

## IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

## KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

## TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

## CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE  
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

## CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

# Macromedia Studio 8. Oficjalny podręcznik

Autorzy: Shaowen Bardzell, Jeffrey Bardzell

Tłumaczenie: Paweł Kita, Tomasz Kozłowski, Marcin Rogóż

ISBN: 83-246-0308-5

Tytuł oryginału: [Macromedia Studio 8:](#)

[Training from the Source](#)

Format: B5, stron: 480



### Polecane przez firmę Macromedia źródło informacji o pakiecie Macromedia Studio 8

- Zaprojektuj witrynę WWW za pomocą Fireworks
- Napisz, korzystając z Dreamweavera, kod HTML zgodny ze standardami
- Dodaj elementy interaktywne we Flashu
- Użyj ColdFusion do utworzenia logiki biznesowej oraz połączenia strony z bazą danych

Macromedia Studio 8 to wszechstronny pakiet przeznaczony dla twórców witryn i aplikacji WWW. Za pomocą wchodzących w jego skład aplikacji można kompleksowo zrealizować projekt nawet najbardziej skomplikowanego serwisu internetowego. Dzięki perfekcyjnej integracji elementów pakietu przygotowanie projektu graficznego w Fireworks, kodu HTML w Dreamweaverze, elementów interaktywnych we Flashu i elementów generowanych dynamicznie w ColdFusion to jeden, płynnie przebiegający proces.

Dzięki książce „Macromedia Studio 8. Oficjalny podręcznik” poznasz narzędzia zawarte w tym pakiecie i nauczysz się wykorzystywać je, projektując witryny i aplikacje internetowe. Przygotowany wspólnie z działem pomocy technicznej firmy Macromedia poradnik będzie dla Ciebie doskonałym źródłem wiedzy o Fireworks, Dreamweaverze, Flashu, Contribute i ColdFusion. Realizując kolejne ćwiczenia, zaprojektujesz statyczną witrynę WWW i dodasz do niej elementy dynamiczne oraz interaktywne. Zapoznasz się z możliwościami poszczególnych składników Macromedia Studio 8 i dowiesz się, na którym etapie procesu produkcji witryny WWW są one przydatne.

- Przygotowanie projektu graficznego witryny
- Optymalizacja i eksport grafiki
- Import kodu wygenerowanego przez Fireworks do Dreamweavera
- Tworzenie szablonu strony
- Definiowanie stylów CSS
- Budowanie animacji i elementów interaktywnych we Flashu
- Korzystanie z cyfrowego wideo w filmach Flasha
- Integracja witryny WWW z bazą danych
- Łączenie prezentacji we Flashu ze skryptami ColdFusion
- Aktualizacja treści witryny za pomocą Contribute

**Skorzystaj z najlepszego źródła wiedzy i przekonaj się,  
jak Macromedia Studio może usprawnić Twoją pracę**

Wydawnictwo Helion  
ul. Kościuszki 1c  
44-100 Gliwice  
tel. 032 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)



# Spis treści

Wstęp .....	11
-------------	----

## Projekt 1. Strona internetowa Jade Valley

<b>Część I Fireworks .....</b>	<b>17</b>
--------------------------------	-----------

<b>Lekcja 1. Przygotowanie grafiki .....</b>	<b>19</b>
--	-----------

Rysowanie kształtów logo .....	20
Dodawanie kolorów i tekstur .....	28
Dodawanie tekstu .....	32
Montaż z użyciem fotografii cyfrowych .....	35
Dodawanie tekstu .....	39
Dodawanie efektów tekstowych .....	42
Czego się nauczyłeś? .....	44

<b>Lekcja 2. Projektowanie interfejsu strony .....</b>	<b>45</b>
--	-----------

Tworzenie przycisków .....	47
Tworzenie stanu Over dla przycisku .....	54
Wykorzystanie biblioteki .....	58
Tworzenie banera dla strony .....	62
Dopracowanie projektu strony .....	63
Tworzenie schematu cięcia strony internetowej .....	67
Zwiększanie poziomu dostępności strony .....	70
Czego się nauczyłeś? .....	72

<b>Lekcja 3. Eksportowanie projektu strony .....</b>	<b>73</b>
--	-----------

Optymalizacja logo .....	75
Optymalizacja paska nawigacji .....	82
Eksport cięć Fireworks jako warstw CSS .....	86
Eksport cięć programu Fireworks jako tabel .....	89
Czego się nauczyłeś? .....	94

## **Część II Dreamweaver ..... 95**

### **Lekcja 4. Przygotowanie nowej strony ..... 97**

Definiowanie strony statycznej w Dreamweaver .....	99
Tworzenie nowej strony HTML .....	104
Importowanie kodu HTML Fireworks do Dreamweaver .....	109
Tworzenie warstw CSS w Dreamweaver .....	112
Dodawanie tekstu zastępczego .....	115
Dodawanie stopki oraz podstawowej nawigacji .....	119
Wstawianie obrazów .....	122
Czego się nauczyłeś? .....	125

### **Lekcja 5. Tworzenie szablonu strony ..... 127**

Wprowadzenie do kaskadowych arkuszy stylów (CSS) .....	129
Przedefiniowanie znaczników HTML .....	131
Dodawanie własnych klas .....	135
Stosowanie stylów CSS .....	136
Finalizowanie rozmieszczenia .....	140
Rozszerzanie dostępności witryny .....	147
Konwertowanie strony do szablonu Dreamweaver .....	150
Wyznaczanie obszarów edytowalnych .....	151
Czego się nauczyłeś? .....	155

### **Lekcja 6. Tworzenie zawartości strony ..... 157**

Tworzenie strony za pomocą szablonu .....	159
Dodawanie odnośników .....	164
Praca z tabelami .....	166
Wstawianie i wyrównywanie grafiki .....	170
Tworzenie elementów list .....	175
Kończenie prac nad stroną recipes.htm .....	176
Modyfikacja szablonów .....	179
Czego się nauczyłeś? .....	181

## **Część III Flash ..... 183**

### **Lekcja 7. Tworzenie filmu Flasha ..... 185**

Obszar roboczy programu Flash .....	186
Wprowadzenie do architektury Flasha .....	188
Przygotowywanie sceny .....	189
Praca z listwą czasu .....	190
Ustalanie długości filmu za pomocą klatek statycznych .....	194
Tworzenie struktury czasowej za pomocą klatek kluczowych i etykiet .....	195

Dodawanie treści w poprzek warstw .....	197
Importowanie grafiki w formacie mapy bitowej .....	200
Przygotowywanie drugiego i trzeciego ekranu .....	201
Praca z biblioteką .....	204
Kończenie podstawowego układu elementów .....	205
Dodawanie treści drugiego ekranu .....	206
Projektowanie grafiki przycisku .....	208
Dodawanie zawartości trzeciego ekranu .....	211
Konwertowanie istniejącej grafiki na symbole .....	214
Czego się nauczyłeś? .....	217
<b>Lekcja 8. Tworzenie animacji i dodawanie interaktywności .....</b>	<b>219</b>
Testowanie filmów Flasha .....	221
Animowanie elementów .....	223
Tworzenie efektu zanikania i pojawiania się grafiki .....	226
Dodawanie interaktywności do filmu Flasha .....	229
Dodawanie efektu po najechaniu kursorem na przycisk .....	236
Publikowanie filmu Flasha .....	240
Czego się nauczyłeś? .....	243
<b>Lekcja 9. Wideo w filmach Flasha .....</b>	<b>245</b>
Przygotowywanie filmu .....	246
Konwersja wideo do formatu FLV .....	248
Publikowanie wideo we Flashu .....	256
Czego się nauczyłeś? .....	259

