

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

Tworzenie stron WWW. Nieoficjalny podręcznik

Autor: Matthew MacDonald

Tłumaczenie: Wojciech Moch

ISBN: 83-246-0411-1

Tytuł oryginału: [Creating Web Sites: The Missing Manual](#)

Format: B5, stron: 568



Wykorzystaj nieodpłatne narzędzia do tworzenia witryn WWW

- Poznaj języki HTML i XHTML
- Wykorzystaj skrypty do uatrakcyjnienia swojej strony WWW
- Zarejestruj stronę w przeglądarkach i zarabiaj na niej

Trudno dziś wyobrazić sobie internet bez witryn WWW, stanowiących zapewne najczęściej wykorzystywane zasoby globalnej sieci. Pierwsze strony WWW, powstające na przełomie lat 80. i 90., były wręcz ascetyczne. Ostatnie lata przyniosły dynamiczny rozwój technologii umożliwiających tworzenie witryn internetowych. Współczesne strony internetowe to interaktywne aplikacje wzbogacone o elementy multimedialne. Zagadnień, które należy poznać, by stworzyć funkcjonalną i zgodną ze standardami sieciowymi witrynę internetową, jest coraz więcej, a wolnego czasu niestety coraz mniej. Co więc zrobić, jeśli chcemy zbudować stronę WWW, a brakuje nam czasu lub ochoty na poznawanie wszystkich tajemnic tej sztuki?

Odpowiedź brzmi: należy sięgnąć po książkę „Tworzenie stron WWW. Nieoficjalny podręcznik”. Znajdziesz w niej omówienia wszystkich zagadnień związanych z tworzeniem stron internetowych. Nie ma tu zbędnych opisów teoretycznych i niepotrzebnych informacji. Czytając tę książkę, poznasz elementy języków HTML i XHTML oraz nauczysz się odpowiednio je wykorzystywać. Poznasz sposoby wzbogacania strony o animacje Flash i interaktywne formularze oraz dowiesz się, jak zarejestrować stronę w wyszukiwarkach internetowych. Nauczysz się korzystać z języka JavaScript i umieścisz na swojej stronie reklamy kontekstowe Google AdSense.

- Struktura strony WWW
- Anatomia adresów URL
- Wybór i rejestracja domeny internetowej
- Narzędzia do tworzenia witryn WWW
- Stosowanie arkuszy stylów
- Umieszczanie hiperłączy w dokumencie
- Promowanie witryny WWW
- Tworzenie efektów specjalnych za pomocą DHTML
- Budowanie elementów nawigacyjnych
- Dodawanie do strony elementów multimedialnych
- Tworzenie bloga

Przestań być wyłącznie biernym użytkownikiem internetu. Dzięki tej książce możesz zostawić w nim również własny ślad.

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



Spis treści

Nieoficjalna czołówka	7
Wprowadzenie	9
Część I Witamy w sieci WWW	15
Rozdział 1. Przygotować się na sieć	17
Wprowadzenie do WWW	17
Planowanie witryny WWW	23
Składniki witryny WWW	30
Rozdział 2. Tworzenie pierwszej strony	33
Anatomia strony WWW	34
Znacznik HTML	39
Dokument HTML	44
XHTML	58
Rozdział 3. Umieszczanie strony w sieci	63
Jak działa udostępnianie stron WWW	63
Nazwy domen	67
Swoje miejsce w internecie	76
Przenoszenie plików	87
Rozdział 4. Skuteczne narzędzia	93
Wybieranie narzędzia	94
Praca z edytorem HTML	104

Część II Tworzenie lepszych stron WWW	121
Rozdział 5. Tekstowe znaczniki HTML	123
Tekst i sieć WWW	123
Podstawowe znaczniki tekstowe	130
Znaczniki HTML opisujące listy	140
Formatowanie wewnątrzwierszowe	144
Rozdział 6. Arkusze stylów	151
Podstawowy arkusz stylów	152
Czcionki	172
Rozdział 7. Dodawanie grafiki	199
Obrazki w sieci WWW	199
Obrazy i style	211
Techniki używania grafiki	222
Gdzie znaleźć darmową grafikę	225
Rozdział 8. Łączenie stron	229
Znacznik kotwicy	229
Dodawanie zakładek	243
Kiedy psują się dobre łącza	245
Rozdział 9. Narzędzia układu strony: tabele i style	251
Tabele HTML	252
Układanie strony za pomocą stylów	266
Rozdział 10. Ramki	279
Problem z powtarzającą się zawartością stron	279
Podstawy obsługi ramek	282
Tworzenie lepszych stron z ramkami	290
Część III Komunikowanie się z odwiedzającymi stronę	301
Rozdział 11. Przyciągnięcie odwiedzających	303
Plan promocji witryny WWW	303
Przekazywanie informacji	305
Dodawanie znaczników meta	311
Katalogi i wyszukiwarki stron	315
Odwiedzający	326

Rozdział 12. Umożliwianie użytkownikom komunikowania się z nami (i ze sobą)	329
Przekształcanie witryny w społeczność	330
Ułatwianie użytkownikom wysyłania e-maili	332
Dodawanie do witryny forów i grup dyskusyjnych	341
Rozdział 13. Zarabianie za pomocą swojej witryny	353
Zarabianie w sieci WWW	354
Google AdSense	355
Amazon Associates	372
Narzędzia PayPal	380
Część IV Upiększanie stron WWW	395
Rozdział 14. JavaScript i DHTML: interaktywne strony WWW	397
Poznać język JavaScript	397
JavaScript	400
Dynamiczny HTML	412
Skrypty dostępne w sieci	429
Rozdział 15. Wymyślne przyciski i menu	435
Tworzenie wymyślnych przycisków	435
Tworzenie ładnych menu	451
Rozdział 16. Audio i wideo	461
Czym są multimedia	462
Odtwarzanie muzyki w tle	466
Filmy	473
Animacje	477
Część V Blogi	485
Rozdział 17. Blogi	487
Czym są blogi	488
Zaczynamy pracę nad blogiem	494
Część VI Dodatki	509
Dodatek A Skrócony podręcznik języka HTML	511
Dodatek B Przydatne witryny WWW	535
Skorowidz	545

Skuteczne narzędzia

W rozdziale 2. przygotowaliśmy stronę WWW, wykorzystując przy tym prosty edytor tekstowy i nadwyrężając nerwy. Dokładnie tak zaczynali karierę wszyscy zawodowi twórcy stron WWW. Jeżeli chcemy dobrze poznać język HTML, musimy zacząć prace z nim praktycznie od zera.

Później większość autorów stron zaprzestaje używania prostych edytorów albo używa ich co najwyżej do tworzenia najprostszych stron. Wynika to z tego, że typowa strona HTML wypełniona jest ogromną ilością drobnych szczegółów. Jeżeli samodzielnie musielibyśmy zapisywać każdy akapit, nowy wiersz albo znacznik formatujący, niemal na pewno w którymś miejscu popełnilibyśmy błąd. Nawet jeżeli uda się nam wpisać wszystko bez błędu, to z samego oglądania nawiasów ostrych nie będziemy w stanie określić ostatecznego wyglądu strony WWW. Problem ten zaczyna narastać, jeżeli zaczniemy bawić się w tworzenie naprawdę złożonych stron WWW zawierających duże ilości grafiki albo takich, w których układ definiowany jest za pomocą tabel.

Niestety, decyzja o zmianie Notatnika lub TextEdita na bardziej zaawansowane narzędzia może okazać się kosztowna. Profesjonalne narzędzia do tworzenia stron WWW mogą kosztować nawet kilkaset złotych. Dawniej firmy tworzące oprogramowanie planowały wprowadzenie narzędzi do tworzenia stron WWW do systemów operacyjnych takich jak Windows lub Mac OS X. Co więcej, niektóre starsze wersje systemów Windows dostarczane były z okrojoną wersją programu FrontPage, o nazwie FrontPage Express. Dzisiaj nie ma już takich dodatków do systemów, dlatego każdy musi sam znaleźć najlepszy dla siebie edytor stron WWW. Na szczęście w sieci dostępne są też darmowe odpowiedniki komercyjnych narzędzi.

W tym rozdziale dowiemy się, jak należy pracować z edytorami HTML. Dokonamy też pewnej oceny prezentowanych edytorów, która ma pomóc w wybraniu programu najlepiej dopasowanego do naszych wymagań. Przedstawię również niektóre z niedrogich i darmowych edytorów dostępnych w sieci. Jeżeli chodzi o podstawową obsługę stron, większość edytorów WWW jest do siebie zadziwiająco podobna. Oznacza to, że początek prac z wybranym narzędziem — FrontPage'em, Dreamweaverem albo darmowym Nvu — zasadniczo się od siebie nie różni.

Wybieranie narzędzia

Narzędzia, takie jak Notatnik albo TextEdit, na początek są całkiem dobrym rozwiązaniem. Wymuszają tworzenie prostych konstrukcji i nie modyfikują samodzielnie kodu HTML, tak jak mają w zwyczaju robić procesory tekstu. W celu przejrzenia wyników naszej pracy wystarczy kliknąć w przeglądarce przycisk *Odśwież*. Dlaczego zatem wszyscy mówią, że kiedyś będzie trzeba porzucić ten prosty edytor?

- **Nikt nie jest doskonały** — w edytorze tekstowym popełnienie jakiegoś błędu (na przykład wpisanie znacznika `<b>` zamiast `</b>`) jest tylko kwestią czasu. Niestety, takiego błędu można nie wykryć, nawet przeglądając stronę w przeglądarce. (Proszę pamiętać, że część przeglądarek samodzielnie koryguje takie błędy, ale inne nie są tak „uprzejme”). Dobry edytor HTML może wytykać nam takie błędy, co pomaga w ich korygowaniu.
- **Edytuj, zapisz, odśwież. Powtórz 1000 razy** — edytory tekstowe są bardzo wygodne do tworzenia prostych stron. Nie są już jednak zbyt komfortowe, jeżeli mamy zamiar odpowiednio wyskalować grafikę albo wyrównać kolumnę tabeli. Można oczywiście cały czas przełączać się między edytorem a przeglądarką, za każdym razem zapisując plik i odświeżając widok. Taki proces tworzenia strony może zajmować dosłownie całe godziny. Dobry edytor HTML udostępnia nam narzędzia typu „przeciągnij i upuść” bardzo ułatwiające dopasowywanie szczegółów wyglądu strony. Wystarczy tylko kilka takich poprawek, a edytor sam odpowiednio zmodyfikuje kod strony HTML.
- **Pomocy, tonę w HTML-u!** — jedną z najprzyjemniejszych funkcji edytorów HTML jest kolorowanie składni. Dzięki niej możemy mieć pewność, że nawet najdrobniejsze znaczniki HTML będą się wyróżniały z morza kodu strony. Bez tej funkcji w ciągu kilku godzin można dostać oczopląsu!
- **Wpisz `<ul>` `<li>` `</li>` `</ul>`** — tak oczywiście tworzy się listę wypunktowaną. Chyba jeszcze nikt o tym nie zapomniał. Niestety, większość autorów stron WWW nie zapamiętuje wszystkich znaczników. Dzięki zastosowaniu edytora WWW nie ma takiej potrzeby. Jeżeli o czymś zapomnimy, najczęściej można skorzystać z pomocy albo odpowiedniej pozycji menu, która wprowadzi właściwe znaczniki. Bez tak pomocnego narzędzia musimy polegać na swojej pamięci.

Oczywiście używanie graficznego edytora HTML pociąga za sobą pewne ryzyko. To właśnie dlatego nasze prace rozpoczęliśmy od najprostszych edytorów i dlatego w większej części tej książki będziemy poznawać tajniki języka HTML. Jeżeli nie będziemy dostatecznie dobrze znali funkcjonowania tego języka, w czasie tworzenia stron co chwilę będziemy wpadali w różne pułapki.

Na przykład w graficznym edytorze możemy próbować zastosować w tekście jakąś wymyślną czcionkę. Jakież będzie nasze zaskoczenie, gdy oglądając stronę na innym komputerze, na którym nie zainstalowano tej czcionki, stwierdzimy, że na stronie zastosowana została brzydka i zupełnie niepasująca do niej czcionka (więcej informacji na ten temat podawać będę w rozdziale 6.). Podobnie taki edytor może samodzielnie wprowadzać do kodu HTML elementy, które nie są obsługiwane

przez niektóre przeglądarki albo grafikę niewyświetlającą się właściwie na wszystkich komputerach. Poza tym nawet najlepszy edytor HTML nie zwolni nas z obowiązku przeglądania kodu HTML i korygowania drobnych nieścisłości lub wklejania elementów kodu z innych stron.

