

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



Spis treści

Wstęp	11
-------------	----

Projekt 1. Strona internetowa Jade Valley

Część I Fireworks	17
-------------------------	----

Lekcja 1. Przygotowanie grafiki	19
---------------------------------------	----

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

Lekcja 2. Projektowanie interfejsu strony	45
---	----

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

Lekcja 3. Eksportowanie projektu strony	73
---	----

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

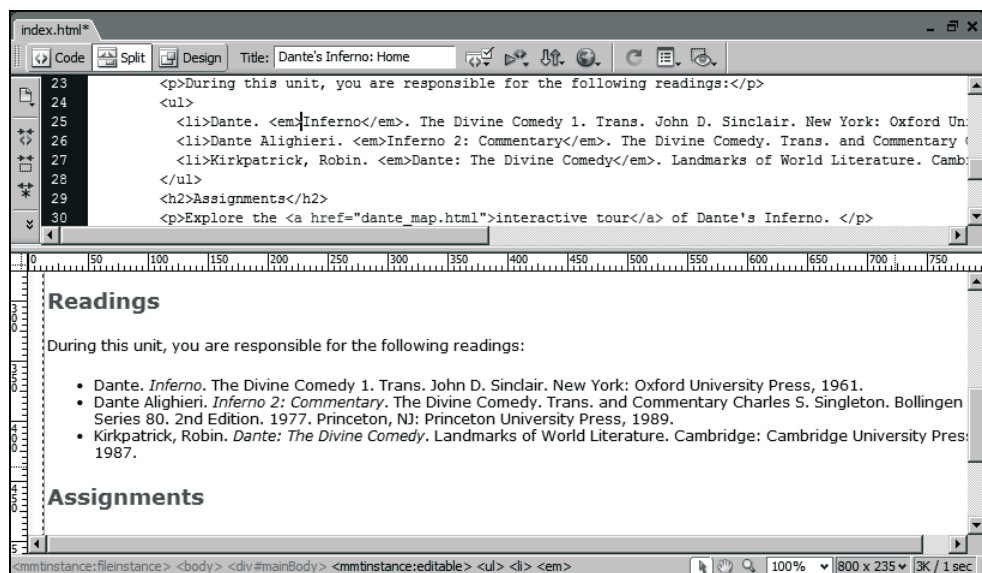
Dodawanie treści w poprzek warstw	197
Importowanie grafiki w formacie mapy bitowej	200
Przygotowywanie drugiego i trzeciego ekranu	201
Praca z biblioteką	204
Kończenie podstawowego układu elementów	205
Dodawanie treści drugiego ekranu	206
Projektowanie grafiki przycisku	208
Dodawanie zawartości trzeciego ekranu	211
Konwertowanie istniejącej grafiki na symbole	214
Czego się nauczyłeś?	217
Lekcja 8. Tworzenie animacji i dodawanie interaktywności	219
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
Lekcja 9. Wideo w filmach Flasha	245
Przygotowywanie filmu	246
Konwersja wideo do formatu FLV	248
Publikowanie wideo we Flashu	256
Czego się nauczyłeś?	259
 Projekt 2. Wykład o Dantem 	
Część IV Dreamweaver i Flash	261
Lekcja 10. Przygotowywanie witryny Dante	263
Definiowanie witryny Dante	265
Tworzenie stron zastępczych	267
Formatowanie strony głównej	270
Czego się nauczyłeś?	277
Lekcja 11. Nieliniowa interakcja z wykorzystaniem technologii Flash	279
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
Lekcja 12. Interakcje z wykorzystaniem techniki przeciągnij i upuść	311
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
Część V Dreamweaver i ColdFusion	337
Lekcja 13. Witryny z danymi dynamicznymi	339
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
Lekcja 14. Tworzenie połączeń ze źródłami danych	369
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
Część VI Flash i ColdFusion	395
Lekcja 15. Quiz oparty na komponentach Flasha	397
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
Lekcja 16. Flash, ColdFusion i baza danych	431
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
Lekcja 17. Decentralizacja z Contribute	449
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
Skorowidz	465

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 wstawiś 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*.

