

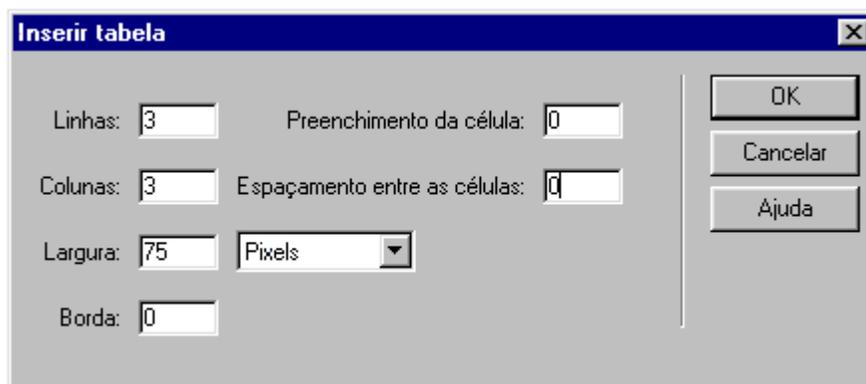
## TRABALHANDO COM TABELAS

As tabelas em páginas HTML tem basicamente duas funções: a de organizar os dados e de contribuir para a formatação do layout do documento. Quando trabalhamos com textos e imagens em uma página, a formatação dela é baseada nos códigos HTML, seguindo um padrão. Dessa maneira, há certa dificuldade em inserir textos e imagens na posição exata que o desenvolvedor deseja, por exemplo. Para isso há a necessidade de lançar mão das tabelas.

### Inserção de Tabela

---

**1 - Através do menu Inserir:** vá a menu **Inserir** -> **Tabela** (CTRL+ALT+T).

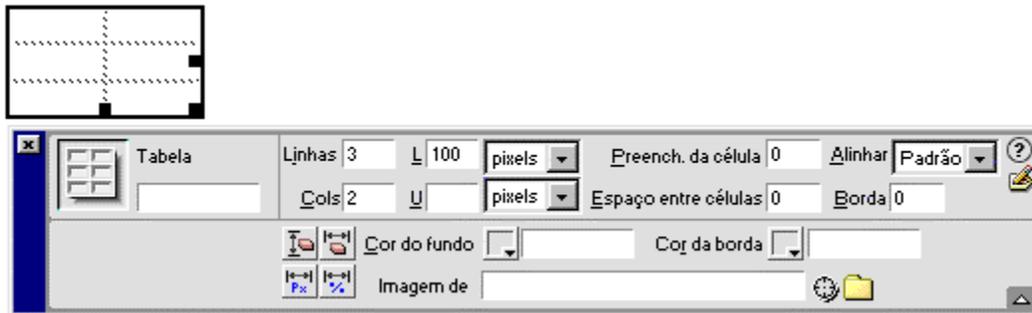


- **Linhas:** define o número total de linhas da tabela.
- **Colunas:** define o número total de colunas da tabela.
- **Preenchimento da Célula:** indica o espaço entre o conteúdo da célula e a sua parede. Para não deixar espaço, digite o valor 0.
- **Espaço entra as células:** indica o espaço entre cada célula, excluindo a borda. Para não deixar espaço digite 0.
- **Largura:** especifica a largura da tabela. O valor pode ser em pixels ou porcentagem. O valor em pixels é fixo, já o valor em porcentagem fará com que o tamanho da tabela varie conforme a largura do navegador e resolução de vídeo do usuário.
- **Borda:** define a largura. Para a borda ficar invisível, digite o valor 0.

**2 - Após configurar a tabela aperte o botão OK.**

As propriedades da tabela ficam listadas no Inspetor de Propriedades. Nesse local, pode-se alterar as configurações da tabela, como por exemplo,

inserir textos com cor diferente, cor de fundo aplicados à tabela ou à cada célula, entre outros. Inspetor de Propriedades da Tabela.



### Propriedades:

- **Nome da Tabela:** especifica um nome para a tabela.
- **Linhas:** exibe ou define número de linhas que a tabela possui.
- **Cols:** exibe ou define o número de colunas da tabela.
- **L:** largura que a tabela possui em pixels ou porcentagem.
- **U:** altura da tabela. Se nada estiver preenchido, a altura é automática.
- **Preench. da Célula:** define o espaçamento do conteúdo da célula em relação às suas paredes.
- **Espaço entre as células:** define o espaçamento entre as células.
- **Alinhamento:** define o alinhamento da tabela. A opção Default, geralmente deixa a tabela alinhada à esquerda. As outras opções são esquerda, direita ou central.
- **Borda:** especifica a largura da borda da tabela.
- **Cor do Fundo:** especifica a cor de fundo da tabela. *Clique no quadrado cinza para escolher a cor.*
- **Cor da Borda:** especifica a cor da borda.
- **Imagem de Fundo:** especifica uma imagem de fundo para toda a tabela. No campo disponível, você digita o caminho da imagem ou seleciona a imagem através do ícone de pasta ao lado do campo.
- **Limpa as altura das linha** : limpa a altura das linhas. O campo H do Inspetor de Propriedades é limpo.
- **Limpa a largura das colunas** : limpa a largura das colunas. Corresponde ao campo W.
- **Converte a largura em pixels** : converte a largura da tabela para o valor em pixels. Útil para fazer a conversão de porcentagem para pixels.
- **Converte a largura em porcentagem** : converte a largura da tabela para o valor em porcentagem. Útil para fazer a conversão de pixels para porcentagem.

### Linhas e Colunas

---

Além de determinar as propriedades da tabela como um todo, você ainda pode configurar cada célula, coluna ou linha de acordo com o seu objetivo.

### 1 - Para selecionar uma coluna

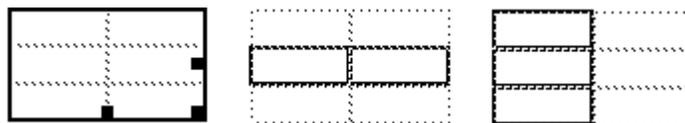
Coloque o ponteiro do mouse sobre a coluna. Quando o ponteiro virar uma seta voltada para baixo, dê um clique e você terá a coluna selecionada.

### 2 - Para selecionar uma linha

Coloque o ponteiro do mouse em frente à linha que quer selecionar. Quando o ponteiro virar uma seta voltada para o lado dê um clique e a linha toda estará selecionada.

### 3 - Para selecionar toda a tabela

Coloque o ponteiro do mouse em qualquer ponto da borda da tabela. Quando o ponteiro se tornar um ícone com quatro setas cada uma voltada para um lado, dê um clique e você terá toda a tabela selecionada.  
Tabela, linha e coluna selecionadas, respectivamente.



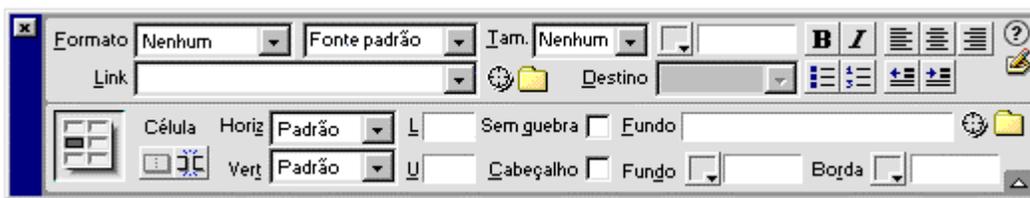
### Para trabalhar com uma célula

1 - Clique dentro da célula que você quer trabalhar.

2 - No Inspetor de Propriedades, selecione as propriedades da fonte que quer usar. Então, retorne à tabela e digite o conteúdo que quiser.

*Se quiser inserir uma imagem, basta seguir os mesmos passos abordados na lição anterior "Trabalhando com Imagens".*

Os itens a mais disponíveis para células são:



Partes do **Inspetor de Propriedades** de uma célula.

- **Horiz**: define o alinhamento horizontal do conteúdo da célula. As opções são: default (esquerda), left (esquerda), center (centro) e right (direita).