## Projekt 2. Wykład o Dantem

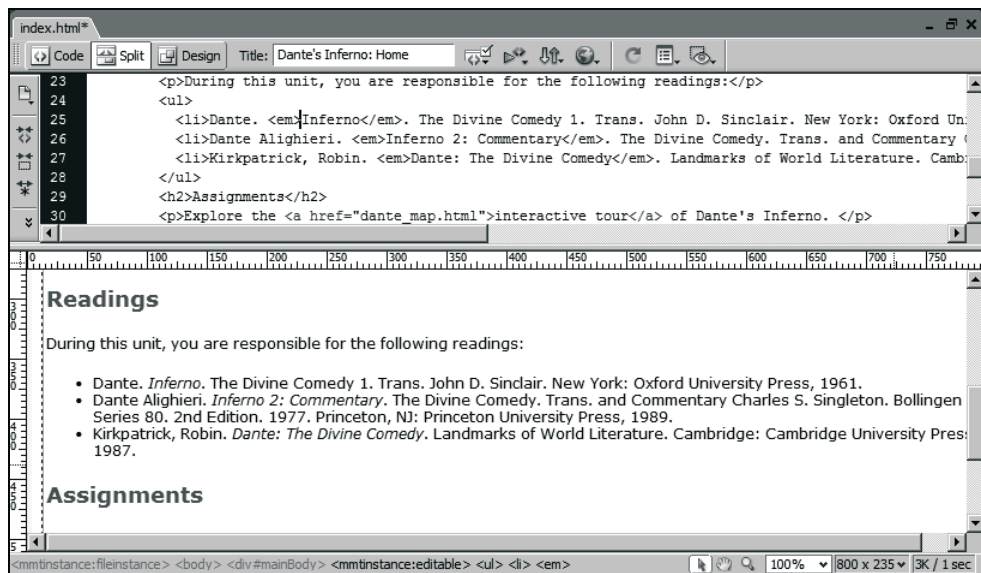
<b>Część IV Dreamweaver i Flash .....</b>	<b>261</b>
<b>Lekcja 10. Przygotowywanie witryny Dante .....</b>	<b>263</b>
Definiowanie witryny Dante .....	265
Tworzenie stron zastępczych .....	267
Formatowanie strony głównej .....	270
Czego się nauczyłeś? .....	277
<b>Lekcja 11. Nieliniowa interakcja z wykorzystaniem technologii Flash .....</b>	<b>279</b>
Interaktywna mapa Piekła Dantego .....	280
Poznaj obiekty Flasha .....	282
Programowanie przycisku Down .....	285
Przygotowania do interakcji typu quicktip .....	287
Przygotowywanie aktywnego pola niewidocznego przycisku .....	289

Przygotowywanie klipu filmowego quicktip oraz dynamicznego pola tekstowego .....	292
Tworzenie skryptu dla interakcji typu quicktip .....	295
Wykorzystanie komponentu do utworzenia przewijalnego obszaru tekstu .....	304
Dynamiczne umieszczanie tekstu w obszarze tekstowym .....	306
Czego się nauczyłeś? .....	310
<b>Lekcja 12. Interakcje z wykorzystaniem techniki przeciągnij i upuść .....</b>	<b>311</b>
Przeciągnij i upuść .....	312
Tworzenie podstawowej interaktywności typu przeciągnij i upuść .....	314
Tworzenie celów dla upuszczania obiektów .....	317
Dynamiczne dostarczanie informacji zwrotnych .....	321
Dodawanie początkowego celu .....	325
Umożliwianie przeciągania pozostałych potworów .....	327
Publikowanie interaktywnej mapy w witrynie Dante .....	331
Czego się nauczyłeś? .....	333
<b>Część V Dreamweaver i ColdFusion .....</b>	<b>337</b>
<b>Lekcja 13. Witryny z danymi dynamicznymi .....</b>	<b>339</b>
Planowanie aplikacji internetowej .....	341
Zrozumieć wymagania definiowania witryny .....	348
Instalacja ColdFusion .....	350
Problemy i sposoby ich obejścia dla użytkowników bez serwerów lokalnych .....	352
Definiowanie witryny .....	353
Przesyłanie danych między stronami .....	358
Czego się nauczyłeś? .....	367
<b>Lekcja 14. Tworzenie połączeń ze źródłami danych .....</b>	<b>369</b>
Zrozumieć bazy danych .....	370
Zrozumieć DSN .....	372
Definiowanie źródła danych w ColdFusion Administrator .....	373
Poznaj polecenia SQL .....	381
Dynamiczne umieszczanie danych w tabeli .....	387
Czego się nauczyłeś? .....	393
<b>Część VI Flash i ColdFusion .....</b>	<b>395</b>
<b>Lekcja 15. Quiz oparty na komponentach Flasha .....</b>	<b>397</b>
Przygotowywanie filmu .....	399
Dynamiczne wyświetlanie nazwy użytkownika .....	401
Przygotowywanie stron ColdFusion .....	402
Tworzenie interfejsu quizu z komponentów .....	409

Tworzenie skryptu dla pierwszego pytania .....	413
Walidacja danych komponentu .....	415
Obliczanie wyniku quizu .....	417
Dodawanie komponentu ComboBox i tworzenie dla niego skryptu .....	421
Dodawanie komponentu List i tworzenie dla niego skryptu .....	425
Czego się nauczyłeś? .....	429
<b>Lekcja 16. Flash, ColdFusion i baza danych .....</b>	<b>431</b>
Przesyłanie danych z Flasha do ColdFusion .....	433
Wyświetlanie danych na stronach HTML .....	435
Wstawianie danych do bazy danych .....	437
Zwiększanie bezpieczeństwa aplikacji .....	440
Czego się nauczyłeś? .....	447
<b>Lekcja 17. Decentralizacja z Contribute .....</b>	<b>449</b>
Konfigurowanie witryny w Dreamweaver dla administratora witryny Contribute .....	450
Przesyłanie kluczy połączenia do użytkowników Contribute .....	455
Tworzenie połączenia w Contribute .....	458
Wykonywanie prostych zadań edycyjnych w Contribute .....	460
Publikowanie szkicu i przeglądanie dokonanych zmian .....	463
Czego się nauczyłeś? .....	463
<b>Skorowidz .....</b>	<b>465</b>

# 10 Przygotowywanie witryny Dante

Niniejsza lekcja stanowi punkt zwrotny w książce. Dotychczas pracowałeś nad witryną Jade Valley, ucząc się integracji Macromedia Fireworks, Macromedia Dreamweaver i Macromedia Flash podczas tworzenia atrakcyjnie wyglądającej witryny. Z drugiej części tej pozycji dowiesz się, jak tworzyć witryny, które coś *robią*. Będziesz tworzył filmy Flasha ze złożonymi interaktywnymi interfejsami. Okiełznasz moc Macromedia ColdFusion, aby umożliwić interakcję stron WWW z bazami danych i wyświetlać dane „na żywo”, pobierać dane od użytkowników za pomocą formularzy i zapisywać je do bazy danych. W lekcjach 15., „Quiz oparty na komponentach Flasha”, i 16., „Flash, ColdFusion i baza danych”, połączysz te wiadomości i w technologii Flash utworzysz quiz, którego dane będą przesyłane do bazy danych.