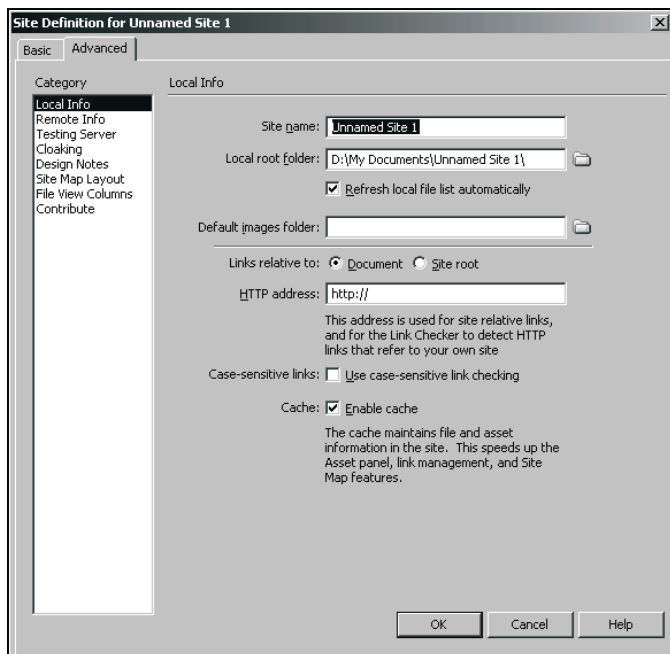
Możesz umieścić ten katalog na pulpicie w katalogu *Documents* bądź *Sites* (Mac OS), *Moje Dokumenty* (Windows) lub gdziekolwiek indziej, pod warunkiem że będziesz pamiętać gdzie.

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



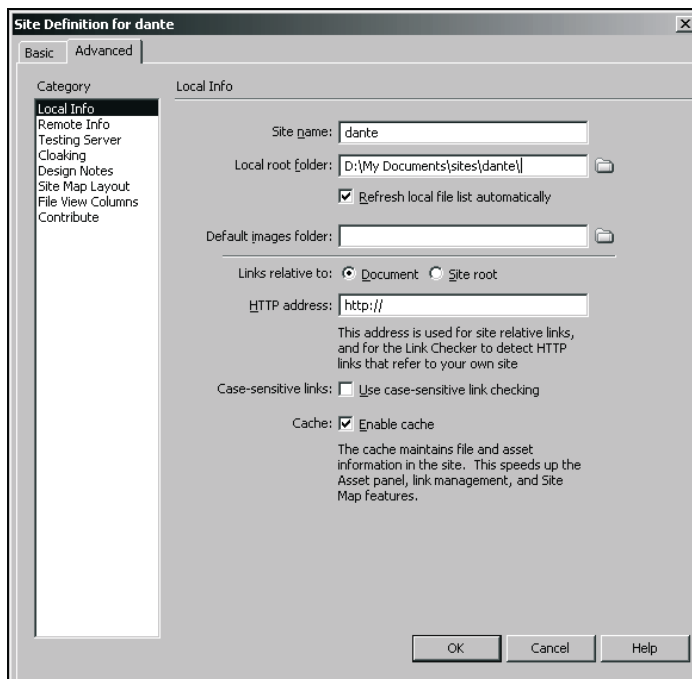
Zostanie otwarte okno dialogowe *Site Definition*.

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

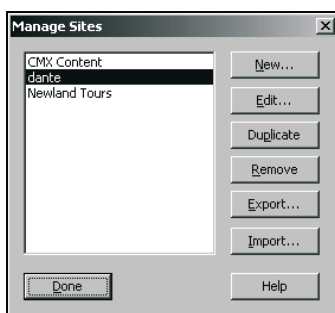


3. W kategorii *Local Info* wpisz *dante* jako nazwę witryny. W polu *Local root folder* wskaż katalog *dante*, który właśnie skopiowałeś na twardy dysk.

Możesz zostawić domyślne wartości pozostałych opcji.