Typy edytorów HTML

Dostępnych jest wiele różnych edytorów HTML, ale wszystkie można zaszerzować do jednej z trzech kategorii:

- **Tekstowe** — takie edytory zmuszają nas do pracy bezpośrednio z kodem źródłowym stron HTML. Podstawową różnicą między zwyczajnym edytorem tekstowym a tekstowym edytorem HTML jest wygoda pracy. W takich edytorach najczęściej znajdziemy specjalne przyciski pozwalające na szybkie wstawienie znaczników lub kombinacji znaczników, a także na zapisanie dokumentu i otwarcie go w przeglądarce za pomocą jednego kliknięcia. W skrócie można powiedzieć, że tekstowe edytory HTML są zwyczajnymi edytorami uzupełnionymi o pewne funkcje wspomagające edycję dokumentów HTML.
- **Z podzielonym oknem** — takie edytory również pozwalają na ręczne edytowanie kodu HTML. Różnica polega na tym, że w osobnym oknie wyświetlają one wyniki naszej pracy, które można obserwować **jednocześnie z tworzeniem kodu**. Innymi słowy, możemy „na żywo” oglądać tworzoną stronę, dzięki czemu nie musimy przerywać pracy, aby zobaczyć jej wyniki.
- **WYSIWYG (What You See Is What You Get — dostajesz to, co widzisz)** — takie edytory są już bardzo podobne do procesorów tekstu. Oznacza to, że nie musimy w nich samodzielnie wpisywać znaczników HTML. Wystarczy, że w oknie edytora wpisujemy jakiś tekst, sformatujemy go i wstawimy rysunki, tak jak robilibyśmy to w jakimkolwiek procesorze tekstu. Edytor HTML wygeneruje za nas odpowiedni zbiór znaczników HTML tworzących dokument.

Każdy z tych typów edytorów HTML doskonale zastąpi najprostszy edytor tekstu. Wybrany przez nas rodzaj edytora zależy głównie od tego, jakich funkcji wymagamy od nowego narzędzia, jaki styl pracy będzie dla nas wygodniejszy i ile pieniędzy chcemy przeznaczyć na taki program. Najlepsze edytory zaczynają zacierać różnice między opisanymi typami, ponieważ pozwalają dowolnie zmieniać widok dokumentu.

Ważne jest też, żeby niezależnie od stosowanego rodzaju edytora HTML znać choćby podstawy języka. Bez tego nigdy nie uzyskamy zaplanowanych efektów. Nawet w edytorze WYSIWYG konieczne jest ręczne wprowadzanie delikatnych poprawek do kodu strony. Poza tym znajomość działania języka HTML pozwoli od razu stwierdzić, co możemy zrobić, a czego nam nie wolno, i jakich strategii należy użyć w celu uzyskania najlepszych efektów na stronie. Nawet w edytorze WYSIWYG będziemy musieli przeglądać kod HTML tworzonych stron.

Jak znaleźć darmowy edytor HTML

Jeżeli nie masz tyle szczęścia i nie posiadasz jeszcze najbardziej zaawansowanego edytora stron WWW, takiego jak FrontPage lub Dreamweaver, to zapewne zastanawiasz się teraz, skąd wytrzasnąć jakiś niedrogi, ale dobry edytor HTML. W końcu w sieci prawie wszystko można dostać z darmo! Co prawda, nie uda się za darmo zdobyć tak zaawansowanych narzędzi jak FrontPage, ale całkiem niezły edytor można pobrać nawet bez otwierania portfela.

Uwaga: Jak zapewne wszyscy wiedzą, programy typu *Shareware* można pobrać z sieci, za darmo wypróbować ich działanie, a nawet wysłać znajomym. Jeżeli program nam się spodoba, to jego autor zawsze grzecznie prosi o zapłatę za korzystanie z efektów jego pracy (a po zakończeniu okresu próbnego już nie tak grzecznie zablokuje możliwość uruchomienia programu). Oprogramowanie typu *Freeware* nie kosztuje nic. Jeżeli jakiś program tego typu się nam podoba, możemy z niego korzystać bez żadnych opłat. Niestety, najczęściej nie uzyskamy do takich programów żadnego wsparcia technicznego. Autorzy niektórych programów freeware proszą ich użytkowników o jakieś wsparcie.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Zapisz jako HTML

Procesor tekstu i arkusz kalkulacyjny udostępniają możliwość zapisania dokumentu jako strony WWW. Czy można używać tej opcji?

W ciągu ostatniej dekady internet stał się jednym z najważniejszych elementów działań marketingowych. Niemal każdy dostępny program w ten czy w inny sposób uzupełniany jest o różne funkcje obsługi sieci WWW. Na przykład niemal wszystkie procesory tekstu wyposażone są już w możliwość eksportowania dokumentów do formatu HTML. Nie należy jednak z niej korzystać.

Niestety, takie funkcje eksportu do HTML-a nie działają najlepiej. Najczęściej problemy wynikają z tego, że dokumenty przygotowywane dla jednego nośnika (zwykle do druku) próbuje się „wcisnąć” w całkowicie inne medium (czyli sieć WWW). Dokumenty tworzone przez procesory tekstu po prostu nie przypominają stron WWW, najczęściej mają one znacznie większe marginesy i stosowane są w nich wymyślne czcionki, dodatkowo zawierają znacznie więcej tekstu i stosują większe

odstępy wokół niego. W dokumentach tych nie ma też żadnych łączy, a poza tym stosowane są w nich całkowicie inne układy niż na stronach WWW.

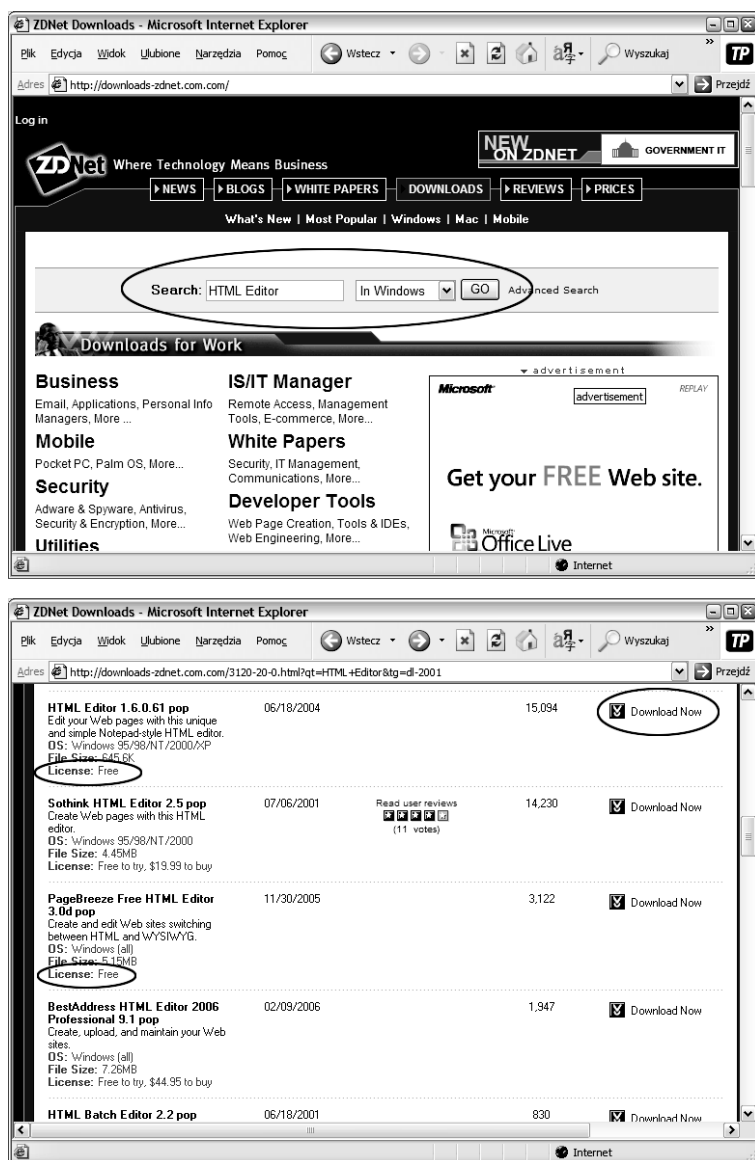
Zupełnie inną kategorią problemów jest to, że funkcje eksportu do HTML-a tworzą zwykle wyjątkowo skomplikowaną mieszankę znaczników. W efekcie takiego eksportu najczęściej otrzymamy stronę WWW, której nie sposób edytować, ponieważ nie pozwala na to dziwny kod HTML. Dopóki nie „przegryziemy się” przez ten nieczytelny kod HTML, nigdy nie będziemy mieli pewności, czy tak przygotowana strona będzie prawidłowo wyświetlana na innych komputerach i w przeglądarkach.

Co z tego wynika? Jeżeli można, należy unikać stosowania takich funkcji. Znacznie lepszym wyjściem będzie skopiowanie zawartości dokumentu i wklejenie jej do pliku HTML w postaci czystego tekstu. Dopiero potem należy zacząć formatować tekst odpowiednimi znacznikami.

Dobrze jest samodzielnie wypróbować różne edytory (to zawsze jest dobry pomysł), choć zanim znajdziemy swój ulubiony program, zwykle konieczne jest zainstalowanie i wypróbowanie wielu różnych aplikacji. Oto lista witryn WWW udostępniających najróżniejsze programy typu shareware, wśród których są oczywiście również edytory HTML (proszę też spojrzeć na rysunek 4.1):

- <http://downloads-zdnet.com> — najstarsza firma udostępniająca oprogramowanie typu shareware. Jej ogromny katalog z programami dostępny był, jeszcze zanim internet stał się tak popularny. Na podanej witrynie można przeglądać programy poszeregowane w ramach dobrze przemyślanych kategorii, a także zapoznać się z recenzjami poszczególnych programów. Zdecydowanie polecam skorzystanie z tej strony.

Rysunek 4.1. Na górze: strona firmy Z-Net udostępnia przebogaty katalog oprogramowania. Na początek dobrze jest w oknie wyszukiwania wpisać „HTML editor” i kliknąć przycisk GO. (Jeżeli zainteresowani jesteśmy oprogramowaniem na komputery Macintosh, to na liście rozwijalnej należałoby wybrać jeszcze pozycję „In Downloads” zamiast domyślnej „In Windows”, a w wyszukiwanej frazie dodać słowo „Mac”). Na dole: w wyświetlonej tabeli dobrze jest kliknąć nagłówek „Downloads”. W ten sposób na początku tabeli pojawią się najpopularniejsze programy. Proszę też sprawdzić rodzaj licencji każdego programu, czy jest to program typu Trialware (działa przez krótki czas pozwalający na jego wypróbowanie; w ten sposób można przetestować programy Dreamweaver i HomeSite), czy też freeware (takimi są na przykład programy HTML-Kit i CoffeeCup). Na koniec można wybrać interesujący program i pobrać go zgodnie z instrukcjami podawanymi na stronie



- www.download.com — kolejna firma (CNET) udostępniająca najnowsze wersje oprogramowania typu shareware.

- **www.tucows.com** — ta strona zaśmiecona jest, niestety, ogromną ilością reklam, ale i na niej znajdziemy solidny zbiór oprogramowania.

Bardzo szybko przekonamy się, że w internecie dostępne są setki darmowych edytorów HTML. Wiele z nich ma bardzo dziwaczne i niewygodne ułożenie przycisków i menu. W części z nich szybko znajdziemy poważne błędy, a więc wyszukiwanie najodpowiedniejszego dla nas programu może trochę potrwać.

Przedstawiam tutaj kilku kandydatów, którym warto poświęcić trochę czasu:

- **Nvu** — to jeden z nowszych edytorów stron, ale już od początku staje się jednym z najlepszych darmowych edytorów kodu HTML. Co więcej, jest jedynym programem działającym w systemach Windows, Mac OS X i Linux. Pozwala na edytowanie dokumentów HTML w trybie WYSIWYG i w trybie tekstowym.
- **HTML-Kit** — to bardzo popularny — choć nieco ekscentryczny — darmowy edytor HTML przeznaczony dla systemów Windows. Pozwala na korzystanie z trybu tekstowego, ale generuje też podgląd edytowanej strony.
- **CoffeCup Free HTML Editor** — jest to ograniczona wersja rozbudowanego edytora dla systemów Windows: CoffeeCup HTML Editor 2005. W pełnej wersji programu można edytować dokumenty zarówno w trybie tekstowym, jak i w trybie WYSIWYG, ale w darmowej wersji tryb WYSIWYG został wyłączony.

W kolejnych podpunktach tym trzem edytorom przyjrzymy się nieco bliżej.

