una pagina ASP ad un server Web Microsoft, il server interpreta il codice ASP e invia al browser l'HTML risultante. Per ulteriori informazioni sul codice ASP, vedere la panoramica ASP di Microsoft citata in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

I blocchi di codice ASP iniziano con `<%` e terminano con `%>`. Se l'opzione **Visualizza > Elementi invisibili** è selezionata, Dreamweaver visualizza un'icona ASP nella finestra del documento per indicare la posizione del codice ASP.

JSP

Il codice JSP (JavaServer Pages) di Sun è uno strumento basato su Java che consente di fornire dinamicamente sia il codice HTML che altri elementi Web. Quando un browser richiede una pagina JSP ad un server con abilitazione JSP, il server interpreta il codice JSP e invia al browser l'HTML risultante. Per ulteriori informazioni sul codice JSP, vedere la panoramica JSP di Sun come citata in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

I blocchi di codice JSP iniziano con `<%` e terminano con `%>`.

PHP

PHP (acronimo di PHP: Hypertext Preprocessor) è un linguaggio di script server-side. Quando un browser richiede una pagina PHP ad un server con abilitazione PHP, il server interpreta il codice PHP e invia al browser l'HTML risultante. Per ulteriori informazioni sul codice PHP, vedere la panoramica PHP citata in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

I blocchi di codice PHP iniziano con `<?` e terminano con `?>`. Se l'opzione Visualizza > Elementi invisibili è selezionata, Dreamweaver visualizza un'icona PHP nella finestra del documento per indicare la posizione del codice PHP.

ColdFusion

ColdFusion™ è un altro strumento di fornitura dinamica delle pagine. Quando un browser richiede una pagina ColdFusion ad un server, il server trasmette la pagina al software ColdFusion Server, che interpreta gli script della pagina e invia al browser l'HTML risultante. Per ulteriori informazioni su ColdFusion, vedere la panoramica ColdFusion citata in "HTML e tecnologie Web: risorse da consultare", a pagina 19.

Dreamweaver riconosce all'incirca cinquanta tag ColdFusion. Per informazioni più dettagliate, vedere il file ColdFusion.xml nella cartella Configuration/ThirdPartyTags. Se l'opzione Visualizza > Elementi invisibili è selezionata, Dreamweaver visualizza un'icona ColdFusion nella finestra del documento per indicare la posizione dei tag ColdFusion il cui attributo `RENDER_CONTENTS` è impostato su `FALSE` (in ColdFusion.xml).

Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti

Dreamweaver corregge alcuni tipi di errore nel codice HTML. Per informazioni più approfondite, vedere “Preferenze Riscrittura HTML”, a pagina 340. Come impostazione predefinita, Dreamweaver non modifica il codice HTML nei file che hanno estensioni specifiche, come .asp (ASP), .cfm (ColdFusion) e .php (PHP). Grazie a questa impostazione, Dreamweaver non può intervenire accidentalmente sul codice contenuto nei tag di terze parti specificati. È tuttavia possibile modificare le preferenze di riscrittura per fare in modo che Dreamweaver riscriva il codice HTML quando apre questi file o per aggiungere altri tipi di file all'elenco Non riscrivere HTML.

Inoltre, Dreamweaver codifica alcuni caratteri speciali quando l'utente li inserisce nella finestra di ispezione Proprietà. Utilizzando questo tipo di codifica si aumentano le probabilità di visualizzare correttamente i caratteri speciali su piattaforme e browser differenti. Tuttavia, poiché questa codifica può interferire con il codice contenuto nei tag di terze parti o addirittura con i tag stessi, alcuni utenti preferiscono modificare questa impostazione di Dreamweaver.

Per attivare la riscrittura del codice HTML:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura HTML nell'elenco Categoria.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Eliminare una o più estensioni dall'elenco delle estensioni.
 - Deselezionare l'opzione Non riscrivere HTML: Nei file con estensioni.

Per disattivare la riscrittura del codice HTML per tipi di file aggiuntivi:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura HTML nell'elenco Categoria.
- 2 Verificare che l'opzione Non riscrivere HTML: Nei file con estensioni sia selezionata e aggiungere altre estensioni nell'apposito campo di testo.

Per disattivare le opzioni di codifica di Dreamweaver:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura HTML nell'elenco Categoria.
- 2 Deselezionare una o entrambe le opzioni relative ai caratteri speciali.

Per ulteriori informazioni sulle altre preferenze di riscrittura HTML, vedere “Preferenze Riscrittura HTML”, a pagina 340.

APPENDICE A

Scorciatoie da tastiera

Menu File

Azione	Windows	Macintosh
Nuovo documento	Ctrl+Maiusc+N	Comando+N
Nuova finestra	Ctrl+N	Non disponibile
Apertura di un file HTML	Ctrl+O, oppure trascinare il file dalla finestra Sito o da Gestione risorse alla finestra del documento	Comando+O
Apri in frame	Ctrl+Maiusc+O	Comando+Maiusc+O
Chiudi	Ctrl+W	Comando+W
Salva	Ctrl+S	Comando+S
Salva tutto	Ctrl+Maiusc+S	Comando+Maiusc+S
Esci	Ctrl+Q	Comando+Q

Menu Modifica

Azione	Windows	Macintosh
Annulla	Ctrl+Z	Comando+Z
Ripeti	Ctrl+Y o Ctrl+Maiusc+Z	Comando+Y o Comando+Maiusc+Z
Taglia	Ctrl+X	Comando+X
Copia	Ctrl+C	Comando+C
Incolla	Ctrl+V	Comando+V
Cancella	Canc	Canc
Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
Lancia editor esterno	Ctrl+E	Comando+E
Proprietà di pagina	Ctrl+J	Comando+J
Preferenze	Ctrl+U o Ctrl+K	Comando+U o Comando+K

Quick Tag Editor

Azione	Windows	Macintosh
Quick Tag Editor	Ctrl+T	Comando+T
Seleziona tag superiore	Ctrl+Maiusc+6	Comando+Maiusc+<
Seleziona tag inferiore	Ctrl+Maiusc+7	Comando+Maiusc+>

Tavolozza Cronologia

Azione	Windows	Macintosh
Apertura della tavolozza Cronologia	F9	F9
Avvia/Ferma registrazione	Ctrl+Maiusc+X	Comando+Maiusc+X
Riproduci comando registrato	Ctrl+P	Comando+P

Modifica del testo

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un nuovo paragrafo	Invio	Invio
Inserimento di un'interruzione di riga	Maiusc+Invio	Maiusc+Invio
Inserimento di uno spazio unificatore	Ctrl+Maiusc+Spazio	Opzione+Spazio
Spostamento di oggetti o testo in un'altra posizione della pagina	Trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione	Trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione
Copia di oggetti o testo in un'altra posizione della pagina	Premere Ctrl e trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione	Premere Opzione e trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione
Copia di testo senza tag HTML	Ctrl+Maiusc+C	Comando+Maiusc+C
Incolla come testo	Ctrl+Maiusc+V	Comando+Maiusc+V
Selezione di una parola	Fare doppio clic	Fare doppio clic
Aggiunta degli elementi selezionati alla libreria	Ctrl+Maiusc+B	Comando+Maiusc+B
Passaggio dalla finestra del documento alla finestra di ispezione Origine HTML e viceversa	Ctrl+Tab	Ctrl+Tab oppure Opzione+Tab
Apertura e chiusura della finestra di ispezione Proprietà	Ctrl+Maiusc+J	Comando+Maiusc+J
Controllo ortografico	Maiusc+F7	Maiusc+F7

Formattazione del testo

Azione	Windows	Macintosh
Rientro a destra	Ctrl+9	Comando+]
Rientro a sinistra	Ctrl+8	Comando+[
Formato > Nessuno	Ctrl+0 (zero)	Comando+0 (zero)
Formato Paragrafo	Ctrl+Maiusc+P	Comando+Maiusc+P
Applicazione dello stile di paragrafo Titolo 1-6	Ctrl+1-6	Comando+1-6
Allineamento > A sinistra	Ctrl+Alt+L	Comando+Opzione+L
Allineamento > Al centro	Ctrl+Alt+C	Comando+Opzione+C
Allineamento > A destra	Ctrl+Alt+R	Comando+Opzione+R
Applicazione del grassetto al testo selezionato	Ctrl+B	Comando+B
Applicazione del corsivo al testo selezionato	Ctrl+I	Comando+I
Modifica foglio di stile	Ctrl+Maiusc+E	Comando+Maiusc+E

Nota: molte scorciatoie di formattazione non funzionano nella finestra di ispezione Origine HTML.