- **Vert**: define o alinhamento vertical do conteúdo da célula. As opções são default (normalmente no meio), top (alto), middle (meio), bottom (embaixo), baseline (base).

- **Sem quebra**: se você deixar marcada essa opção não ocorrerá quebra automática de linha dependendo do conteúdo da célula.

- **Cabeçalho**: formata a célula com essa opção marcada como um head de tabela. Corresponde ao tag <thead> ou <th>. Útil para DHTML. Como padrão, ao aplicar esse recurso, o texto digitado ficará no centro e em negrito.

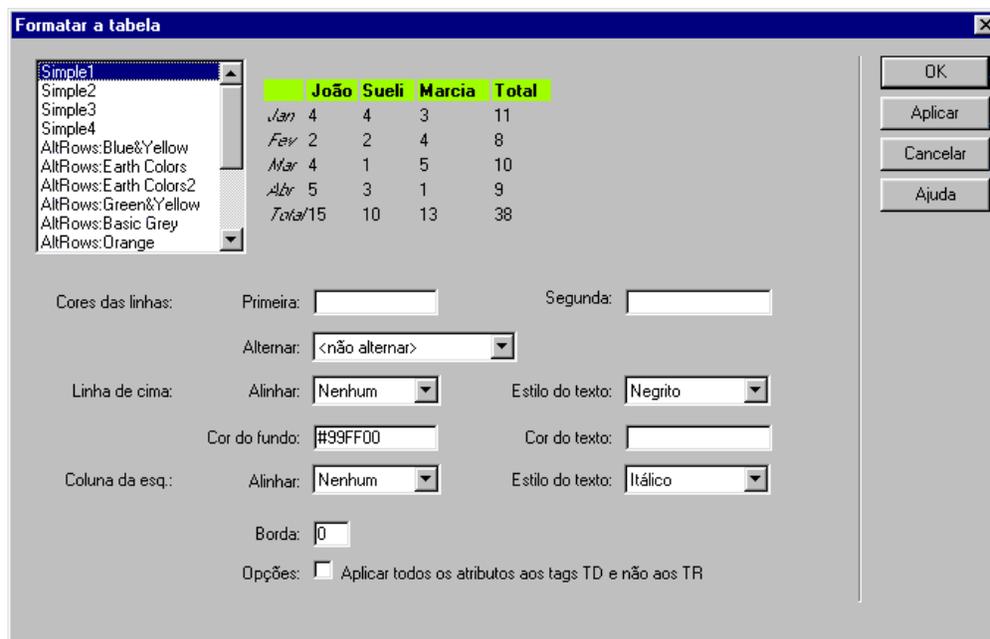
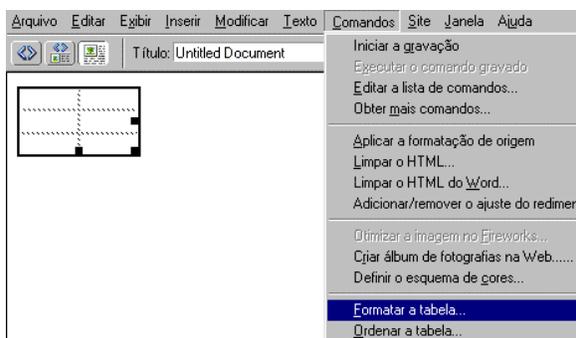
## Formatar Tabelas

O Dreamweaver possui um recurso de auto-formatação da tabela. Há disponível uma série de formatações pré-definidas para serem aplicados.

1 – Selecione a tabela a ser formatada

2 - Vá em **Comandos** → **Formatar Tabelas**

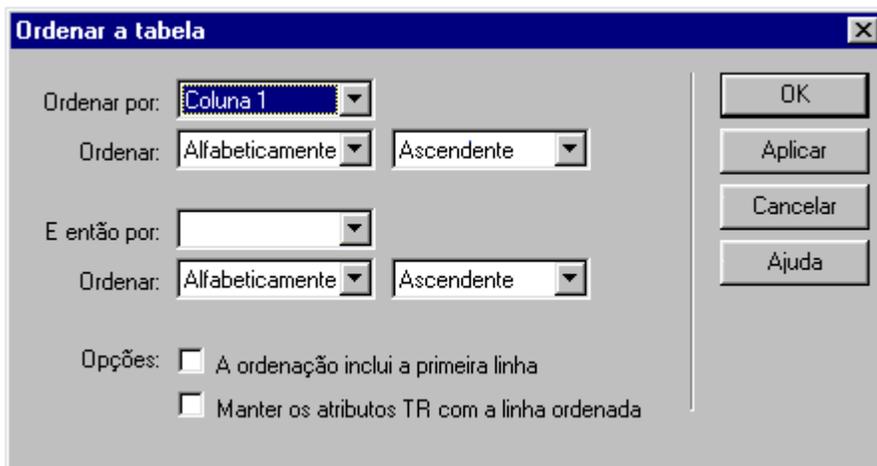
Se quiser, poderá alterar algum atributo e criar a formatação que desejar na tabela.



## Ordenar Tabelas

---

### Janela Ordenar Tabela



Ele permite ordenar os dados inseridos na tabela, por ordem alfabética, por exemplo.

Este comando só funciona em tabelas simples. Ao acioná-lo, serão abertas as opções que você tem para ordenar cada coluna:

- **Ordenar por:** define qual coluna será ordenada.
- **Ordenar:** define como os dados serão ordenados: Ordem Alfabética (Alfabeticamente) ou numérica (Numericamente). Em seguida deve-se especificar se quer em ordem ascendente (Ascendente) ou descendente (Descendente).
- **E então:** permite configurar uma nova coluna. Semelhante ao item **Ordenar por** Portanto, através do comando **E então**, pode-se alterar duas colunas por vez.
- **Options:** permite configurar se a aplicação será ordenada a partir da primeira linha (isso inclui o topo da tabela) e se deseja manter os atributos determinados na formatação da tabela nos *tags* <tr>.

### Inserir e Deletar linhas e colunas

---

Se no decorrer da inserção de seus dados em uma tabela houver a necessidade de inserir mais linhas, você pode optar por um dos seguintes métodos:

1) **Através do Inspetor de Propriedades da Tabela:** digite novos valores em *Linhas* para alterar a quantidade de linhas e em *Colunas* para alterar a quantidade de colunas.

2) **Através do Menu Contextual:**

a) Clique na célula a partir da qual uma nova linha ou coluna será inserida.

b) Clique com o botão direito do mouse e em seguida nas opções: Tabela e Inserir Linha.

c) Faça o mesmo para inserir colunas, porém clique em Inserir Colunas.

3) **Copiando e Colando**: você também pode copiar e colar as células dentro da tabela. Basta selecionar a linha ou coluna, copiar (**CRTL+C**), em seguida clique na primeira célula da coluna ou da linha e dê um colar (**CRTL+V**).

Se quiser deletar uma linha ou coluna, selecione a mesma com o ponteiro do mouse e aperte a **tecla DEL**. Uma outra maneira é clicar em qualquer célula da coluna ou da linha, clicar com o botão direito do mouse, ir em **Tabela**, em seguida em **Deletar linha** ou **Deletar colunas**.

Vale lembrar que ao apagar uma linha ou coluna o conteúdo também é deletado.

## Exercício

---

Vamos retornar ao site sobre Dreamweaver.

Abra o Gerenciador de sites. Clique 2X no documento **info.htm**. Vamos trabalhar nesta página.

**1** - A primeira coisa a ser feita em um documento em branco sempre será configurar as propriedades da página. Aperte **CRTL+J** para abrir a janela *Propriedades da Página*.

**2** - Coloque o título que quiser e configure a cor de fundo e outros atributos a seu gosto.  
Neste página usaremos a tabela para ajudar na diagramação.

**3** - Crie uma tabela e insira o seguinte texto:

-----  
**Informações**

O Dreamweaver é um poderoso editor de HTML.

É produzido pela Macromedia, a mesma fabricante dos softwares Flash, Fireworks, entre outros.

