

S E D M I C A



## Prva nedelja

### Ukratko

Privlačnost Dreamweaver MX okruženja nije samo u moćnom programu za izradu aplikacija, već i u mogućnosti prvakasne izrade web strana. Macromedia je u Dreamweaver MX uključila sve karakteristike popularnog programa Dreamweaver. Korisnicima je na taj način omogućeno da dizajniraju vizuelno privlačne i dinamične aplikacije unutar pouzdanog i postojanog interfejsa.

U prvoj nedelji rada fokusiraćete se na korišćenje alata za kreiranje i rukovanje web stranicama. Da biste kreirali zanimljivu dinamičku aplikaciju, prvo morate naučiti da koristite HTML.

Čak i ako imate iskustva u radu sa HTML-om, koristiće Vam da u toku prve nedelje pročitate nešto o tome. Mada je jednostavan za korišćenje, Dreamweaver MX ima dosta skrivenih osobina koje, ako se koriste na pravi način, mogu znatno da skrate vreme razvoja web strane. Evo nekih od tih osobina:

**Fleš dugmad i tekst** - brzo dodavanje fleš teksta i dugmadi u dokumenta, bez upotrebe fleš alata.

**Korišćenje DHTML-a za animaciju** - bez umetanja, na web strane možete dodati animacije, čak i jednostavnije igre.

**Pozicioniranje piksela** - postavlja elemente u dokumentima sa najvećom preciznošću, koristeći slojevitost jedinstvenog Layout Mode sadržanog u Dreamweaveru MX.

**Poboljšani alati za upravljanje sajtom** - dizajnirajte svoj sajt u više-korisničkom okruženju, koristeći fajlove i verzije upravljanja sistemom ugrađene u Dreamweaver MX.

Nekoliko prvih dana sadrži dosta informacija koje će biti neophodne tokom sledećih nekoliko nedelja. Zato što sam siguran da su gotovo svi čitaoci zainteresovani za osnovne dinamičke server komponente Dreamweavera MX, prva nedelja će se završiti važnim lekcijama koje će Vas pripremiti za drugu i treću nedelju.

Ako je ovo Vaš prvi susret sa dinamičkim web programiranjem, verovatno nemate predznanja o dizajniranju baza podataka. Ne brinite, imaćete ga za nekoliko dana. Mada Vam to možda sada zvuči smešno, naučićete da je najvažniji deo web aplikacije Vaš server baze podataka. Što više posla odradi server baze podataka, to će brže raditi sajt, a server aplikacije će brže odgovarati.

Šta da učinite ako još uvek nemate server aplikacije? Ne brinite. Prva nedelja se završava pregledom svih servera koje Dreamweaver MX podržava i onim što ti serveri nude, a na kraju su objašnjeni postupci podešavanja servera za Windows XP i Mac OS X.

Srećno, i ne ustručavajte se da mi postavite bilo koje pitanje na sledeći e-mail: [jray@poisontooth.com](mailto:jray@poisontooth.com).



# Dan 1

## Početak

Bilo da ste zainteresovani za razvijanje statičkih web strana ili složenih aplikacija baza podataka, morate upoznati Dreamweaver MX interfejs. Brojni prozori, paneli i meniji čekaju da ih istražite. U današnjoj lekciji čete:

- ▶ naučiti kako da istražite Dreamweaver MX okruženje
- ▶ istražiti mnoštvo panela i prozora koje ćete svakodnevno koristiti u Dreamweaveru
- ▶ otkriti načine da prilagodite Dreamweaver, kao što su prečice sa tastature
- ▶ razumeti prednosti Dreamavera MX za brzo prilagodavanje alata i osobina.

## Dreamweaver MX interfejs

Na mnogo načina, Dreamweaver MX su dve aplikacije u jednoj: alat za dizajniranje web strana (Dreamweaver), a služi i za povezivanje web strana sa informacijama dinamičkih baza podataka (to je MX deo). Ove komponente su integrisane u istom interfejsu, ali se koriste nezavisno. Ako želite da kreirate web sajt sa nekoliko jednostavnih strana, nema poterebe da koristite bilo koju od MX osobina. Osim toga, ako želite da neki postojeći web sajt povežete sa bazom podataka, uradite to jednostavno, bez pretraživanja alata za dizajniranje.

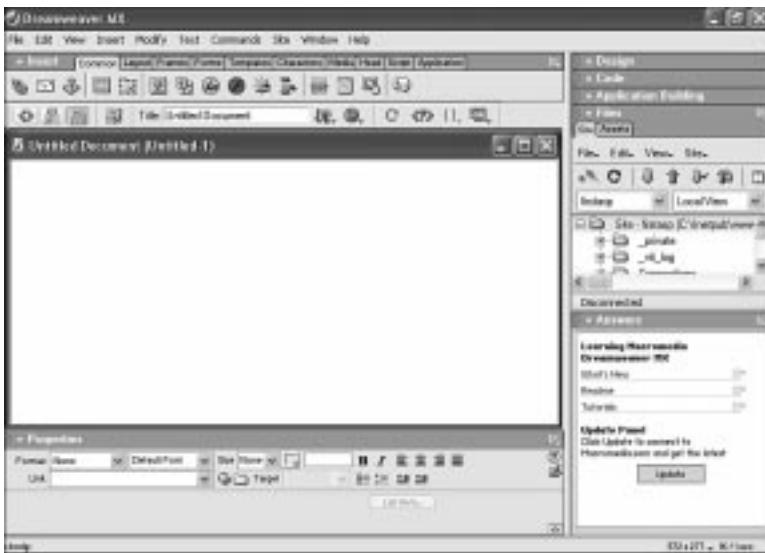
Prva nedelja "Dreamweaver MX za 21 dan" će Vam pomoći da dostignete zadovoljavajuću brzinu u radu sa alatima Dreamweavera MX i pripremiće Vas za razvoj dinamičkih aplikacija u narednim poglavljima knjige. Upoznavanje osnovnih alata i paleta je prvi korak u kreiranju dokumenata koji će, pored toga što će raditi odlično, isto tako i izgledati.