W tej lekcji skonfigurujesz witrynę Dante i utworzysz stronę główną

Projekt, który ukończysz, jest pomyślany jako materiał pomocniczy do zajęć na temat średnio-wiecznego poety — Dantego. Utworzysz interaktywną mapę jego Piekła, opis ludzi i miejsc. Użytkownicy będą mogli klikać różne elementy mapy, aby uzyskać na ich temat więcej informacji, a nawet będą mogli zagrać w grę z wykorzystaniem mechanizmu przeciągnij i upuść. Utworzysz także stronę z podstawowymi informacjami o wszystkich uczestnikach zajęć.

Podczas tej lekcji przygotujesz projekt, czyli zdefiniujesz nową witrynę w programie Dreamweaver, oraz za pomocą dostarczonego szablonu utworzysz wszystkie strony, które wejdą w skład witryny. W dalszej części książki umieścisz na tych stronach właściwą treść. Na razie przygotowujesz się jedynie na to, co ma nadejść.

## Czego się nauczysz?

W tej lekcji:

- ✧ zdefiniujesz witrynę Dante;
- ✧ utworzysz kilka stron zastępczych na podstawie szablonu programu Dreamweaver;
- ✧ sformatujesz tekst i wstawisz obraz, aby utworzyć główną stronę witryny;
- ✧ zapoznasz się z planem witryny.

## Przybliżony czas trwania lekcji

Ukończenie tej lekcji zajmie Ci w przybliżeniu pół godziny.

## Potrzebne pliki:

Pliki początkowe:

*Lekcja10/Start/dante/Templates/dante\_template.dwt*

Gotowe pliki:

*Lekcja10/Complete/dante/dante\_admin.html*

*Lekcja10/Complete/dante/dante\_map.html*

*Lekcja10/Complete/dante/dante\_quiz\_login.html*

*Lekcja10/Complete/dante/dante\_quiz\_questions.html*

*Lekcja10/Complete/dante/dante\_quiz\_results.html*

*Lekcja10/Complete/dante/index.html*



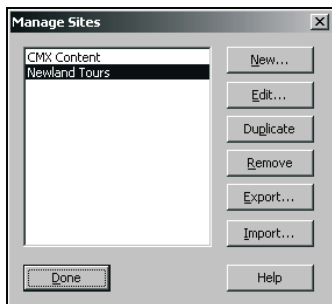
# Definiowanie witryny Dante

W tym zadaniu skopiujesz pliki z dołączonego do książki dysku CD-ROM na dysk twardy oraz zdefiniujesz witrynę w programie Dreamweaver.

1. Skopiuj na twardy dysk cały katalog *dante* z katalogu *Lekcja10/Start*.

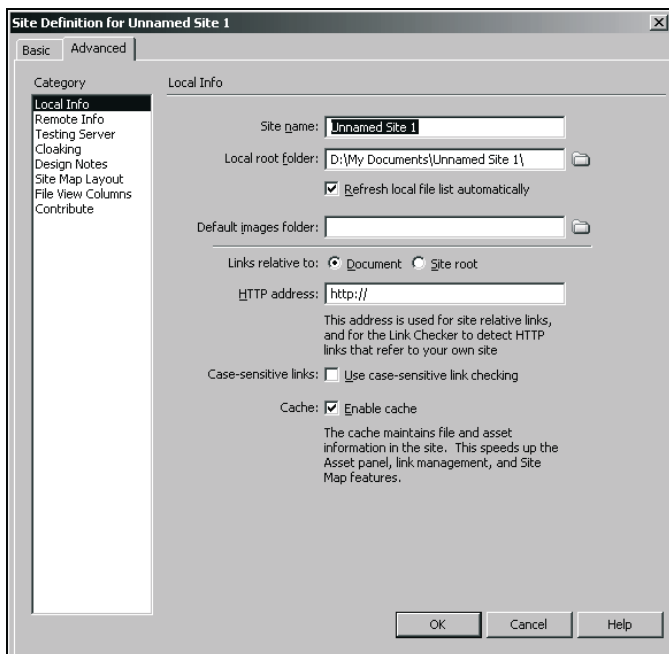
Możesz umieścić ten katalog na pulpicie w katalogu *Documents* bądź *Sites* (Mac OS), *Moje Dokumenty* (Windows) lub gdziekolwiek indziej, pod warunkiem że będziesz pamiętać gdzie.

2. Uruchom program Dreamweaver. Wybierz *Site/Manage Sites*. Kliknij przycisk *New* i wybierz *Site*.



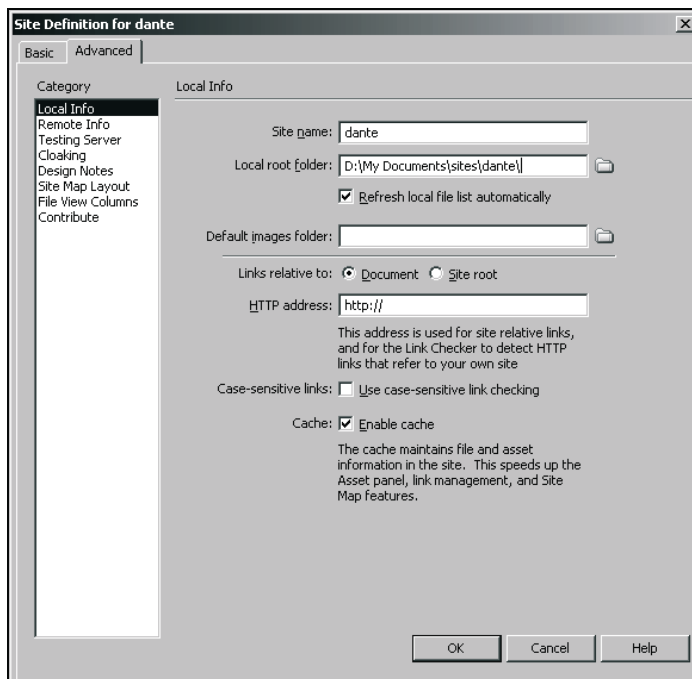
Zostanie otwarte okno dialogowe *Site Definition*.

W oknie powinna być aktywna zakładka *Advanced*, lecz jeżeli tak nie jest, kliknij ją, aby wprowadzić ustawienia w trybie zaawansowanym.