Você pode fazer o download de uma versão trial para experimentar o software durante 30 dias. [Clique aqui](#) para baixá-lo ou visite a seção **Download do site!**

-----

**4** - Na palavra [Clique aqui](#), crie um link para a pagina **down.htm**.

**5** - Coloque a tabela do jeito que você quiser. Use a criatividade. Na figura a seguir é mostrado um exemplo de diagramação, contendo uma tabela com duas células. Cada célula contem uma cor de fundo (Bg), tamanhos e efeitos de fontes diferentes.

Informações
O Dreamweaver é um poderoso editor de HTML.
É produzido pela Macromedia, a mesma fabricante dos softwares Flash, Fireworks, entre outros.
Você pode fazer o download de uma versão trial para experimentar o software durante 30 dias. <a href="#">Clique aqui</a> para baixá-lo ou visite a seção <b>Download do site!</b>

(Visualização final da Página **info.htm**)

---

## TRABALHANDO COM FORMULÁRIOS

O formulário tem função de coletas de dados. Você pode inserir os elementos do formulário e associar campos com scripts, se quiser.

### Criar formulários

---

Você pode inserir formulários através da paleta de objetos. Para isso troque os **objetos comuns** para do tipo **Formulários** na barra de ferramenta lateral.



A paleta de objetos de Formulário é ilustrada a seguir. Cada ícone corresponde a um elemento do formulário.

Os ícones disponíveis são:

**Formulário** → insere o formulário na página.

**Botão** → insere botões.

**Botão de opção** → insere botão de opção. Nesse tipo de botão apenas uma opção pode ser marcada.

**Campos de Arquivo** → insere campos de pesquisa, permitindo que o usuário procure arquivos dentro do seu HD. Útil para inserir **anexos**.

**Campos Ocultos** → insere campos que não aparecem para o usuário mas que são importantes para o programa associado ao formulário. Exemplo: scripts cgi.

**Campo de Texto** → insere campos para digitação de textos.

**Caixa de Seleção** → insere várias opções. Aqui o usuário pode escolher por várias opções simultaneamente.

**Menu de Listas** → insere um menu com várias listas, tipo pop-up.

**Campos de Imagens** → insere imagens que podem ser usados no lugar de botões **enviar** (submit) no formulário.

**Menu de Salto** → insere menu tipo pop-up.

Sempre o primeiro passo será Inserir o Formulário. Esse comando insere os tags **<form>** e **</form>** no código fonte. Após isso deve-se inserir os elementos.

Quando inserimos o Formulário, o Dreamweaver marcará a área com uma linha tracejada em vermelho. Veja na figura a seguir:



Marcação do formulário na área de trabalho do Dreamweaver

Observe que o Inspetor de Propriedades passará a listar as propriedades desse formulário:

Inspetor de Propriedades de um formulário.

**Nome do formulário:** Útil para indicar um nome para o formulário a fim de usar em Scripts.

**Ação:** Nesse campo você digita a ação que quer para esse formulário. Se quiser:

a) enviar os dados por e-mail,  
digite: <mailto:wembaster@saiclicando.com.br>.

b) enviar o formulário através de um script,  
digite: <http://www18.locaweb.com.br/scripts/FormMail.pl>

Normalmente no servidor onde você colocará o site está disponível o **formmail.cgi**. Veja com o administrador do servidor.

**Método:** método que usará para envio dos dados.

O método **Get** é o padrão.

Se colocar **Get**, os dados preenchidos são mostrados na barra de endereços.

Se usar **Post**, esses dados não aparecem, útil de se usar em formulários longos e que exibem informações como senhas.

Após configurar como enviará os dados do formulário, basta **apertar Enter**

dentro da área tracejada para aumentar essa área. Os elementos do formulário devem ser colocados dentro dela.

Agora você pode inserir os elementos.

## **Inserindo Campo de Texto**

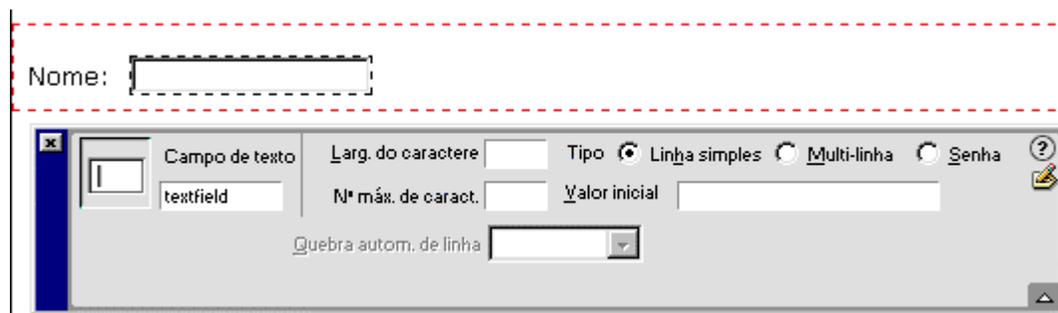
---

O Campo de Texto é um campo de texto. Veja o exemplo de como inserir:

**1** - Digite dentro da área tracejada a palavra **Nome:**

**2** - Insira o elemento **Campo de Texto**. A inserção pode ser através da paleta de objetos (basta clicar ou arrastar o ícone  ) ou através do menu **Inserir** → **Objetos de Formulário** → **Campo de Texto**.

**3** - Logo após a inserção, o Inspetor de Propriedades passará a exibir as propriedades do **Campo de Texto**. Veja na figura a seguir:



- **Nome do Campo de Texto:** especifica um nome para o Campo de Texto. Sempre preencha este campo.

- **Largura do Caractere:** especifica a largura do Campo de Texto em números de caracteres.

- **Número Max. de Caracteres:** especifica o número máximo de caracteres permitidos dentro do campo. Útil para limitar a digitação do usuário.

- **Tipo:** especifica o tipo de campo de texto que estamos criando. Se deixar selecionado:

“**Linha Simples**”, o campo de texto será de **uma única linha**.

“**Multi-linha**” o campo de texto passa a ser do tipo *várias linhas*

“**Senha**”, o campo de texto passa a ser de uma linha, porém, para receber senhas. Isso significa que todo o conteúdo digitado aparecerá em forma de asteriscos.

- **Valor Inicial:** especifica o valor inicial que o campo de texto mostrará. Se deixar vazio, o campo de texto não mostrará nada. Se digitar um texto ou número, esse campo de texto ao ser mostrado, aparecerá com esses valores.

- **Quebra automática de linha:** Se for especificado que o campo de texto será um **Várias Linhas**, então essa opção fica habilitada. Essa opção configura o tipo de quebra de linha.

Se deixar **desligada**, a quebra de linha automática não ocorre. Deixando **padrão**, essa quebra acontece quando um texto digitado chega ao limite da margem direita.

Para cada campo de texto que você inserir em seu formulário precisará definir as propriedades.

O processo de inserção dos outros elementos sempre será o mesmo.

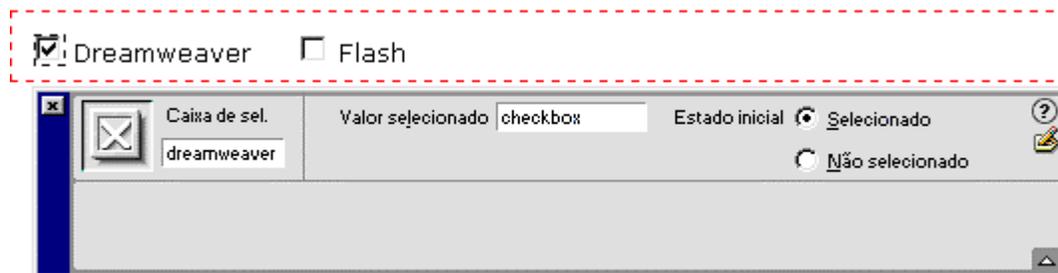
Por isso, veremos apenas as propriedades de cada elemento no formulário.

### **Inserindo Caixa de Seleção**

---

A caixa de seleção permite a escolha de itens por parte de um usuário. O usuário pode escolher vários itens ao mesmo tempo.