Današnja lekcija pruža opšti pogled na Dreamweaver MX interfejs, tako da će Vam biti lako da kasnije uočite njegove različite osobine. Kao i mnoge savremene aplikacije, Dreamweaver MX obezbeđuje prilagodljivost okruženja i pruža korisniku veliki broj načina za obavljanje pojedinačnih zadataka. Ukoliko budete koristili Dreamweaver narednih dana, možda ćete otkriti određene tehnike koje će Vam odgovarati više od onih koje su opisane u knjizi. Ja neprestano usavršavam načine kreiranja web strana i pronalazim nove prečice za povezivanje sa programom.

Dreamweaver MX interfejs je fleksibilan kao i sam program - nikada niste videli program koji pruža toliko načina za pregledanje podataka. Prikaz dizajniranog dokumenta daje opštu sliku kako će kompletna strana izgledati u web pretraživaču, budući da panel Property omogućava povezanost osobina svakog pojedinačnog objekta unutar dizajna. Onima koji daju prednost "suštinskom" pristupu, aplikacija dopušta potpuni pristup izvornom kodu sa HTML editorom, Quick Tag editorom i hijerarhijskim pregledom. Obilje podržavajućih panela omogućuje dodavanje prilagođenog JavaScripta, povezanih baza podataka i drugih karakteristika.

Pokretanje Dreamweavera MX u početku može izgledati preglomazno. Panel alati i prozori prekrivaju ceo ekran, čekajući da kliknete mišem. Na slici 1.1 prikazano je tipično pokretanje Dreamweaver MX radnog prostora. Pri prvom pokretanju aplikacije, Windows korisnici mogu da izaberu jedan od dva moda radnog okruženja: integriran i pokretan. Na slici 1.1 je prikazan integriran mod radnog okruženja, koji smešta sve Dreamweaver prozore i palete u jedan glavni prozor sa jednom linijom menija. To je pogodno ukoliko često prelazite između aplikacija ili želite brzo da spustite u statusnu liniju aktuelni Dreamweaver MX projekat.

Macintosh korisnici su "ograničeni" na pokretan mod radnog prostora, u kojem se svaki pojedinačni prozor meša sa onima iz drugih aplikacija, kao što je prikazano na slici 1.2. Korisnici UltraDev softvera će prepoznati ovo kao standardni radni mod starijih programa. Windows korisnici mogu preći u pokretni radni prostor otvarajući Preferences iz menija Edit, birajući kategoriju General i klikнуvši Change Workspace.



**Slika 1.1**  
Dreamweaver MX interfejs je veoma širok. Integrисани мод радног простора садржи све расположиве палете унутар једног главног прозора.



**Slika 1.2**  
Pokretni radni prostor (присутан у Mac OS X) допуња Dreamweaver прозорима једне апликације да се међају са другим активним softverima.



Ako ste korisnik Macintosha (kao ja), ne ljutite se. Integriran mod radnog prostora se može jednostavno primeniti na Macu skrivanjem svih aktivnih aplikacija, osim Dreamweavera MX. Samo izaberite Hide Others iz Dreamweaver MX aplikacije u meniju Mac OS X ili prebacivač aplikacija u meniju Mac OS 9.

Bez obzira koji mod radnog prostora izaberete, ubrzoo ćete uhvatiti sebe kako "kopate" kroz menije i prozore, tražeći funkcije koje su Vam neophodne za rešavanje jednostavnog zadatka. Posao Dreamweavera MX je da Vam olakša web uređivanje; potrošiti pet minuta tražeći pravo dugme, ili stavku u meniju da biste iskosili tekst, ili kreirali web link, više je nego kontraproduktivno.

Da bi Vam život bio lakši, pogledajte panele i menije koji se najčešće koriste u radu sa Dreamweaverom MX. To će Vam pomoći da pronadete alate neophodne za početak sastavljanja HTML-a, - o čemu će biti reči u Danu 2, "Kreiranje Vašeg prvog web sajta". Ne brinite ukoliko niste potpuno sigurni šta svaki od njih znači. Vraćaćemo se na alate i panele dok ih budemo koristili.

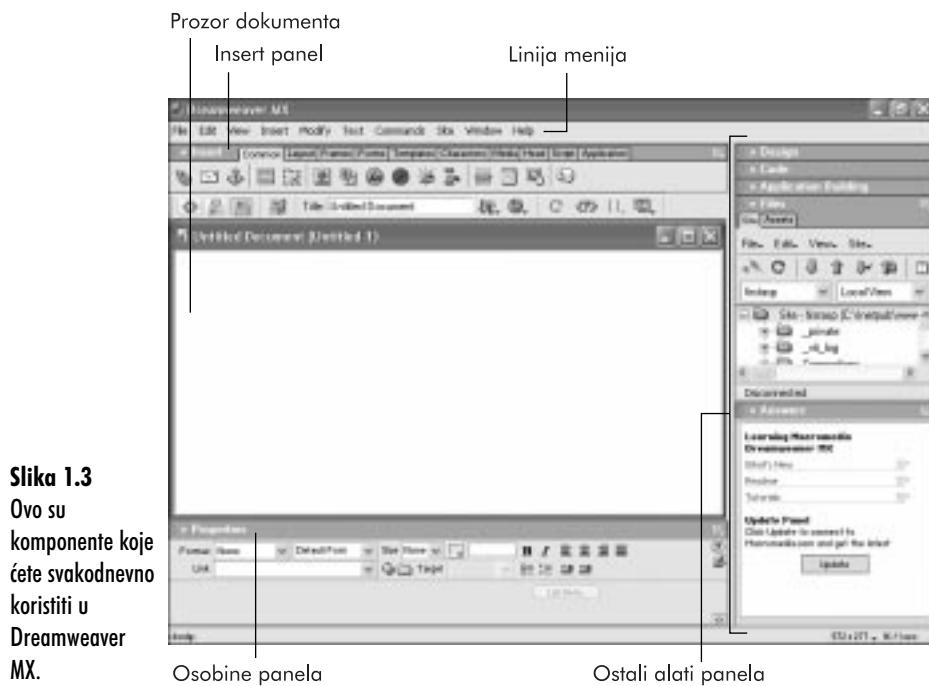


Za one koji vole da istražuju: iskoristite prednost široke upotrebe tooltipova (saveta o alatima) kroz Dreamweaver MX interfejs. Postavljanje kurzora na ikonu najčešće će pokazati kratki opis funkcije tog alata.