Ricerca e sostituzione del testo

Azione	Windows	Macintosh
Trova	Ctrl+F	Comando+F
Trova successivo/Trova di nuovo	F3	Comando+G
Sostituisci	Ctrl+H	Comando+H

Operazioni con le tabelle

Azione	Windows	Macintosh
Selezione della tabella (con il cursore all'interno della tabella)	Ctrl+A	Comando+A
Spostamento alla cella successiva	Tab	Tab
Spostamento alla cella precedente	Maiusc+Tab	Maiusc+Tab
Inserimento di una riga prima di quella corrente	Ctrl+M	Comando+M
Aggiunta di una riga alla fine della tabella	Premere Tab nell'ultima cella	Premere Tab nell'ultima cella
Eliminazione della riga corrente	Ctrl+Maiusc+M	Comando+Maiusc+M
Inserimento di una colonna	Ctrl+Maiusc+A	Comando+Maiusc+A
Eliminazione di una colonna	Ctrl+Maiusc+5	Comando+Maiusc+ - (meno)
Unione delle celle selezionate	Ctrl+Alt+M	Comando+Opzione+M
Divisione di celle	Ctrl+Alt+S	Comando+Opzione+S
Aggiornamento del layout della tabella (esegue un aggiornamento forzato in modalità di modifica rapida)	Ctrl+Spazio	Comando+Spazio

Operazioni con i frame

Azione	Windows	Macintosh
Selezione di un frame	Premere Alt e fare clic nel frame	Premere Maiusc+Opzione e fare clic nel frame
Selezione del frame o set di frame successivo	Alt+freccia destra	Comando+freccia destra
Selezione del frame o set di frame precedente	Alt+freccia sinistra	Comando+freccia sinistra
Selezione del set di frame principale	Alt+freccia su	Comando+freccia su
Selezione del primo set di frame o del primo frame subordinato	Alt+freccia giù	Comando+freccia giù
Aggiunta di un nuovo frame al set di frame	Premere Alt e trascinare il bordo di un frame	Premere Opzione e trascinare il bordo di un frame
Aggiunta di un nuovo frame al set di frame mediante la spinta del contenuto esistente	Premere Alt+Ctrl e trascinare il bordo di un frame	Premere Comando+Opzione e trascinare il bordo di un frame

Operazioni con i livelli

Azione	Windows	Macintosh
Selezione di un livello	Premere Ctrl+Maiusc e fare clic	Premere Comando+Maiusc e fare clic
Selezione e spostamento di un livello	Premere Maiusc+Ctrl e trascinare	Premere Comando+Maiusc e trascinare
Aggiunta o eliminazione di un livello dalla selezione	Premere Maiusc e fare clic sul livello	Premere Maiusc e fare clic sul livello
Spostamento del livello selezionato pixel per pixel	Tasti freccia	Tasti freccia
Spostamento del livello selezionato in base all'incremento di attrazione	Maiusc+tasti freccia	Maiusc+tasti freccia
Ridimensionamento del livello selezionato pixel per pixel	Ctrl+tasti freccia	Opzione+tasti freccia
Ridimensionamento del livello selezionato in base all'incremento di attrazione	Ctrl+Maiusc+tasti freccia	Opzione+Maiusc+tasti freccia
Allineamento dei livelli selezionati al bordo superiore/inferiore/sinistro/destro dell'ultimo livello selezionato	Ctrl+freccia su/giù/sinistra/destra	Comando+freccia su/giù/sinistra/destra
Applicazione della stessa larghezza ai livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+8	Comando+Maiusc+[
Applicazione della stessa altezza ai livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+9	Comando+Maiusc+]
Conversione dei livelli in tabelle	Ctrl+Maiusc+F6	Comando+Maiusc+F6
Converti tabelle in livelli	Ctrl+F6	Comando+F6
Attivazione e disattivazione della preferenza di nidificazione durante la creazione di un livello	Premere Ctrl e trascinare	Premere Comando e trascinare
Attivazione e disattivazione della visualizzazione della griglia	Ctrl+Maiusc+Alt+G	Comando+Maiusc+Opzione+G
Griglia calamitata	Ctrl+Alt+G	Comando+Opzione+G
Aggiunta di un fotogramma chiave (linea temporale)	Maiusc+F9	Maiusc+F9
Eliminazione di un fotogramma chiave (linea temporale)	Canc	Canc

Operazioni con le linee temporali

Azione	Windows	Macintosh
Aggiunta di un oggetto ad una linea temporale	Ctrl+Maiusc+Alt+T	Comando+Maiusc+Opzione+T

Operazioni con le immagini

Azione	Windows	Macintosh
Modifica del file di origine di un'immagine	Fare doppio clic sull'immagine	Fare doppio clic sull'immagine
Modifica di un'immagine in un editor esterno	Premere Ctrl e fare doppio clic sull'immagine	Premere Comando e fare doppio clic sull'immagine

Gestione dei collegamenti ipertestuali

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un collegamento ipertestuale (selezione del testo)	Ctrl+L	Comando+L
Eliminazione di un collegamento ipertestuale	Ctrl+Maiusc+L	Comando+Maiusc+L
Trascinamento della selezione per la creazione di un collegamento ipertestuale da un documento	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto, premere Maiusc e trascinare la selezione su un file della finestra Sito	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto, premere Maiusc e trascinare la selezione su un file della finestra Sito
Trascinamento della selezione per la creazione di un collegamento ipertestuale mediante la finestra di ispezione Proprietà	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto e trascinare l'icona Scegli file della finestra di ispezione Proprietà su un file della finestra Sito	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto e trascinare l'icona Scegli file della finestra di ispezione Proprietà su un file della finestra Sito
Apertura del documento collegato in Dreamweaver	Premere Ctrl e fare doppio clic sul collegamento	Premere Comando e fare doppio clic sul collegamento
Controlla collegamenti nei file selezionati	Maiusc+F8	Maiusc+F8
Controllo dei collegamenti in tutto il sito	Ctrl+F8	Comando+F8

Anteprima nei browser

Azione	Windows	Macintosh
Anteprima nel browser principale	F12	F12
Anteprima nel browser sostitutivo	Ctrl+F12	Comando+F12

Gestione del sito e FTP

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un nuovo file	Ctrl+Maiusc+N	Comando+Maiusc+N
Creazione di una nuova cartella	Ctrl+Maiusc+Alt+N	Comando+Maiusc+Opzione+N
Apertura della selezione	Ctrl+Maiusc+Alt+O	Comando+Maiusc+Opzione+O
Scaricamento delle cartelle o dei file selezionati dal sito FTP remoto	Premere Ctrl+Maiusc+D o trascinare i file dal riquadro remoto a quello locale della finestra Sito	Premere Comando+Maiusc+D o trascinare i file dal riquadro remoto a quello locale della finestra Sito
Caricamento delle cartelle o dei file selezionati sul sito FTP remoto	Premere Ctrl+Maiusc+U o trascinare i file dal riquadro locale a quello remoto della finestra Sito	Premere Comando+Maiusc+U o trascinare i file dal riquadro locale a quello remoto della finestra Sito
Ritiro	Ctrl+Maiusc+Alt+D	Comando+Maiusc+Opzione+D
Deposito	Ctrl+Maiusc+Alt+U	Comando+Maiusc+Opzione+U
Disconnessione	Ctrl+Maiusc+Alt+F5	Comando+Maiusc+Opzione+F5
Mappa del sito	Ctrl+F5	Comando+F5
Aggiornamento del sito remoto	Alt+F5	Opzione+F5

Mappa del sito

Azione	Windows	Macintosh
Vista File del sito	F5	F5
Aggiorna locale	Maiusc+F5	Maiusc+F5
Principale	Ctrl+Maiusc+R	Comando+Maiusc+R
Collega a file esistente	Ctrl+Maiusc+K	Comando+Maiusc+K
Cambia collegamento	Ctrl+L	Comando+L
Elimina collegamento	Canc	Canc
Mostra/nascondi collegamento	Ctrl+Maiusc+Y	Comando+Maiusc+Y
Mostra titoli di pagina	Ctrl+Maiusc+T	Comando+Maiusc+T
Ridenominazione di un file	F2	Non disponibile
Zoom avanti per la mappa del sito	Ctrl++ (più)	Comando++ (più)
Zoom indietro per la mappa del sito	Ctrl+ - (meno)	Comando+ - (meno)

Esecuzione dei plugin

Azione	Windows	Macintosh
Esegui plugin	Ctrl+Alt+P	Comando+Opzione+P
Ferma plugin	Ctrl+Alt+X	Comando+Opzione+X
Esegui tutti i plugin	Ctrl+Maiusc+Alt+P	Comando+Maiusc+Opzione+P
Interruzione dell'esecuzione di tutti i plugin	Ctrl+Maiusc+Alt+X	Comando+Maiusc+Opzione+X

Visualizzazione degli elementi di pagina

Elementi da visualizzare/nascondere	Windows	Macintosh
Elementi invisibili	Ctrl+Maiusc+I	Comando+Maiusc+I
Righelli	Ctrl+Maiusc+Alt+R	Comando+Maiusc+Opzione+R
Griglia	Ctrl+Maiusc+Alt+G	Comando+Maiusc+Opzione+G
Visualizza contenuto dell'intestazione	Ctrl+Maiusc+W	Comando+Maiusc+W