**Após inserí-lo configure o Inspetor de Propriedades.**



Inspetor de Propriedades de uma **Caixa de Seleção**.

- **Nome da Caixa:** especifica o nome da caixa de seleção.

- **Valor Selecionado:** especifica o nome da caixa de seleção quando ela for marcada pelo usuário. Útil para sabermos qual foi a caixa marcada no formulário, no caso de haver várias caixas diferentes.

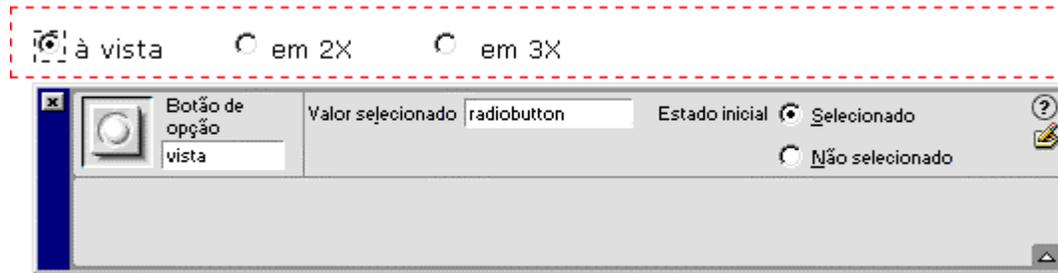
- **Estado Inicial:** especifica o estado inicial que a caixa de seleção aparecerá no formulário. Se deixar “selecionado”, a caixa aparecerá marcada, se deixar “Não Selecionado”, a caixa aparecerá desmarcada.

### **Inserindo Botão de Opção**

---

Os botões do tipo rádio ou botões de opção permitem que apenas uma das opções seja selecionada dentro de várias outras opções. Semelhante a **Caixa de Seleção**, porém permite uma única escolha.

Após inserí-lo no formulário, no Inspetor de Propriedades configure cada botão:

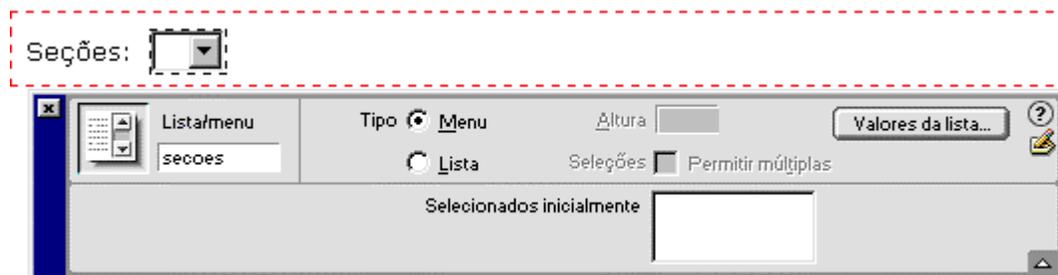


- **Nome do Botão de Opção:** especifica o nome do botão. Este nome necessariamente precisa ser igual em todos os botões radio do grupo.
- **Valor Selecionado:** identifica um nome para o Botão de Opção para saber qual é que está selecionado.
- **Estado Inicial:** verifica se o botão estará marcado ou não. Semelhante ao Estado Inicial da Caixa de Seleção.

## Inserindo Menu/Listas

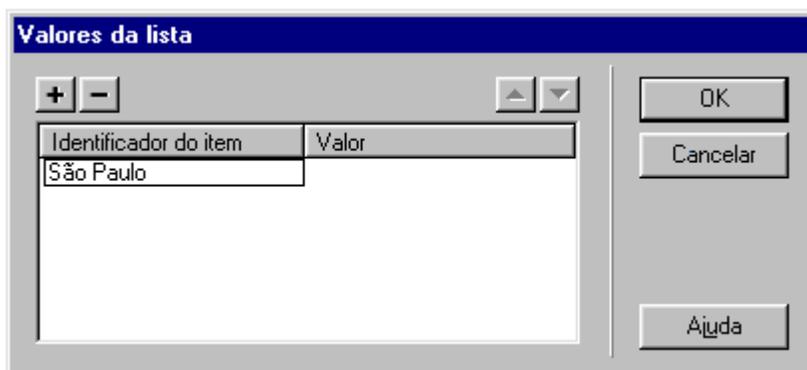
A lista de seleção serve para mostrar diversas opções e fazer com que o usuário selecione um ou vários ao mesmo tempo. Com esse elemento é comum a construção de menus de acesso rápido em páginas.

Insira o **Menu /Listas** no formulário. Em seguida edite as suas propriedades.



- **Nome da Lista/Menu:** especifica um nome para a lista.
- **Tipo:** especifica o tipo. Se marcar Menu, um menu pop-up é criado. Se marcar Lista, uma lista de seleção é criada. A diferença básica entre Menu e Lista é que enquanto o primeiro é utilizado para criação de links (menu de acesso rápido em documentos, por exemplo), a segunda permite que mais de um item seja selecionado, podendo estender seu uso para captação de itens que um usuário quiser selecionar em um formulário.

- **Altura:** opção presente em listas de seleção. O padrão é 1, aparecendo apenas o primeiro item da lista. Se digitar 2, dois itens são mostrados.
- **Seleções:** permite especificar se quer ou não múltipla seleção. Se marcar a caixa, a lista estará habilitada para múltipla seleção.
- **Selecionados Inicialmente:** especifica qual o item aparecerá marcado inicialmente.
- **Valores da Lista:** especifica os itens a serem exibidos tanto no menu quanto na lista. Ao clicar neste botão, a janela Valores da Lista é aberta:



1 - Na coluna **Identificador do Item** escreva o nome do item.

2 - Em seguida, na mesma linha clique na coluna **Valor**. Escreva o valor associado ao item. Se for um menu digite o endereço da página (aceita vínculos relativos ou absolutos), como por exemplo:

**Link Relativo** → info.htm

**Link Absoluto** → <http://www.seusite.com.br/info.htm>

Se for uma lista, coloque o valor correspondente.

Exemplo: criamos uma lista de seleção com frete das regiões.

Em **Identificador do Item** colocamos São Paulo - R\$ 4,50.

Em **Valor** digitamos: SP - R\$4,5.

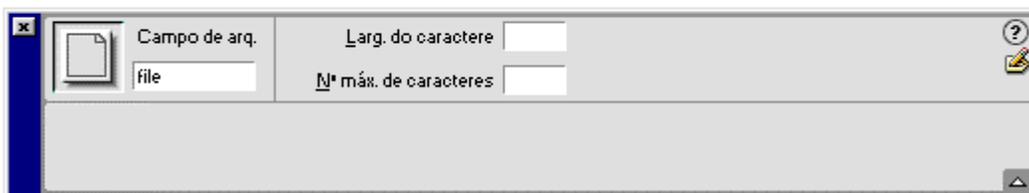
O conteúdo do campo **Valor** será inserido no formulário quando ele for enviado, portanto é útil para sabermos qual o item da lista foi selecionado.

Para acrescentar mais itens, clique no sinal **+** e preencha os novos valores dos campos **Identificador do Item** e **Valor**. Se quiser *deletar* um item clique no sinal **-**.

Para alterar a ordem dos itens clique nos ícones:   Após inserir todos os itens da lista ou do menu, clique em ok.

## Inserindo Campo de Arquivos

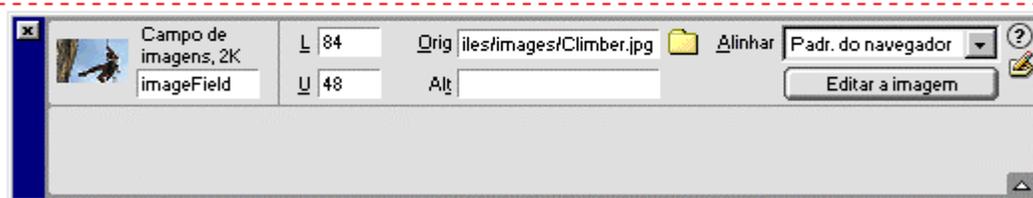
Esse elemento permite a inserção de um campo de pesquisa para que o usuário busque um arquivo dentro do seu HD para enviá-lo anexado ao formulário. As propriedades:



- **Nome do Campo de Arquivo:** especifica um nome para o elemento.
- **Largura do Caractere:** define a largura do campo de pesquisa em caracteres.
- **Número Máximo de Caracteres:** define o número máximo de caracteres a serem inseridos no campo.
- **Valor Inicial:** valor inicial do campo, como por exemplo um texto. Trata-se do mesmo parâmetro do **Campo de Texto**.