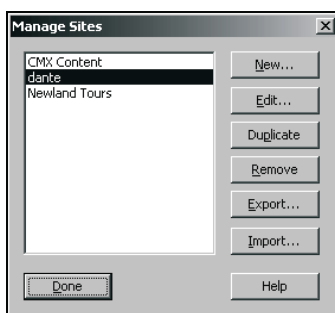


3. W kategorii *Local Info* wpisz *dante* jako nazwę witryny. W polu *Local root folder* wskaż katalog *dante*, który właśnie skopiowałeś na twardy dysk.

Możesz zostawić domyślne wartości pozostałych opcji.



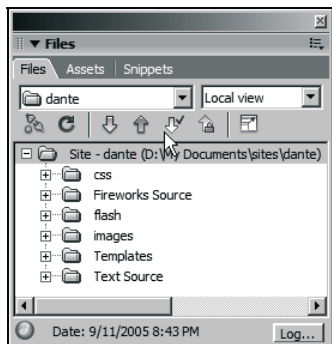
4. Kliknij *OK*, aby zakończyć definiowanie witryny. W oknie dialogowym *Manage Sites* kliknij *Done*.



Na razie definiujesz tę witrynę jako statyczną, ponieważ nie konfigurujesz jej jeszcze do pracy z ColdFusion czy bazą danych. W lekcji 13. powrócisz do tego okna dialogowego, aby skonfigurować witrynę tak, aby wykorzystywała serwer ColdFusion.

W panelu *Files* znajduje się lista wszystkich plików i katalogów witryny. Nie ma jeszcze plików HTML, ale w katalogu *Templates* znajduje się szablon, na podstawie którego utworzysz wszystkie strony witryny. Ponadto w katalogu *css* znajduje się kaskadowy arkusz stylów, który został już powiązany z szablonem.

Dwa katalogi nie będą bezpośrednio wykorzystywane przez witrynę — *Fireworks Source* i *Text Source*. Katalog *Fireworks Source* zawiera plik PNG programu Fireworks, który stanowi makietę witryny Dante. Został on dołączony na wypadek, gdybyś chciał się z nim zapoznać. Katalog *Text Source* zawiera tekst, który będzie używany w witrynie; został on dołączony, abyś nie musiał wpisywać wszystkiego samodzielnie.



## Tworzenie stron zastępczych

Różni projektanci mają różne podejście do tworzenia witryn. Niektórzy tworzą i rozwijają po kolei każdą stronę, inni natomiast wolą najpierw utworzyć strony zastępcze, a następnie wrócić i wypełnić je treścią. W tej lekcji skorzystamy z drugiego podejścia. Tworzenie stron zastępczych ma jedną ważną zaletę — umożliwia wykorzystanie narzędzi do zarządzania witryną i odnośnikami programu Dreamweaver.

Ten proces jest nieco monotony, ponieważ będziesz musiał kilka razy wykonywać te same trzy czynności: tworzyć nową stronę na podstawie szablonu, zmieniać tytuł oraz nagłówek strony i zapisywać plik.

1. Wybierz *File/New*. Kliknij zakładkę *Templates* (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie). W kolumnie *Templates for* wybierz *Site "dante"*, jeżeli nie jest jeszcze wybrana. Upewnij się, że wybrana jest pozycja *dante\_template*, i zaznacz opcję *Update page when template changes*. Kliknij przycisk *Create*.

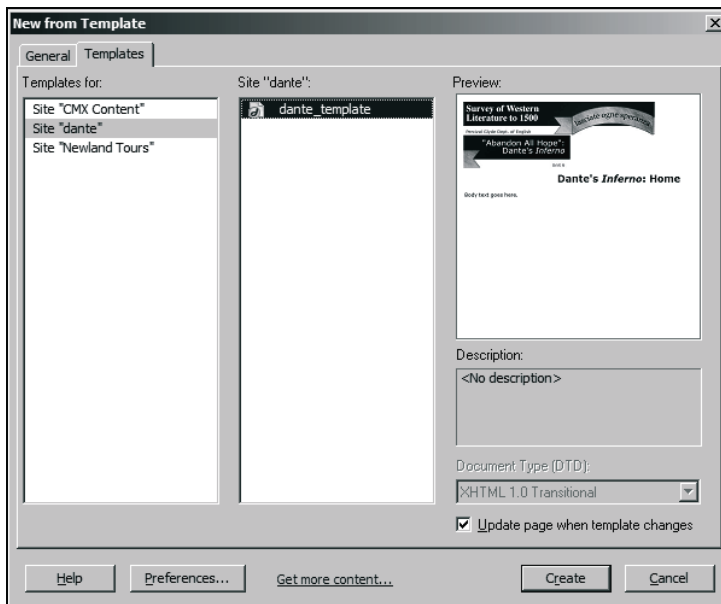
Gdy skończysz, pojawi się strona z dwoma edytowalnymi obszarami. Jeden obszar jest przeznaczony na nagłówek strony, który domyślnie jest ustawiony na *Home*, zaś drugi — na główną zawartość strony.

Uwaga

W rzeczywistości na stronie znajduje się jeszcze trzeci obszar edytowalny, chociaż nie można go od razu zobaczyć. Element `<title>` w znaczniku `<head>` także jest edytowalny.

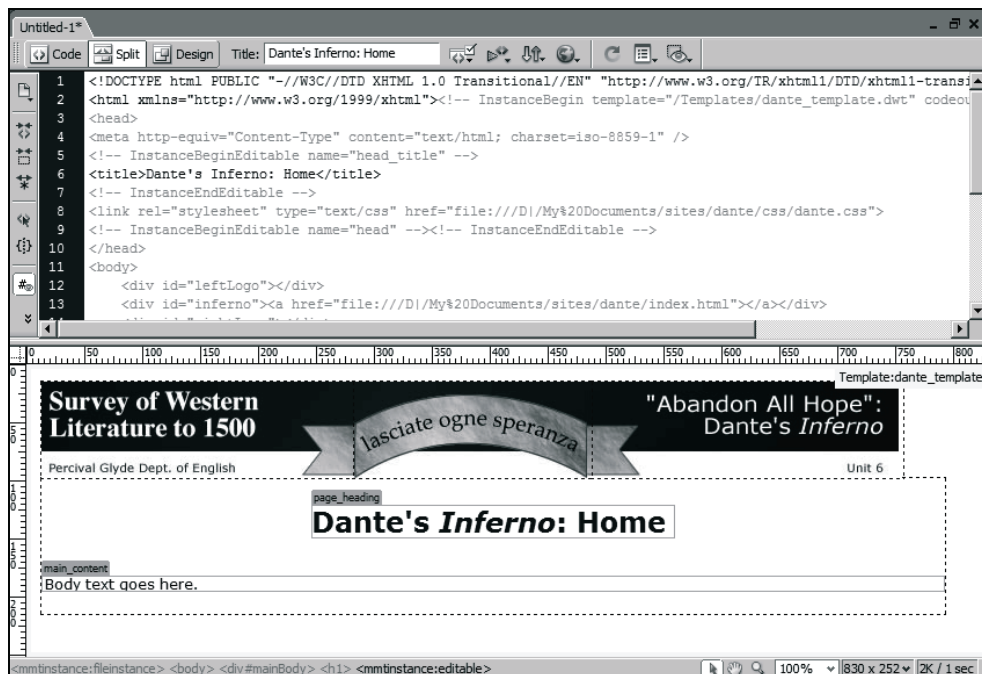
Uwaga

Zalety stosowania szablonów zostały wymienione w lekcji 5., „Tworzenie szablonu strony”.



