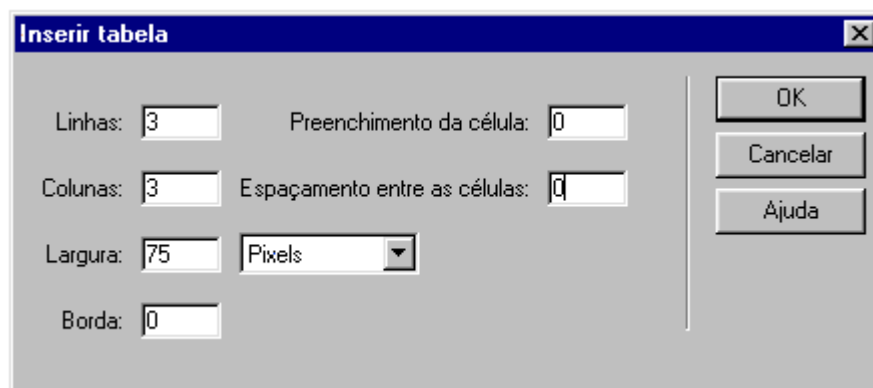


TRABALHANDO COM TABELAS

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).

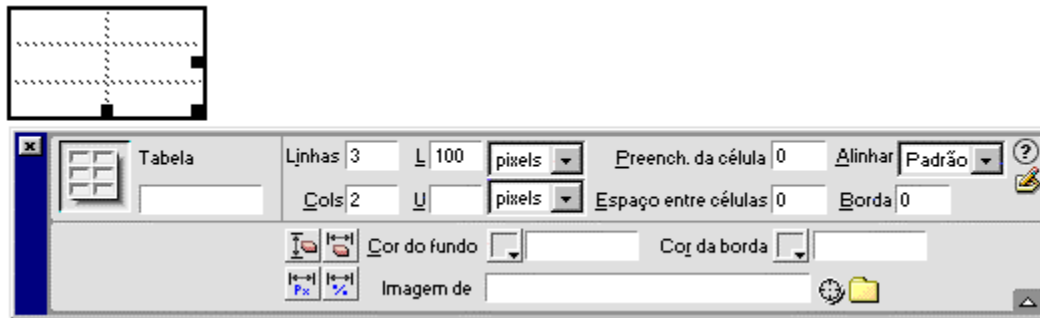


- **Linhas:** define o número total de linhas da tabela.
- **Colunas:** define o número total de colunas da tabela.
- **Preenchimento da Célula:** indica o espaço entre o conteúdo da célula e a sua parede. Para não deixar espaço, digite o valor 0.
- **Espaço entra as células:** indica o espaço entre 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

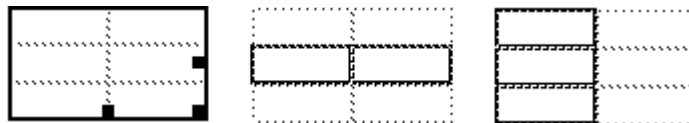
Coloque o ponteiro do mouse sobre a coluna. Quando o ponteiro virar uma seta voltada para baixo, dê um clique e você terá a coluna selecionada.

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.

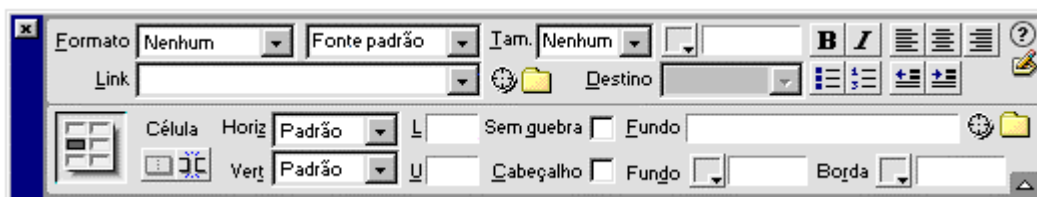
**Para trabalhar com uma célula**

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.