Operazioni con i modelli

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di una nuova area modificabile	Ctrl+Alt+V	Comando+Opzione+V
Rendi area modificabile	Ctrl+Alt+W	Comando+Opzione+W

Inserimento di oggetti

Oggetto	Windows	Macintosh
Qualunque (immagine, filmato Shockwave e così via)	Trascinare il file da Gestione risorse o dalla finestra Sito alla finestra del documento	Trascinare il file dal Finder o dalla finestra Sito alla finestra del documento
Immagine	Ctrl+Alt+I	Comando+Opzione+I
Tabella	Ctrl+Alt+T	Comando+Opzione+T
Filmato Flash	Ctrl+Alt+F	Comando+Opzione+F
Filmato Shockwave Director	Ctrl+Alt+D	Comando+Opzione+D
Ancoraggio con nome	Ctrl+Alt+A	Comando+Opzione+A

Apertura e chiusura di finestre, tavolozze e finestre di ispezione

Elementi da visualizzare/nascondere	Windows	Macintosh
Oggetti	Ctrl+F2	Comando+F2
Proprietà	Ctrl+F3	Comando+F3
Pulsantiera	Maiusc+F4	Maiusc+F4
Vista File del sito	F5	F5
Vista mappa del sito	Ctrl+F5	Comando+F5
Libreria	F6	F6
Stili CSS	F7	F7
Stili HTML	Ctrl+F7	Comando+F7
Comportamenti	F8	F8
Cronologia	F9	F9
Origine HTML	F10	F10
Livelli	F11	F11
Linee temporali	Ctrl+F9	Comando+F9
Frame	Ctrl+F10	Comando+F10
Modelli	Ctrl+F11	Comando+F11
Tavolozze mobili	F4	F4
Chiusura della finestra del documento	Ctrl+F4 o Ctrl+W	Comando+W

Guida in linea

Azione	Windows	Macintosh
Argomenti di Uso di Dreamweaver	F1	F1
Argomenti di Estensione di Dreamweaver	Maiusc+F1	Maiusc+F1
Centro di assistenza per Dreamweaver	Ctrl+F1	Comando+F1

Elenco delle scorciatoie da tastiera

Nota: l'asterisco (*) indica una combinazione di tasti non utilizzata. Il corsivo indica i comandi a livello di sistema.

Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh).	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
A	<i>Seleziona tutto, Seleziona tabella</i>	Inserisci colonna	Inserisci ancoraggio con nome	*
B	Grassetto (attivazione/disattivazione)	Aggiungi alla libreria	*	*
C	<i>Copia</i>	Copia solo il testo	Allineamento al centro	*
D	Duplica	Scarica le cartelle o i file selezionati	Inserisci filmato Shockwave Director	Ritira le cartelle o i file selezionati
E	Lancia editor esterno	Modifica foglio di stile	*	*
F	Trova	*	Inserisci filmato Flash	*
G	Trova di nuovo (solo per Macintosh)	*	Griglia calamitata (attivazione/disattivazione)	Mostra/Nascondi griglia
H	Sostituisci	In primo piano	Indietro	Sullo sfondo
I	Corsivo (attivazione/disattivazione)	Visualizza elementi invisibili (attivazione/disattivazione)	Inserisci immagine	*
J	Proprietà di pagina	Finestra di ispezione Proprietà (attivazione/disattivazione)	*	*
K	Preferenze	Collega a file esistente	*	*
L	Crea collegamento	Elimina collegamento	Allineamento a sinistra	*
M	Inserisci riga di tabella	Elimina riga di tabella	Unisci le celle di tabella selezionate	*
N	<i>Nuova finestra (Windows) Nuova pagina (Macintosh)</i>	Nuova pagina (solo per Windows)	*	Nuova cartella del sito
O	<i>Apri</i>	Apri in frame	*	Apri file del sito selezionato
P	Riproduci comando registrato	Formato Paragrafo	Esegui plugin	Esegui tutti i plugin
Q	<i>Esci</i>	*	*	*
R	Importa	Principale	Allineamento a destra	Mostra/Nascondi righelli
S	<i>Salva</i>	Salva tutto	Dividi cella	*

Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh).	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
T	Quick Tag Editor	Mostra titoli di pagina	Inserisci tabella	Aggiungi oggetto alla linea temporale
U	Preferenze	Carica le cartelle o i file selezionati	*	Deposita le cartelle o i file selezionati
V	<i>Incolla</i>	Incolla come testo	Nuova area modificabile	*
W	<i>Chiudi</i>	Visualizza contenuto dell'intestazione	Rendi area modificabile	*
X	<i>Taglia</i>	Avvia registrazione	Ferma plugin	Interruzione dell'esecuzione di tutti i plugin
Y	Ripeti	Mostra/nascondi collegamento	*	*
Z	<i>Annulla</i>	Ripeti	*	*
0 (zero)	Formato Nessuno	*	*	*
1	Formato Titolo 1	*	*	*
2	Formato Titolo 2	*	*	*
3	Formato Titolo 3	*	*	*
4	Formato Titolo 4	*	*	*
5	Formato Titolo 5	*	*	*
6	Formato Titolo 6	*	*	*
7	*	*	*	*
8	*	*	*	*
9	*	*	*	*
- (meno) e _ (carattere di sottolineatura)	Riduci (mappa del sito)	Elimina colonna di tabella	*	*
= e +	Adatta alla finestra	Ingrandisci (mappa del sito)	*	*
[e {	Rientra a sinistra (Indietro)	Riduci estensione colonna (tabelle), Stessa larghezza (livelli)	*	*
] e }	Rientra a destra (Avanti)	Aumenta estensione colonna (tabelle), Stessa altezza (livelli)	*	*
. (punto) e >	Ferma plugin	Seleziona tag inferiore	*	

Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh).	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
, (virgola) e <	*	Seleziona tag superiore	*	*
? e /	*	*	*	*
; e :	*	*	*	*
' e "	*	*	*	*
' e ~	*	*	*	*
\ e	*	*	*	*
Spazio	Aggiorna layout tabella	Inserisci spazio unificatore (Windows) (Opzione+ Spazio su Macintosh)	*	*

Tasto funzione	Nessun modificatore	Maiusc	Alt (Windows) o Opzione (Macintosh)	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+ Maiusc (Windows) o Comando+ Maiusc (Macintosh)	Ctrl+ Alt (Windows) o Comando+ Opzione (Macintosh)	Ctrl+ Maiusc+ Alt (Windows) o Comando+ Maiusc+ Opzione (Macintosh)
F1	Uso di Dreamweaver	Estensione di Dreamweaver	*	Centro di assistenza per Dreamweaver	*	*	*
F2	Rinomina file nella mappa del sito (solo per Windows)	*	*	Tavolozza Oggetti	*	*	*
F3	Trova di nuovo (solo per Windows)	*	*	Finestra di ispezione Proprietà	*	*	*
F4	Mostra/ Nascondi tavolozze mobili	Pulsantiera	Esci (solo per Windows)	Chiudi finestra	*	*	*
F5	File del sito	Aggiorna locale	Aggiorna remoto	Mappa del sito	*	*	Disconnetti dal sito remoto
F6	Tavolozza Libreria	*	*	Converti tabelle in livelli	Converti livelli in tabella	*	*
F7	Stili CSS	Controllo ortografico	*	Stili HTML	*	*	*
F8	Comportamenti	Controlla collegamenti nei file selezionati	*	Controlla collegamenti di tutto il sito	*	*	*
F9	Tavolozza Cronologia	Aggiungi fotogramma chiave	*	Linee temporali	*	*	*
F10	Finestra di ispezione Origine HTML	*	*	Finestra di ispezione Frame	*	*	*
F11	Livelli	*	*	Tavolozza Modelli	*	*	*
F12	Anteprima nel browser principale	*	*	Anteprima nel browser sostitutivo	*	*	*