## Inserindo Campo de Imagem

Esse elemento permite que você insira uma imagem que funcione como o botão enviar (submit) do formulário. Basta inserir a imagem. Ao clicar nela, o formulário será enviado de acordo com o campo **ação** configurado.



As propriedades a serem configuradas para o **Campo de Imagem** são as mesmas para qualquer imagem presente no documento.

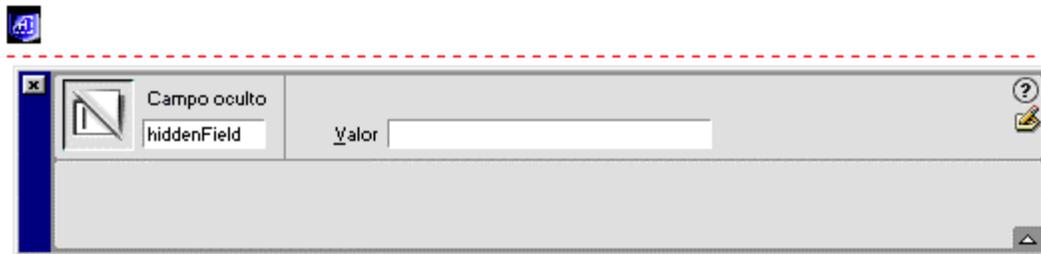
- **Nome do Campo de Imagem:** especifica um nome para o elemento.

- **L e U**: especifica a largura e a altura da imagem, respectivamente. Ao inserir a imagem, esses campos são preenchidos automaticamente com os valores originais do arquivo.
- **Origem**: determina a origem do arquivo.
- **Alt**: determina a exibição de um texto quando o usuário passa o mouse sobre a imagem.
- **Alinhar**: especifica o alinhamento da imagem
- **Editar a Imagem**: abre o editor de imagem configurado previamente no Dreamweaver.

## Inserindo Campo Oculto

---

O **Campo Oculto** é utilizado para especificar propriedades e dados usados no processamento dos formulários. Além disso, ao usar scripts CGI ou ASP, por exemplo, algumas vezes é interessante inserir esses campos para passar parâmetros para o correto funcionamento do aplicativo de um site.



O **Campo Oculto** possui apenas duas propriedades:

- **Nome do campo Oculto**: especifica o nome da campo oculto para uso em scripts.
- **Valor**: especifica o valor dele.

Por exemplo, ao configurar o formmail.cgi, que é um script muito utilizado na Internet, você deverá por (entre outros) o campo oculto **recipient**. O **Recipient** é interpretado pelo script como sendo o email para onde os dados serão enviados. Em **Campo Oculto** digite: **recipient** e em **value** coloque: seuemail@esosite.com.Br

## Inserindo Menu de Salto

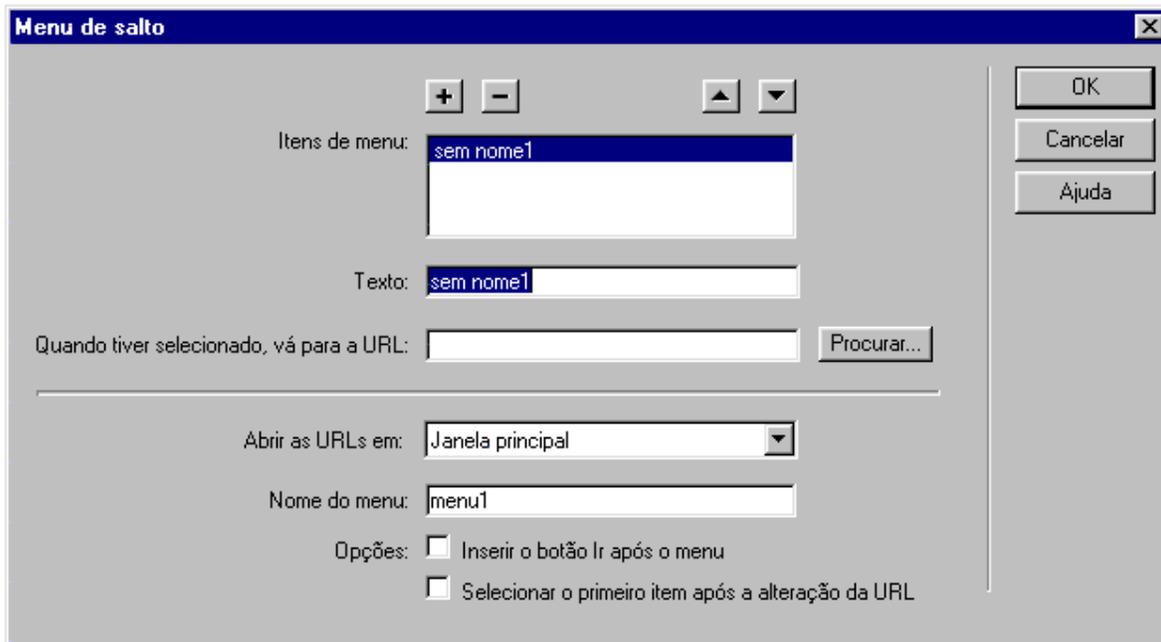
---

Esse menu é semelhante ao menu criado na lista de seleção. Apenas é um atalho mais prático. Use esse menu para criar menus de acesso rápido para outras páginas.

Ao inserir o elemento em um documento, uma janela de configurações é aberta, onde a primeira parte é semelhante à janela do Listar valores.

1 - Para inserir um item, preencha os campos e em seguida pressione o ícone +. Veja a seguir as propriedades:

- **Texto:** O texto digitado nesse campo, será mostrado na lista.
- **Quando estiver selecionado vá para a URL:** Deve-se digitar o url correspondente ao texto anterior.



- **Abrir URLs em:** especifica a janela que abrirá o URL. Deixando a opção como “Janela Principal”, o URL será aberto na janela principal do navegador.
- **Nome do Menu:** especifica um nome para o menu. Útil para se usar em scripts.
- **Opções:** apresenta duas opções:
  - Inserir o botão Ir após o menu: um botão “Ir” é automaticamente configurado e inserido após o Menu. Se deixar desmarcada a opção, o item selecionado pelo usuário é ativado sem a necessidade dele pressionar um botão.
  - Selecionar o primeiro item após a alteração da URL: seleciona o primeiro item após a mudança no URL. Quando o usuário seleciona uma opção, o menu retorna a exibir a primeira opção da listagem. Esse comando é interessante de se usar em **Molduras**, quando o **Menu de Salto** fica em uma **Moldura** fixa. Outro detalhe é que geralmente o primeiro item de uma lista não contém valor, ou seja, apresenta apenas um texto como “Selecione Aqui”.

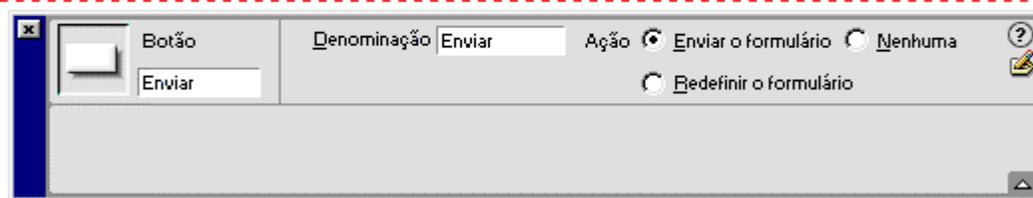
## Inserindo Botão

---

Para terminar o formulário, falta inserir botões de **envio** e de **limpar** (caso queira redefinir o formulário).