*Elementy szablonu w oknie podglądu mogą wydawać się nieprawidłowo rozmieszczone. Możesz to pominąć.*

2. W polu *Title* paska narzędzi *Document* zmień tytuł strony na Dante's Inferno Home.



Pamiętaj, że tytuł nie jest wyświetlany w treści dokumentu. Jest on pokazywany w pasku tytułowym przeglądarki i jest wykorzystywany przez wyszukiwarki. Stronom należy nadawać opisowe tytuły.

Standardowo kolejnym krokiem byłaby zmiana nagłówka, ale jest on już nazwany „Home”, czyli tak jak chcemy.

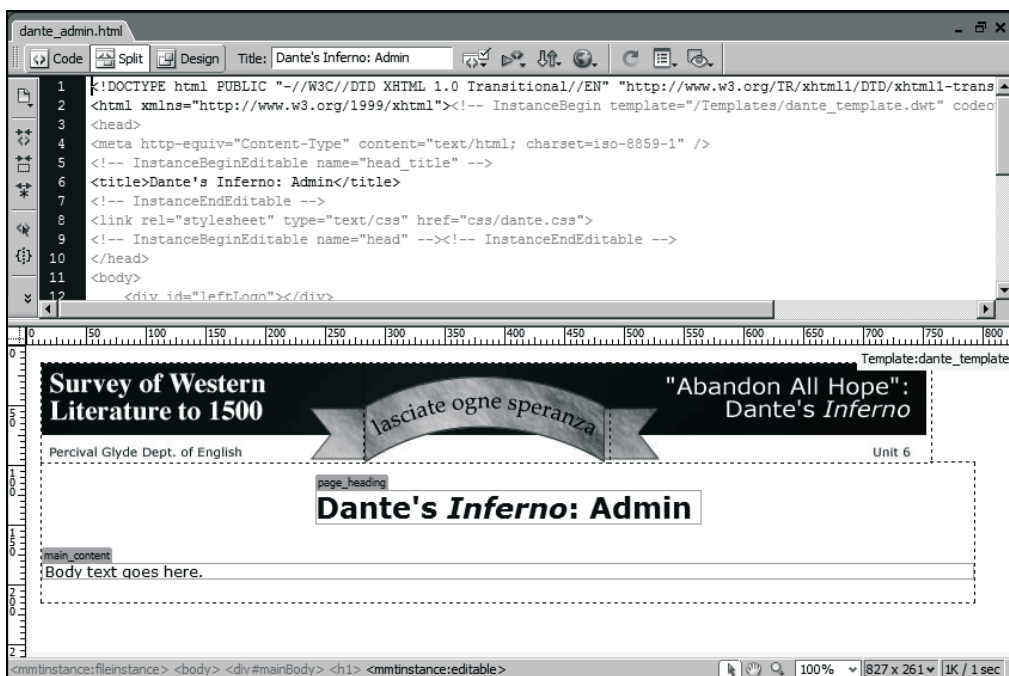
**3. Zapisz plik jako `index.html` i zamknij go.**

W następnym zadaniu będziesz jeszcze pracował z tą stroną, ale na razie wystarczy, że ona istnieje.

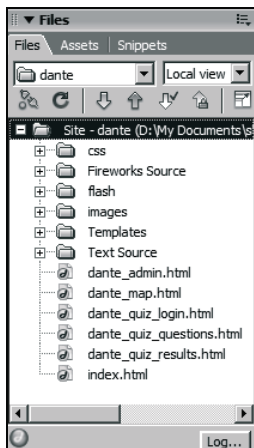
**4. Powtórz kroki od 1. do 3., aby utworzyć kolejnych pięć stron. Posłuż się informacjami z poniższej tabeli.**

Nazwa pliku	Tytuł i nagłówek strony
<i>dante_admin.html</i>	Dante's Inferno: Admin
<i>dante_map.html</i>	Dante's Inferno: Interactive Map
<i>dante_quiz_login.html</i>	Dante's Inferno: Quiz Login
<i>dante_quiz_questions.html</i>	Dante's Inferno: Quiz Questions
<i>dante_quiz_results.html</i>	Dante's Inferno: Quiz Results

Na każdej z powyższych stron możesz pozostawić tekst zastępczy „Body text goes here”. Poprawisz to później.



Gdy zakończysz ten etap, w panelu *Files* w głównym katalogu witryny powinno być wyświetlonych sześć plików HTML.



Jak wspominałem wcześniej, ostateczna wersja tej witryny będzie składała się z trzech części: interaktywnej mapy Piekła, części administracyjnej, w której użytkownicy będą mogli zobaczyć informacje o wszystkich uczestnikach zajęć, oraz quizu. Widzisz teraz, jak te sześć stron odpowiada wymienionym częściom.

## Formatowanie strony głównej

Jeżeli chodzi o panel *Files* i zarządzanie witryną w programie Dreamweaver, to zakończyłeś już pracę z witryną. W rzeczywistości przed Tobą jest jeszcze wiele pracy, a Dreamweaver sprawdza teraz wszystkie pliki, które będą wykorzystywane w dalszej części projektu. Dzięki temu będziesz mógł dodawać odnośniki za pomocą narzędzi programu Dreamweaver, jak np. *Point to File* (wskaz do pliku), mając przy tym pewność, że wszystkie odnośniki będą poprawne.

W tym zadaniu utworzysz stronę główną, na której będą znajdowały się odnośniki do trzech głównych części witryny.

1. Otwórz plik *index.html*, który przed chwilą zapisałeś.

Na tym etapie *index.html* posiada jedynie tytuł strony oraz tekst zastępczy „Body text goes here”.

2. W panelu *Files* kliknij dwukrotnie ikonę folderu *Text Source* i otwórz plik *index.txt*.

W programie Dreamweaver zostanie otwarty zwykły dokument tekstowy (patrz rysunek na następnej stronie).

3. Kliknij gdziekolwiek w tekście i wybierz *Edit/Select All*, a następnie *Edit/Copy*. Zamknij plik tekstowy i powróć do pliku *index.html*. W części widoku podzielonego, która zawiera projekt, zaznacz „Body text goes here” i wybierz *Edit/Paste Special...* Wybierz *Text with structure* i kliknij *OK*.

```

1 Welcome to the home page of the Dante unit.
2
3 Admin
4
5 Visit the Admin section to learn about your classmates.
6
7 Readings
8
9 During this unit, you are responsible for the following readings:
10
11 Dante. Inferno. The Divine Comedy 1. Trans. John D. Sinclair. New York: Oxford University Press, 1961.
12
13 Dante Alighieri. Inferno 2: Commentary. The Divine Comedy. Trans. and Commentary Charles S. Singleton. Bollini
14
15 Kirkpatrick, Robin. Dante: The Divine Comedy. Landmarks of World Literature. Cambridge: Cambridge University
16
17 Assignments
18
19 Explore the interactive tour of Dante's Inferno.
20
21 To complete the assignment, you will need the Flash 6 Player or higher. Use the button below to download it
22
23 Quiz
24
25 When you've mastered the material, take the Dante quiz to test your knowledge.