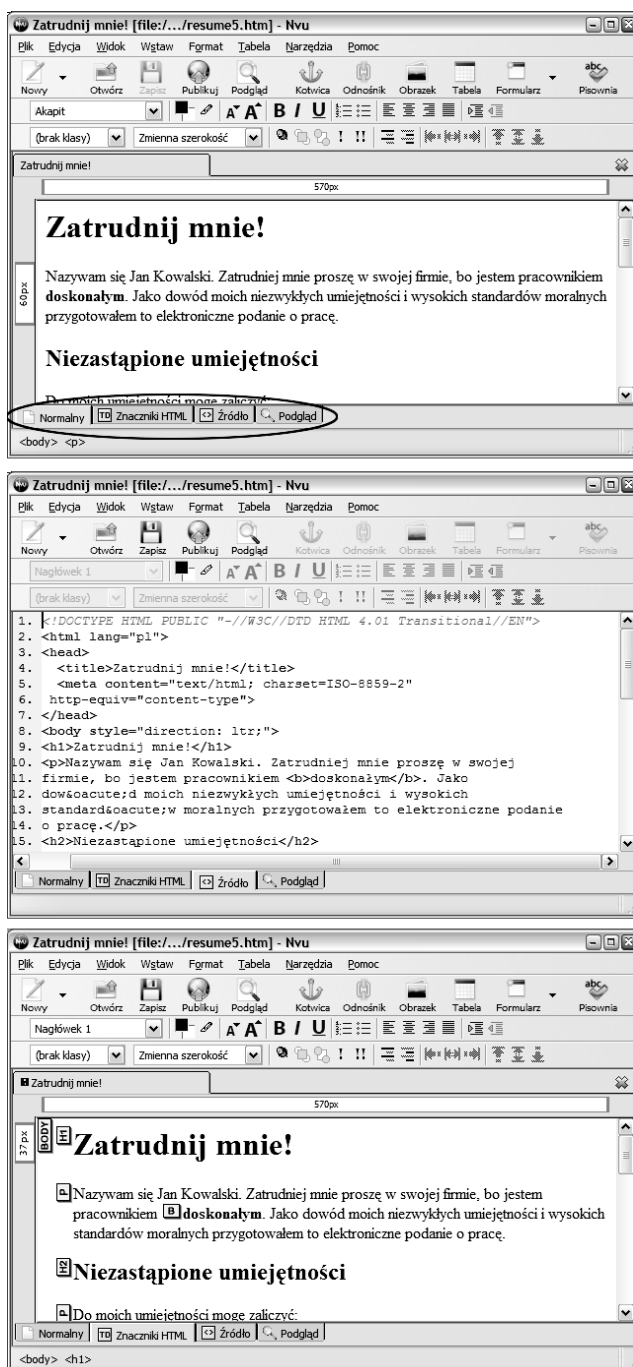
Nvu

Edytor Nvu (nazwę wymawia się *n-wjiu*) jest jedynym darmowym edytorem dostępnym w wersjach pracujących w systemach Windows, Mac OS X i Linux. Jest też programem będącym na bieżąco z aktualnymi standardami (bardzo często pojawiają się nowe wersje), a poza tym udostępnia użytkownikom bardzo wygodny interfejs i wiele ciekawych funkcji. Nvu jest względnie nowym programem; jego pierwsze wydanie datuje się na czerwiec 2005 (wcześniej dostępny był jedynie w wersjach beta i testowych).

Edytor Nvu przygotowany został na podstawie kawałków kodu pakietu Mozilla (przodek popularnej ostatnio przeglądarki Firefox) i uzupełniony funkcjami skopiowanymi z edytora FrontPage. Nvu tworzony jest w ramach projektu o otwartym kodzie źródłowym, co oznacza, że możemy nie tylko za darmo pobrać go i używać, ale dowolny programista może też przejrzeć kod programu i wprowadzić do niego różne usprawnienia. Każdy zapalony twórca stron WWW od razu zakocha się w widokach dokumentu udostępnianych przez Nvu. Pozwala on między innymi na przeglądanie kolorowanych znaczników dokumentu HTML i udostępnia pełny podgląd dokumentu w trybie WYSIWYG (proszę spojrzeć na rysunek 4.2). Największym ograniczeniem w pracy z edytorem Nvu jest możliwość wyświetlania dokumentu w tylko jednym widoku na raz. Oznacza to, że w czasie edycji

dokumentu w widoku źródła nie będziemy mieli możliwości natychmiastowego oglądania wyników prac, ale zobaczymy je dopiero po przełączeniu się do widoku podglądu.

Rysunek 4.2. Na górze: normalny widok programu Nvu pozwala edytować tekst sformatowany tak jak w zwyczajnym procesorze tekstu. Widok ten włączany jest w momencie uruchomienia edytora Nvu i otwarcia dowolnego pliku. W celu zmiany tego widoku na inny należy skorzystać z zakładek znajdujących się w dolnej części okna programu. Na środku: jeżeli musimy samodzielnie poprawić znaczniki HTML, wystarczy przełączyć się do widoku Źródła. W widoku tym kolumnowana jest składnia kodu HTML, a wiersze kodu są numerowane. Na dole: potrzebny jest nam widok pośredni? Widok Znaczników HTML pozwala na edytowanie tekstu sformatowanego, a przy okazji wyświetla też znaczniki w postaci małych prostokątów. Dzięki temu w przypadku wykrycia jakichkolwiek nieprawidłowości można przełączyć się do widoku źródła i szybko je skorygować



Edytor Nvu wyposażony jest w wiele funkcji, które udostępniają też komercyjne programy, takie jak możliwość cofnięcia ostatniej operacji (wystarczy wybrać z menu *Edycja/Cofnij*), sprawdzanie pisowni (*Edycja/Sprawdź pisownię*), wstawianie znaków specjalnych (*Wstaw/Znaki i symbole*) i oczywiście przydatna porada dnia. Program można pobrać ze strony www.nvu.com¹.

Uwaga: Edytor Nvu cały czas zyskuje na popularności, dlatego w tej książce od czasu do czasu podawać będę wskazówki dotyczące jego użytkowania.

HTML-Kit

Edytor HTML-Kit oferuje użytkownikowi interfejs, który zachwyci chyba tylko programistów. Jest bardzo nietypowy, zawikłany i mocno niezrozumiały. Z drugiej strony, HTML-Kit jest całkowicie darmowy, względnie skuteczny i pozwala na dopasowywanie się do potrzeb użytkownika.

HTML-Kit (www.html-kit.com) pozwala na edytowanie dokumentów z jednoczesnym podglądem wyników prac. Niestety, taki tryb działania nie jest w tym edytorze dostępny domyślnie. Musimy najpierw nakazać mu wyświetlanie obu widoków dokumentu jednocześnie. Można to zrobić tak:

1. Uruchomić edytor HTML-Kit.

Należy wybrać z menu systemowego *Programy/HTML-Kit/HTML-Kit*. Pojawi się wtedy okno dialogowe otwierania plików, pozwalające też utworzyć nowy dokument.

2. Wybrać opcję *Open an existing file* i kliknąć przycisk *OK*.

Dopiero wtedy pojawi się typowe systemowe okno otwierania plików.

3. Wyszukać jeden z plików *résumé*, z jakimi pracowaliśmy w rozdziale 2. (można je też pobrać ze strony *Missing CD* pod adresem www.missing-manuals.com²), zaznaczyć jeden z nich i kliknąć przycisk *OK*.

W oknie z zakładkami pojawi się kod HTML otwartego dokumentu. Można teraz kliknąć zakładkę *Preview*, aby zobaczyć graficzną reprezentację dokumentu. Później można kliknąć zakładkę *Editor*, aby powrócić do widoku kodu dokumentu. Z zakładki *Split View* można skorzystać w celu włączenia obu tych widoków jednocześnie. Niestety, często zdarza się, że ta funkcja z niewyjaśnionych przyczyn nie działa prawidłowo i zamiast podglądu dokumentu zobaczymy tylko pustą stronę. Jeżeli tak się zdarzy, trzeba wykonać kolejne kroki.

4. Z menu wybrać pozycję *View/Preview/Active Preview Window* (można też nacisnąć klawisze *Ctrl+F8*).

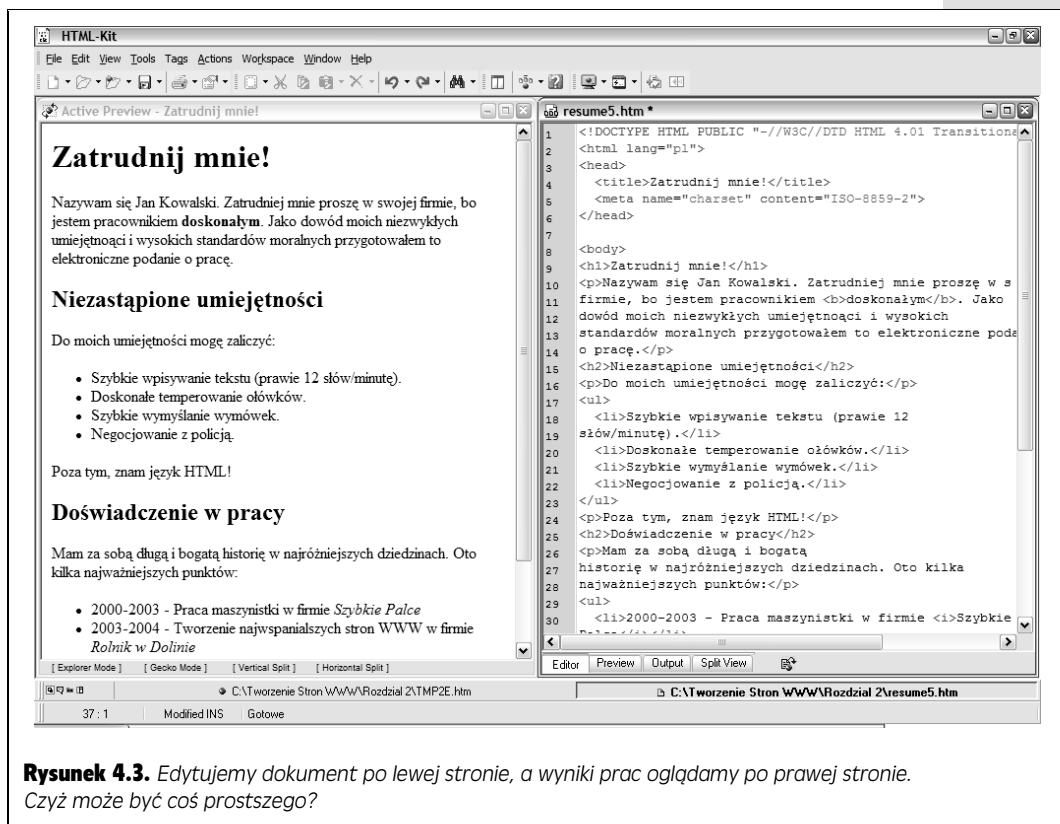
Pojawi się wtedy dodatkowe okno z widokiem dokumentu HTML.

¹ Strona polskiej wersji edytora to www.aviary.pl/nvu.

² Pliki można też pobrać z serwera FTP wydawnictwa Helion.

5. Z menu wybrać pozycję *Window/Tile Horizontally* (w ten sposób okna zostaną ułożone jedno nad drugim) albo *Window/Tile Vertically* (w ten sposób okna znajdują się obok siebie).

Okna zostaną ułożone tak, że będziemy mogli wygodnie przeglądać jednocześnie kod dokumentu HTML i jego podgląd (proszę spojrzeć na rysunek 4.3).



Rysunek 4.3. Edytujemy dokument po lewej stronie, a wyniki prac oglądamy po prawej stronie. Czyż może być coś prostszego?

Co jakiś czas edytor HTML-Kit samodzielnie aktualizuje okno podglądu, tak żeby przedstawiało ono ostatnie poprawki. Jeżeli chcemy samodzielnie wywołać taką aktualizację, wystarczy nacisnąć klawisze *Ctrl+F8*.

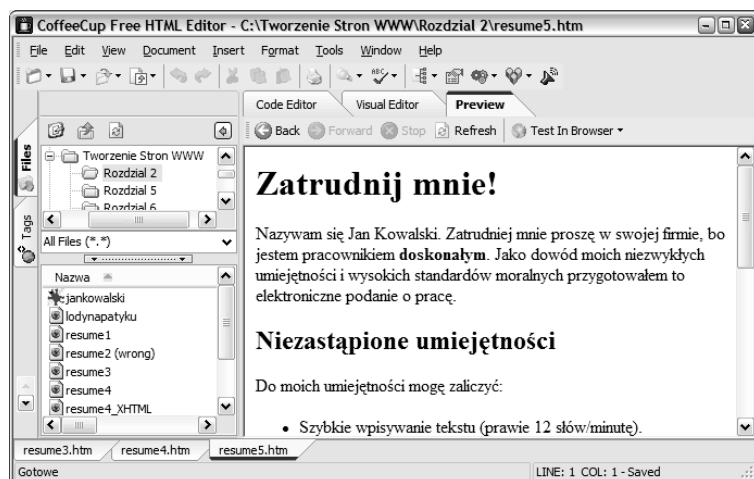
Największą wadą edytora HTML-Kit (oprócz niezwykle barokowego układu programu) jest brak wygodnych przycisków pozwalających na szybkie wstawianie typowych znaczników HTML-a. Jeżeli ktoś lubi używać skrótów klawiaturowych, może przejrzeć całe menu i zapamiętać sposoby szybkiego wstawiania nawiasów ostrych albo przechodzenia z jednego znacznika do innego. Mimo to takie skróty przydają się tylko tym, którzy są w stanie szybko zapamiętać znaczenie tak dziwnych kombinacji jak *Ctrl+<przecinek>* (polecenie przejścia do poprzedniego znacznika) albo *Ctrl+<kropka>* (przejście do następnego znacznika).