As propriedades a serem configuradas são:

- **Nome do Botão:** especifica o nome do botão. Usa-se em scripts.



- **Denominação:** define o texto que aparecerá no botão, como por exemplo: Enviar.

- **Ação:** define o tipo de botão. Opções:

- **Enviar Formulário:** o botão é configurado para o tipo "Enviar", tendo a função de envio dos dados.
- **Redefinir Formulário:** o botão passa a ter a função de "Limpar", ou seja, de apagar os campos de texto já digitados e restaurar o formulário para todos os valores iniciais pré-configurados.
- **Nenhuma:** o botão não tem ação específica. Opção útil para se usar com scripts, chamando alguma função ou sub-rotina.

## Exercício

---

- 1 - Abra o gerenciador de sites, para trabalharmos com o site sobre Dreamweaver.
- 2 - Clique 2X na página contato.htm para criarmos o formulário.
- 3 - Configure as propriedades da página (**CRTL+J**) como de costume. Insira nessa página um formulário para o usuário entrar em contato com você. Se preferir, utilize uma tabela com duas colunas para facilitar o alinhamento dos elementos do formulário. A tabela tem que estar dentro da linha tracejada.
- 4 - Coloque campos como **Nome, E-mail, Cidade, Estado e Comentários**. Este último deixe como um campo de texto **Multilinhas**. Configure as propriedades de cada elemento.
- 5 - A seguir inclua a seguinte frase: "Como você ficou sabendo do site ?" e inclua opções para essa pergunta a fim do usuário marcar uma opção. As opções podem ser feitas usando **Caixa de Seleção, Botão de Opções** ou **Listas**. Como exemplo, utilizaremos o botão radio.
- 6 - Em seguida, inclua um botão Enviar e um outro botão Apagar. No botão apagar, coloque a **Ação** → *Redefinir Formulário*.

Os dados do formulário serão enviados por e-mail e esse recurso não funciona em alguns programas de email. Clique na linha tracejada em vermelho na área de trabalho. No Inspetor de Propriedades do Formulário, coloque o Method POST. No campo **ação**, digite: mailto:seuemail e em seguida pressione o botão **Mostrar Inspetor de Código** na barra de Status.

Abrirá uma pequena tela com o código-fonte.

Nela, antes de fechar o tag <form> digite: enctype="text/plain". Isso fará com que os dados sejam inseridos dentro do corpo do email. **Exemplo final do tag:** <form method="POST" action="mailto:webmaster@saiclicando.com.br" enctype="text/plain" >

Contatos:

Nome:

Email:

Cidade:

Estado:

Comentários:

Como você ficou sabendo do site?

Site de Busca  Jornal  Amigos

## TRABALHANDO COM MOLDURAS E PLUG-INS

### Molduras

---

A moldura tem a função de dividir a página em partes. Você pode inserir uma moldura e dividir a página em duas partes. Você pode ainda dividir uma das partes em diversas partes.

Quando você usa **Molduras**, você tem o controle de qualquer parte, ou seja, consegue configurar de maneira que naquele determinado local seja carregada uma página específica.

Usando o Dreamweaver, você verá que criar página com frames é muito simples.

### Inserindo Molduras

---

Há basicamente três métodos de inserção de Molduras:

#### A) Através do Mouse:

**1** - vá ao menu **Exibir** → **Auxílios Visuais** → **Bordas da Moldura**.

Isso ativará as bordas da moldura, fazendo com que uma borda seja exibida ao redor de toda a página.

**2** - Coloque o ponteiro do mouse sobre esta borda.

**3** - Quando o ponteiro mudar de ícone, pressione o botão esquerdo do mouse e arraste a borda para a posição que quiser.

#### B) Usando o menu principal:

**1** - Vá ao menu **Inserir** → **Molduras**.

Escolha uma das opções disponíveis. As opções são as mesmas vistas a seguir na paleta de objetos.

#### C) Através da Paleta de Objetos:

**1** - troque os objetos para o tipo **Molduras**. Serão exibidas oito opções de Molduras.

**2** - Clique na opção escolhida para efetuar a inserção. Repare que o próprio ícone reproduz o layout da moldura, facilitando a identificação.



 - **Esquerda**: insere uma moldura à esquerda, em sentido vertical, dividindo o documento em duas colunas, sendo a coluna da esquerda mais estreita.

 - **Direita**: insere uma moldura à direita, dividindo o documento em duas colunas, sendo a coluna da direita mais estreita.

 - **Topo**: insere uma moldura no topo, em sentido horizontal, dividindo o documento em duas linhas, sendo o topo mais estreito.

 - **Base**: insere uma moldura na base, em sentido horizontal, dividindo o documento em duas linhas, sendo a base mais estreita.

 - **Esquerda e Topo**: insere duas molduras no documento: uma moldura do tipo **Esquerda** e outro do tipo **Topo**. O resultado é a divisão do documento em 4 áreas.

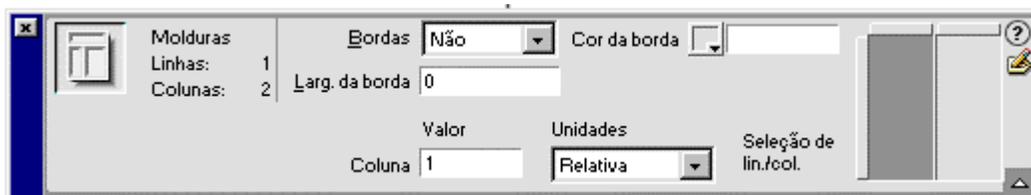
 - **Esquerda Topo**: insere duas molduras no documento em sequência: uma esquerda e na coluna da direita há a inserção de uma moldura topo. O resultado é a divisão da página em 3 áreas.

 - **Direita Topo**: insere duas molduras no documento em sequência: uma Topo e na parte de baixo há a inserção de um moldura esquerda. O resultado é o documento dividido em 3 áreas.

 - **Divisão**: insere duas molduras, um em sentido vertical e outro na horizontal. O resultado é a divisão do documento em 4 áreas iguais.

## Propriedades

Após inserir uma moldura, clique nas suas bordas para que o Inspetor de Propriedades passe a exibir as propriedades do **Conjunto de Molduras**:



- **Bordas**: especifica se o frame exibirá ou não as bordas.

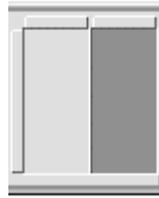
- Padrão: exibe bordas.
- Sim: exibe bordas.
- Não: não exibe bordas.

- **Largura da Borda**: especifica a largura da borda. Se não quiser borda, além de especificar “No” no item acima, digite o número 0.

- **Cor da Borda:** especifica a cor da borda. Basta digitar o código da cor ou efetuar a seleção da tonalidade na paleta de cores.

- **Colunas ou Linhas:** conforme o tipo de moldura criada, é exibido o tamanho da coluna ou linha. Esse tamanho (largura ou altura) do frame é um valor expresso em pixels, porcentagem ou valor relativo. Uma outra maneira de especificar o tamanho do frame é arrastar a sua borda com o mouse.

No lado esquerdo do Inspetor de Propriedades temos a definição do frame em número de linhas e colunas. No lado direito do Inspetor, o layout do frame é reproduzido.



Layout da Moldura

Como uma moldura cria uma divisão no documento, é necessário configurar cada parte da moldura. Para saber qual a parte que está sendo trabalhada, a região é exibida em um tom cinza escuro no Layout da moldura. Para configurar a outra parte, basta clicar na região cinza clara.

Quando criamos uma moldura, estaremos criando uma página em branco de junção. Cabe a este documento juntar as páginas que compõe o layout da moldura. Por exemplo, suponha que uma moldura do tipo **esquerda** tenha sido criado.

Na realidade, serão necessários 3 arquivos: a página que abrirá na coluna da esquerda, a página que será aberta na coluna da direita e a página de junção. O que será chamado pelo navegador é justamente a terceira página que unirá as outras duas.