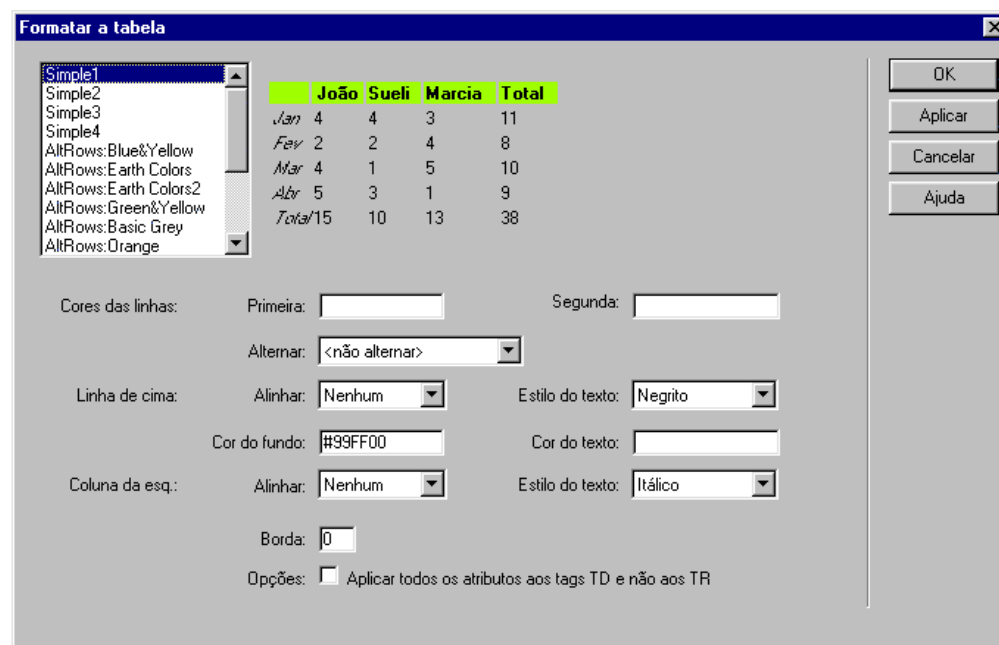
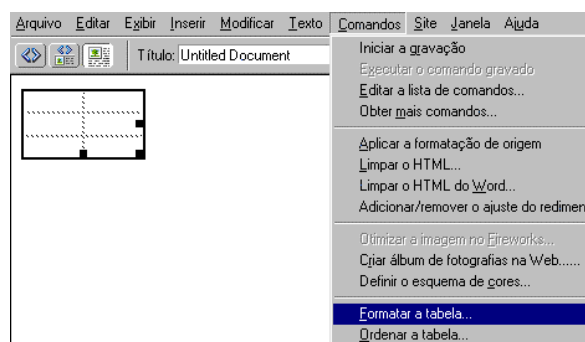
Formatar Tabelas

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

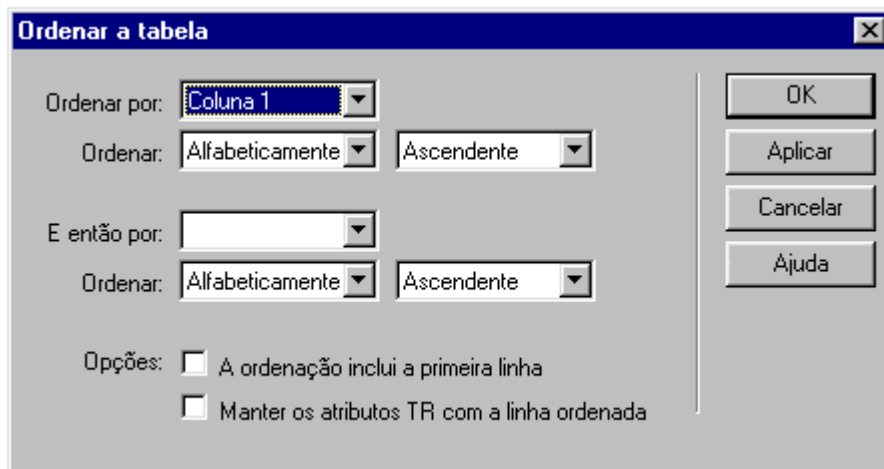
2 - Vá em **Comandos** → **Formatar Tabelas**

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. Clique aqui para baixá-lo ou visite a seção Download do site! | |

(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.