## Komponente interfejsa

Dreamweaver MX organizuje radni prostor u oblasti ili panele, a svaki od njih sadrži alate koji se upotrebljavaju za izvršavanje određenih zadataka. Na slici 1.3 je ponovo prikazan radni prostor, ovog puta sa pozivanjem na relevantne komponente. Ako koristite instalaciju Dreamweavera MX koju je postavio prethodni korisnik, možete uočiti neke razlike. Ne brinite, brzo ćete prevući i reorganizovati komponente onako kako Vama odgovara.

Idemo napred i zadržaćemo se na svakom od ovih elemenata. Slobodno kliknite gde god poželite. U Danu 2 pravićete jednostavne web sajtove; što bolje upoznate interfejs, naredni dani će biti lakši.



**Slika 1.3**  
Ovo su komponente koje ćete svakodnevno koristiti u Dreamweaver MX.

## Prozor dokumenta

Kada pokrenete Dreamweaver MX, najveća prikazana oblast biće prozor dokumenta. Tu ćete stvarati web stranice u WYSIWYG (*what you see is what you get - što vidite to i dobijate*) interfejsu. Kako budete pravili stranu, odmah ćete videti rezultate svake promene, baš kao što će se pojavljivati na web pretraživaču.

Prozor dokumenta se sastoji iz tri dela. Na vrhu prozora se nalazi paleta alata (toolbar), sa prečicama najčešće korišćenih komandi i funkcija (saznaćete o njima sve što je potrebno), u sredini je prostor za rad, a na dnu je statusna linija. U integrisanom modu ovi elementi su nešto drugačije raspoređeni na ekranu. Na slici 1.4 je prikazan prozor dokumenta u koji je uneto nekoliko rečenica.

Kada pravite raspored na web strani, možete da kucate direktno u prozor dokumenta ili da koristite panel Insert ili meni Insert da dodate tekst, grafiku ili da povežete strane. Trepereći cursor u prozoru dokumenta pokazuje gde se nalazi trenutna tačka rada. Ovu tačku možete da pomerate klikom miša ili korišćenjem strelice na tastaturi. Na onom mestu gde je cursor biće ubačen tekst ili objekat. Sada pokušajte da kucate u prozor dokumenta. Unesite par rečenica. Pošto nećete sačuvati ovaj dokument, nije važno šta ćete kucati, već samo da pokušate.

**Slika 1.4**  
Prozor dokumenta je mesto gde ćete najviše raditi na web stranama.



**NAPOMENA** Za razliku od savremenih tekst procesora kao što su Word 2000 i WordPerfect, Dreamweaver MX će, po standardnom podešavanju (default), dozvoliti pozicioniranje kursora samo unutar teksta ili niza objekata koji već postoje. Ne možete, na primer, kliknuti dno prozora i započeti kucanje. Međutim, koristeći Layout view mod možete kreirati proizvoljne oblasti unutar strane u koje možete dodati sadržaj. To nije jednostavno kao što je klik na mesto od kojeg želite započeti sa kucanjem, ali je približno.

## Rad sa objektima

Sve što se doda u prozor dokumenta može se lako ukloniti, iseći, kopirati ili prevući - gotovo kao u standardnom tekstu procesoru (Notepad iliTextEdit). Možete označiti tekst klikom i prevlačenjem kursora preko slova. Da biste označili objekat kao što je slika, kliknite jednom. Možete odabrati više stavki pomeranjem tačke unosa na početak grupe objekata koju želite da označite, zadržite Shift i kliknite tamo gde želite da završite označavanje. Svi izabrani objekti su označeni tamnim okvirom.

Nakon odabiranja objekta, možete koristiti komande Copy, Cut, Paste i Clear u meniju Edit da biste ih pomerali, duplirali ili brisali. Taster Backspace se takođe upotrebljava za brisanje. Dva dodatna postupka, Copy i Paste se nalaze u meniju Edit - Copy HTML i Paste HTML. Rad sa ovim operacijama može dovesti do neočekivanih rezultata. Kao što možda znate, HTML je osnovni jezik za formiranje web strana. Jednostavne oznake (tags) određuju kako će strane izgledati kada se prikažu na pretraživaču. Svaka oznaka obično ima "početnu" i "završnu" oznaku koja definiše primenu određenog stila.

Na primer, "bold" znak se koristi da bi tekst u web pretraživaču bio istaknut. U sledećoj rečenici, reč "bold" određuje upotrebu HTML znakova da bi se istakao slog na ekranu:

I like to emphasize words with <b>bold</b>.

Izborom Copy HTML, kopiraćete osnovni HTML iza onog koji vidite na ekranu. Na taj način, možete prebaciti HTML u drugu aplikaciju. Ako koristite samo komandu Copy, prebacite jedino tekst koji vidite na ekranu. Paste HTML radi slično kao i operacija Paste. Ako kopirate HTML kod iz drugog programa, možete koristiti funkciju Paste HTML i potpuno neizmenjenu je prebaciti u Dreamweaver MX. Obična operacija Paste svešće se na prebacivanje samog HTML koda. Jedno od pravila je da se posebni oblici Copy i Paste koriste samo u radu sa spoljašnjim programima; u suprotnom, rezultati će dovesti do konfuzije. Same oznake biće prebačene kao deo teksta na ekranu, a ne kao deo HTML-a.

Dreamweaver MX raspolaže sa nekoliko prečica koje olakšavaju odabiranje objekata. Da biste označili red teksta ili neki objekat, kliknite ispred objekta blizu leve ivice prozora. Kursor će biti preobražen u strelicu i označiće liniju. Ovu tehniku možete proširiti tako što ćete označiti više objekata, kliknuti i vući pored leve ivice ekrana.