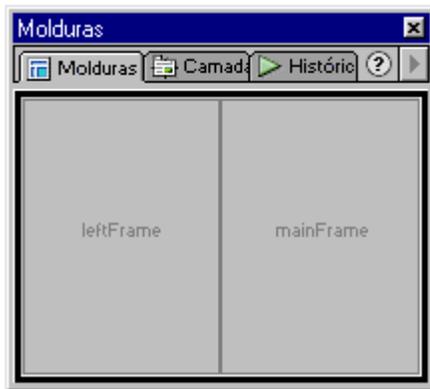
Essa página de junção é denominada **Conjunto de Molduras**.

Quando trabalhamos com molduras no Dremweaver podemos editar cada uma das páginas exatamente na posição em que elas se localizam.

Isso significa que, uma vez criada a divisão, podemos editar um dos lados normalmente como faríamos com qualquer documento no programa. Basta clicar na área que queremos editar, começar a trabalhar inserindo imagens, textos e demais elementos.

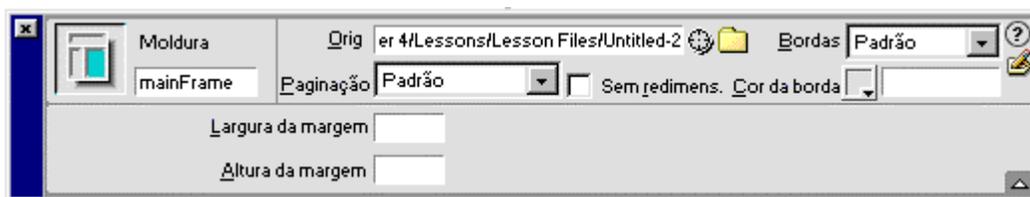
### Janela Molduras

Para finalizar a configuração da moldura, abra a janela Moldura através do menu **Janela → Molduras** ou pressione simultaneamente as teclas **SHIFT+F2**.



A **Janela Molduras** exibe o layout da moldura indicando os nomes de cada divisão.

**1** - Clique em um dos quadros e configure o Inspetor de Propriedades. Você precisará repetir este procedimento para cada divisão (quadro) que você criou.



- **Nome da Moldura:** indica o nome da moldura. Esse nome é fundamental para a identificação por parte do navegador de uma área, fazendo com que um link seja aberto e exibido no local exato que se quer.

- **Origem:** página que será aberta nessa moldura. Se você ainda não tiver salvo a página, o link mostrado será algo do tipo:  
[file:///C:/Site\\_Dreamweaver/Untitled-1](file:///C:/Site_Dreamweaver/Untitled-1). Após o documento ser salvo, é mostrado o caminho correto.

- **Paginação:** especifica se quer barras de rolagens.

- Padrão: barras de rolagens são exibidas quando precisar, ou seja, quando o conteúdo da página for maior do que o espaço do frame.

- Sim: exhibe barras de rolagens.

- Não: as barras de rolagens não são exibidas, mesmo se o conteúdo da página for maior que o espaço do frame, nesse caso, a página aparece com o conteúdo "cortado".

- Automática: exhibe barras de rolagens quando necessário.

- **Bordas:** configura as bordas da moldura.

- **Sem redimensionamento:** especifica se quer que o frame possa ser redimensionado pelo usuário ou não. Caso não queira, marque esta opção. Útil

quando há a criação de um layout, onde imagens de frames diferentes precisam se encaixar.

- **Cor da Borda:** especifica a cor da borda.

- **Largura da Margem:** especifica a largura da margem dentro de um frame. Se não quiser margem, digite o valor 0.

- **Altura da Margem:** especifica a altura da margem dentro do frame. Se não quiser margem, digite o valor 0.

Para excluir uma moldura que já foi inserido, basta ir com o ponteiro do mouse sobre a sua borda. Ao mudar o ícone do ponteiro, arraste a borda para fora da tela. Automaticamente aquele frame é apagado.

### Salvando e Controlando Molduras

Para salvar, você precisará salvar todas as páginas.

1 - Basta clicar dentro da página, por exemplo, da página do lado esquerdo.

2 - Ir no menu **Arquivo** → **Salvar** e digitar esquerda.htm.

Para salvar a página da direita

1 - Basta clicar nela, ir em **Arquivo** → **Salvar** e digitar o nome da página.

Para salvar a página que junta as duas páginas, o **Conjunto de Molduras**

1 - Vá em **Arquivo** → **Salvar Conjunto de Molduras** e digite o nome dele (exemplo: index.htm).

Lembre-se que você deverá abrir o arquivo index.htm (o conjunto de molduras) para poder visualizar as outras 2 páginas.

**Tome cuidado com a utilização das molduras mais complicadas, porque poderá haver dois conjuntos de molduras a serem salvos.**

Você deve salvar apenas um conjunto de molduras para todos os tipos de molduras exceto para os seguintes (para facilitar, observe sempre a janela molduras):

Suponha que você tenha criado uma moldura do tipo **Esquerda**, onde o menu de navegação fique no lado esquerdo e o conteúdo das diversas seções do site sejam mostrados na coluna da direita. Para que isso ocorra é necessário criar um controle.

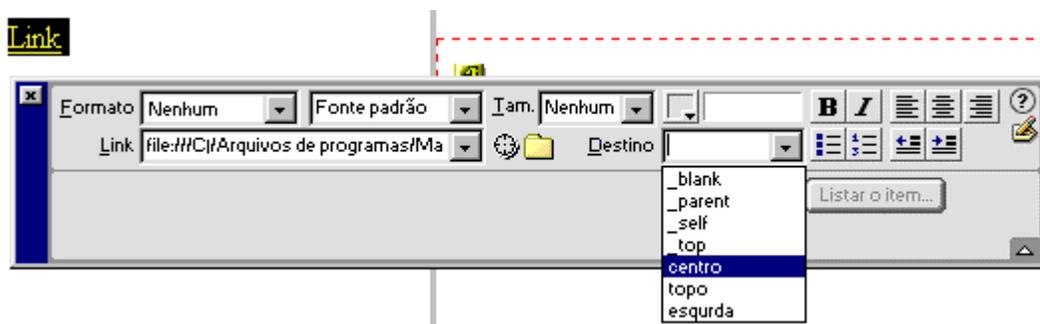
1 - Com a **Janela Molduras** aberta, clique no quadro que você quer. Para exemplificar, o quadro da esquerda.

2 - No Inspetor de Propriedades, digite em **Nome da Moldura**, nesse caso, colocamos **esq**.

3 - Em seguida, clique na outra moldura da **Janela Molduras** e no Inspetor de Propriedades dê o nome para a moldura da direita, por exemplo: **dir**.

Quando estamos editando um documento e criamos um link, no **Inspetor de Propriedades** aparece o item **Destino**. Nele você deverá especificar qual é o alvo ou destino onde quer que o link seja aberto.

1 - Como exemplo, poderíamos criar um link para uma outra página. Em **link** digitaríamos **pagina2.htm** e em **destino** digitaríamos ou selecionaríamos o ítem **dir**. Assim, a **pagina2.htm** seria aberta no frame da direita.



**Inspetor de Propriedades** exibindo os diversos **Destinos**.

Existem **destinos** pré-definidos que são:

- **\_blank**: abre o documento em uma nova janela.
- **\_top**: abre o documento na mesma janela retirando todos as molduras e conjunto de molduras.
- **\_parent**: abre o documento retirando apenas o conjunto de **conjunto de molduras** que o link está. Essa opção só “funciona” no caso de haver vários conjuntos de **conjunto de molduras**.
- **\_self**: abre o documento na mesma moldura que o link está.

Além desses **destinos**, você pode usar qualquer nome que quiser, desde que tenha configurado o item **Nome da Moldura**.

**Dica:** Ao adicionar uma moldura, é possível a qualquer hora alterar o tamanho dele, arrastando as suas bordas para a posição que quiser. Não necessariamente devemos utilizar os valores usados pelo Dreamweaver no momento da criação das molduras.