Możliwości edytora HTML-Kit można jeszcze rozbudować za pomocą wielu pluginów dostępnych na stronie www.html-kit.com, choć ich nazwy (na przykład *avwEncodeEmail* lub *hkMakeOptionsList*) czasami mogą trochę odstraszać. Na

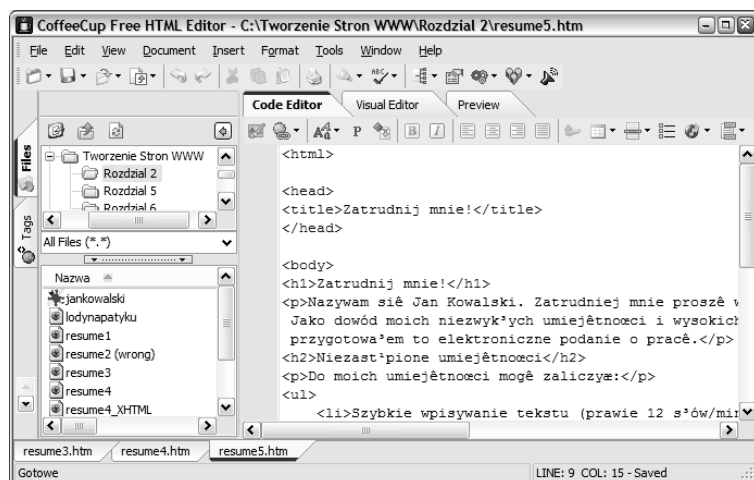
stronie WWW na szczęście podawane są opisy pluginów rzucające nieco więcej światła na ich funkcjonowanie. Jeden z ciekawszych dostępny jest pod adresem www.chami.com/html-kit/plugins/info/hkh_w3c_offline. Po jego zainstalowaniu w samym edytorze będziemy mogli uzyskać wyczerpujący opis każdego elementu języka HTML. Wystarczy tylko przenieść kursor nad znacznik w dokumencie i nacisnąć klawisz F1.

CoffeeCup

CoffeeCup Free HTML Editor jest „okrojona” wersją edytora CoffeeCup HTML Editor 2005. Charakteryzuje się on wyjątkowo ładnym ułożeniem pozycji menu i przycisków na paskach narzędzi (proszę przyjrzeć się rysunkowi 4.4). Udostępnia też listę plików, na której znajdują się wszystkie pliki zapisane w bieżącym katalogu, a także zestaw przycisków przeznaczonych do wstawiania typowych znaczników HTML.



Rysunek 4.4. Na górze: najprzyjemniejszą cechą edytora CoffeeCup jest możliwość korzystania z przycisków paska narzędzi pozwalających na wstawianie typowych znaczników HTML. Na dole: kliknięcie zakładki Preview pozwala uzyskać wygląd przygotowywanej strony. Trzeba jednak uważać, żeby nie kliknąć zakładki Visual Editor, ponieważ zarezerwowana jest ona wyłącznie dla użytkowników wersji płatnej



Oczywiście i ten edytor ma pewne wady. Jeżeli chcemy zobaczyć podgląd dokumentu HTML, musimy skorzystać z zakładek i przełączyć program z widoku kodu na widok podglądu. Niestety, nie ma szans na wyświetlenie dokumentu w dwóch widokach jednocześnie. Bardzo denerwująca jest też zakładka teoretycznie pozwalająca na edycję dokumentu w trybie WYSIWYG, ale niestety wyłączona w darmowej wersji edytora. Jeżeli niechcący klikniemy tę zakładkę, wyświetlone zostanie okno z prośbą o zakupienie pełnej wersji edytora. To wszystko oznacza, że edytor ten pracować może tylko jako tekstowy edytor HTML. To oczywiście bardzo przydatny tryb, ale są znacznie przyjemniejsze metody pracy.

Edytor CoffeCup Free HTML Editor pobrać można ze strony <http://coffeecup.com>.

Profesjonalne edytory HTML

Chyba wszyscy mają już dość zmagania się z niewielkimi edytorami HTML i środowiskami edycyjnymi wyglądającymi tak, jakby zaprojektował je M. C. Escher. Jeżeli zainteresujemy się profesjonalnym pakietem oprogramowania do projektowania stron WWW, okaże się, że mamy niewielkie możliwości wyboru. Po prostu dzisiaj istnieją tylko dwa naprawdę zaawansowane edytory stron WWW.

- **Macromedia Dreamweaver** — to ulubiony program grafików komputerowych i najbardziej zaangażowanych twórców stron. Wyposażony jest w multum różnych funkcji i pozwala na dokładną kontrolę nad każdym elementem dokumentu HTML.
- **Microsoft FrontPage** — to program ze „stajni” Microsoftu. Wystarczy zacząć w nim cokolwiek pisać, a od razu można się przekonać, dlaczego jest to ulubiony program osób pierwszy raz pracujących nad stronami HTML. Tryb edycji WYSIWYG jest tak doskonały, że trudno go odróżnić od zwykłego procesora tekstu. Wszystkie menu, paski narzędzi oraz funkcja automatycznego sprawdzania pisowni niemal idealnie odwzorowują funkcje znane z procesora Word.

Jedną z cech wyróżniających te dwa edytory na tle konkurentów jest ilość różnych narzędzi niezbędnych dla początkujących twórców stron WWW. Na przykład programy te pozwalają na tworzenie arkuszy stylów (ta zaawansowana funkcja opisywana będzie w rozdziale 6.), zmienianie wielkości obrazków i przenoszenie ich dowolnie na stronie WWW, a nawet zarządzanie całą witryną WWW. Kolejną zaletą jest niezwykła łatwość użycia obu tych edytorów. Co prawda wypchane są one po brzegi najbardziej zaawansowanymi funkcjami edycyjnymi, ale nie ma prostszego sposobu edycji prostych dokumentów HTML.

W przeszłości Dreamweaver cieszył się reputacją tak skomplikowanego, że aż odstraszał osoby zaczynające dopiero zabawę z językiem HTML. Z drugiej strony, FrontPage miał opinię wyjątkowo prostego w obsłudze edytora, który jednak miał kilka nieprzyjemnych „nawyków”. Na przykład wstawiał do kodu HTML wiele niepotrzebnych znaczników HTML i często stosował na stronach funkcje, które mogły być realizowane tylko za pomocą specjalnych serwerów WWW (więcej informacji na ten temat podaję w ramce „Foldery edytora FrontPage”). Najnowsze wersje obu edytorów niemal całkowicie wyeliminowały swe wcześniejsze słabości.

Dzisiaj Dreamweaver jest tak prosty w użyciu jak FrontPage, a FrontPage 2003 jest tak samo dojrzałym edytorem jak Dreamweaver. Co więcej, w typowych pracach nad stronami WWW oba programy są niezwykle podobne do siebie. Co z tego wynika? Niezależnie od tego, które narzędzie wybierzemy, na pewno będziemy z niego zadowoleni.

Jeżeli ktoś nadal nie jest przekonany, może pobrać 30-dniowe wersje próbne obu edytorów. Darmową próbną wersję edytora FrontPage pobrać można ze strony www.microsoft.com/office/frontpage/prodinfo/trial.msp, natomiast podobną wersję edytora Dreamweaver ze strony www.macromedia.com/go/trydreamweaver.

Uwaga: Dokładniejszy opis funkcji edytora Dreamweaver znaleźć można w książce *Dreamweaver MX 2004: The Missing Manual*, natomiast równie dokładny opis funkcji edytora FrontPage znajdziemy w książce *FrontPage 2003: The Missing Manual*.

Praca z edytorem HTML

Po wybraniu edytora HTML następnym krokiem powinno być poznanie jego funkcjonowania. W tym podrozdziale dowiemy się, jak można szybko przygotować prosty dokument HTML i umieścić go w sieci, a to wszystko za pomocą swojego ulubionego edytora HTML.

Firmy tworzące oprogramowanie spędziły całe dziesięciolecie na kopiowaniu różnych funkcji z konkurencyjnych produktów, w wyniku czego sposoby wykonywania różnych zadań w edytorach FrontPage, Dreamweaver i Nvu są do siebie bardzo zbliżone. Oznacza to, że niezależnie od wybranego programu informacje z tego podrozdziału na pewno znajdą zastosowanie, przynajmniej w zakresie podstawowych operacji. Po zaznajomieniu się z wybranym edytorem będziemy mogli przejść do dalszej części książki i poznać tajniki języka HTML.

PRZYSPIESZAMY

Edytory HTML

Jeszcze kilka lat temu na rynku funkcjonowało kilka średniej wielkości edytorów HTML. Dzisiaj większość z nich już nie istnieje. Pozostałe na rynku edytory tej klasy najczęściej nie są warte wydawanych na nie pieniędzy. Dużo lepszym posunięciem jest zaciśnięcie pasa i zakupienie jednego z najbardziej rozbudowanych edytorów HTML — FrontPage'a albo Dreamweavera. Z tej dwójki FrontPage jest zdecydowanie atrakcyjniejszy cenowo, ale to Dreamweavera używa większość zawodowych twórców stron WWW. Na rynku znaleźć można też akademickie (dla studentów i nauczycieli) wydania obu programów, które są zwykle „okrojone” z części funkcji, ale mają też o wiele niższą cenę. Aby zdobyć taką wersję edytora, najczęściej trzeba udowodnić, że jest się studentem lub głodującym nauczycielem.

Jednym z wartych uwagi średniej wielkości edytorów HTML jest program HomeSuite firmy Macromedia. Jest to zdecydowanie mniej rozbudowany program, który został kupiony od innej firmy w czasie, gdy Macromedia próbowała uzupełnić swoją paletę oprogramowania do tworzenia stron WWW. Edytor HomeSuite wyceniany jest na mniej więcej 100\$, przez co można sobie na niego pozwolić znacznie łatwiej niż na FrontPage'a lub Dreamweavera. Czasami warto też rozważyć pozostanie przy przyjaznym (i darmowym) edytorze Nvu i dopiero późniejszą przesiadkę na bardziej zaawansowany program.

Wskazówka: Co prawda w kolejnych rozdziałach nie będę podawał szczegółów obsługi edytorów HTML, ale w ramach i wskazówek od czasu do czasu prezentować będę przydatne skróty i techniki, które można stosować w swoim ulubionym edytorze.

Zaczynamy

Oto pierwsze kroki, jakie należy wykonać, aby zacząć pracę z wybranym przez siebie edytorem:

1. **Pierwszy krok to oczywiście uruchomienie edytora za pomocą podwójnego kliknięcia odpowiedniej ikony albo wyszukania właściwej pozycji w menu *Start*.**

Pojawi się wtedy okno edytora.

2. **Niektóre edytory HTML na początek wyświetlają poradę dnia (Nvu) albo od razu otwierają stronę początkową (Dreamweaver). Po zamknięciu takiego okna dostaniemy się do głównego okna programu.**

Czasami konieczne będzie też usunięcie kilku innych „zakłóaczy”. We Front-Page’u po prawej stronie pojawia się irytujący panel *Wprowadzenie*. Aby go usunąć, wystarczy kliknąć ikonę z krzyżykiem w jego górnym prawym rogu. W Dreamweaverze dobrze jest też przesunąć przeszkadzające panele (proszę spojrzeć na rysunek 4.5).

3. **Teraz z menu wybrać można pozycję *Plik/Otwórz* i odszukać jeden z przykładowych plików, nad którymi pracowaliśmy w rozdziale 2. (pliki te pobrać można też ze strony *Missing CD* pod adresem www.missingmanuals.com).**

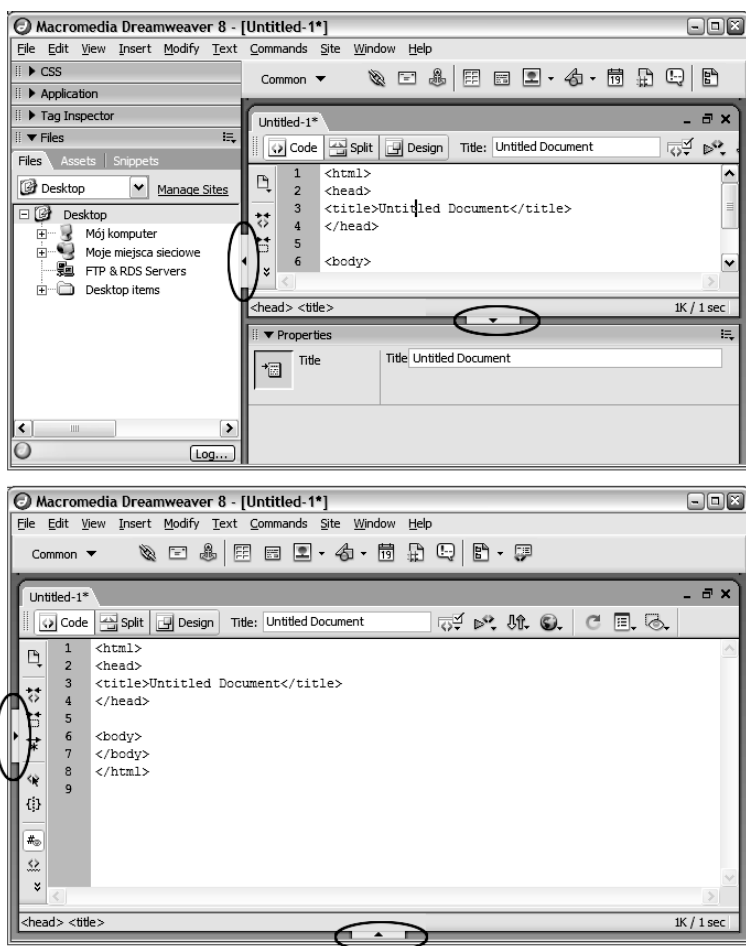
Ten krok jest bardzo prosty. Otwieranie dokumentu HTML przebiega dokładnie tak samo jak otwieranie dokumentu w każdym innym programie edycyjnym.