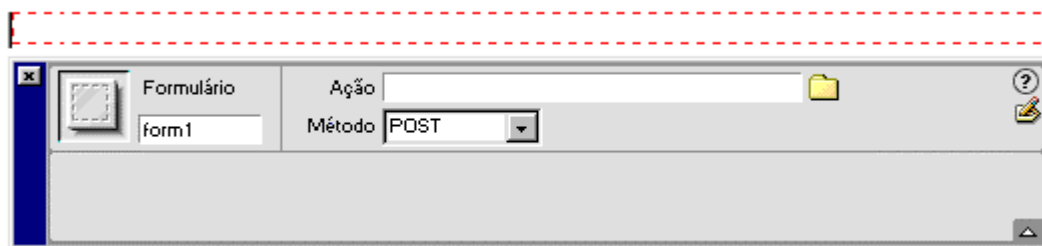
Menu de Listas → insere um menu com várias listas, tipo pop-up.

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.

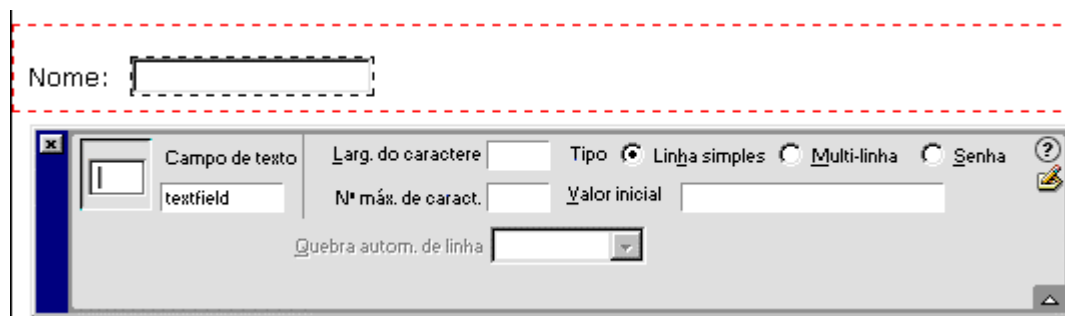
Inserindo Campo de Texto

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.

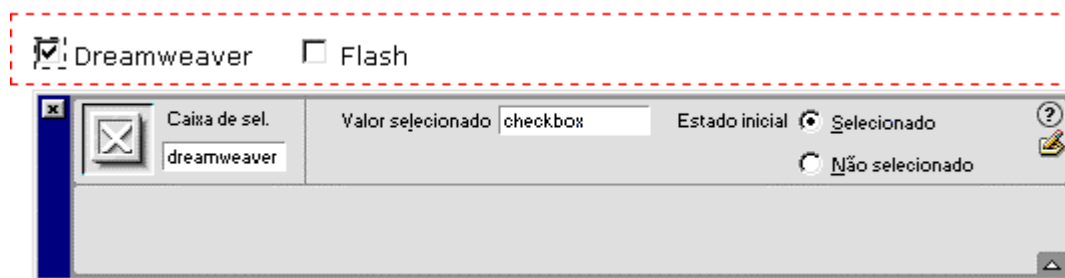
O processo de inserção dos outros elementos sempre será o mesmo.

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 inseri-lo configure o Inspetor de Propriedades.