## Exercício

---

- 1 - Abra o gerenciador de sites do Dreamweaver. Retornaremos ao site sobre o software.
- 2 - Crie uma nova página chamada **index3.htm**.
- 3 - Clique 2X para editá-la.
- 4 - Na nova janela de edição que se abrir, aperte **CRTL+J** e configure as propriedades da página como temos feito normalmente.
- 5 - Aplique a moldura do tipo **esquerda**.
- 6 - Vá ao menu **Salve Conjunto de molduras** e salve como **index2.htm**.

Automaticamente, o arquivo **index3.htm** será incorporado na parte principal da moldura que é a coluna da direita.

- 7 - Clique na parte da esquerda na área de trabalho e vá ao menu **Arquivo** → **Abrir na moldura** e escolha a página **menu.htm**.

Caso o arquivo index3.htm não seja incorporado, faça o mesmo procedimento anterior, porém inserindo na coluna da direita.

### Configurando o Conjunto de Molduras

- 1 - Clique na borda da moldura na área de trabalho. O Inspetor de Propriedades exibirá as propriedades:



Inspetor de Propriedades do Conjunto de molduras (página index2.htm)

Se você não quiser borda, deixe **Não** no item Bordas. Em **Colunas** digite o valor da coluna. Caso, o menu não apareça totalmente, arraste a borda com o ponteiro do mouse, que o item Colunas será ajustado automaticamente.

### Criando o controle:

- 1 - Abra a janela molduras e clique na coluna da esquerda.
- 2 - No inspetor de propriedades digite no campo **Nome da Moldura:** **esquerda**.
- 3 - Clique na coluna da direita na janela molduras e no Inspetor de propriedades digite em **Nome da Moldura:** **direita**.

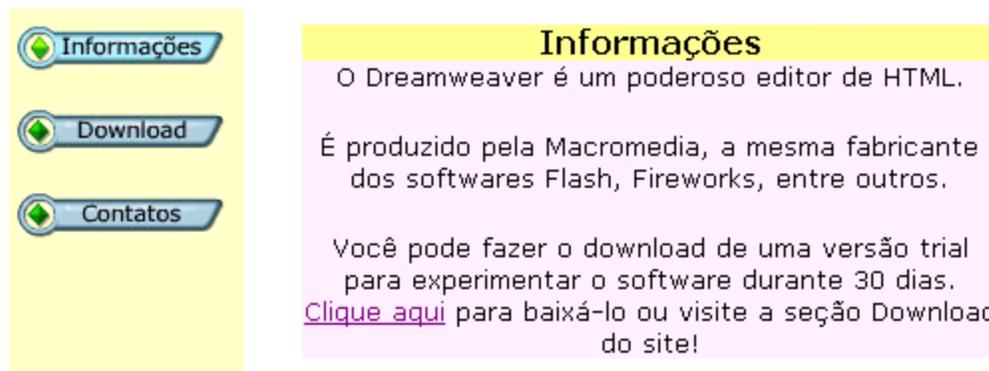


Agora, podemos trabalhar nas páginas menu.htm e index3.htm normalmente dentro da moldura.

### Vamos acertar os botões do menu para que os links sejam abertos no local que queremos.

- 1 - Clique 1X no botão Informações. No Inspetor de Propriedades clique no botão Editar. Aquela janela de configurações do **Botão Flash** é aberta.
- 2 - No ítem **Destino** selecione a opção “direita”. Clique em **Aplicar** e **Ok**. Faça o mesmo procedimento para os outros botões.

A seguir, aperte F12 para ter um Preview da página e teste os botões!



Visualização da página index2.htm, contendo a moldura esquerda. Na coluna da esquerda é mostrada a página menu.htm e na coluna à direita, a página index3.htm

## PLUG-INS

Um navegador atualmente possui inúmeros plug-ins instalados. Esses plug-ins são pequenos aplicativos que rodam associados ao navegador, tornando possível a visualização de diversos efeitos e arquivos incorporados ao HTML.

### Flash

---

Clique no ícone **Inserir Flash**  presente na Paleta de Objetos Comuns.

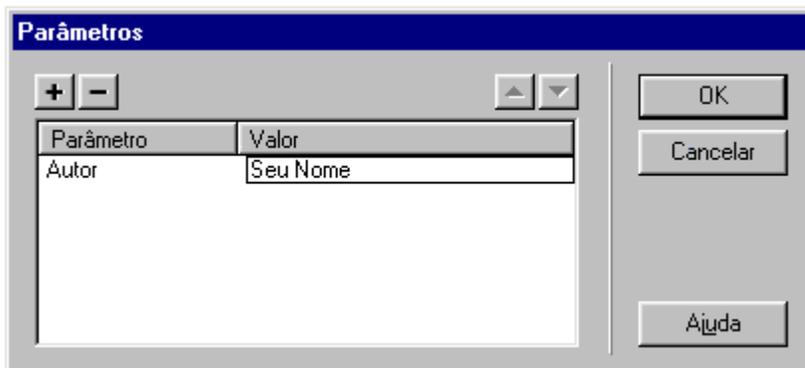
Abrirá a janela para você selecionar o arquivo .swf. Após selecionar em seu HD, aperte o botão **Selecionar**. No Inspetor de Propriedades você deve configurar as seguintes características do seu filme flash.



Inspetor de Propriedades de um arquivo Flash (.swf).

- **Nome do Flash:** identifica um nome para o flash.
- **L e U:** especifica a largura e altura do filme. Após inserir o flash, ele automaticamente preenche esses valores. Altere se quiser redimensionar o arquivo.
- **Arquivo:** caminho do arquivo swf.
- **Alinhamento:** define o alinhamento do filme. Os parâmetros são os mesmos exibidos para o alinhamento de imagens.
- **Fundo:** especifica a cor de fundo do filme.
- **ID:** define o parâmetro Ident. Usado em controles ActiveX e para passar informações. Se você estiver apenas inserindo seu filme, deixe esta opção em branco.
- **Espaço V e Espaço H:** especifica o espaço em pixels ao redor do filme.
- **Qualidade:** especifica a qualidade do Filme Flash. Nessa qualidade leva-se em conta os recursos do sistema que está executando o arquivo, dando preferência para a execução da animação ou para a qualidade (visibilidade) do mesmo.

- Baixa: qualidade baixa de exibição do arquivo.
- Baixa Auto: qualidade baixa de exibição do arquivo, porém quando possível, melhora a sua visibilidade.
- Alta Auto: qualidade alta, porém, pode haver perda na exibição da animação se for preciso.
- Alta: qualidade alta para exibição do arquivo, este é o valor padrão.
  
- **Escala:** define a escala do filme.
  - Padrão: toda a animação é visível dentro da área especificada, mantendo proporcionalmente seu tamanho, não ocorrendo distorções. Podem aparecer bordas.
  - Sem Borda: toda a animação é visível, mantendo a proporção, não ocorrendo distorções. Não aparecem bordas.
  - Ajuste Exato: toda a animação é visível na área especificada, porém, podem ocorrer distorções.
  
- **Loop:** especifica se a animação deverá estar em loop. Se quiser que a sua execução ocorra repetidamente deixe esse item marcado.
  
- **Exec. Automática:** define a execução da animação. Ao marcar esta opção, assim que a animação for carregada ela, automaticamente, começa a ser executada.
  
- **Parâmetros:** especifica parâmetros a serem passados com o filme. Entre eles você pode indicar, por exemplo, o autor (**Parâmetro**) e seu nome (em **Valor**). A inserção de parâmetros é semelhante à inserção de itens de uma lista de valores.



- **Redefinir Tamanho:** este botão deixa o filme no tamanho que ele foi criado. Caso você tenha redimensionado na área de trabalho do Dreamweaver, basta clicar neste botão para retornar ao tamanho original.
  
- **Executar:** este botão executa o filme Flash na área de trabalho. Ao acioná-lo, enquanto o filme estiver sendo executado, o botão se transforma em Stop. Útil para o desenvolvedor ver a animação enquanto estiver editando o documento.