Wiele widoków

Jak już wcześniej mówiłem, istnieje kilka różnych sposobów przeglądania dokumentu HTML, z których można korzystać w zależności od tego, czy chcemy uzyskać prostotę obsługi porównywalną z procesorem tekstu, czy też pełną kontrolę nad tworzoną kodem HTML. Większość edytorów HTML daje możliwość wyboru sposobu pracy z dokumentem i pozwala na szybkie przechodzenie z jednego widoku dokumentu na inny. W celu zmiany widoku trzeba wyszukać w oknie programu kilka niewielkich przycisków, które najczęściej wyświetlane są tuż pod albo tuż nad wyświetlanym dokumentem. Rysunek 4.6 powinien ułatwić wyszukiwanie tych przycisków.

Większość edytorów HTML uruchamia się domyślnie w widoku WYSIWYG, w którym zobaczyć można sformatowany dokument HTML. Oznacza to, że strona powinna wyglądać w edytorze mniej więcej tak, jak wyglądać ma w przeglądarce WWW. Po przełączeniu do widoku kodu HTML będziemy mogli przejrzeć wszystkie szczegóły strony — zobaczymy w nim znajomy tekstowy wygląd dokumentu

HTML ze znacznikami i innym tekstem. Te dwa widoki są podstawą tworzenia stron WWW. Mimo to najprzydatniejszym rozwiązaniem jest zastosowanie widoku dzielonego, który daje nam możliwość jednoczesnego korzystania z obu widoków (proszę spojrzeć na rysunek 4.7).



Rysunek 4.5. Na górze: Dreamweaver jest przeładowany funkcjami. Wiele z nich dostępnych jest poprzez specjalizowane panele, które można wygodnie „wsunąć” w prawą i dolną krawędź okna programu. Na tym rysunku przedstawiony został domyślny wygląd okna programu pojawiający się zaraz po jego uruchomieniu. Na razie jednak zajmować będziemy się podstawami, więc można schować wszystkie panele, klikając zaznaczone na rysunku strzałki. Na dole: można też ukryć wszystkie panele na raz, wybierając z menu pozycję View/Hide panels (gdy będziemy gotowi na korzystanie z tych paneli, można z menu wybrać pozycję View/Show panels). Na tym rysunku wszystkie specjalne funkcje zostały ukryte, dzięki czemu powiększyło się okno głównego widoku dokumentu

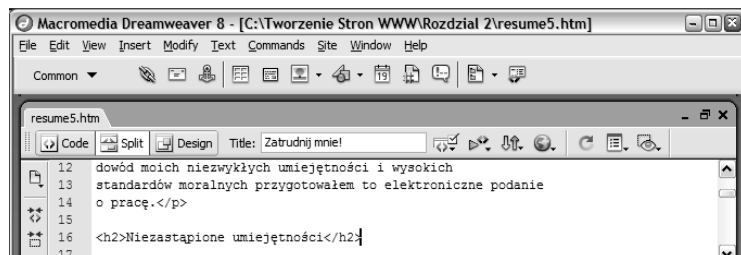
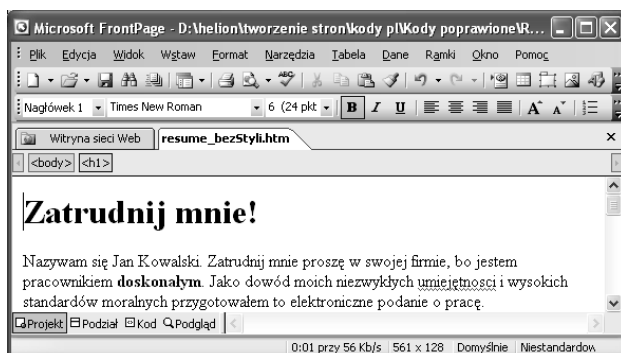
Niektóre edytory HTML udostępniają też ciekawy tryb, w którym na widoku WYSIWYG nakładane są informacje o zastosowanych w dokumencie znacznikach. W edytorze Nvu taki tryb nazywa się *Znaczniki HTML* i na podglądzie dokumentu wyświetla nazwy używanych znaczników zapisane w żółtych prostokątach (widok ten można zobaczyć na rysunku 4.2). Podobny widok można też wywołać w edytorze FrontPage, wybierając z menu pozycję *Widok/Wyświetl tagi*.

Tworzenie strony WWW

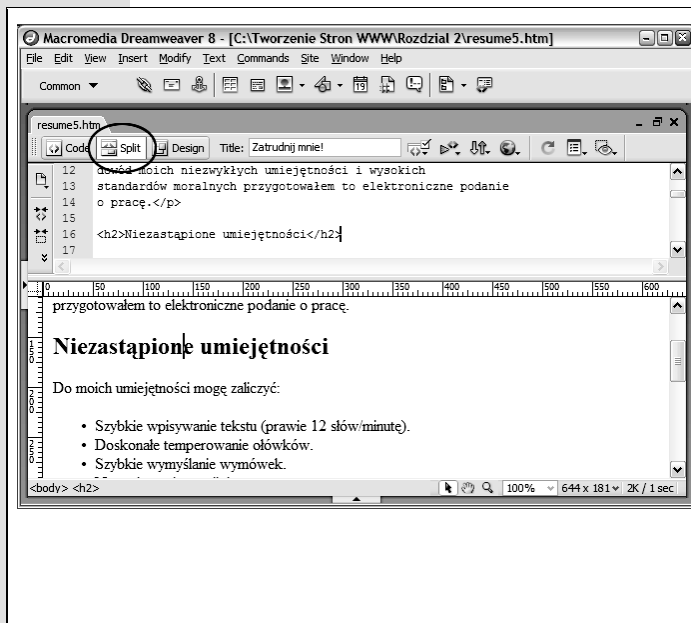
Najlepszym sposobem na poznanie edytora HTML jest przygotowanie w nim nowego dokumentu HTML.

Dobrze jest zastosować na początek opisywany wcześniej widok kodu HTML, dzięki czemu będziemy mieli pełną kontrolę nad wprowadzanymi znacznikami HTML. Teraz wystarczy wprowadzić wszystkie znaczniki i tekst dokumentu, tak jak robiliśmy to wcześniej w Notatniku lub edytorze TextEdit (można teraz wrócić do rozdziału 2. i przypomnieć sobie metody wpisywania kodu HTML). W czasie wpisywania kodu na pewno zauważymy, że edytor wspiera nas różnymi funkcjami. Na przykład we FrontPage'u i Dreamweaverze w czasie pisania edytor wyświetlać będzie małe menu z różnymi sugestiami. Można wtedy od razu wybrać znacznik HTML albo kontynuować pisanie. Poza tym, gdy wprowadzimy otwierający znacznik elementu kontenerowego (na przykład nagłówek `<h1>`), to edytor (FrontPage lub Dreamweaver) automatycznie wprowadzi znacznik zamykający (na przykład `</h1>`).

Rysunek 4.6. Niemal wszystkie edytory HTML udostępniają przyciski pozwalające na zmianę widoku dokumentu. W poszczególnych edytorach przyciski te mogą mieć różne nazwy i mogą być umieszczane w różnych miejscach, co doskonale widać na tym rysunku, na którym pokazano okna programów FrontPage (na górze), Dreamweaver (na środku) i Nvu (na dole). W tym przykładzie wszystkie trzy programy przełączone zostały w widok WYSIWYG (dokładniejszy opis tego trybu podany został na stronie 95.)



Tworzenie i formatowanie strony w trybie WYSIWYG to znacznie bardziej interesujące zadanie, ponieważ wymaga wiedzy na temat miejsc, gdzie ukryte są w edytorze różne opcje formatujące.



Rysunek 4.7. Widok dzielony jest bardzo wygodną funkcją edytorów HTML, która dzieli okno edytora na dwie części. Na tym rysunku widać okno programu Dreamweaver, w którym kliknięty został przycisk widoku dzielonego (został na rysunku wyróżniony). Najczęściej z takiego widoku korzystać będziemy w czasie ręcznego wpisywania znaczników HTML i jednoczesnego podglądania wyników wprowadzanych modyfikacji. Można oczywiście pracować też „w drugą stronę”, czyli edytować dokument w trybie WYSIWYG i sprawdzać, jakie znaczniki HTML wprowadzane są do dokumentu (w ten sposób można łatwo nauczyć się języka HTML). Opcja widoku dzielonego dostępna jest w edytorach FrontPage i Dreamweaver, ale brakuje jej w Nvu

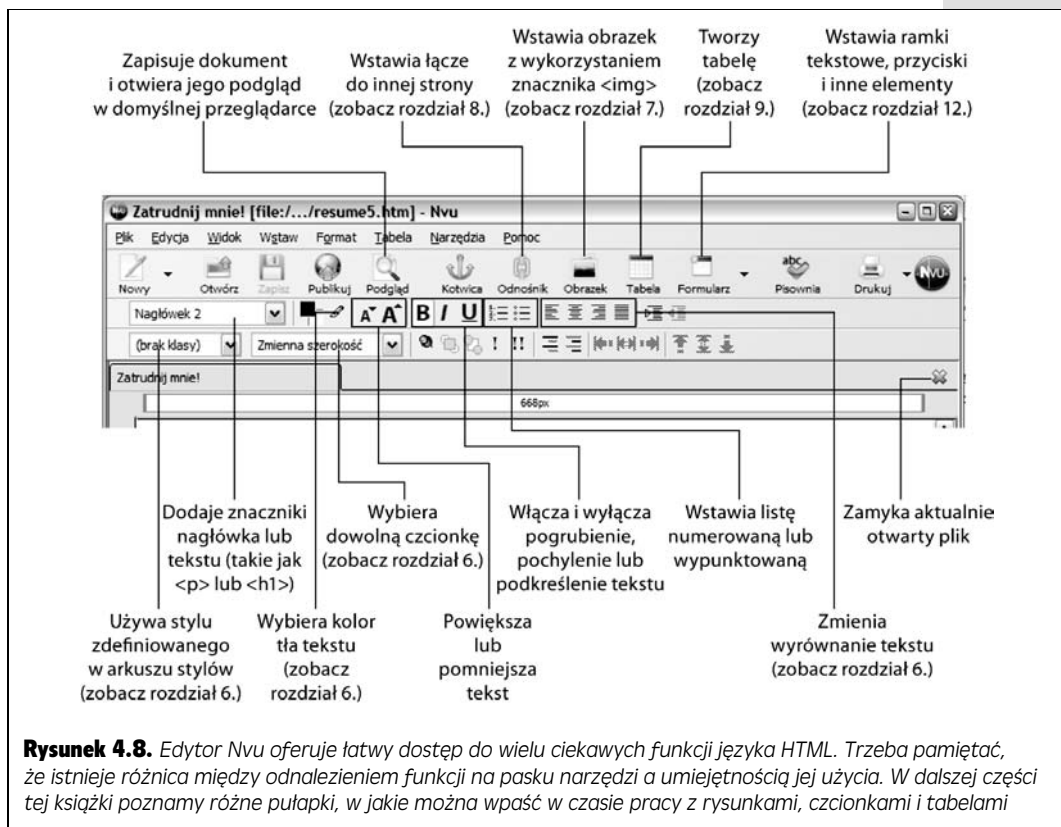
FrontPage, Dreamweaver i Nvu wspomagają nas tutaj, wyświetlając na paskach narzędzi część narzędzi języka HTML. Aby dodać do dokumentu znacznik w trybie WYSIWYG, należy najpierw zaznaczyć część tekstu, którą chcemy poddać formatowaniu, a następnie kliknąć odpowiedni przycisk na pasku narzędzi. Na koniec można przełączyć edytor w widok kodu HTML i sprawdzić, czy uzyskaliśmy pożądane efekty. Na przykład w celu pogrubienia części tekstu należy ją zaznaczyć i kliknąć na pasku zadań przycisk z literą **B**. W odpowiedzi edytor wstawi znacznik `<b>` tuż przed początkiem zaznaczenia i znacznik `</b>` zaraz za końcem tego zaznaczenia. Na rysunku 4.8 przedstawione zostały najbardziej użyteczne paski narzędzi edytora Nvu.

Wskazówka: Tylko od nas zależy, czy stronę WWW będziemy tworzyć w widoku kodu HTML, czy też w widoku WYSIWYG. Początkowo tryb WYSIWYG jest zdecydowanie prostszy i wygodniejszy, ale może generować w dokumencie wiele znaczników wymagających skontrolowania, przez co przysparza pracy w przyszłości.

W celu przetestowania trybu WYSIWYG możemy spróbować odtworzyć jedną z przykładowych stron z rozdziału 2. (minirésumé, jakie przygotowaliśmy na stronie 51.). Tym razem, zamiast wprowadzać ręcznie każdy znacznik, możemy po prostu wpisać tekst strony i odpowiednio go sformatować za pomocą przycisków z paska narzędzi i pozycji menu. Oto kilka kroków, jakie trzeba w tym celu wykonać:

1. Zaczynamy od wybrania z menu pozycji *Plik/Nowy* i utworzenia nowej strony WWW.

Edytor poprosi o podanie typu tworzonego pliku.