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

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

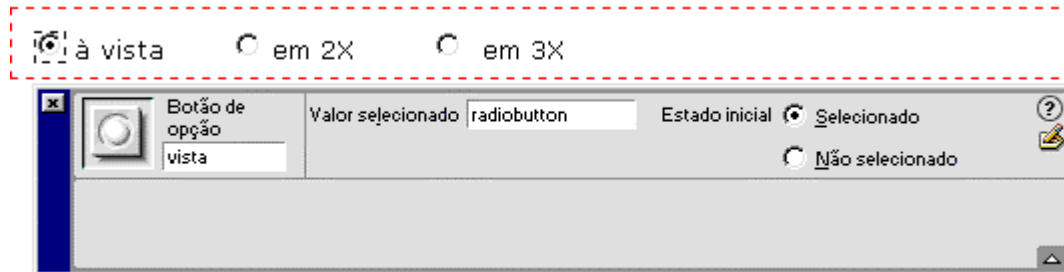
- **Valor Selecionado:** especifica o nome da caixa de seleção quando ela for marcada pelo usuário. Útil para sabermos qual foi a caixa marcada no formulário, no caso de haver várias caixas diferentes.

- **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:

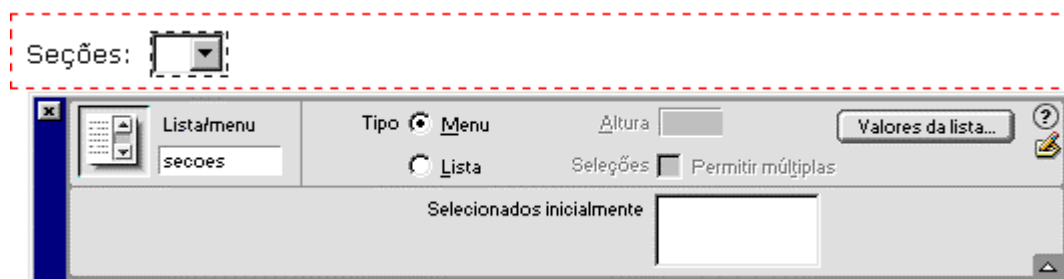


- **Nome do Botão de Opção:** especifica o nome do botão. Este nome necessariamente precisa ser igual em todos os botões radio do grupo.
- **Valor Selecionado:** identifica um nome para o Botão de Opção para saber qual é que está selecionado.
- **Estado Inicial:** verifica se o botão estará marcado ou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

Inserindo Menu/Listas

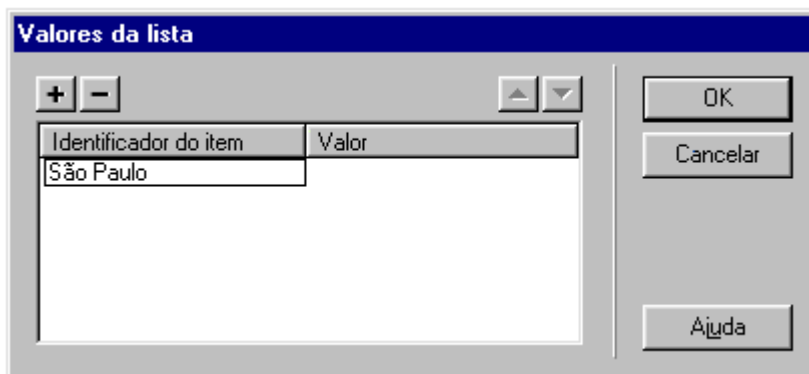
A lista de seleção serve para mostrar diversas opções e fazer com que o usuário selecione um ou vários ao mesmo tempo. Com esse elemento é comum a construção de menus de acesso rápido em páginas.

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.

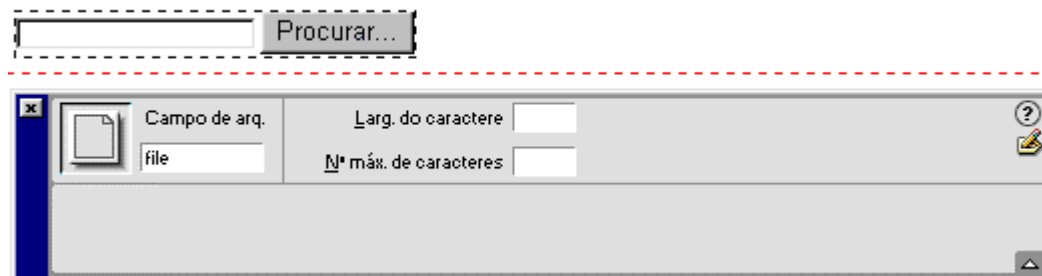
O conteúdo do campo **Valor** será inserido no formulário quando ele for enviado, portanto é útil para sabermos qual o item da lista foi selecionado.