U sledećem poglavlju počinjete sa dizajniranjem naprednih stranica. Naučićete više načina preciznijeg označavanja objekata u prozoru dokumenta. Kao što je rečeno ranije, retko ćete u Dreamweaveru MX naći samo jedan način da nešto uradite!

## Statusna linija

Na dnu prozora se nalazi statusna linija dokumenta. Ona sadrži nekoliko jednostavnih kontrola za pregled dokumenata.

## Hijerarhija oznaka

Leva strana statusne linije sadrži spisak HTML oznaka (tagova) koji okružuju trenutnu poziciju cursora. Zato što ste tek na početku, ovo se trenutno neće puno koristiti. Samo da biste shvatili prednosti, iskoristićemo rečenicu iz prethodnog primera. Otkucajte sledeće reči u prozor dokumenta:

I like to emphasize words with bold.

Zatim, označite reč bold i izaberite Style, Bold iz menija Text. Sada bi trebalo da vidite rečenicu sa označenom rečju "bold".

Na kraju, kliknite tako da kurzor bude unutar reči "bold". Leva strana statusne linije će pokazati:

```
<body><b>
```

Ovo pokazuje da trenutno radite unutar "bold" oznake, koja je unutar "body" oznake. Ako dizajnirate složenje web strane, bićete iznenađeni brzinom kojom ćete odrediti gde se tačno nalazite.



**NAPOMENA** Možda ste zaboravili da ubacite "body" oznaku u svoj projekat. Bez panike, niste zaboravili! "Body" oznaka (koja označava "body" sadržaja strane) se ubacuje automatski, pomoću Dreamweavera MX.

## Veličina dizajna

Sledeća komponenta u statusnoj liniji (krenuvši sa Vaše leve strane) je trenutna veličina prozora dokumenta u pikselima (širina x visina). Sigurno ste primetili da su web sajtovi često dizajnirani bez obraćanja pažnje na veličinu ekrana na kojem se prikazuju. Linije za skrolovanje stranice, koje se nalaze sa strane ili na dnu, naizgled su beskrajne. Dreamweaver MX omogućava jednostavan pogled na izgled stranice prostim menjanjem veličine prozora dokumenta. Trenutna veličina prikazana je u statusnoj liniji prozora. Možete brzo postaviti nekoliko veličina tako što kliknete i zadržite prikazanu veličinu prozora u statusnoj liniji. U pomoćnom meniju pojaviće se lista unapred postavljenih veličina koje možete izabrati, uključujući i maksimalnu veličinu prozora za webTV. Druge veličine se dodaju kroz osobinu Dreamweavera MX "Status bar". Ako izmenite vrednost, u statusnoj liniji će se pojaviti ova promena.

## Ne zanemaruјte običnog korisnika

Veoma je važno da ne nagadate šta će ljudi koristiti da bi pogledali Vaš sajt. Nedavno sam učestvovao u konsultacijama o web sajtu na kome je obavljana rasprodaja ručnih radova. Iznenadujuće veliki broj kupaca na sajtu (više od 35%), bili su webTV korisnici. Srećom, sajt je bio napravljen u malim prozorima tako da su svi mogli da uživaju u njemu. Ovo isto važi i za narastajuće tržište. Pocket PC i Palm sistemi istovremeno mogu prikazati ograničeni broj informacija na ekranu. Prilagođavanje ovih uređaja najčešće je frustrirajuće, ali nije najbolja ideja ostaviti na "cedilu" njihove korisnike koji predstavljaju veći deo Vaše ciljne grupe.

Važno je napomenuti da veličina prozora dokumenta nije uvek i veličina izlaznog HTML-a. To je samo pregled onoga što radite u različitim veličinama. Ako ubacite objekat (kao što je slika) koji je širok 800 piksela, ali je napravljen na ekranu koji je širok 600 piksela, on se neće automatski prilagoditi veličini ekrana. Isto tako, ako projektujete nešto za mali ekran, morate da predvidite različite veličine kako biste osigurali da i korisnici sa većim prozorom pretraživača imaju zadovoljavajući prikaz.

## Vreme preuzimanja (download) i veličina strane

Posle podešavanja veličine pretraživača potrebno je proceniti veličinu strane i vreme potrebno za preuzimanje. Većina kreatora sajtova cilja na odredene grupe korisnika - pozovite/ mreža/ pretraživač, itd. Stvaranje predivnih stranica za koje je potrebno 10 minuta da bi se preuzele, nije najbolja ideja. Standardna brzina koja se koristi pri preuzimanju modemom je 28,8 Kbps. U Dreamweaveru MX možete podesiti brzinu, a o tome će biti reči na kraju poglavljja.

## Paleta alata

Poslednji deo prostora za dizajniranje je paleta alata. Nalazi se odmah iznad prozora u kome radite. "Dokument" paleta alata (kako se zove u Macromediji), sastoји se od brzih prečica za prelazak između HTML, HTML/Design, Design (po standardnom podešavanju) i Live data pregleda, kao i veoma pogodnih načina za imenovanje aktuelnog dokumenta. Više o ovome čete naučiti u sledećim poglavljima.



**SAVET** Ako Vam odgovara Microsoft Word paleta alata za pristupanje osnovnim operacijama fajla (open, save, print, itd.), možda ćete poželeti da aktivirate "standardnu" paletu alata birača i na kraju Standard. Iako se naziva "standardna", paleta alata nije po standardnom podešavanju.

## Insert panel

"Veliki tata" svih Dreamweaverovih panela je panel Insert. To je pokretni prozor koji se pojavljuje u gornjem levom uglu ekrana čim pokrenete Dreamweaver MX. Dok dizajnirate stranicu, često ćete se pozivati na ovaj panel, prikazan na slici 1.5, i na njegov okvir sa alatima i web elementima.

**Slika 1.5**

Panel Insert je okvir sa alatima za web dizajn.



**SAVET**

Za razliku od drugih prozora Dreamweavera MX, panel Insert može menjati orientaciju iz horizontalne u vertikalnu klikom na malo pravougaono dugme na desnoj strani (u horizontalnom modu), ili u donjem desnom uglu (u vertikalnom modu) panela. Da biste promenili orijentaciju, morate biti u pokretnom modu.