INDICE ANALITICO

A

- A capo automatico, opzione 342
- A capo, opzione 333
- A destra, allineamento 201
- A sinistra, allineamento 201
- Abilita deposito e ritiro dei file, opzione 147
- Accesso al server, opzioni 139
- Active Server Pages (ASP)
 - informazioni generali 402
 - modifica 349
 - tag, personalizzazione analisi e aspetto 399
- ActiveX, controlli
 - inserimento 279
 - panoramica 290
 - proprietà 291
 - ridimensionamento 201
- Aftershock, oggetti 286
- Aggiorna automaticamente elenco file locali, opzione 77
- Aggiorna pagina corrente, comando 364
- Aggiorna pagine, comando 364
- Aggiorna pagine, opzione (tavolozza Libreria) 373
- Aggiorna, proprietà dell'immagine 200
- aggiornamento dei collegamenti 133
- Aggiungi alla pagina, opzione (tavolozza Libreria) 373
- Aggiungi fotogramma, comando 253
- Aggiungi oggetto alla libreria, comando 367
- Aggiungi oggetto alla linea temporale, comando 253
- Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape, comando 237
- aggiunta di contenuto alle tabelle 215
- aggiunta di fotogrammi ad una linea temporale 256
- aggiunta di oggetti alla linea temporale 254
- Al centro, allineamento 201
- Allinea alla selezione, comando 104
- Allinea, proprietà dell'immagine 199
- allineamento
 - elementi di pagina 201
 - immagini di ricalco 104
 - livelli 244
 - opzioni 201
 - testo 180
- Alt, proprietà dell'immagine 199
- ancoraggi con nome 116
 - creazione 116
 - indicatori, visualizzazione nella finestra del documento 117
- Ancoraggio con nome, comando 117
- Ancoraggio, oggetto (tavolozza Oggetti) 117
- animazioni
 - applicazione agli oggetti 259
 - copiare e incollare 258
 - creazione 253
 - linee temporali 251
 - miglioramento 260
 - panoramica 105
 - su un percorso complesso 255
- Annula stile paragrafo, opzione 183
- Annula stile selezione, opzione 183
- anteprima nel browser
 - panoramica 168
 - scorciatoie da tastiera 412
- Anteprima sul server locale, comando 111
- apertura
 - documenti 84
 - tipi di file predefiniti diversi da HTML 386
- applet. *Vedere* Java, applet
- AppleTalk, server 139
- Applica formattazione di origine, opzione 347
- Applica formattazione origine, comando 345
- Applica modello alla pagina, comando 362
- Applicazione automatica, opzione (tavolozza Stili HTML) 183
- applicazioni, uso con Dreamweaver 72
- Apri finestra browser, azione 315
- Apri foglio di stile, icona 188

- Apri modello associato, comando 363
- Apri pagina collegata, comando 135
- Apri, opzione (tavolozza Libreria) 373
- area di lavoro 61
- ASP. *Vedere* Active Server Pages
- attributi
 - nei profili di browser 394
 - ricerca 157
 - Vedere anche* tag
- automazione delle operazioni 96
- azioni
 - compatibilità con i browser 302
 - creazione 301
 - definizione 295
 - fornite con Dreamweaver 302
 - linee temporali, controllo 261
 - modifica nei comportamenti 301
 - selezione mediante la finestra di ispezione
 - Comportamenti 299
 - Vedere anche* le voci associate alle singole azioni

B

- barra di navigazione
 - creazione 122
 - elementi, modifica 125
 - immagini, aggiunta 123
 - inserimento in una tabella 124
 - stati dell'immagine 122
 - visualizzazione orizzontale in una pagina 124
 - visualizzazione verticale in una pagina 124
- Barra di navigazione, comando 206
- barra di stato
 - Dimensioni finestra, menu a comparsa 64
 - impostazione del testo (comportamento) 322
 - panoramica 64
 - preferenze 66
- BBEdit (Macintosh) 349
- bitmap, ridimensionamento 202
- BLOCKQUOTE, tag 180
- BODY, tag 105
- bordi
 - aggiunta ad una tabella 220
 - eliminazione 214
 - frame 275
- bordi delle tabelle
 - colori 221
 - larghezza 221

- Bordo, proprietà dell'immagine 200
- browser
 - anteprima 168
 - collegamenti 165
 - colori web-safe 92
 - compatibilità, pianificazione 162
 - compatibilità, verifica 165
 - e stili CSS 194
 - file compatibili con i browser 3.0 250
 - principale, definizione 169
 - profili, creazione 396
 - profili, modifica 394
 - rilevamento 163
 - versioni, controllo 305
- browser di destinazione
 - conversione dei file per i browser 3.0 250
 - profili di browser 394
 - scorciatoie da tastiera 412
- browser principale 169
- browser sostitutivo 169

C

- Cache, opzione 77
- Cambia proprietà, azione 304
- Cambia tutti i collegamenti del sito, comando 134
- campi di testo, impostazione mediante i
 - comportamenti 322
- canale Comportamento nelle linee temporali 251
- caratteri
 - caratteristiche, modifica 177
 - codifica, impostazione dei caratteri 72
 - colore, modifica 179
 - combinazioni, modifica 178
- caratteri speciali
 - inserimento 88
 - panoramica 87
- Caratteri speciali, opzioni (preferenze Riscrittura HTML) 341
- Caratteri/codifica, preferenze 71
- Carica file più recenti su remoto, opzione 153
- Carica interrogazione, pulsante 159
- Carica, comando 150
- caricamento dei file su un server remoto 150
- cartella principale
 - locale 77
 - remota 140
- cartella principale locale 77

- Cartella principale locale, campo 77
- cartelle
 - principale 77
 - ricerca 154
- casella del colore, opzione 90
- celle di intestazione, formattazione 223
- celle di tabella
 - celle di intestazione, definizione 223
 - colore di sfondo, aggiunta 222
 - copiare e incollare 224
 - divisione 229
 - formattazione 222
 - immagine di sfondo, aggiunta 222
 - unione 229
 - Vedere anche* tabelle
- celle. *Vedere* celle di tabella
- Centratura, opzione 343
- Centro assoluto, allineamento 201
- centro di assistenza per Dreamweaver 13
- Cerca in, opzioni 155
- Cerca, Guida in linea 12
- Cerca, opzioni (finestre di dialogo Cerca e Sostituisci) 155
- CFML. *Vedere* ColdFusion Markup Language
- CGI, script 381
- Chiama JavaScript, azione 304
- Ciclo, opzione 251
- CLASS, attributo 190
- codice di origine HTML
 - attributi CSS, conversione 195
 - colore dei tag, preferenze 343
 - di Fireworks 207
 - editor esterni 348
 - formattazione nei documenti esistenti 345
 - materiale di consultazione 19
 - menu dei suggerimenti a comparsa 339
 - modifica mediante BBEdit 349
 - modifica nella finestra del documento 334
 - modifiche, panoramica 331
 - ottimizzazione 344
 - ottimizzazione per MS Word 346
 - preferenze di formattazione, impostazione 341
 - preferenze di formattazione, panoramica 340
 - preferenze di riscrittura 340
 - profilo di formattazione 392
 - ricerca 154, 156
 - ricerca di tag 157
 - selezione nella finestra del documento 89
 - stili dei tag 186
 - tag non validi, correzione 347
 - tag, eliminazione 339
 - visualizzazione mediante la finestra di ispezione
 - Origine HTML 71
- codice HTML di Microsoft Word
 - importazione 346
 - ottimizzazione 346
- codice HTML, modifica 331
- codifica 71
- ColdFusion Markup Language (CFML)
 - e Dreamweaver 332
 - panoramica 403
 - tag CFML, modifica 349
 - tag, personalizzazione analisi e aspetto 399
- Collega a file esistente, comando 128
- Collega a nuovo file, comando 128
- Collega foglio di stile esterno, finestra di dialogo 188
- Collegam, proprietà dell'immagine 199

collegamenti

- a documenti 112, 113
- a documenti mediante l'icona Scegli file 114
- a fogli di stile 188
- a fogli di stile CSS esterni 188
- ad ancoraggi 116
- ad ancoraggi con nome mediante l'icona Scegli file 117
- aggiornamento 133
- apertura dell'origine 130
- collegamenti 112
- controllo 166
- correzione 167
- creazione 113
- creazione mediante l'icona Scegli file 114
- definizione 181
- eliminazione 130
- file di cache 133
- frame, modifica 276
- mappa del sito 130
- modifica in tutto il sito 134
- prova 135
- relativi alla cartella principale del sito 113
- Relativo al documento 113
- scorciatoie da tastiera 411
- collegamenti a script
 - creazione 119
 - modifica 134
- Collegamenti attivi, opzione 94
- collegamenti e-mail
 - creazione 118, 119
 - modifica 134
- collegamenti nulli
 - creazione 119
 - modifica 134
- Collegamenti visitati, opzione 94
- Collegamento 181
- colonne, righe e celle
 - aggiunta ed eliminazione 227
 - colore di sfondo, aggiunta 222
 - formattazione 222

colore

- contagocce, uso 90
- predefinito del testo della pagina 94
- scelta 90
- sfondo della pagina 93
- sfondo di un frame 276
- testo, modifica 179
- web-safe 92
- Colore collegamento, opzione 94
- Colore del testo 181
- Colore del testo, opzione 94
- Colore, comando 179
- comandi
 - accesso dai menu di scelta rapida 70
 - creazione da passaggi della Cronologia 100
 - registrazione 101
 - ridenominazione 391
- Comandi, menu 387
- Combina tag di quando possibile, opzione 345
- combinazione di caratteri 181
- commenti, inserimento 352
- Comments, opzione (preferenze Colori HTML) 343
- Common Gateway Interface (CGI), script 381
- comportamenti
 - applicazione 299
 - attivazione 299
 - azioni, creazione 301
 - compatibilità con i browser 302
 - definizione 295
 - di terze parti 301
 - e immagini 211
 - e linee temporali 300
 - e oggetti multimediali 294
 - e voci di libreria 371
 - eliminazione 301
 - modifica 301
 - uso con i moduli 381
 - uso nei modelli 361
- Comportamenti, finestra di ispezione 296