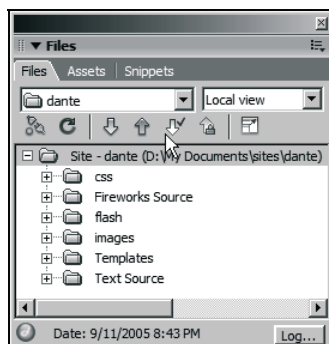
4. Kliknij *OK*, aby zakończyć definiowanie witryny. W oknie dialogowym *Manage Sites* kliknij *Done*.



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*.

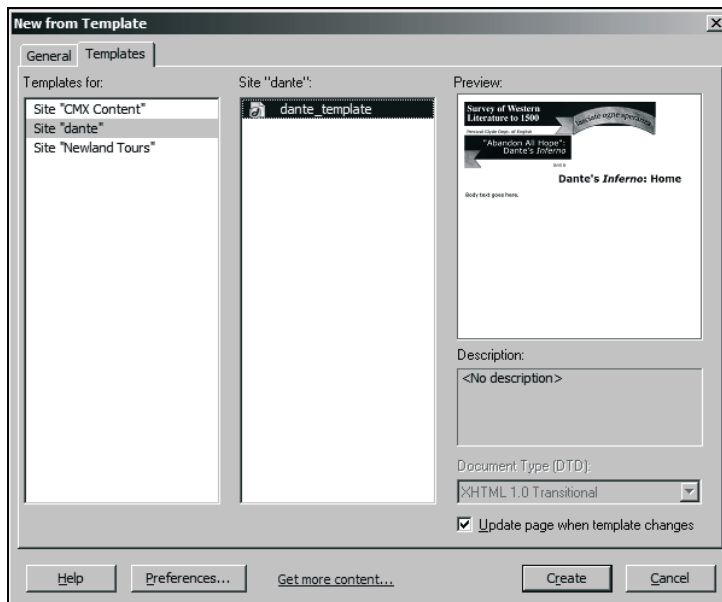
Gdy skończysz, pojawi się strona z dwoma edytowalnymi obszarami. Jeden obszar jest przeznaczony na nagłówek strony, który domyślnie jest ustawiony na *Home*, zaś drugi — na główną zawartość strony.

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

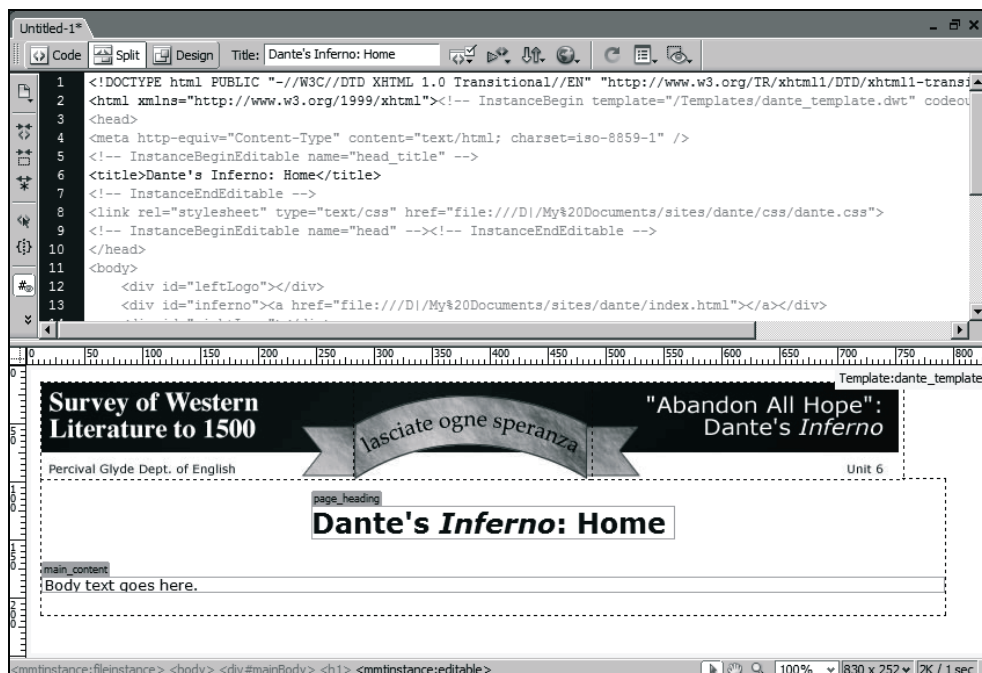
Zalety stosowania szablonów zostały wymienione w lekcji 5., „Tworzenie szablonu strony”.