Ako koristite panel Insert u horizontalnom modu, videćete nekoliko kategorija elemenata koje možete koristiti, u obliku tastera. U vertikalnom modu tasteri su zamenjeni jednostavnim pomoćnim menijem na vrhu panela. Koristeći tastere ili pomoćni meni, možete pristupiti sledećim alatima:

**Common** Ovo je najviše korišćen element u dizajniranju. Uključuje slike, tabele, ugrađene objekte i složene strukture, kao što su linije za navigaciju i rollover slike. Prikazuje se po standardnom podešavanju.

**Layout** Tabele, layeri i drugi elementi za kreiranje složenih stranica.

**Text** Funkcije za formatiranje teksta; nema vidljivih HTML objekata. Koristi se uglavnom u direktnom radu sa izvornim kodom.

**Tables** Služi za ubacivanje objekata tabele (nalaze se i u panelu Common) i obezbeđivanje prečica za svaki element HTML koda (<tr>, <td> itd.).

**Frames** Rekonstrukcija podešenih okvira raspoređenih u sajtu bez uobičajene upotrebe postojećih šema okvira.

**Forms** Tekst polja, radio dugmad i sve drugo što je potrebno za unos podataka u forme.

**Templates** Elementi za pravljenje šablonskih web strana.

**Characters** Posebni znaci i simboli koji se ne mogu direktno uneti prilikom dizajniranja web strane.

**Media** Java appleti, ActiveX dodaci i dodaci pretraživača.

**Head** Neki od najvažnijih delova web strane su elementi sadržani u oznaci <head>. Ovi podaci se odnose na određivanje pomoćnih oznaka (kao što su ključne reči i opisi) koje pomažu u pretraživanju sajta ili automatski usmeravaju korisnike na drugu web stranu.

**Script** Serverski orijentisani alati, uključujući JavaScript ili VB Script.

**<Server Platform>** Ako radite na dinamičkim stranama, ponekad ćete primetiti taster povezan sa platformom servera. Taj taster sadrži prečice za umetanje serverskog koda u izvorni HTML.

Aplication Kreirajući dinamičke web stranice, pomoću Dreamweavera MX jednostavno ćete postaviti određene stranice zasnovane na unapred napravljenim šablonima. Panel sadrži nekoliko dinamičkih šabloni koji se mogu veoma brzo dodati na stranicu.



**NAPOMENA** Mnoge kategorije panela Insert odgovaraju objektima podmenija u meniju Insert. Kartica Tables odgovara objektu Table, Form odgovara objektu Form itd.

Ako obratite pažnju na panel Insert u vertikalnom modu, primetićete dve dodatne karakteristike koje u različitim kategorijama ostaju konstantne - layout i view mod. (Ponekad, panel Layout ne postoji kao odvojen panel). Ove ikone se koriste za prelazak između osnovne i slobodne forme layout pregleda. Ove alate ćete bolje upoznati u narednom poglavlju, ali znate gde se nalaze i uskoro će Vam biti od velike koristi.

Na sledećim stranicama prikazaćemo različite objekte u svim oblicima panela Insert. Hajde da počnemo.

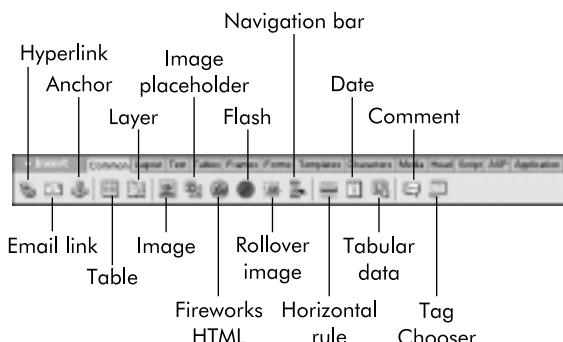
## Opšti elementi

Od svih elemenata, najviše ćete koristiti opšte. Ovde možete ubaciti osnovne gradivne elemente za najveći broj strana. Deo opštih elemenata prikazan je na slici 1.6.

**Hyperlink** Predstavlja uobičajenu vezu između web strana.

**Email link** Ubacuje vezu u dokument koja omogućava korisniku da šalje e-mail na određenu adresu. Ovo se sprovodi korišćenjem mailto: oznake, koja pokreće e-mail program i novu poruku.

**Slika 1.6**  
Ubacite slike,  
tabele i druge  
objekte jednim  
klikom.



**Anchor** Ubacite nevidljivo "sidro" u dokument tako da možete kreirati vezu koja će direktno ukazivati na određeni deo strane. Najverovatnije ćete videti dugačke strane sa tabelama sa sadržajem koji povezuje različite delove iste strane. Anchor, ponekad nazivan oznaka (*bookmarks*), se koristi za kreiranje ovih tačaka.

**Table** Tabele imaju mnogobrojne svrhe u HTML-u: poravnavanje slika i objekata, prikaz podataka, pravljenje linija navigacije, itd. Korišćenje tabela omogućiće potpunu kontrolu nad konačnim izgledom dokumenta, održavajući visoku usaglašenost sa pretraživačem. Klik na ikonu tabele obezbediće informaciju o tabeli (veličina, širina, visina) i automatski će je ubaciti u dokument.

**Layer** Koristi se za postavljanje elemenata u precizne koordinatne tačke, što rezultira velikom tačnošću rasporeda. Na žalost, raniji 3.0 pretraživači nisu podržavali ovu tehnologiju. Za kreiranje novog layera kliknite ovu ikonu i prevucite je u dokument na kojem radite, praveći pravougaonik u onoj veličini i na onom mestu gde želite da se layer pojavi.

**Image** Koristeći alat za slike, veoma brzo ćete ubaciti sliku u dokument.

**Image placeholder** Želite da ubacite sliku, ali nemate spreman fajl? Samo dodajte čuvan mesta (placeholder).

**Fireworks HTML** Macromedia Fireworks je program za optimizaciju slika koji stvara sopstveni HTML za rollover slike, linije menija i druge specijalne efekte. Da biste ubacili HTML fajl koji je napravio Fireworks u sopstveni HTML, kliknite ikonu.