- Configuration, cartella di Dreamweaver
 - Behaviors, sottocartella di Dreamweaver 392
 - BrowserProfiles, sottocartella di Dreamweaver 394
 - Commands, sottocartella di Dreamweaver 392
 - Extensions.txt, file 386
 - menus.xml, file 387
 - Objects, sottocartella di Dreamweaver 384
 - SourceFormat.txt, file 392
 - ThirdPartyTags, sottocartella di Dreamweaver 399
- contagocce 90
- contenuto senza frame 277
- Controlla browser di destinazione, comando 165
- Controlla browser, azione 305
- Controlla plugin, azione 306
- Controlla Shockwave o Flash, azione 308
- Controllo collegamenti, finestra di dialogo 167
- controllo ortografico
 - controllo 196
- Controllo ortografico, comando 196
- Convalida modulo, azione 328
- convenzioni tipografiche 15
- Converti livelli in tabella, comando 247
- copiare i passaggi della Cronologia 99
- Correggi tag nidificati in modo errato, opzione (Ottimizza HTML di Word) 347
- Correggi tag nidificati non validi e tag non chiusi, opzione (preferenze) 340
- Correzioni HTML, file di registro 346
- corsivo 177
- Crea voce di libreria, comando 367
- Cronologia, tavolozza
 - automazione delle operazioni 96
 - comandi, creazione dai passaggi della Cronologia 100
 - elenco cronologia, cancellazione 95
 - modifiche, annullamento 95
 - panoramica 94
 - passaggi, applicazione ad altri oggetti 98
 - passaggi, copiare e incollare 99
 - passaggi, impostazione del numero massimo 95
 - passaggi, ripetizione 97

- CSS, stili
 - applicazione personalizzata 191
 - attributi, conversione in tag HTML 195
 - classe, attributo 190
 - creazione 190
 - selettori 190

D

- da dove iniziare 14
- da tastiera, scorciatoie 405
- date
 - inserimento 87
- Definisci stile HTML, finestra di dialogo 183
- deposito/ritiro di file
 - annullamento di un ritiro 148
 - panoramica 146
- Deposito/ritiro, opzioni 147
- Design Notes
 - disattivazione 173
 - impostazione 171
 - informazioni sui file, salvataggio 170
 - panoramica 170
 - per documenti e oggetti 171
 - per gli oggetti multimediali 281
 - per i file di Fireworks 174
 - scelte relative allo stato, aggiunta 172
- Dest, proprietà dell'immagine 200
- Destinazione 181
- destinazione dei collegamenti
 - _blank 277
 - _parent 277
 - _self 277
 - _top 277
 - documenti, apertura in una nuova finestra 113
 - nei documenti 113
- Dimensione (caratteri) 181
- Dimensione rientri, opzione 342
- Dimensione tabulazioni, opzione 342
- dimensioni dei monitor, adattamento delle pagine 65
- dimensioni delle pagine, adattamento ai monitor 65
- Dimensioni finestra, menu a comparsa 64
- Director
 - e Aftershock 286
 - filmati Shockwave, creazione 282
- Directory host, campo 140
- dispositivi di scorrimento, creazione 309
- Dividi cella, comando 230

- Dividi frame, comandi 264
- dizionario
 - modifica 196
- dizionario personale 196
- documenti
 - anteprima nel browser 168
 - apertura 84
 - basati su modelli, creazione 362
 - creazione 84
 - dimensioni e tempo di scaricamento 170
 - dissociazione dai modelli 363
 - proprietà, impostazione 92
 - prova dei collegamenti 166
 - ricerca 154
 - testo, aggiunta 86
 - titolo della pagina 92
 - uso con le Design Notes 170
- documenti HTML. *Vedere* documenti 84
- Dreamweaver, nuove caratteristiche 16
- Dreamweaver, panoramica 9

E

- editor di testo. *Vedere* editor esterni
- editor esterni
 - HomeSite (Windows) 332
 - HTML, lancio 333
 - HTML, panoramica 348
 - immagini 203
 - integrazione con BBedit per Macintosh 349
 - oggetti multimediali 280
 - testo, panoramica 348
- editor HTML di testo. *Vedere* editor esterni
- editor. *Vedere* editor esterni
- elaborazione dei moduli 380
- elementi
 - allineamento 201
 - invisibili, visualizzazione 414
- elementi fondamentali di Dreamweaver 14
- elementi invisibili
 - commenti 352
 - preferenze 90
 - script 351
 - selezione 89
 - visualizzare e nascondere 90
- elementi multimediali
 - inserimento 279
 - parametri 293

- elenchi
 - creazione 181
- elenchi non ordinati, creazione 181
- Elenco non ordinato 181
- Elenco ordinato 181
- Elimina commenti HTML di Dreamweaver, opzione 345
- Elimina commenti HTML non di Dreamweaver, opzione 344
- Elimina fotogramma, comando 253
- Elimina linea temporale, comando 258
- Elimina tag di chiusura aggiuntivi, opzione 340
- Elimina tag nidificati superflui, opzione 344
- Elimina tag specifici di Word, opzione 346
- Elimina tag specifico/i, opzione 345
- Elimina tag vuoti, opzione 344
- Elimina, comando (tavolozza Libreria) 373
- eliminazione di fotogrammi da una linea temporale 256
- entità 87
- Esecuzione automatica, opzione 251
- Esegui linea temporale, azione 328
- Esporta tabella, comando 232
- espressioni regolari 160
- estendibilità
 - comportamenti di terze parti 301
 - JavaScript 398
 - panoramica 397
- Estensione di Dreamweaver*, manuale e Guida in linea 13
- eventi
 - attivazione 299
 - browser e oggetti compatibili 296
 - definizione 295
 - modifica nei comportamenti 301

F

Ferma linea temporale, azione 328

file

- caricamento 150
- deposito e ritiro 146
- gestione 142
- ricerca 154
- scaricamento 149
- sincronizzazione di siti locali e remoti 152
- tipi predefiniti 386
- trasferimento con FTP 139
- visualizzazione nella finestra Sito 82

file dipendenti

- caricamento 151
- scaricamento 150
- visualizzare e nascondere 131

File locali, opzione 81

file nascosti, visualizzare e nascondere 131

File remoti, opzione 81

file, caricamento 150

filetti orizzontali 88

filmati

- inserimento 279

filmati Flash

- inserimento 284

finestra del documento

- barra del titolo 64
- dimensioni e tempo di scaricamento della pagina 64
- Dimensioni finestra, menu a comparsa 64
- documenti, apertura 84
- elementi, selezione 89
- informazioni fondamentali 64
- mini-pulsantiera 64
- passaggio alla finestra di ispezione Origine HTML 333
- plugin di Netscape Navigator, esecuzione 289
- ricerca di testo 154
- ridimensionamento 65
- selettore tag 64
- tag HTML, modifica 334

Finestra, menu 62

finestre

- apertura e chiusura da pulsantiera 67
- scorciatoie da tastiera 415

finestre di dialogo, personalizzazione 391

finestre di ispezione

- apertura e chiusura da pulsantiera 67
- Comportamenti, finestra di ispezione 296
- Immagine, finestra di ispezione 208
- Origine HTML, finestra di ispezione 332
- Proprietà, finestra di ispezione 66
- scorciatoie da tastiera 415
- Vedere anche* tavolozze

firewall

- definizione dell'host e della porta 145
- opzioni 140

Fireworks

- Design Notes, uso 174
- file HTML 207
- ottimizzazione delle immagini 205

Flash, filmati

- controllo 308
- panoramica 284
- proprietà 284
- ridimensionamento 201

fogli di stile

- esterni 188
- esterni, modifica 189
- panoramica 186
- preferenze 193
- Vedere anche* stili

fogli di stile esterni

- collegamento 188
- creazione 188
- modifica 189

formati di file per le immagini 197

Formato 181

Formatta tabella, comando 223

formattazione del codice di origine HTML

- personalizzazione 392
- preferenze 340

fotografie 197

fotogrammi al secondo (fps) 251

fotogrammi chiave

- creazione 253
- panoramica 251

fps (fotogrammi al secondo) 251

frame

- bordi 275
- collegamenti 276
- colore di sfondo, modifica 276
- compatibilità con i browser 277
- contenuto, modifica 276
- creazione 264
- eliminazione 265
- file, salvataggio 268
- nidificati 266
- panoramica 263
- proprietà 270
- ridimensionamento 274
- scorciatoie da tastiera 409
- selezione 267
- uso con i comportamenti 278