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

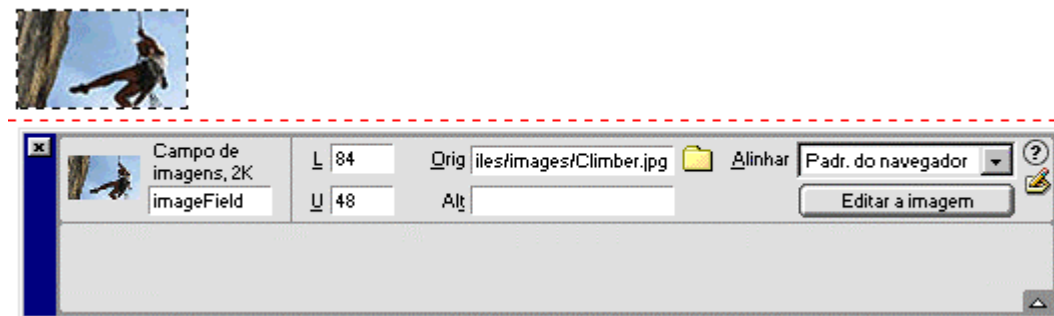
Esse elemento permite a inserção de um campo de pesquisa para que o usuário busque um arquivo dentro do seu HD para enviá-lo anexado ao formulário. As propriedades:



- **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@esusite.com.Br



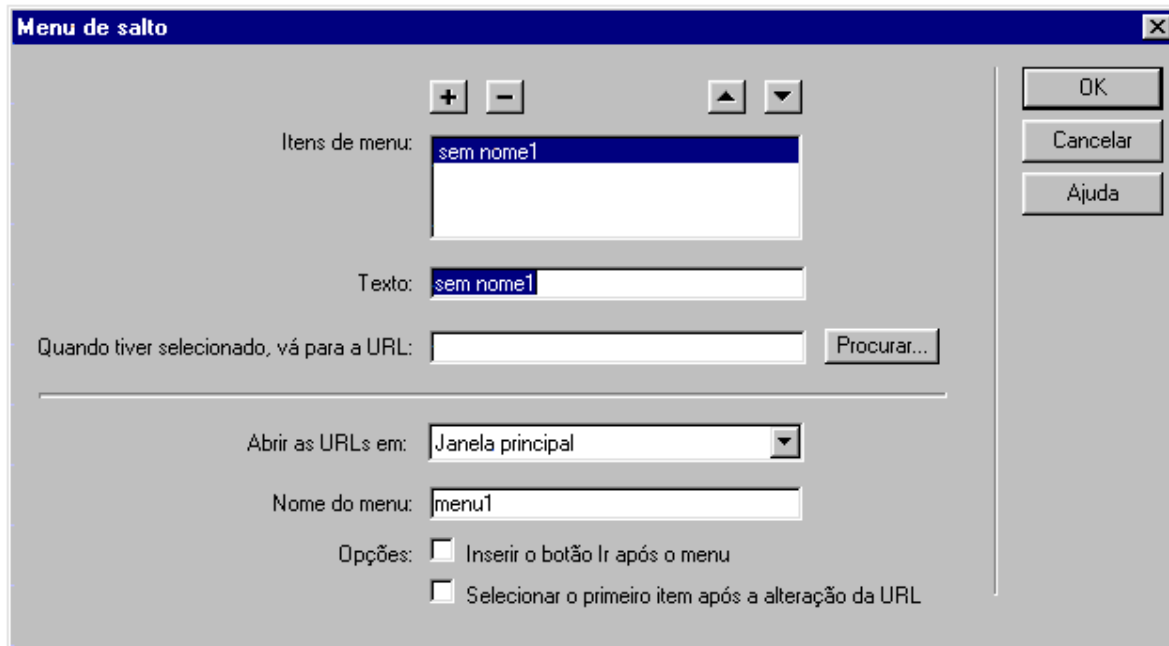
Inserindo Menu de Salto

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.