**Flash** Veoma lako ubacuje Macromedia Flash elemente u dokument. Macromedia Flash je vodeći paket za animaciju koji se koristi na mreži.

**Rollover image** Mada nije baš HTML element, uglavnom se koristi kao signal uključenog ili isključenog položaja dugmeta na web sajtu. Da ne biste pisali JavaScript, dovoljno je da kliknete rollover ikonu, "kažete" Dreamweaveru MX da li je slika uključena ili isključena i možete da idete dalje.

**Navigation bar** Jedno od predivnih svojstava Dreamweavera MX je pravljenje linija navigacije. Klikom na ovu ikonu možete veoma brzo da napravite linije navigacije sa nizom rollover slika koje ih uključuju ili isključuju. Mada se to može uraditi i korišćenjem tabele ili alata za rollover slike, koristeći jednostavniji način ćete uštedeti dosta vremena.

**Horizontal rule** Uglavnom se koristi za podelu strana na oblasti; klikom na ovu ikonu ubacićete horizontalnu liniju u dokument.

**Date** Ubacuje datum i/ ili vreme u dokument. Uključena je i opcija za automatsko ažuriranje datuma čim se dokument snimi.

**Tabular data** Tabele se najčešće koriste za prikaz postojećih podataka sa mreže, kao što su tabelarni proračuni. Da bi bilo olakšano pravljenje web strana sa ovakvim elementima, Dreamweaver MX omogućava da unesete fajl sa podacima direktno na web sajt. Kliknite ikonu, izaberite fajl i tabela će biti automarski napravljena.

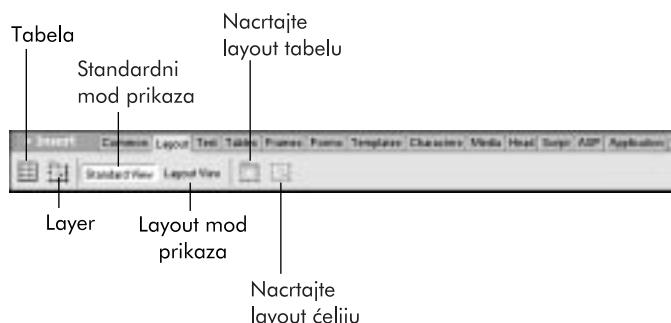
**Comment** Omogućava unos teksta koji se neće videti u pretraživaču. Obično ga koriste dizajneri ili programeri da dokumentuju složene delove web strana i kod.

**Tag Chooser** Hijerarhijski pretraživač HTML/PHP/ASP oznaka, koristi se za izbor oznaka koje će biti unete u HTML dokument.

## Layout

Layout je kategorija koja se koristi za pristup HTML osobinama za oblikovanje informacija na web strani. Ove funkcije postoje i u grupi Common, ako koristite pokretni mod radnog prostora i kada je panel u vertikalnom modu. Na slici 1.7 su prikazane layout ikone.

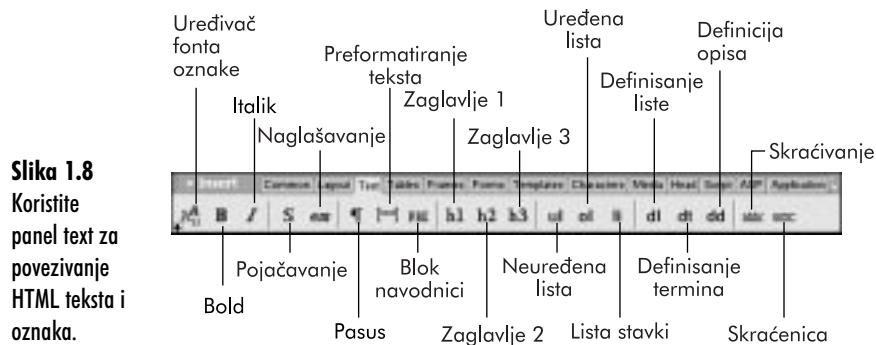
**Slika 1.7**  
Layout kartica  
sadrži takve  
osobine pomoći  
kojih se mogu  
stvarati  
sofisticirane web  
strane.



Kako se koristi Layout alat čete učiti u narednim poglavljima.

## Text

Kategorija Text na panelu Insert, prikazana na slici 1.8, prvenstveno je alat za pisanje HTML koda. Koristi se za ubacivanje HTML strana povezanih sa tekstom u dokument.

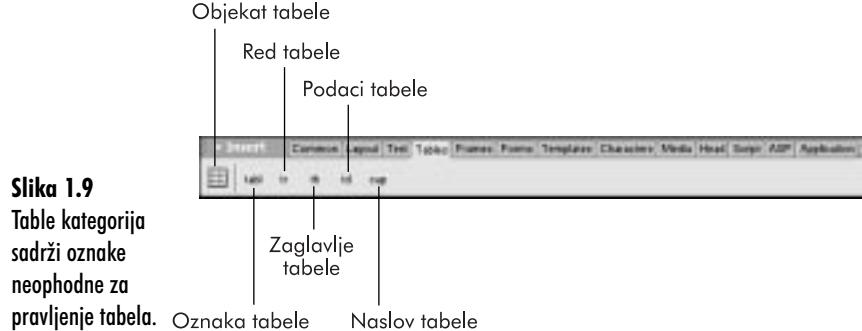


**Slika 1.8**  
Koristite panel text za povezivanje HTML teksta i oznaka.

Font tag editor se nalazi nešto udaljenije na levoj strani panela Insert. Koristi se za pravljenje `<font>` oznaka koje će biti unete u web strane. Ovo je posebna osobina Tag Editora, o kojoj će biti reči u Danu 3.

## Tables

Kao i Text, stavke tables su direktno povezane sa HTML-om. Tables se nalazi u panelu Insert, prikazno na slici 1.9, koji omogućava dodavanje onanaka tabela u dokument.