Frame e set di frame, opzione 341

Frame, finestra di ispezione 267

FTP

- file, trasferimento 139
- preferenze 144
- registro 150
- risoluzione dei problemi 141

FTP del sito, preferenze 144

FTP, opzione 139

G

Generali, preferenze 71

Generator, oggetti 287

gestori di eventi, *Vedere* eventi

GIF, immagini

- usi 197

- uso come immagini di ricalco 103

Gomma, pulsante 90

grafica. *Vedere* immagini

grassetto 177

griglia

- impostazioni, modifica 245

- livelli calamitati 244

- uso come riferimento visivo 103

- visualizzazione 244

Guida in linea

- scorciatoie da tastiera 415

Guida in linea HTML di Dreamweaver 11

guida per l'utente, convenzioni tipografiche 15

H

home page, impostazione 129

HomeSite (Windows) 332

Host FTP, campo 139

HTML di Word. *Vedere* Codice HTML di Microsoft Word

HTML, stili

- annullamento 183

- applicazione 183

- creazione 184–185

- eliminazione 184

- eliminazione dalla tavolozza 184

- modifica 185

- Nuovo stile, icona 185

- uso in altri siti 186

- visualizzazione 183

I

Ignora spazi vuoti, opzione 156

Immagine originale, campo 206

Immagine rollover, campo 206

Immagine, finestra di ispezione 208

immagini

- allineamento 180

- comportamenti, applicazione 211

- editor di immagini esterni 203

- file di origine delle immagini, modifica mediante le linee temporali 257

- formati supportati 197

- inserimento 198

- mappe immagini 208

- modifica 203

- nelle tabelle 215

- ottimizzazione in Fireworks 205

- pre-caricamento automatico 206

- pre-caricamento (comportamento) 317

- proprietà 199

- ridimensionamento visivo 201

- ripristino immagini scambiate (comportamento) 327

- scalabilità 201

- scambio (comportamento) 326

- scorciatoie da tastiera 411

immagini di ricalco 103

Impedisci livelli sovrapposti, comando 249

Importa dati di tabella, comando 216

Importa HTML di Word, comando 346

- Imposta colore sfondo, opzione (Ottimizza HTML di Word) 347
- Imposta combinazione di colori, comando 94
- Imposta come home page, comando 129
- Imposta immagine barra di navigazione, azione 318
- Imposta testo del campo di testo, azione 322
- Imposta testo del frame, azione 320
- Imposta testo del livello, azione 321
- Imposta testo della barra di stato, azione 322
- In alto, allineamento 201
- Incolla come testo, comando 86
- incollare i passaggi della Cronologia 99
- indicatore di HTML non valido 347
- indicatori degli elementi invisibili 90
- indice, Guida in linea 12
- Indirizzo HTTP, campo 77
- Informazioni di base, scheda (Design Notes) 171
- Informazioni sul server Web, opzione 138
- inserimento
 - ActiveX, controlli 290
 - Aftershock, oggetti 286
 - caratteri speciali 88
 - date 87
 - elementi multimediali 279
 - filmati Flash 284
 - Generator, oggetti 287
 - HTML di Fireworks 208
 - immagini 198
 - immagini rollover 206
 - Java, applet 292
 - server-side includes 374
 - Shockwave, filmati 282
- Inserisci ancoraggio con nome, finestra di dialogo 117
- Inserisci barra di navigazione, finestra di dialogo 123
- Inserisci collegamento e-mail, finestra di dialogo 118
- Inserisci dati di tabella, comando 216
- Inserisci menu di collegamento, finestra di dialogo 120
- installazione di Dreamweaver 10
- interattività 105
- Interruzioni di riga, opzione (preferenze Formato HTML) 342

J

- Java, applet
 - inserimento 279, 292
 - panoramica 292
 - proprietà 292
 - ridimensionamento 201
- JavaScript
 - avvertenze 317
 - azioni 296
 - esecuzione 304
 - estensione di Dreamweaver 398
 - script, inserimento 351
- JavaServer Pages (JSP), informazioni generali 403
- JPEG, immagini
 - usi 197
 - uso come immagini di ricalco 103
- JSP 403

L

- La e Al, proprietà dell'immagine 199
- lavoro di équipe 146
- Libreria, tavolozza 372
- librerie
 - panoramica 367
 - preferenze 368
 - voci modificabili nei documenti, definizione 370
 - voci, aggiunta alle pagine 368, 373
 - voci, apertura 373
 - voci, creazione 367
 - voci, eliminazione 370
 - voci, modifica 369
 - voci, modifica dei comportamenti 371
 - voci, modifica del colore di evidenziazione 368
 - voci, proprietà 372
- Linea di base e In basso, allineamento 201

linee temporali

- comportamenti, applicazione 300
- controllo mediante i comportamenti 261
- creazione 253
- esecuzione automatica 256
- esecuzione e interruzione mediante i comportamenti 328
- file di origine delle immagini, modifica 257
- fotogrammi chiave 253
- fotogrammi, aggiunta ed eliminazione 256
- modifica 256
- multiple, uso 258
- oggetti, aggiunta 254
- percorsi complessi 255
- proprietà dei livelli, modifica 257
- punto di riproduzione 251
- ridenominazione 260
- ripetizione ciclica 256
- scorciatoie da tastiera 411
- suggerimenti per le animazioni 260
- uso nei modelli 361

Linee temporali, finestra di ispezione 251

Linguaggio, proprietà di script 352

livelli

- allineamento 244
- attivazione 241
- calamitati alla griglia 244
- conversione in tabelle 247
- conversione per i browser 3.0 250
- creazione 234
- indicatori, visualizzazione 235
- inserimento 234
- modifica 241
- multipli, creazione 234
- multipli, proprietà 240
- multipli, selezione 240
- nidificazione 235
- ordine di sovrapposizione, modifica 246
- panoramica 233
- posizionamento 237
- preferenze 237
- proprietà 237
- punti di ancoraggio 90
- ridimensionamento 243
- scorciatoie da tastiera 410
- selezione 242
- sovrapposizione 249
- spostamento 244
- trascinabili 311
- uso per la creazione di tabelle 247
- visibilità 246
- visibilità, modifica mediante i comportamenti 323
- visibilità, modifica mediante la tavolozza Livelli 246

Livelli, tavolozza 235

Locale/rete, opzione 139

M

- macro (creazione di comandi) 100
- Maiuscole/minuscole forzate per, opzione 343
- Maiuscole/minuscole per attributi, opzione 342
- Maiuscole/minuscole per tag, opzione 342
- Maiuscole/minuscole, opzione 156
- maniglie di ridimensionamento 202
- MAP, tag 209
- Mappa, proprietà dell'immagine 200

- mappe dei siti
 - Aggiorna locale, comando 129
 - aggiornamento dopo le modifiche 129
 - Collega a file esistente, comando 128
 - Collega a nuovo file, comando 128
 - collegamenti 130
 - collegamenti, eliminazione 130
 - collegamenti, modifica 130
 - file contrassegnati come nascosti 131
 - file dipendenti, visualizzazione 131
 - file nascosti, visualizzazione 131
 - file, aggiunta ad un sito 128
 - Imposta come home page, comando 129
 - Mostra file dipendenti, opzione 131
 - Mostra titoli di pagina, opzione 129
 - pagine multiple, selezione 128
 - pagine, modifica 128
 - rami, compressione 132
 - rami, espansione 132
 - rami, visualizzazione 132
 - ridenominazione delle pagine 129
 - salvataggio come file di immagine 132
 - scorciatoie da tastiera 413
 - visualizzazione 80
- mappe immagini
 - client-side, creazione 209
 - panoramica 208
 - punti attivi 209
 - punti attivi multipli, selezione 210
- mappe immagini client-side
 - creazione 208
- mappe immagini server-side 208
- MargCell, opzione 214
- materiale di consultazione 19
- menu di collegamento
 - modifica 313
 - richieste di selezione, creazione 120
 - Vai, pulsanti (aggiunta automatica) 120
 - Vai, pulsanti (comportamento) 314
 - voci di menu, aggiunta 120
 - voci di menu, modifica 122
- Menu di collegamento, azione 313
- menu di scelta rapida 70
- menu, personalizzazione 387
- Messaggio popup, azione 317
- mini-pulsantiera
 - introduzione 64
 - personalizzazione 67
- modelli
 - applicazione a documenti esistenti 362
 - aree modificabili e bloccate, differenza 356
 - aree modificabili, proprietà 357
 - aree modificabili, ricerca 363
 - aree non modificabili, impostazione 360
 - aree, visualizzazione 358
 - colori di evidenziazione, modifica 357
 - comportamenti, uso 361
 - creazione 354
 - dissociazione dai documenti 363
 - documenti, creazione di nuovi 85
 - elaborazione 363
 - linee temporali, uso 361
 - Modelli, tavolozza 361
 - modifica 355
 - nuovi documenti, creazione 362
 - pagina, proprietà 356
 - panoramica 353
 - preferenze 357
 - ridenominazione 361
 - scorciatoie da tastiera 414
 - stili, uso 361
 - Templates, cartella 354
 - XML 364
- Modelli, tavolozza 361
- Modifica contenuto senza frame, comando 277
- Modifica elenco caratteri, comando 178
- Modifica foglio di stile, comando 189
- Modifica, pulsante (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 200
- Modifica, pulsante (finestra di ispezione Proprietà script) 352
- moduli
 - convalida dei campi 328
 - creazione 378
 - elaborazione 380
 - menu di collegamento, creazione 120
 - oggetti, aggiunta 379
 - panoramica 377
 - proprietà 378
 - script client-side 380
 - script server-side 381
 - uso con i comportamenti 381