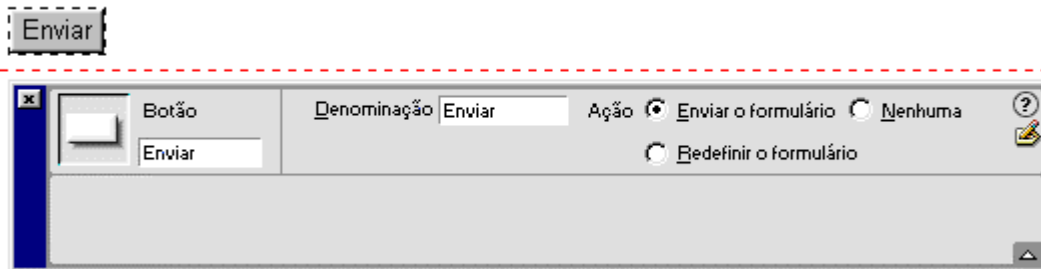
- **Abrir URLs em:** especifica a janela que abrirá o URL. Deixando a opção como “Janela Principal”, o URL será aberto na janela principal do navegador.
- **Nome do Menu:** especifica um nome para o menu. Útil para se usar em scripts.
- **Opções:** apresenta duas opções:
 - Inserir o botão Ir após o 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.

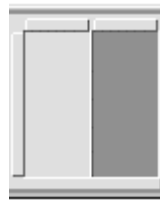
-

- **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.

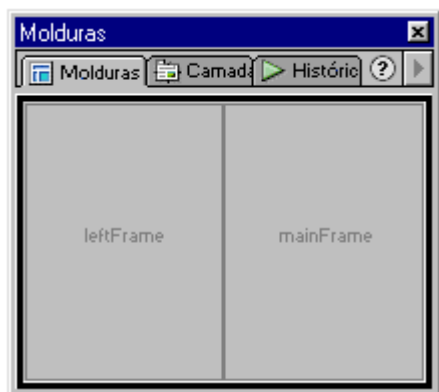
Essa página de junção é denominada **Conjunto de Molduras**.

Quando trabalhamos com molduras no Dreamweaver 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.

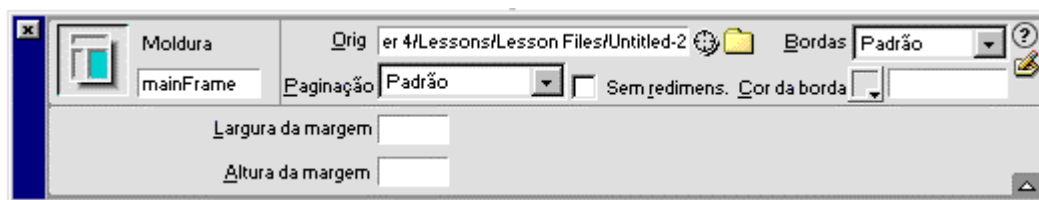
Janela Molduras

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. 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: exibe 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: exibe 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.

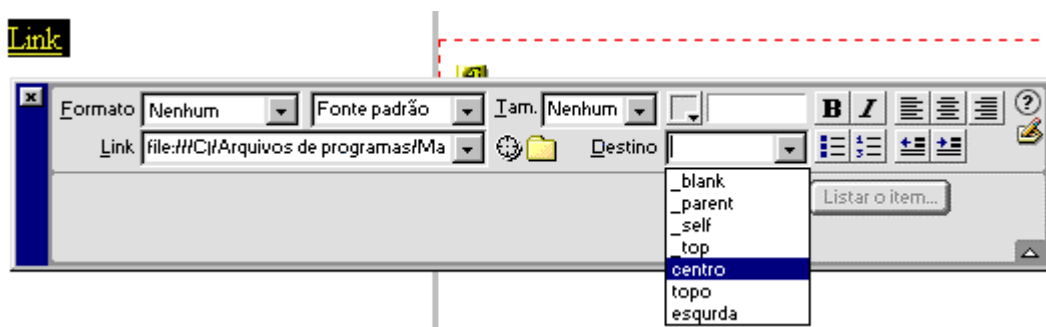
- 1 - Com a **Janela Molduras** aberta, clique no quadro que você quer. Para exemplificar, o quadro da esquerda.