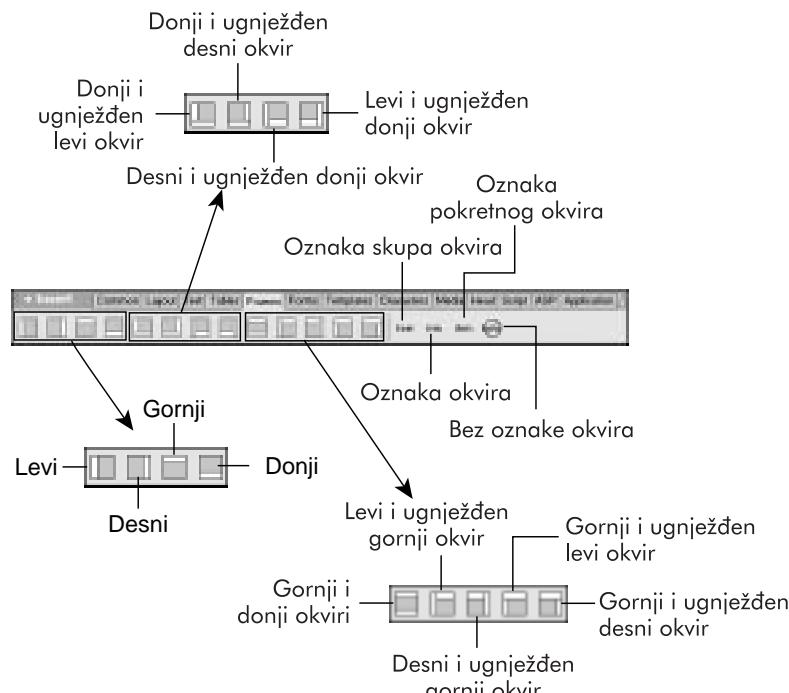


**Slika 1.9**  
Table kategorija sadrži oznake neophodne za pravljenje tabela.

## Okviri (Frames)

Okviri se koriste za deljenje pretraživača u odvojene virtuelne "ekrane", od kojih svaki sadrži posebnu web stranu. To je najpogodniji način za održavanje navigacije strane i sadržaja u dokumentima, dok ih kombinujete u pojedinačne web strane.

Na žalost, okviri su mnogo korisniji u teoriji nego u praksi. Mnogim programerima je teško da ih koriste, a korisnicima da ih razumeju. Na slici 1.10 je prikazana kategorija Frames, koja se koristi za deljenje strana u okvire.



**Slika 1.10**

Najveći broj okvira se najlakše koristi na ovoj paleti.

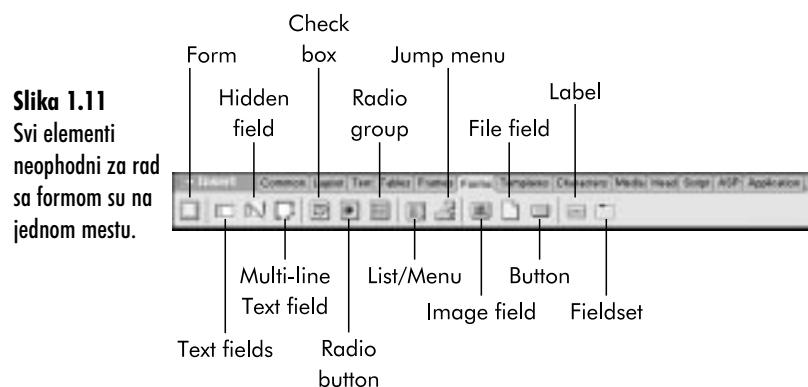
Macromedia je malo preterala sa ovom kolekcijom okvira. Zbog njihove velike sličnosti, fokusiraćemo se na dešifrovanje terminologije Dreamweavera MX.

Ime svakog od okvira suprotno je sadržaju prikazane I strane (ili, ako vam se više sviđa, prikazanim elementima *navigacije*). Levi okvir prikazuje glavni sadržaj na desnoj strani ekrana, dok se gornji okvir koristi u dnu ekrana. Gore/levo, dole/levo i drugi okviri pomeraju sadržaj u neki od uglova ekrana. Očigledno imate veliki izbor, a ako želite da nešto promenite, veoma lako možete da modifikujete okvire i kada su već na stranici.

Sasvim desno na panelu Insert u kategoriji okvira se nalaze četiri ikone koje se koriste za ubacivanje oznaka neophodnih za manuelni rad sa okvirima.

## Forme (Forms)

Forme se najčešće koriste za interakciju aplikacija, o čemu će biti više reči u sledećim poglavljima. Elementi forme omogućavaju korisniku jednostavno unošenje podataka. Pogledajmo šta se može dodati u formu koristeći Dreamweaver MX. Na slici 1.11 možete videti elemente za rad sa formom.



**Form** Najvažnija oznaka u formi je <form>. Koristi se da "kaže" udaljenom serveru šta da uradi sa podacima primljenim od korisnika. Ovo je prvi elemenat koji se koristi kada se pravi forma. Mada je ova oznaka nevidljiva (što znači da neće biti prikazana na strani), u radnom prozoru Dreamweavera MX je predstavljena kao tačkasti crveni pravougaonik. Praougaonik se može proširiti da obuhvata sve elemente forme koji se unose u njega.

**Text fields** Ovo su linije polja podataka. Najčešće se koriste za unos u HTML forme. Možete ih podešiti da služe za unos teksta ili lozinke - slova će biti skrivena kada ih korisnik unese u polje.

**Hidden field** Skrivena polja se koriste za smeštaj podataka potrebnih programu za obradu podataka, što znači da neće biti obavezno prikazani korisniku, kao na primer, e-mail adresa koja će pokrenuti program za elektronsku poštu.

**Multi-line text fields** Kao i kod običnog polja podataka, ovde se skupljaju informacije sa pretraživača. Međutim, pošto spaja više linija, može prikupiti mnogo veći broj podataka nego obično polje.

**Check box** Koristi se uglavnom za predstavljanje više različitih opcija, "izaberite sve što se može primeniti".

**Radio button** Ima sličnu funkciju kao i check box, ali, umesto da se koristi za višestruki izbor, služi za odabiranje jedne iz skupa opcija, "izaberite opciju koja Vam najviše odgovara".