```

Tekst został wklejony do dokumentu. Dreamweaver utworzył znacznik <p> (akapit) dla każdego akapitu wklejanego tekstu (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie). Jeżeli akapity nie zostały utworzone, kliknij na końcu każdego wiersza w widoku projektu i naciśnij *Enter/ Return*. Niektóre akapity powinny właściwie być nagłówkami, ale to są dopiero początki.

4. W części widoku podzielonego, która zawiera projekt, kliknij raz w każdym z poniższych akapitów (patrz drugi rysunek na następnej stronie):

*Admin,*

*Assignments,*

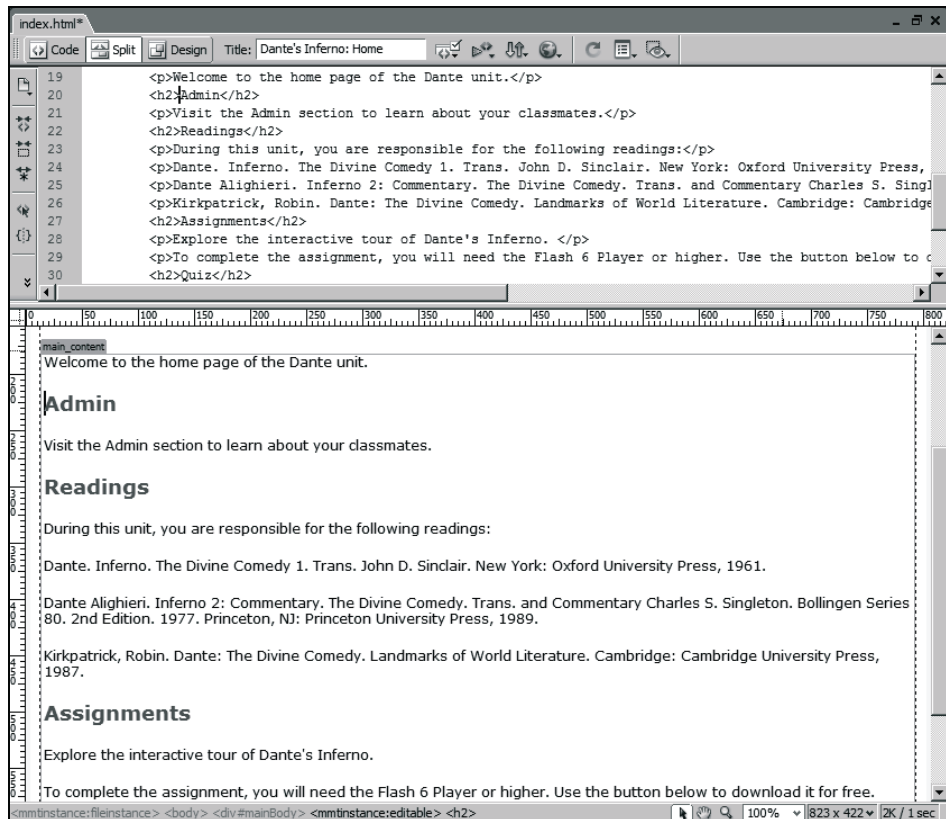
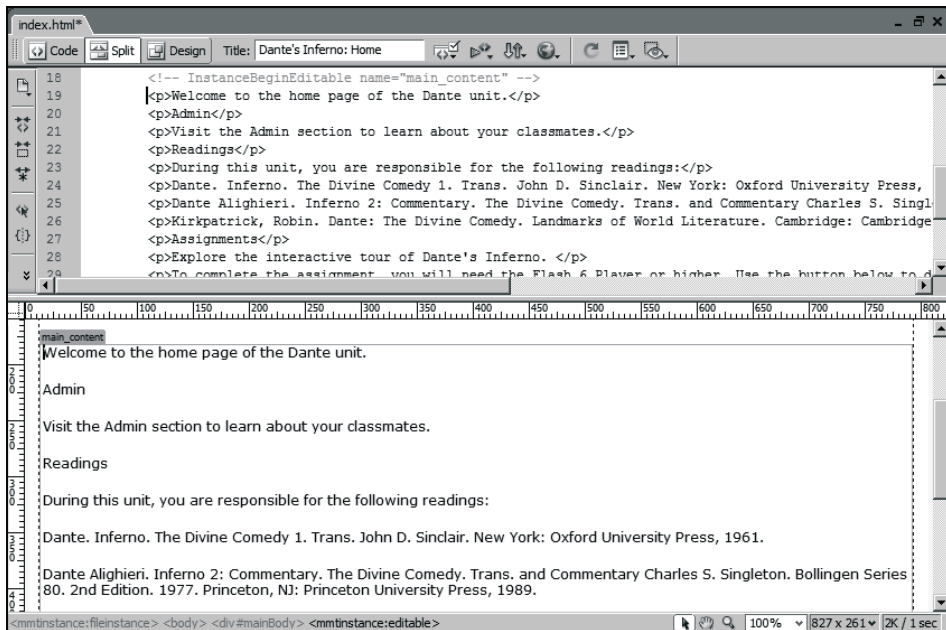
*Quiz.*

Użyj listy rozwijanej *Format* panelu *Properties*, aby nadać im format *Heading 2*.

Zastąpiłeś znacznik <p> otaczający każdy z tych akapitów znacznikiem <h2>.

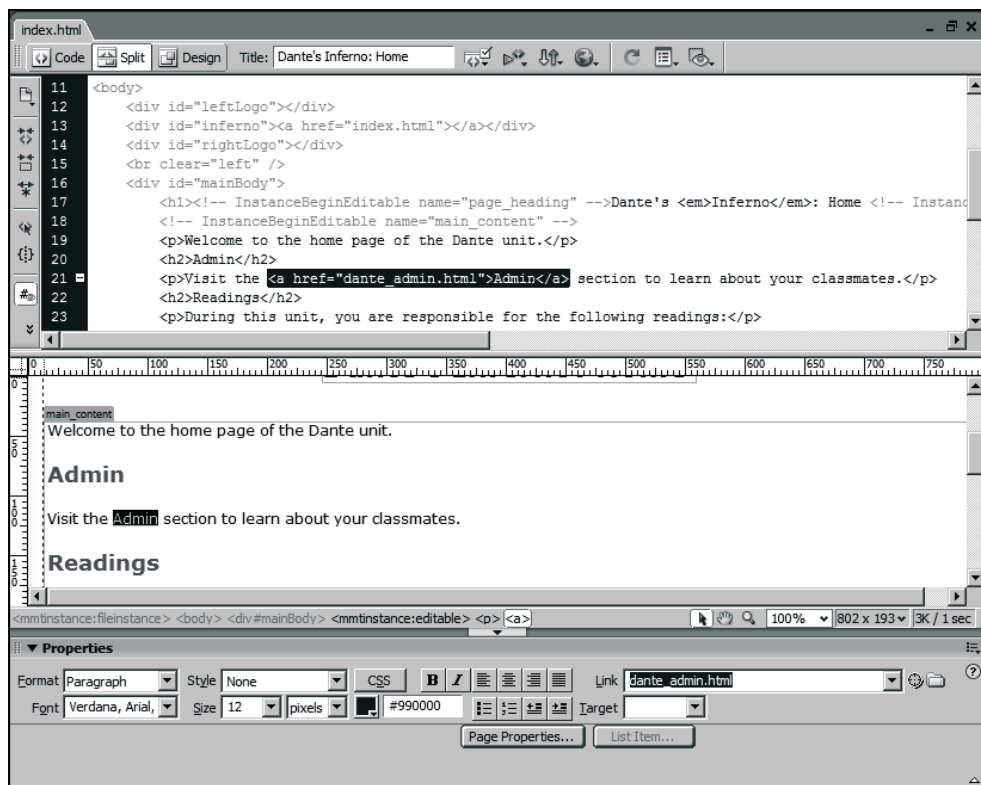
Każdy z tych nagłówków jest szary, ponieważ znacznik <h2> został w ten sposób zdefiniowany za pomocą CSS. W dalszej części przekonasz się, że wszystkie odnośniki mają kolor czerwony, co również zostało osiągnięte dzięki CSS.