Modulo, comando 378
Mostra mini-pulsantiera nella barra di stato, opzione 66
Mostra registro al completamento, opzione 345, 347
Mostra titoli di pagina, opzione (nella mappa del sito) 129
Mostra-nascondi livelli, azione 323
multimediali *vedere* oggetti multimediali

N

Nessuno, opzione 139
NFS, server 139
Nidifica se creato all'interno di un livello, opzione 237
nidificazione
 frame 266
 livelli 235
Nome del sito, campo 77
Nome, proprietà (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 199
Non riscrivere HTML nei file con estensione, opzione 341
Numeri di riga, opzione 333
nuove caratteristiche di Dreamweaver 16
Nuovo da modello, comando 85, 362

O

oggetti
 aggiunta ai moduli 379
 creazione 385
 Design Notes, aggiunta 172
 inserimento 86
 inserimento mediante la tavolozza Oggetti 68
 scorciatoie da tastiera 414
Oggetti, tavolozza
 pannelli 68
 panoramica 68
 personalizzazione 384
 preferenze 69
OL, tag 180
onBlur, evento 328
opzioni di visualizzazione
 caratteri 71
 tavolozze mobili 63
ordine di sovrapposizione
 livelli 246
 modifica mediante le linee temporali 257

Ordine, opzione
 ordine di sovrapposizione, modifica 246
Orig, proprietà dell'immagine 199
Origine HTML, finestra di ispezione
 panoramica 332
 passaggio alla finestra del documento 333
Origine HTML, opzione 156
Origine, proprietà di script 352
Ottimizza CSS, opzione 347
Ottimizza HTML di Word, comando 346
Ottimizza HTML, comando 344
Ottimizza immagine in Fireworks, comando 205
Ottimizza tag , opzione 347

P

pagine
 anteprima nel browser 168
 colore 93
 colori predefiniti del testo 94
 dimensioni 170
 immagine di sfondo 93
 proprietà e modelli 356
 tempo di scaricamento stimato 170
 titolo, modifica 92
 uso con le Design Notes 170
Parametri, finestra di dialogo 293
passaggi multipli, annullamento 95
Per creare stili - Usa stenografia per, opzione 193
Per modificare stili - Usa stenografia per, opzione 193
percorsi
 assoluti 108
 relativi ai documenti 109
 relativi alla cartella principale 110
 Vedere anche collegamenti
percorsi assoluti 108
percorsi relativi ai documenti
 impostazione 113
 informazioni generali 109
percorsi relativi alla cartella principale
 Anteprima sul server locale, preferenze 111
 impostazione 113
 informazioni generali 110

- personalizzazione
 - Dreamweaver 383
 - finestre di dialogo 391
 - menu 387
 - Oggetti, tavolozza 384
 - pulsantiera e mini-pulsantiera 67
 - tag di terze parti 399
- PHP (Hypertext Preprocessor) 403
- pianificazione di un sito Web 75
- pixel trasparenti 93
- plugin
 - controllo 306
 - di Netscape Navigator 288
 - nella finestra del documento 289
 - ridimensionamento 201
 - rilevamento 163
 - risoluzione dei problemi 290
 - scorciatoie da tastiera 413
- plugin di Netscape Navigator
 - nella finestra del documento 289
 - proprietà 288
 - risoluzione dei problemi 290
- PNG, immagini
 - usi 197
 - uso come immagini di ricalco 103
- Posizione predefinita del browser, opzione (Allineamento) 201
- Pre-carica immagini, azione 317
- Pre-carica immagini, opzione 206
- Predefinito per tag, opzione 343
- preferenze
 - Anteprima sul server locale (collegamenti relativi alla cartella principale) 111
 - barra di stato 66
 - Caratteri/codifica 71
 - collegamenti, aggiornamento 133
 - Colori HTML 343
 - controllo ortografico, dizionario 196
 - Conversione, comando 374
 - Editor esterni 280
 - Elementi invisibili 90
 - Formato foglio di stile 193
 - Formato HTML 341
 - FTP del sito 144
 - Generali 71
 - librerie 368
 - Livelli 237
 - modelli 357
 - Oggetti, tavolozza 69
 - panoramica 71
 - Riscrittura HTML 340
 - tavolozze mobili 63
 - Visualizza anteprima nel browser 169
- preferenze livelli
 - compatibilità coi livelli di Netscape 4 237
 - ridificazione 237
 - tag livelli 237
- Preorig, proprietà dell'immagine 200
- procedure di evento, *Vedere* azioni
- profili
 - browser 394
 - formattazione dell'origine HTML 392
- profilo di formattazione dell'origine 392
- progettazione Web, livelli di esperienza 14
- proporzioni, conservazione 202

proprietà

- ActiveX, controlli 291
 - colonna, riga e cella 222
 - Flash, filmati 284
 - frame 270
 - immagini 199
 - Java, applet 292
 - livelli 237
 - livelli multipli 240
 - modifica mediante i comportamenti 304
 - punti attivi 210
 - set di frame 272
 - Shockwave, filmati 283
 - tabelle 220
 - visualizzazione 66
- proprietà dei livelli 237
- Proprietà, finestra di ispezione
- collegamenti interrotti, correzione 168
 - espansione 66
 - immagini 199
 - moduli, proprietà 378
 - proprietà dei controlli ActiveX 291
 - proprietà dei filmati Flash 284
 - proprietà dei filmati Shockwave 283
 - proprietà dei plugin di Netscape Navigator 288
 - proprietà delle applet Java 292
 - punti attivi 210
 - script 352
 - visualizzazione 66
 - voci di libreria, proprietà 372
- prova dei collegamenti 166
- prova dei siti 164
- Pulsantiera
- mini-pulsantiera 64
 - personalizzazione 67
- pulsantiera
- uso 67
- punti attivi
- comportamenti, applicazione 211
 - multipli, selezione in una mappa immagine 210
 - nelle mappe immagini 209
 - proprietà 210
- punto di partenza 14
- punto di riproduzione 251
- Punto inferiore assoluto, allineamento 201

Q

Quick Tag Editor

- apertura 334
- modalità Applica tag 338
- modalità Inserisci HTML 338
- modalità Modifica tag 338
- panoramica 334
- preferenze 339
- uso 335

R

- rami, espansione e compressione nella mappa del sito 132
- Registra percorso del livello, comando 255
- registrazione dei comandi 101
- Regola posizione, comando 104
- Reimposta origine, comando 103
- relativo alla cartella principale. *Vedere* percorsi relativi alla cartella principale
- Rendi area non modificabile, comando 360
- Rendi modificabile, comando 370
- requisiti di sistema
- Macintosh 10
 - Windows 10
- ricerca
- espressioni regolari 160
 - file 154
 - modelli di ricerca, salvataggio 159
 - scorciatoie da tastiera 408
 - tag e attributi HTML 157
 - testo all'interno di file 154
 - testo nell'origine HTML 156
 - testo tra tag specifici 158
- ricerca e sostituzione. *Vedere* ricerca
- Richiama altri comportamenti, comando 301
- Ridefinisci tag HTML, opzione 190
- ridimensionamento
- celle di tabella 226
 - elementi di pagina 201
 - frame 274
 - livelli 243
- Rientra a destra e Rientra sinistra (finestra di ispezione Proprietà testo) 181
- rientro del testo 180
- Rientro, opzione (preferenze) 341
- Righe e colonne di tabelle, opzione 341
- Righe e Colonne, opzioni 214

- rigelli 103
- rilevamento di browser e plugin 163
- Rinomina, opzione (tavolozza Libreria) 373
- ripetizione ciclica delle linee temporali 256
- ripetizione dei passaggi 96
- Ripristina posizione, comando 104
- Ripristino immagini scambiate, azione 327
- Riproduci suono, azione 316
- Riproduci, pulsante 97
- risoluzione dei problemi
 - file, trasferimento 150
 - plugin di Netscape Navigator 290
- risorse da consultare sul Web 19
- Ritira i file all'apertura, opzione 147
- riutilizzo
 - modelli 362
 - ricerca 159
 - voci di libreria 368
- rollover 206
 - collegamenti, creazione 206
 - creazione 206
 - verifica 206
- Roundtrip HTML 331