Uwaga

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.

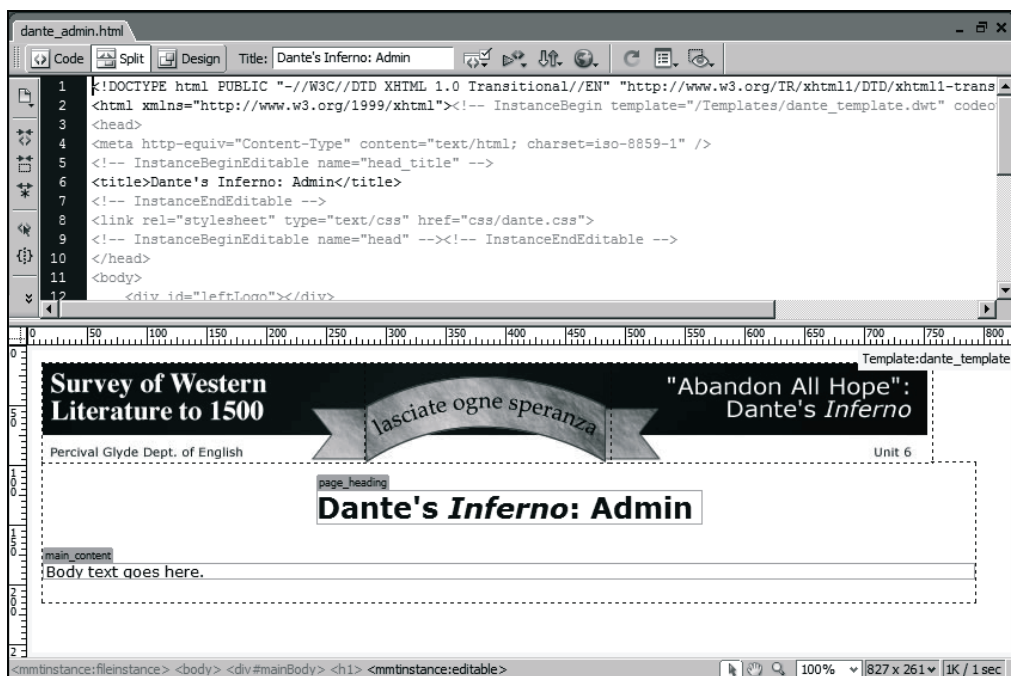
3. Zapisz plik jako `index.html` i zamknij go.

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

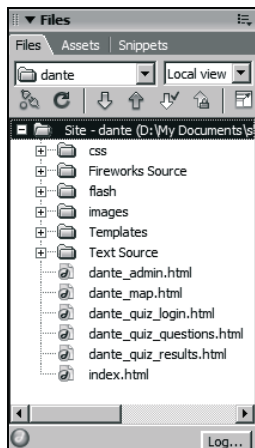
4. Powtórz kroki od 1. do 3., aby utworzyć kolejnych pięć stron. Posłuż się informacjami z poniższej tabeli.