5. Pozostając wciąż w widoku projektu, zaznacz w głównym tekście strony pod nagłówkiem *Admin* słowo „Admin” i za pomocą panelu *Properties* utwórz odnośnik do strony *dante\_admin.html*.





Aby utworzyć odnośnik ze słowa „Admin”, możesz użyć narzędzia *Point to File* panelu *Properties*, możesz też przejrzeć swój dysk w jego poszukiwaniu, klikając ikonę folderu znajdującą się obok pola *Link*, albo możesz samodzielnie wpisać tę nazwę.



6. Powtórz krok 5., aby utworzyć odnośniki ze słów „interactive tour” (w części *Assignments*) do *dante\_map.html* oraz ze słów „take the Dante Quiz” (z części *Quiz*) do strony *dante\_quiz\_login.html* (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).

Teraz strona główna działa jako interfejs nawigacyjny.

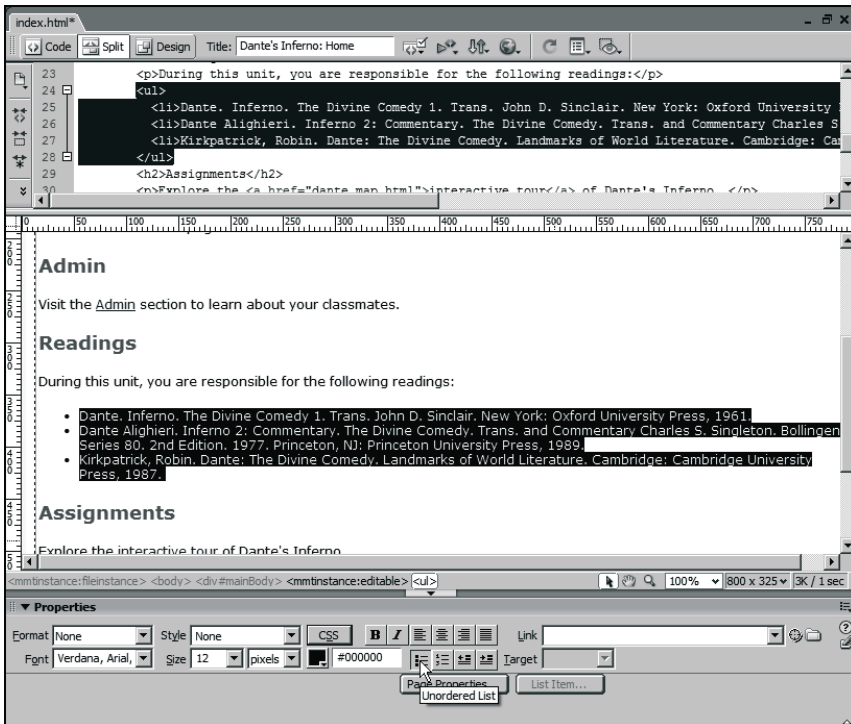
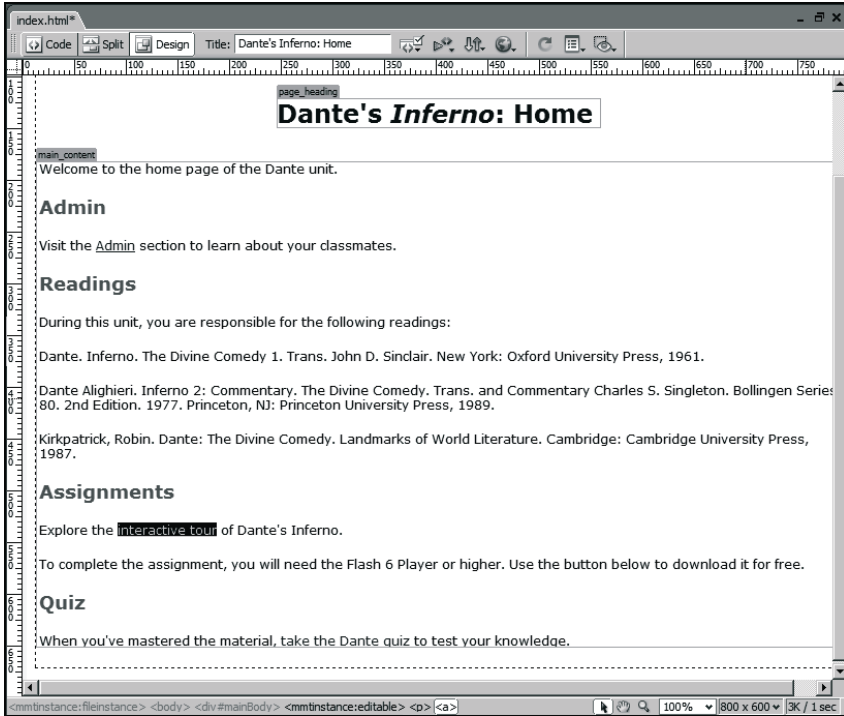
Wciąż jednak należy wprowadzić kilka poprawek.

7. Zaznacz trzy książki znajdujące się w części *Readings* i za pomocą panelu *Properties* utwórz nieuporządkowaną listę (ang. *unordered list*) (patrz drugi rysunek na następnej stronie).

Używaj listy nieuporządkowanej do tworzenia list bez żadnego porządku sortowania.

Każdy element listy zostanie otoczony znacznikiem `<li>` (element listy), a wszystkie jej elementy zostaną umieszczone w znaczniku `<ul>` (lista nieuporządkowana).

8. Za pomocą panelu *Properties* zastosuj czcionkę pochyłą dla wymienionych tytułów książek:



*Inferno,*

*Inferno 2: Commentary,*

*Dante: The Divine Comedy.*

Użyj znacznika <em> (wyróżnienie), aby dodać kursywę (patrz pierwszy rysunek na następnej stronie).