Rysunek 4.8. Edytor Nvu oferuje łatwy dostęp do wielu ciekawych funkcji języka HTML. Trzeba pamiętać, że istnieje różnica między odnalezieniem funkcji na pasku narzędzi a umiejętnością jej użycia. W dalszej części tej książki poznamy różne pułapki, w jakie można wpaść w czasie pracy z rysunkami, czcionkami i tabelami

2. We FrontPage'u nową stronę utworzymy po wybraniu opcji *Utwórz nową normalną stronę*. W Dreamweaverze trzeba wybrać kategorię *Basic page* i podkategorię *HTML*. W Nvu wystarczy wybrać opcję *Pusty dokument* i kliknąć przycisk *Otwórz*.

Pojawi się wtedy czysty dokument, zawierający tylko ogólny szkielet dokumentu HTML. Jeżeli przyjrzymy się mu w ramach widoku kodu HTML, zobaczymy przygotowane już podstawowe znaczniki `<html>`, `<head>` i `<body>`.

Wskazówka: Niektóre edytory HTML, takie jak FrontPage, udostępniają różnego rodzaju szablony pozwalające na szybkie przygotowanie różnych projektów stron. Podobne rozwiązania oferuje też Dreamweaver, ale jego szablony dokumentów są względnie skomplikowane i wymagają użycia stylów, o których mówić będziemy w rozdziale 6. Opcje edytora FrontPage, niestety, dość mocno ograniczają twórcę stron — oczywiście proponowane szablony są ładne, ale nie dają wielkich możliwości zróżnicowania wyglądu. Najlepiej będzie zatem unikać ich stosowania do czasu, aż będziemy w stanie tworzyć własne projekty.

3. Przelączamy widok w tryb WYSIWYG i wpisujemy tytuł strony: *Zatrudnij mnie!*

Wpisany tekst pojawi się w normalnym rozmiarze.

4. Zaznaczamy wprowadzony tekst, a na pasku zadań lub w menu wyszukujemy opcję pozwalającą na zmianę tego tekstu w nagłówek, czyli dodanie znaczników `<h1>` i `</h1>`.

W edytorze FrontPage najprościej jest wybrać z listy rozwijalnej stylów styl *Nagłówek 1*. W Dreamweaverze istnieje kilka możliwości zmiany stylu. Po pierwsze, można wybrać z menu pozycję *Text/Paragraph Format/Heading 1* albo skorzystać ze skrótu klawiaturowego *Ctrl+1*. Po drugie, można skorzystać z paska narzędzi, tak jak zostało to opisane na rysunku 4.9, albo z okna *Properties* (jeżeli nie jest ono widoczne, z menu wybrać trzeba pozycję *Window/Properties*). W Nvu jedyną możliwością jest wybranie z menu pozycji *Format/Akapit/Nagłówek 1*. Niestety, ten znacznik nie „załapał” się do paska narzędzi.

5. Naciskamy klawisz *Enter* w celu przejścia do następnego akapitu.

Przywrócony zostanie wtedy normalny styl tekstu, a my będziemy mogli wpisać pozostałą część strony. Tutaj wyzwaniem będzie utworzenie listy wypunktowanej. Wszystkie trzy omawiane edytory pozwalają na przygotowanie takiej listy za pomocą przycisków umieszczonych na pasku narzędzi.

W gąszczu znaczników można się bardzo łatwo pogubić. Każdy z omawianych edytorów ułatwia nam określenie bieżącej pozycji wśród znaczników, wyświetlając na górze lub na dole okna aktualny selektor znacznika (proszę spojrzeć na rysunek 4.10).

6. Teraz można spróbować wstawić do dokumentu rysunek.

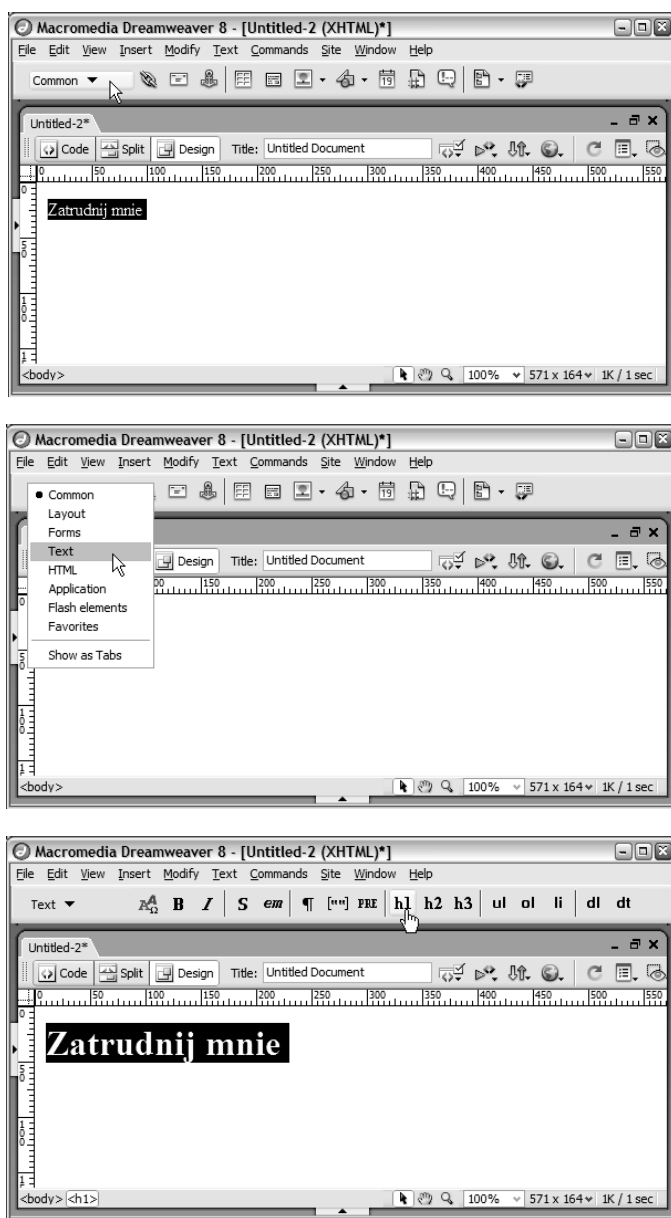
Nvu bardzo ułatwia wykonanie tej operacji dzięki odpowiedniemu przyciskowi umieszczonemu na pasku narzędzi. FrontPage i Dreamweaver udostępniają podobne przyciski, ale w ich przypadku łatwiej jest wybrać odpowiednią funkcję bezpośrednio z menu (we FrontPage’u należy wybrać pozycję *Wstaw/Obraz/Z pliku*, a w Dreamweaverze pozycję *Insert/Image*).

Uwaga: Przy wykonywaniu tych operacji plik z obrazkiem powinien znajdować się w tym samym katalogu co plik strony WWW. Jeżeli tak nie będzie, niektóre edytory mogą wstawić do dokumentu znacznik `<img>` zawierający odnośnik z bezwzględną ścieżką na dysku. Takie odnośniki zawsze będą sprawiały problem, ponieważ przeglądający taką stronę w internecie nie będą mieli dostępu do naszego dysku. Należy zatem dokładnie sprawdzić, czy wszystko zapisane zostało prawidłowo, przejrzeć znaczniki `<img>` w widoku kodu HTML i skontrolować, czy atrybuty `src` nie zaczynają się od przedrostka `file:///`. Jeżeli tak się zdarzy, trzeba ręcznie poprawić znacznik `<img>`, tak jak robiliśmy to w rozdziale 2. (na stronie 50.).

7. Edytor poprosi o wybranie pliku obrazu, a wtedy należy wybrać przykładowy plik *jankowalski.jpg*. (Plik ten można też pobrać ze strony *Missing CD* pod adresem www.missingmanuals.com).

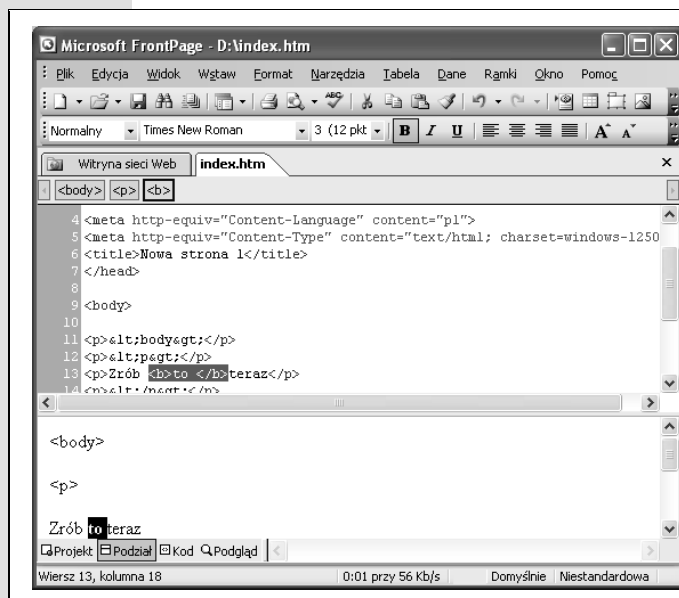
Program wstawi wówczas do dokumentu odpowiednio przygotowany znacznik `<img>`. Zaraz po wstawieniu obrazka do dokumentu możemy zacząć doceniać zalety trybu WYSIWYG. W opisywanych tutaj edytorach HTML możemy przeciągać brzegi tak wstawionego obrazu i dowolnie zmieniać jego wielkość.

Rysunek 4.9. W edytorze Dreamweaver pasek narzędzi to tak naprawdę osiem pasków w jednym. Na górze: najpierw trzeba wybrać potrzebny pasek (tutaj odpowiedni przycisk wskazany jest strzałką). Na środku: następnie trzeba wybrać pasek, z którego chcemy skorzystać. Na tym rysunku jest to pasek narzędzi tekstowych. Na dole: na pasku narzędzi tekstowych znajduje się przycisk wstawiający znaczniki HTML nagłówka poziomu pierwszego (przycisk „h1” wskazywany jest na obrazie przez strzałkę)



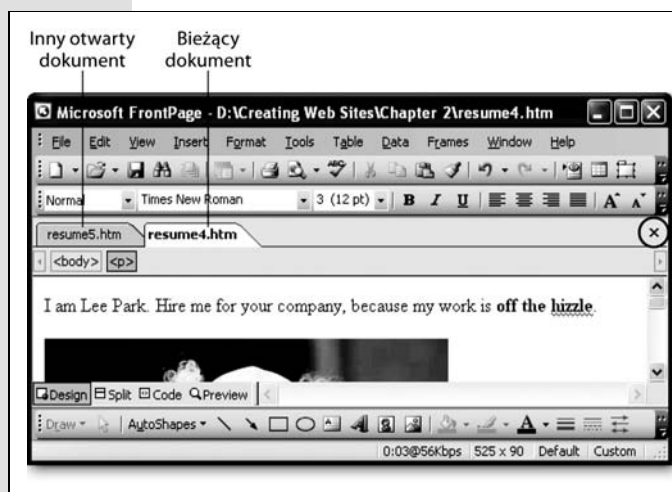
Zarządzanie witryną WWW

Edytory HTML nie ograniczają możliwości edytowania wielu stron jednocześnie. Niemal każdy z nich pozwala na przeglądanie kilku dokumentów na raz. W edytorach FrontPage, Dreamweaver i Nvu kolejno otwierane dokumenty reprezentowane są dokładnie w ten sam sposób — nad oknem dokumentu pojawiają się kolejne zakładki z nazwami dokumentów. Na rysunku 4.11 przedstawiony został ekran edytora FrontPage z otwartymi wieloma oknami.



Rysunek 4.10. Zaznaczony na rysunku selektor znaczników bardzo przydaje się wtedy, gdy szukamy ściśle określonej części strony WWW, którą chcemy poddać edycji.

Po przeniesieniu kursora we właściwe miejsce można skontrolować selektor znaczników, upewniając się, że na pewno znajdujemy się we właściwym miejscu. Selektor znaczników wypisuje wszystkie znaczniki obowiązujące w danym miejscu dokumentu. W tym przykładzie kursor znajduje się wewnątrz znacznika **** (pogrubianie tekstu) znajdującego się wewnątrz znacznika **<p>** (akapit), który z kolei znajduje się wewnątrz znacznika **<body>** obejmującego całość dokumentu HTML. Klikając pasek znaczników, można szybko wybrać dowolny z nich



Rysunek 4.11. We FrontPage'u można otwierać dowolną ilość dokumentów. Wystarczy kilka razy wybrać z menu pozycję Plik/Otwórz. Dla każdego otwartego dokumentu pojawi się nowa zakładka (w tym przypadku widoczne są dwa otwarte dokumenty). Przejście z jednego dokumentu do innego następuje po kliknięciu zakładki. W celu zamknięcia dokumentu należy kliknąć przycisk X znajdujący się po prawej stronie paska zakładek

Dzięki możliwości jednoczesnego edytowania kilku stron WWW wiele edytorów HTML pozwala też na zarządzanie całymi witrynami WWW.

Uwaga: Witryna WWW jest po prostu jedną stroną lub kolekcją wielu stron WWW i oczywiście wszystkich plików powiązanych ze stronami (na przykład obrazków). Najwygodniej jest zatem zarządzać tymi plikami za pomocą edytora HTML. W ten sposób znacznie łatwiej dodaje się łąca do pozostałych stron witryny (więcej na ten temat w rozdziale 8.), ponieważ utrzymywana jest spójność stron. Poza tym zawsze mamy możliwość przeniesienia gotowej strony na serwer WWW, co w edytorze wymaga zwykle tylko kilku kliknięć.