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. Bolling  
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,

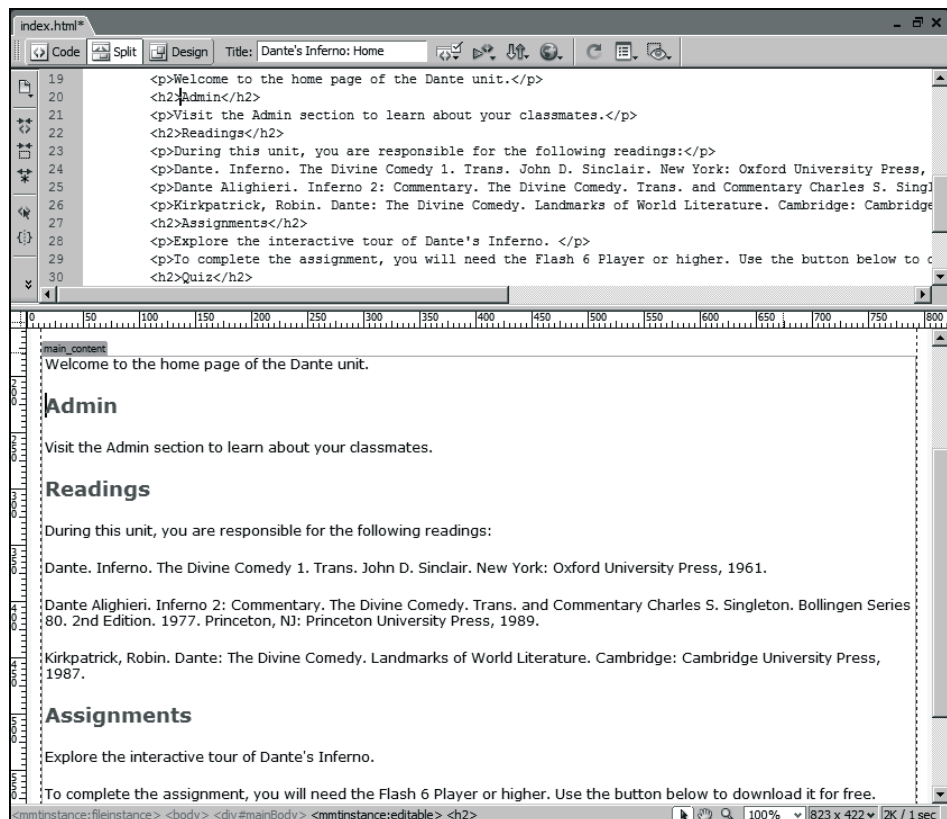
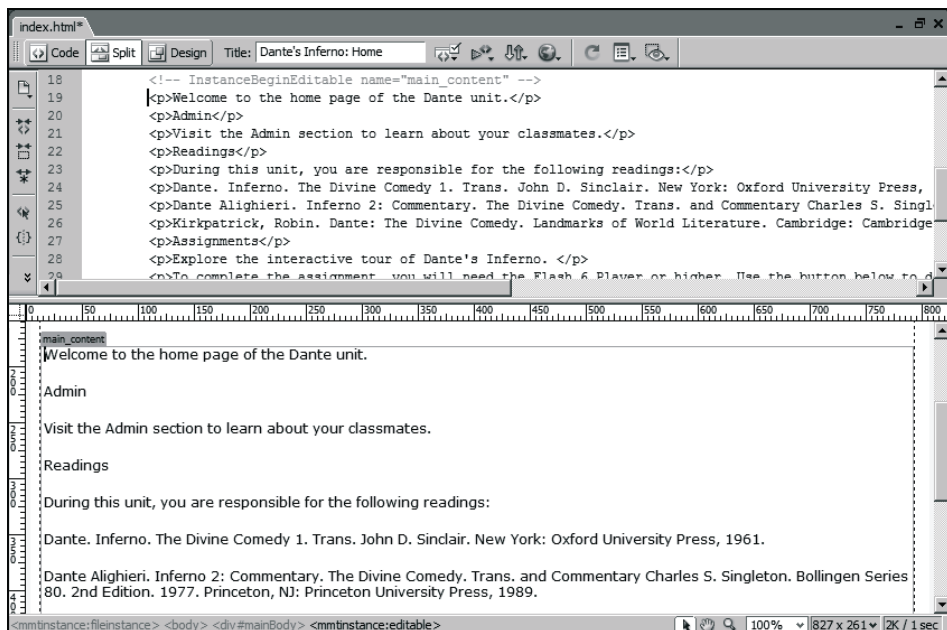
Quiz.