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** digitariamos **pagina2.htm** e em **destino** digitariamos ou selecionariamos o item **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:

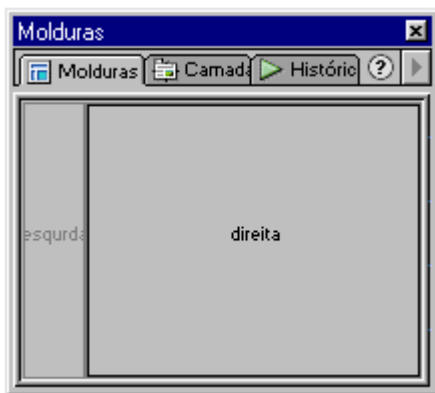


Inspetor de Propriedades do Conjunto de molduras (página index2.htm)

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**.

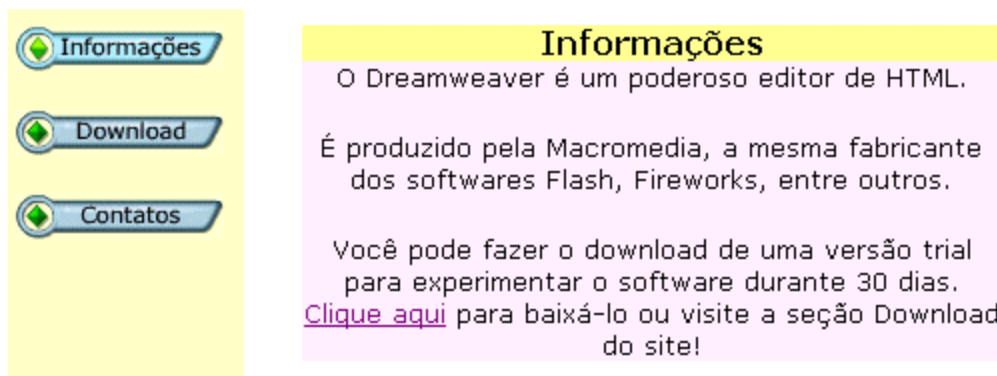


Agora, podemos trabalhar nas páginas menu.htm e index3.htm normalmente dentro da moldura.

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 item **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.

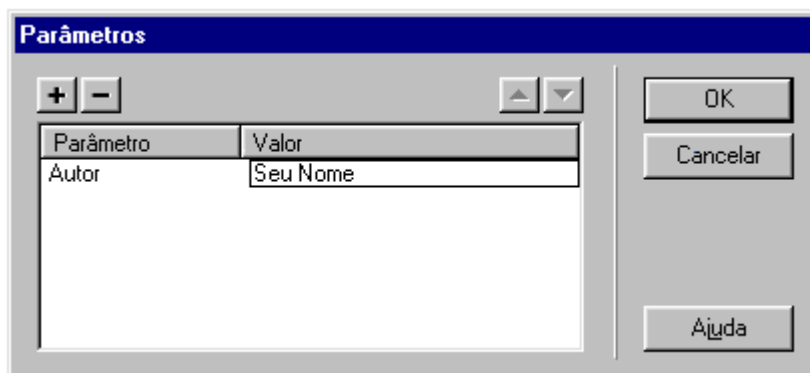
- Baixa: qualidade baixa de exibição do arquivo.
- Baixa Auto: qualidade baixa de exibição do arquivo, porém quando possível, melhora a sua visibilidade.
- Alta Auto: qualidade alta, porém, pode haver perda na exibição da animação se for preciso.
- Alta: qualidade alta para exibição do arquivo, este 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.