S

- Salva come modello, comando 354
- Salva interrogazione, pulsante 159
- Salva set di frame, comando 268
- Salva tutto, comando 268
- salvataggio
 - file di frame e set di frame 268
 - ricerca 159
- Scambia immagine, azione 326
- Scarica e carica file più recenti, opzione 153
- Scarica file più recenti da remoto, opzione 153
- Scarica, comando 149
- scaricamento
 - comportamenti 301
 - dimensioni e tempi 170
- scaricamento dei file da un server remoto 149
- Scegli file, icona 114
- scelta rapida. *Vedere* menu di scelta rapida
- scorciatoie da tastiera 405
 - modifica 390

- script
 - inserimento e modifica 351
 - proprietà 352
 - visualizzazione nel documento 90
- Seleziona in finestra del sito, opzione (tavolozza Libreria) 373
- Seleziona locale più recente, comando 152
- Seleziona remoto più recente, comando 152
- selezione
 - frame e set di frame 267
 - livelli 242
 - oggetti nella finestra del documento 89
- server
 - AppleTalk 139
 - definizione 138
 - NFS 139
 - opzioni di accesso 139
 - risoluzione dei problemi di impostazione 141
- server Web. *Vedere* server
- server-side includes
 - elaborazione e visualizzazione 374
 - inserimento 374
 - modifica 375
 - opzioni di conversione 375
 - panoramica 374
- set di frame
 - bordi 275
 - destinazione dei collegamenti 113
 - file, salvataggio 268
 - nidificati 266
 - nomi, assegnazione 270
 - predefiniti 265
 - proprietà 272
 - selezione 267
 - Vedere anche* frame
- sezione HEAD, modifica del contenuto 105
- sfondo
 - immagine e colore per la pagina 93
 - trasparenza 93
- Sfondo, opzione (preferenze Colori HTML) 343
- Shockwave, filmati
 - controllo 308
 - inserimento 282
 - panoramica 282
 - proprietà 283
 - ridimensionamento 201
- Show Me, filmati 11

sincronizzazione di siti locali e remoti 152

siti

- anteprima nel browser 168
 - cache 133
 - collegamenti interrotti, correzione 167
 - compatibilità con i browser 162, 165
 - deposito/ritiro di file 147
 - eliminazione dall'elenco dei siti 84
 - file aggiornati, selezione 82
 - file e cartelle, aggiunta 82
 - locali e remoti 75
 - locali, associazione ad un server remoto 138
 - locali, cartella principale 77
 - locali, creazione 76
 - locali, individuazione di file 154
 - locali, visualizzazione 80
 - modifica in tutto il sito 134
 - prova dei collegamenti 166
 - remoti esistenti, scaricamento e modifica 78
 - remoti, cartella principale 140
 - remoti, definizione 138
 - remoti, impostazione 138
 - remoti, individuazione di file 154
 - remoti, opzioni di accesso 139
 - remoti, risoluzione dei problemi di impostazione 141
 - ricerca di file 154
 - scorciatoie da tastiera 412
 - struttura e navigazione 137
 - uso con le Design Notes 170
 - verifica 164
 - visualizzazione 79
 - visualizzazione, modifica 81
- siti esistenti, scaricamento e modifica 78
- siti locali. *Vedere* siti 76
- siti remoti. *Vedere* siti

Sito, finestra

- barra degli strumenti, opzioni 142
 - Carica, comando 150
 - informazioni fondamentali 79
 - mappe dei siti 80
 - panoramica 142
 - ricerca di file 154
 - ricerca di testo 154
 - Scarica, comando 149
 - siti locali, visualizzazione 80
 - Vista File del sito 142
 - Vista mappa del sito 143
 - visualizzazione, modifica 81
- sommario, Guida in linea 12
- Sopra il testo, allineamento 201
- sottolineatura 177
- SourceFormat.txt, file 340
- Spaziatura celle, opzione 214
- Spazio V e Spazio O, proprietà dell'immagine 200
- speciali, caratteri 87
- Specifici per tag, opzione 343
- Stacca dal modello, comando 363
- Stacca dall'originale, opzione 370
- Stile, sottomenu 177
- stili 186
- conflitti 192
 - conversione in tag HTML 194
 - creazione 190
 - HTML 182
 - personalizzati, applicazione 191
 - tabella di conversione CSS-HTML 195
 - uso nei modelli 361
 - Vedere anche* fogli di stile
- Stili CSS, tavolozza 193
- stili personalizzati. *Vedere* fogli di stile
- struttura delle directory del sito *Vedere* siti
- suono, riproduzione 316

T

tabelle

- allineamento 222
- bordi, aggiunta 220
- celle, divisione 230
- celle, unione 230
- colonne, righe e celle 222
- colore di sfondo, aggiunta 221
- contenuto, aggiunta 215
- creazione 214
- creazione mediante i livelli 247
- elementi, selezione 217
- formattazione 219
- immagini di sfondo, aggiunta 221
- larghezza delle colonne, modifica 226
- larghezza e altezza delle celle, annullamento 227
- larghezza, impostazione 220
- layout preimpostati 223
- nidificazione 228
- No a capo, opzione 223
- ordinamento 231
- panoramica 213
- proprietà 220
- regolazione di righe e colonne 226
- ridimensionamento 226
- righe e colonne, aggiunta ed eliminazione 227
- scorciatoie da tastiera 409
- tag HTML 219
- Vedere anche* colonne, righe e celle

Tabelle in livelli, comando 250

tag

- applicazione 176, 334
- ASP 349
- BLOCKQUOTE 180
- BODY 105
- CFML 349
- di terze parti, personalizzazione 399
- eliminazione 339
- modifica 334
- nei profili di browser 394
- non validi 332
- non validi, correzione 347
- OL 180
- ricerca 157
- selezione 89
- sovrapposti 332
- specifiche 399
- tabelle 219
- TAGSPEC 399
- UL 180
- XML 332

tag di intestazione 176

tag di paragrafo 176

tag di terze parti

- personalizzazione 399

- riscrittura, disattivazione 404

tag non validi

- correzione 347

- visualizzazione 332

tag sovrapposti 332

tastiera, scorciatoie

- modifica 390

Tavolozza, pulsante 90

tavolozze

- apertura e chiusura da pulsantiera 67

- colore 90

- Cronologia, tavolozza 94

- impostazione delle preferenze 63

- Libreria, tavolozza 372

- Modelli, tavolozza 361

- Oggetti, tavolozza 68

- pulsantiera 67

- scorciatoie da tastiera 415

- unione 62

- Vedere anche* finestre di ispezione

tavolozze mobili agganciabili 62

tempo di scaricamento 64

testo

- aggiunta ai documenti 86
 - allineamento 180
 - colore predefinito nelle pagine 94
 - colore, modifica 179
 - combinazioni di caratteri, modifica 178
 - editor esterni. *Vedere* editor esterni
 - formattazione 175
 - formattazione con gli stili HTML 182
 - formattazione, scorciatoie da tastiera 408
 - modifica, scorciatoie da tastiera 407
 - ricerca all'interno di documenti 154
 - rientro 180
- Testo, opzione (preferenze Colori HTML) 343
- tipo di file predefinito, modifica 386
- Trascina livello, azione 309
- trasferimento di file, risoluzione dei problemi 150
- trasparenti, pixel 93
- Tutte le informazioni, scheda (Design Notes) 172

U

- UL, tag 180
- unione di tavolozze mobili 62
- Unisci celle, comando 229
- URL. *Vedere* percorsi
- Usa espressioni regolari, opzione 156
- Usa firewall, opzione 140
- Usa FTP passivo, opzione 140
- Usa, opzione (preferenze Formato HTML) 341
- USEMAP, attributo 209
- uso di Dreamweaver con altre applicazioni 72
- Uso di Dreamweaver*, manuale 13

V

- Vai a fotogramma linea temporale, azione 327
- Vai a menu di collegamento, azione 314
- Vai a URL, azione 313
- Vai, pulsanti (associazione ad un menu di collegamento) 314
- VBScript 351
- Velocità di connessione, opzione 66
- visita guidata 11
- visita guidata di Dreamweaver 14
- Vista File del sito 82
- Visualizza anteprima nel browser 169
- Visualizza riepilogo correzioni, opzione 341

visualizzazione

- aree modificabili e bloccate nei modelli 358
- codice HTML modificabile e bloccato nei modelli 359
- elementi invisibili 90
- immagini di ricalco 104
- livelli 246
- server-side includes 374
- sezione HEAD, contenuto 105
- siti 80

Voce elenco 181

X

XML

- notazioni di tag per l'esportazione 366
- panoramica 365
- tag 332
- TAGSPEC, tag 399
- uso nei modelli 364