W tej chwili brakuje nam tylko przycisku w wierszu zaczynającym się od słów: „To complete the assignment” w części *Assignments*.

9. Ustaw kursor na końcu wiersza zaczynającego się od słów: „To complete the assignment” i naciśnij klawisz *Enter/Return*.

Nad nagłówkiem *Quiz* zostanie utworzony pusty akapit.

10. Z głównego menu wybierz *Insert/Image*, przejdź do katalogu z obrazami witryny i wstaw *get\_flashplayer.gif*.

11. Zostanie wyświetlone okno dialogowe *Image Tag Accessibility Attributes*. W polu *Alternate text* wpisz *Download the Flash Player* (patrz drugi rysunek na na następnej stronie).

Obraz pojawi się w dokumencie, jednak nie jest jeszcze od niego utworzony odnośnik do witryny firmy Macromedia, z której użytkownik może pobrać Flash Playera (patrz trzeci rysunek na następnej stronie).

12. Mając zaznaczony obraz, wpisz poniższy adres w polu *Link* panelu *Properties*:

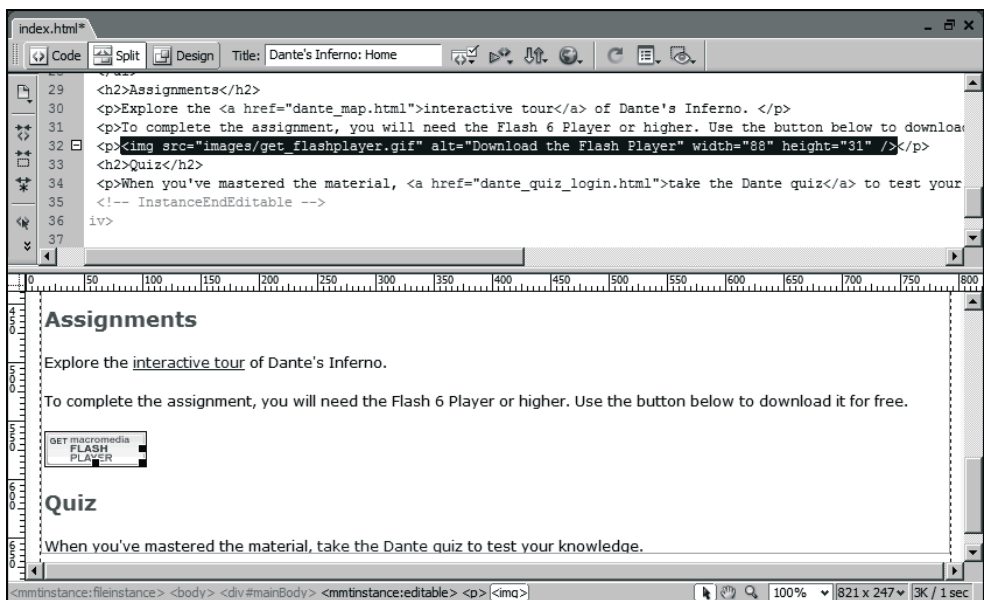
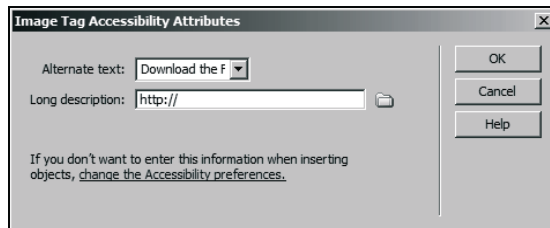
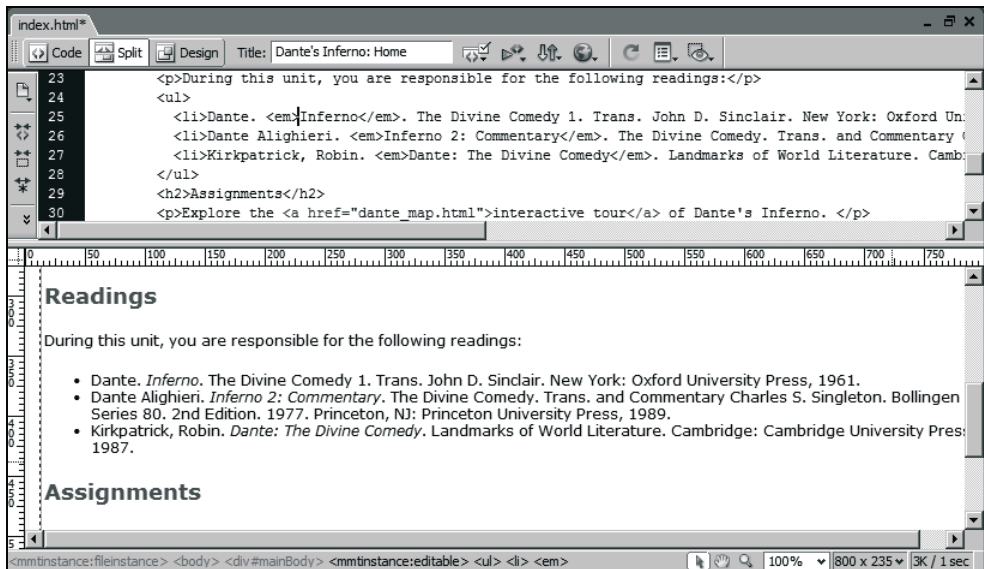
*http://www.macromedia.com/go/getflashplayer.*

Ponieważ ten odnośnik wskazuje poza witrynę Dante, musisz użyć bezwzględnej URL. Jak wspominałem w lekcji 6., „Tworzenie zawartości strony”, bezwzględne adresy URL muszą być kompletne, tzn. muszą zaczynać się od *http://* i zawierać całą ścieżkę dożądanego pliku lub innego zasobu (patrz rysunek na stronie 277).

13. Zapisz i zamknij plik *index.html*.

Zakończyłeś przygotowywanie witryny. W kolejnych lekcjach dodasz kilka interesujących funkcji, korzystając z technologii Flash i ColdFusion.

Gdy będziesz projektował strony w programie Dreamweaver, będziesz powtarzał zadania z tej lekcji tak często, że stanie się to niemal automatyczne. Istotą jest tu wykorzystywanie elementów strony wielokrotnego użytku, a w szczególności szablonów programu Dreamweaver i stylów CSS. Umiejętnie wykorzystując szablony i arkusze CSS, można bardzo szybko utworzyć makietę nawet dużej witryny.





## Czego się nauczyłeś?

W tej lekcji:

- ◇ zdefiniowałeś witrynę Dante (strony 265 – 267);
- ◇ użyłeś szablonów programu Dreamweaver do utworzenia stron zastępczych dla wszystkich stron wykorzystywanych w ostatecznej wersji witryny (strony 267 – 270);
- ◇ utworzyłeś i sformatowałeś elementy listy (strony 270 – 277);
- ◇ sformatowałeś stronę główną (strony 270 – 276);
- ◇ wstawiłeś obraz z odnośnikiem (strony 306 – 308).