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

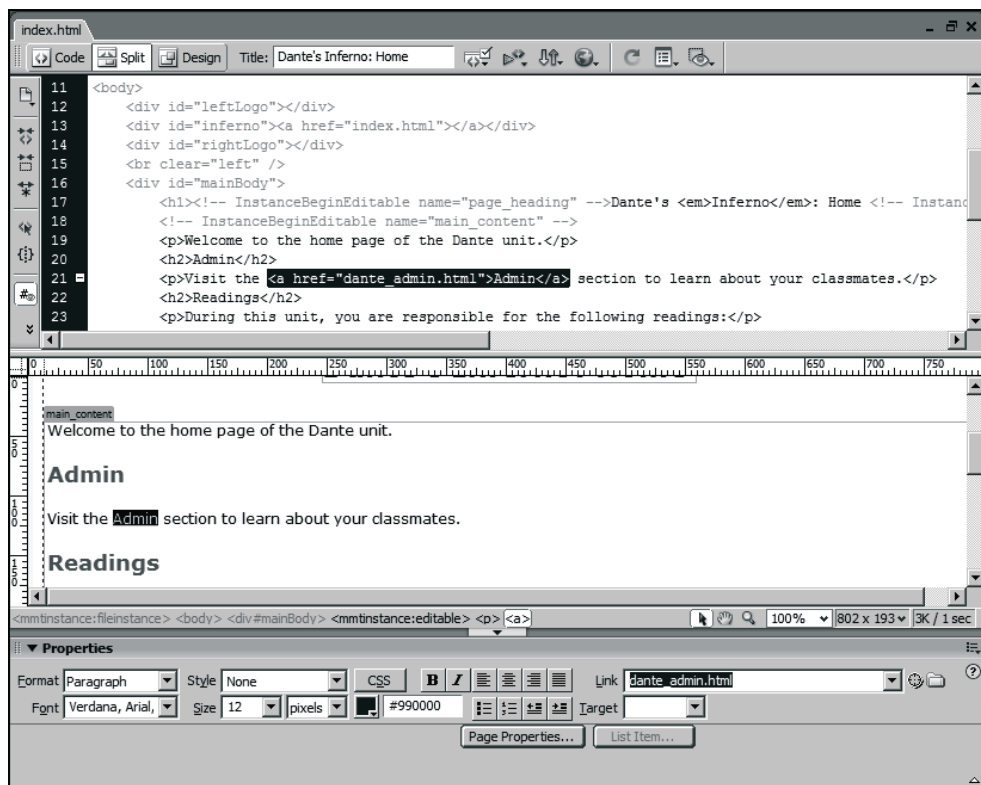
Zastąpiłeś znacznik <p> otaczający każdy z tych akapitów znacznikiem <h2>.

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.