Definiowanie witryny we FrontPage'u

W celu przygotowania witryny WWW we FrontPage'u należy wykonać następujące kroki:

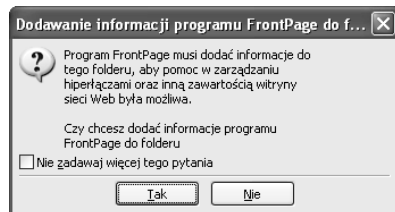
1. Wybrać z menu pozycję *Plik/Otwórz witrynę*.

Pojawi się wtedy okno dialogowe *Otwórz witrynę*. Wygląda ono jak najzwyklejsze okno wybierania plików, od którego różni się tylko jednym szczegółem — nie wyświetla żadnych plików. Można w nim zobaczyć wyłącznie katalogi.

2. Odszukać odpowiedni katalog, wybrać go i kliknąć przycisk *Otwórz*. Można na przykład skorzystać z katalogu, w którym zapisywaliśmy przykłady z rozdziału 2.

Pojawi się wtedy okno dialogowe z pytaniem, czy chcemy do witryny dodać informacje edytora FrontPage (zobaczyć je można na rysunku 4.12).

Rysunek 4.12. Jeżeli chcemy skorzystać z funkcji zarządzania witryną WWW udostępnianych przez FrontPage'a, musimy pozwolić edytorowi na dodanie do katalogu witryny różnych specjalizowanych katalogów. Katalogi te można przeglądać w Eksploratorze Windows — otrzymują one nazwy takie jak *_private*, *_vti_cnf* lub *_vti_pvt*. FrontPage tworzy też podkatalog o nazwie *images*, w którym można przechowywać obrazki przeznaczone do wyświetlania na stronach WWW. Na rysunku widać okno dialogowe pojawiające się w momencie, gdy po raz pierwszy otwieramy dany katalog, traktując go jak katalog witryny WWW



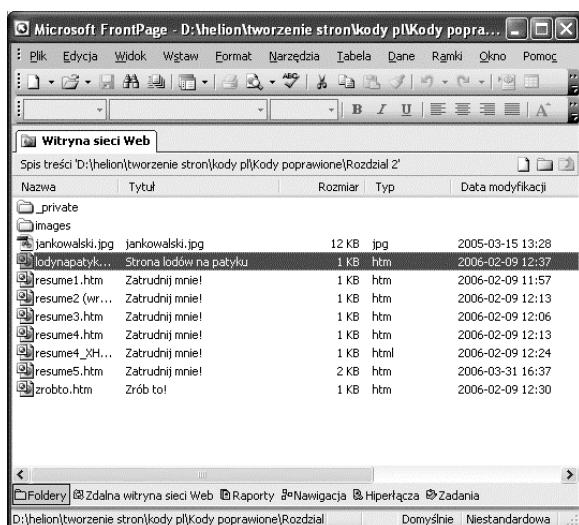
3. Kliknąć *Tak* i dodać informacje edytora.

FrontPage utworzy teraz swoją strukturę katalogów, a po lewej stronie okna programu pojawi się lista *foldery*, na której wypisane będą wszystkie pliki składające się na witrynę WWW (proszę spojrzeć na rysunek 4.13).

Przesyłanie witryny na serwer w edytorze FrontPage

Jedną z najprzyjemniejszych cech edytora FrontPage jest możliwość przesłania gotowej witryny WWW na serwer bez konieczności wykorzystywania osobnego programu do obsługi protokołu FTP (takie programy omawiane były na stronie 89.).

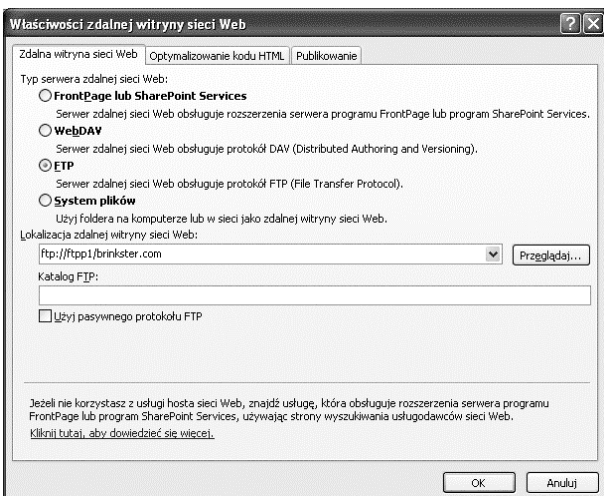
Aby wykorzystać te funkcje dla naszej witryny, musimy wykonać wszystkie opisane wyżej kroki i poinformować w ten sposób edytor, że wskazany folder jest częścią naszej witryny WWW. Następnie można przesyłać witrynę na serwer, którą to operację wykonuje się w poniższych etapach:



Rysunek 4.13. Lista folderów (na tym rysunku widać ją po lewej stronie) pozwala nam łatwiej orientować się w zawartości witryny WWW. W celu otwarcia dokumentu wystarczy kliknąć go dwukrotnie, a po kliknięciu prawym przyciskiem myszy można przejrzeć inne opcje dotyczące poszczególnych plików

1. Wybrać z menu pozycję *Plik/Publikuj witrynę*.

Przy pierwszym publikowaniu witryny pojawi się okno dialogowe *Właściwości zdalnej witryny sieci Web*. W oknie tym można podać wszystkie ustawienia połączenia, takie jak na przykład nazwa serwera FTP (proszę spojrzeć na rysunek 4.14).



Rysunek 4.14. Firma udostępniająca w internecie stronę WWW powinna przekazać nam wszystkie informacje, jakie teraz przydadzą się do wypełnienia pól okna *Właściwości zdalnej witryny sieci Web*. Najczęściej potrzebować będziemy nazwy serwera FTP, nazwy katalogu na tym serwerze, w którym przechowywana będzie nasza witryna, oraz nazwy i hasła naszego konta FTP. Te wszystkie informacje wystarczy wprowadzić tylko raz. Po udanym pierwszym połączeniu FrontPage zapisze te dane i będzie ich używać w czasie kolejnych aktualizacji witryny

2. Wprowadzić wszystkie informacje wymagane do ustanowienia połączenia z serwerem WWW i kliknąć przycisk OK.

Można też skorzystać z zaawansowanych funkcji dostępnych na zakładce *Publikowanie*. Przede wszystkim można tam zaznaczyć, żeby FrontPage przysyłał na serwer tylko zmienione lub nowe pliki (jest to ustawienie domyślne), ale można też nakazać edytorowi za każdym razem kopiować całą zawartość witryny WWW zapisaną na komputerze.

3. Na tym etapie FrontPage poprosi o podanie nazwy użytkownika i hasła potrzebnego do połączenia z serwerem FTP. Po wprowadzeniu właściwych informacji można kliknąć przycisk OK.

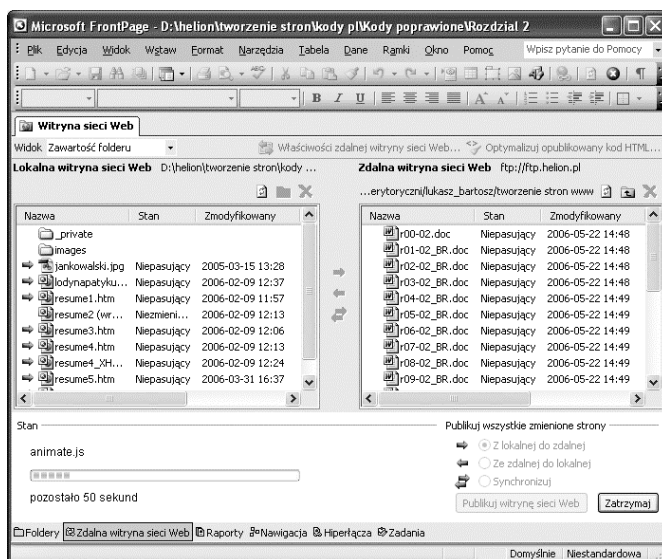
FrontPage zawsze zapamiętuje nazwę użytkownika i używa jej przy kolejnych aktualizacjach, ale to, czy chcemy pozwolić mu na podobne traktowanie hasła, zależy już tylko od nas.

Po ustanowieniu połączenia FrontPage wyświetli obok siebie dwie listy plików, dzięki którym będziemy mieli możliwość porównania zawartości witryny WWW zapisanej na naszym komputerze z tą znajdującą się już na serwerze WWW.

4. W celu zaktualizowania witryny WWW należy wybrać opcję *Z lokalnej do zdalnej* i kliknąć przycisk *Publikuj witrynę sieci Web*. Proces publikowania witryny zostanie rozpoczęty. Proszę spojrzeć na rysunek 4.15).

Opcja *Ze zdalnej do lokalnej* przydaje się tylko wtedy, gdy na serwerze WWW znajdują się pliki nowsze niż te znajdujące się na komputerze. Taka sytuacja może się zdarzyć, gdy daną witrynę WWW edytujemy na kilku komputerach. Opcja *Synchronizuj* jest jakby połączeniem opcji *Ze zdalnej do lokalnej* i *Z lokalnej do zdalnej*. Kontroluje ona każdy plik i aktualizuje wszystkie starsze pliki znajdujące się na serwerze WWW i na komputerze.

Rysunek 4.15. Publikując witrynę WWW, FrontPage sprawdza wszystkie składające się na nią pliki i kopiuje tylko te z nich, które od czasu ostatniej publikacji zostały zmienione lub dodane. Na rysunku zaznaczony został pasek postępu, z którego można odczytać nazwę kopiowanego aktualnie pliku oraz przybliżony czas, jaki zajmie ta operacja



Wskazówka: Jeżeli część plików witryny skopiowaliśmy na serwer WWW samodzielnie, za pomocą programu do obsługi protokołu FTP, możemy mieć problemy z aktualizacją witryny za pomocą edytora FrontPage. Rozwiązaniem tego problemu jest usunięcie wszystkich plików z serwera WWW i zastosowanie FrontPage'a do przeniesienia na serwer całej witryny. FrontPage skopiuje wtedy wszystkie pliki z komputera na serwer WWW.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Foldery edytora FrontPage

Jak można pozbyć się katalogów, jakie FrontPage uparcie dodaje do witryny?

Chyba żaden autor stron WWW nie lubi, kiedy edytor HTML samowolnie dodaje do nich nowe elementy. Niestety, FrontPage nie daje nam tu wielkich możliwości wyboru. Jeżeli skorzystamy z funkcji *Otwórz witrynę*, edytor zawsze doda do katalogu, w którym przechowujemy witrynę, kilka dodatkowych podkatalogów. Takie katalogi otrzymują nazwy *_private*, *_vti_cnf* i *_vti_pvt*. (Ciekawostka: skrót VTI powstał od nazwy firmy Vermeer Technologies. To właśnie ta firma początkowo tworzyła edytor FrontPage, a później sprzedała go Microsoftowi).

Katalogi tworzone przez FrontPage'a spełniają kilka zadań. Po pierwsze, przechowują informacje o plikach przesyłanych na serwer WWW. Dzięki temu aktualizowanie takiej witryny staje się niezwykle proste, ponieważ FrontPage musi przenieść na serwer tylko zaktualizowane i nowe pliki, a nie całość witryny. Poza tym foldery FrontPage'a przechowują też informacje o wszystkich plikach i zasobach, z których korzysta witryna. Dzięki temu znacznie łatwiejsze są takie operacje jak kontrolowanie łączny (na ten temat mówić będziemy na stronie 246.).

Jeżeli zdecydujemy się na korzystanie z tych funkcji, nie ma już sposobu, żeby pozbyć się katalogów stworzonych przez edytor. Trzeba się do nich przyzwyczaić, co nie jest bardzo trudne, ponieważ nie wpływają one na funkcjonowanie witryny jako całości.

Jeżeli jednak nie planujemy korzystania z funkcji aktualizowania witryny WWW, być może nie będziemy musieli kopiować tych katalogów na serwer WWW. Wszystko zależy od tego, czy korzystać będziemy ze specyficznych funkcji edytora FrontPage, które wymagają zastosowania tych katalogów. (Jeżeli ktoś używa tych funkcji, powinien o tym wiedzieć nieco wcześniej, ponieważ do ich obsługi potrzebny jest serwer WWW obsługujący rozszerzenia FrontPage'a (ang. *FrontPage extensions*)). Więcej informacji na ten temat znaleźć można na witrynie firmy Microsoft o adresie <http://support.microsoft.com/>, na której trzeba poszukać numeru 281532. Jest to numer artykułu opisującego funkcje, które wymagają odpowiednich rozszerzeń serwera WWW. Jeżeli nie korzystamy z żadnej z opisywanych w artykule funkcji, nie musimy przenosić katalogów FrontPage'a na serwer WWW.

Na koniec trzeba też zaznaczyć, że w przypadku, gdy nie chcemy, żeby FrontPage tworzył swoje katalogi na serwerze WWW i na naszym komputerze, w ogóle nie możemy korzystać z funkcji *Otwórz witrynę*. Skazani jesteśmy na ręczne otwieranie wszystkich stron WWW po kolei. Sądzę jednak, że z powodu kilku katalogów nie warto rezygnować z bardzo przydatnych funkcji wspomagających zarządzanie dużą witryną.