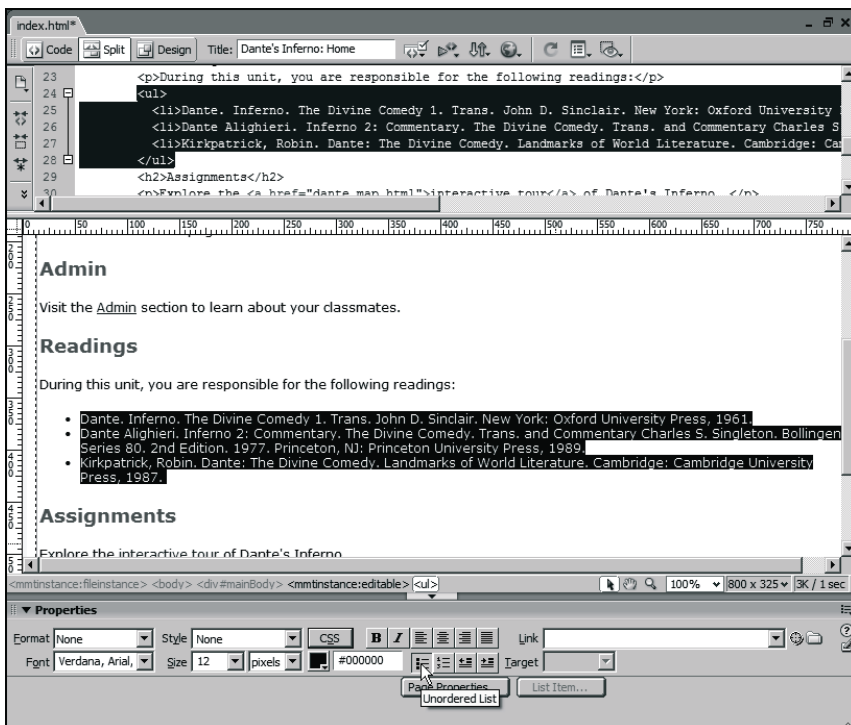
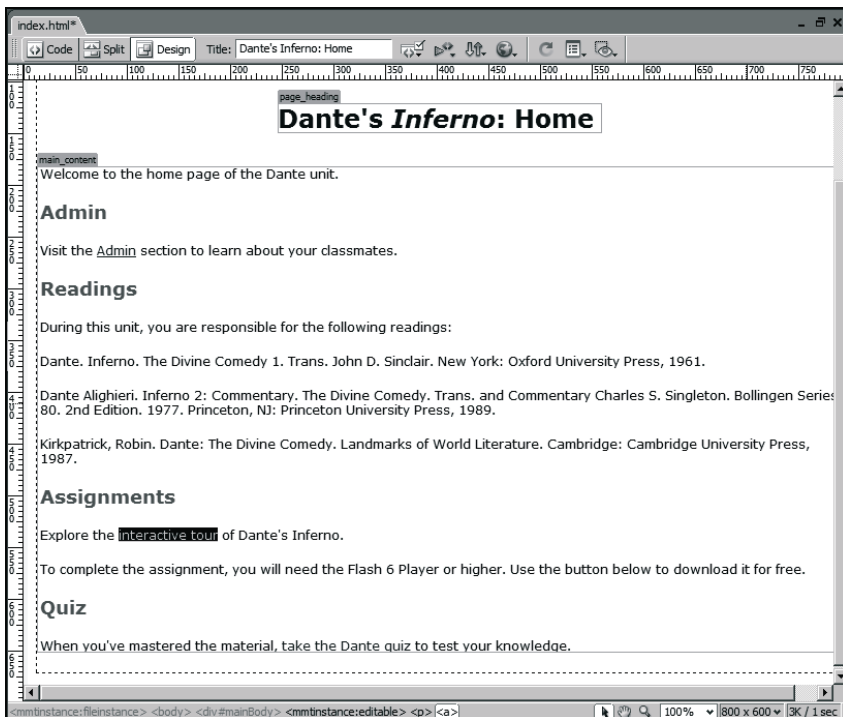
Wciąż jednak należy wprowadzić kilka poprawek.

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*:

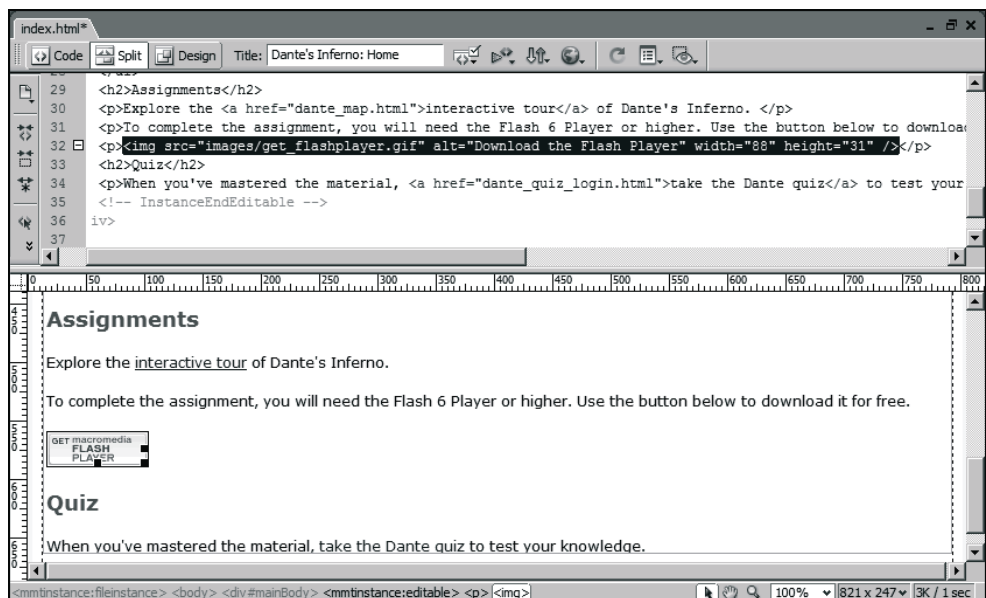
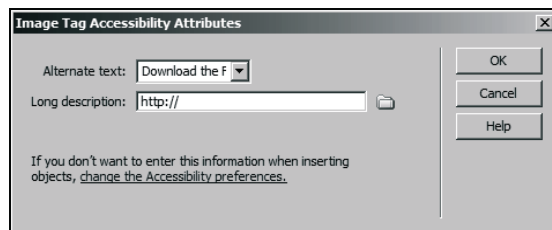
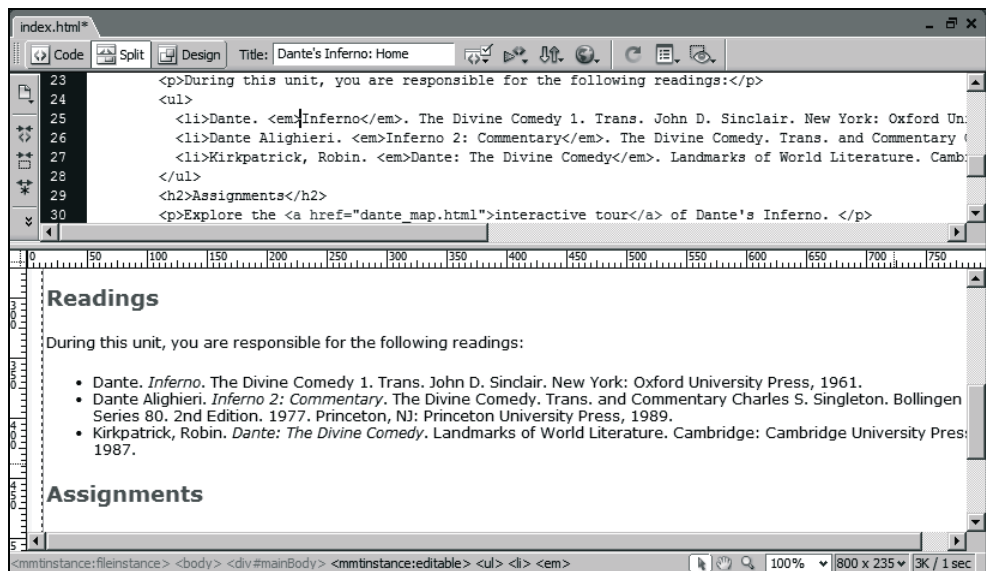
<http://www.macromedia.com/go/getflashplayer>.

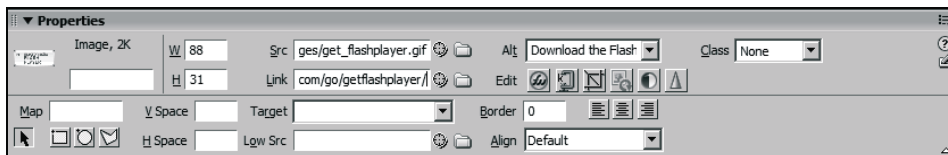
Ponieważ ten odnośnik wskazuje poza witrynę Dante, musisz użyć bezwzględnego URL. Jak wspominałem w lekcji 6., „Tworzenie zawartości strony”, bezwzględne adresy URL muszą być kompletne, tzn. muszą zaczynać się od *http://* i zawierać całą ścieżkę do żadanego pliku lub innego zasobu (patrz rysunek na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