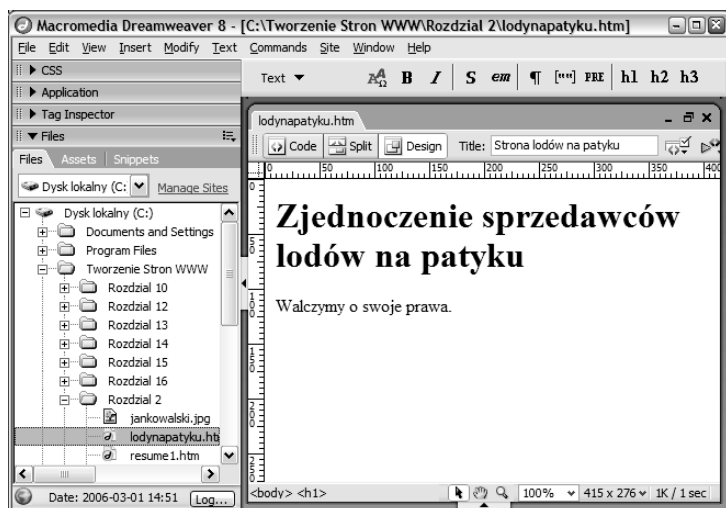
Definiowanie witryny w Dreamwaverze

Dreamweaver udostępnia dwie różne metody pracy z witryną WWW. Najprostsze rozwiązanie polega na użyciu wbudowanej przeglądarki plików pozwalającej na odszukanie dowolnych plików znajdujących się w dowolnym katalogu na komputerze (proszę spojrzeć na rysunek 4.16).

Co prawda panel *Files* jest względnie wygodnym narzędziem, jednak ma też pewne ograniczenia. Podstawowy problem polega na tym, że Dreamweaver nie ma żadnej możliwości określenia, które pliki składają się na witrynę WWW. Jeżeli

chcielibyśmy skorzystać z funkcji automatycznego aktualizowania witryny i kilku innych, to jeden z katalogów w systemie musimy zdefiniować jako katalog witryny WWW. Można to zrobić w kilku prostych krokach.

Rysunek 4.16. Przeglądanie systemu plików komputera możliwe jest nawet z wnętrza edytora Dreamweaver. Wystarczy skorzystać z panelu Files



1. Na panelu **Files** kliknąć łącze **Manage Sites** albo z menu wybrać pozycję **Site/Manage sites**.

Pojawi się okno dialogowe *Manage Sites*, na którym znajdziemy listę wszystkich zdefiniowanych do tej pory witryn. Początkowo lista ta będzie pusta.

2. W celu zdefiniowania nowej witryny należy kliknąć przycisk **New** i wybrać pozycję **Site**.

Dreamweaver wyświetli teraz kreator definicji witryny, który zada kilka ważnych pytań.

3. Wprowadzić opisową nazwę witryny i kliknąć przycisk **Next**.

Nazwa witryny powinna być ogólną nazwą, pod jaką chcemy zapisać witrynę. Pojawiać się ona będzie na panelu *Files*.

4. Wybrać opcję **No, I dont want to use server technology** i kliknąć przycisk **Next**.

Technologia serwerowa to całe środowisko serwera WWW pozwalające na budowanie złożonych aplikacji WWW, na przykład korzystających z baz danych. Nie tworzymy jeszcze tak wielkich aplikacji (na razie interesują nas proste pliki HTML), więc obsługa takich technologii nie będzie nam potrzebna.

5. Wybrać opcję **Edit local copies on my machine**.

Niektóre serwery WWW pozwalają na modyfikowanie plików zapisanych na serwerze. Nawet jeżeli mamy dostęp do tak specjalizowanych usług, to lepiej będzie edytować pliki na komputerze lokalnym i przenosić je na serwer WWW po zakończeniu prac. Taki tryb pracy ma wiele zalet. Po pierwsze, w przypadku popełnienia jakiegoś błędu nie zniszczymy od razu całej witryny.

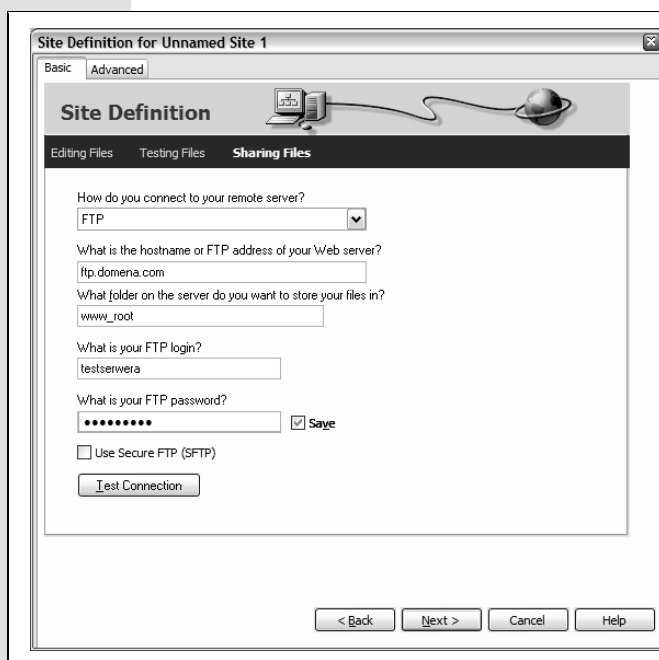
Po drugie, mamy zawsze kopię zapasową na wypadek, gdyby coś stało się z serwerem WWW. I po trzecie, możemy w ten sposób eksperymentować z nowymi projektami stron, których ukończenie może trwać całe dnie, a jednocześnie nie wpływać na wygląd witryny WWW dostępnej w internecie.

6. W polu tekstowym *Where on your computer do you want to store your files* wpisać należy pełną ścieżkę do katalogu z witryną (na przykład *C:\Tworzenie stron WWW\Rozdział 2*), a następnie kliknąć przycisk *Next*.

Jeżeli nie mamy pewności, w którym katalogu znajduje się witryna, możemy kliknąć przycisk znajdujący się obok pola tekstowego i wyszukać właściwy katalog.

7. W następnym kroku program pyta o sposób, w jaki chcemy łączyć się z serwerem WWW. Należy tu wprowadzić wszystkie dane połączenia i kliknąć przycisk *Next*.

Wybrana opcja zależy będzie od sposobu obsługi serwera udostępnianego przez firmę obsługującą ten serwer. Najczęściej jednak stosowany jest dostęp poprzez serwer FTP (proszę spojrzeć na rysunek 4.17). W zależności od wybranego sposobu dostępu będziemy musieli wprowadzić dane dla różnych opcji.



Rysunek 4.17. Krok „Sharing files” pozwala wybrać sposób przenoszenia plików witryny na serwer WWW. Zdalny serwer to miejsce w internecie, za którego pośrednictwem chcemy publikować witrynę. Najczęściej z takimi serwerami komunikować się będziemy za pośrednictwem protokołu FTP, ale można też korzystać ze zwykłych katalogów lub sieci lokalnej

8. Wybrać opcję *Do not allow for check in and check out* i kliknąć przycisk *Next*.

Funkcje **pobrania** (ang. *check in*) i **zwrócenia** (ang. *check out*) pozwalają na jednoczesną pracę kilku osób nad jedną witryną. Informacje na temat tej i innych ciekawych funkcji Dreamweavera znaleźć można w książce *Dreamweaver MX 2004: The Missing Manual*.

9. Ostatni ekran kreatora podsumowuje wszystkie wprowadzone informacje. Można tu kliknąć przycisk *Finish*.

W ten sposób wracamy do okna dialogowego *Manage Sites*.

10. Kliknąć przycisk *Finish*.

Wracamy do głównego okna Dreamweavera.

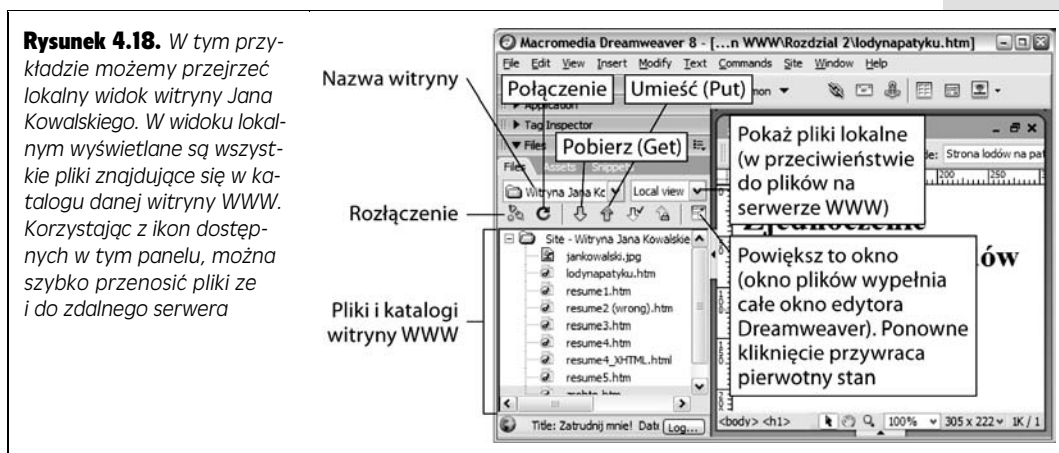
Przesyłanie witryny na serwer w edytorze Dreamweaver

Po zdefiniowaniu witryny WWW będziemy mogli zobaczyć ją w panelu *Files*. Z jego pomocą będziemy mogli przeglądać zawartość zdalnego serwera albo przysyłać do niego (i z niego) poszczególne pliki. Dreamweaver nie pozwala na aż tak intuicyjną pracę jak FrontPage, ale też udostępnia wygodne metody działania.

W celu przeniesienia plików z komputera lokalnego na serwer WWW należy wykonać operację opisywaną w żargonie Dreamweavera słowem *put* (umieść). Operację tę przeprowadzamy następująco:

1. W panelu *Files* należy z lewej górnej listy rozwijalnej wybrać witrynę WWW.
2. Teraz z prawej górnej listy rozwijalnej wybrać należy wartość *Local view*.

W panelu *Files* wyświetlane będą pliki znajdujące się na komputerze lokalnym (proszę spojrzeć na rysunek 4.18).



3. Należy teraz wybrać pliki, które chcemy przenieść na serwer WWW.

Wiele plików można wybierać, przytrzymując klawisz *Ctrl* i klikając ikony poszczególnych plików.

4. Po wybraniu interesujących nas plików należy kliknąć przycisk *Put* (z niebieską strzałką skierowaną do góry) albo kliknąć prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybrać pozycję *Put*.

Dreamweaver zapyta, czy chcemy skopiować pliki powiązane.

5. Jeżeli chcemy skopiować pliki powiązane, należy odpowiedzieć *Yes*. Na przykład, jeżeli kopiujemy na serwer stronę WWW, na której używane są znaczniki `<img>`, należy odpowiedzieć *Yes*, aby razem ze stroną przesłane zostały wszystkie używane na niej pliki graficzne. Jeżeli ze stroną nie ma powiązanych żadnych plików, udzielona odpowiedź nie ma żadnego znaczenia.

Dreamweaver łączy się teraz z serwerem WWW i przesyła do niego wskazane pliki.

Można też wykonać operację odwrotną i przenieść pliki z serwera WWW na komputer. Taka operacja nazywa się *Get* (pobierz), a wykonuje się ją w następujący sposób:

1. W panelu *Files* należy z lewej górnej listy rozwijalnej wybrać witrynę WWW.
2. Teraz z prawej górnej listy rozwijalnej wybrać należy wartość *Remote view*.

Dreamweaver nie wyświetla automatycznie plików znajdujących się na serwerze WWW. Pobranie listy plików zajmuje po prostu nieco czasu. Musimy zatem zaktualizować listę plików serwera, co zostanie opisane w następnym kroku.

3. Następnie należy kliknąć przycisk *Refresh*, który wygląda jak ikona z zakreśloną wkoło strzałką.

Dreamweaver połączy się teraz z serwerem WWW, odczyta z niego listę plików i wyświetli ją.

4. Teraz trzeba wybrać pliki, które chcemy przenieść na komputer.

Wiele plików można wybierać, przytrzymując klawisz *Ctrl* i klikając ikony poszczególnych plików.

5. Po wybraniu interesujących nas plików należy kliknąć przycisk *Get* (z zieloną strzałką skierowaną na dół) albo kliknąć prawym przyciskiem myszy i z menu kontekstowego wybrać pozycję *Get*.

Dreamweaver zapyta, czy chcemy skopiować pliki powiązane.

6. Jeżeli chcemy skopiować pliki powiązane, należy odpowiedzieć *Yes*. Na przykład, jeżeli kopiujemy z serwera stronę WWW, na której używane są znaczniki `<img>`, należy odpowiedzieć *Yes*, aby razem ze stroną przesłane zostały wszystkie używane na niej pliki graficzne. Jeżeli ze stroną nie ma powiązanych żadnych plików, udzielona odpowiedź nie ma żadnego znaczenia.

Dreamweaver połączy się z serwerem WWW i przeniesie z niego na komputer wszystkie wskazane pliki.