**Radio group** Veoma retko vidimo samo jedno radio dugme. Na stranicama, uglavnom, susrećemo grupu radio dugmadi koja predstavljaju različite opcije. Na web stranama ova grupa automatski organizuje više radio dugmadi.

**List/menu** Liste su jedan od najneobičnijih elemenata HTML jezika. U zavisnosti od toga kako podesite listu, pojaviće se kao pomoćni meni omogućavajući izbor samo jedne stavke, ili kao skrolovana lista opcija iz koje se može odabratи više stavki. U nekim pretraživačima ove dve varijante se drastično razlikuju.

**Jump menu** Napravljen je kao kombinacija JavaScripta i opcije List/Menu, bez namere da se koristi samo u formi. Svrha mu je da poboljša pomoćni meni tako što će olakšati korisnicima kretanje kroz sajt. Nije potrebno dodavati oznake u formi za Jump meni - on se dodaje automatski.

**Image field** Uglavnom se koristi kao dugmad za predaju forme. Međutim, podaci koji dolaze iz Image fielda su nešto komplikovaniji. Ne samo da vraćaju ime slike na koju ste kliknuli, već i koordinate mesta. Postoji nekoliko nagradnih igara u kojima se koristi ova tehnika da bi se dobio pobednik.

**File field** Retko se upotrebljava, ali je od velike koristi u nekim aplikacijama. Ukoliko se doda kao dugme u pretraživaču, može se koristiti za izbor fajlova sa lokalnog diska. Fajl se onda učitava u druga polja obuhvaćena formom. Primer za njegovu upotrebu nalazimo u dizajnerskim kompanijama koje dozvoljavaju svojim klijentima da učitaju neke od ilustracija za dizajniranje.

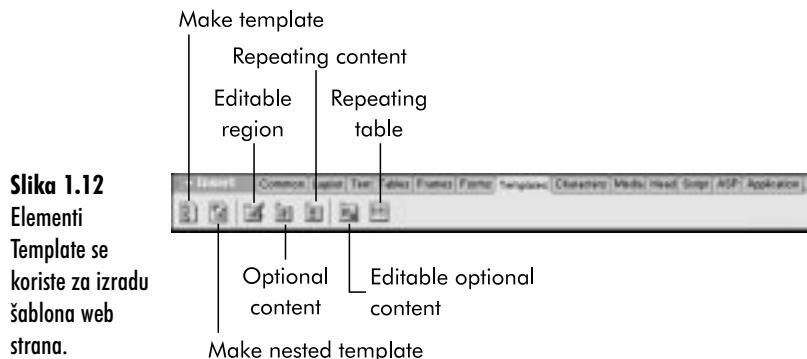
**Button** Koristi se za podešavanje sadržaja u formi.

Poslednje dve ikone, Label i Fieldset se koriste za unos `<label>` i `<fieldset>` oznaka u HTML dokument. Nema "vizuelnih" efekata, već se koriste kao logičke grupe i elementi za obeležavanje.

## Šabloni (Templates)

Šabloni su jedinstven element Dreamweavera MX koji ćete koristiti ako želite da napravite web sajt bez sadržaja, a zadatak da doradi taj sajt poverite nekom drugom. Problem koji nastaje je tipičan. Veoma lako je upropastiti celu web stranu i nema ništa gore nego kada se to desi na stranici koja je izgledala perfektno kada ste je postavili. Šablonima se ovaj problem rešava tako što omogućavaju autoru da zaključa određene delove web strane.

Kategorija Template se nalazi na panelu Insert, prikazanom na slici 1.12, gde se nalazi još nekoliko alata koji se koriste sa šablonima.



Slika 1.12  
Elementi  
Template se  
koriste za izradu  
šablona web  
strana.

**Make template** Napravite novi šablon iz dokumenta trenutno otvorenog u radnom prozoru.

**Make Nested template** Ugnježđeni šablon se pravi unutar osnovnog šablona. Koristi se za kreiranje najopštijih "sajt šabloni", sa zaglavljem i tekstrom na dnu (header i footer), da bi, zajedno sa osnovnim, bili umetnuti i posebni šabloni za različite delove stranice.

**Editable region** Odnosi se na oblast šablona web strane koja je "izborna". Može biti sakrivena ili prikazana, u zavisnosti od različitih uslova.

**Optional content** Dodaje sadržaj koji ne mora biti prikazan na stranama osnovnog šablona.

**Repeating content** Postavlja sadržaj koji će se ponavljati više puta u šablonu. Uglavnom se koristi u tabelama.

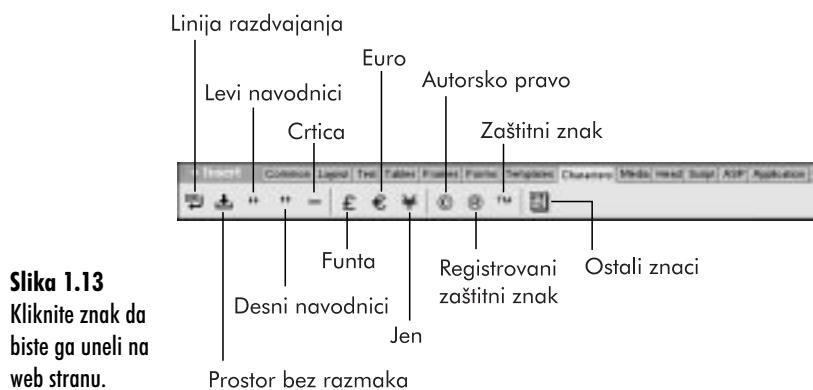
**Editable optional content** Identičan je sa Editable region, ali se odnosi na izborni sadržaj koji je prikazan unutar šablona.

**Repeating table** Omogućava ubacivanje tabele sa sadržajem koji se ponavlja. To je prečica za primenu Repeating Content alata za tabele.

Šabloni su sjajna karakteristika za sve koji žele da prave distribuirane web proizvode, a da pri tom zadrže kontrolu nad sopstvenim dizajnom. Kako napraviti šablove za postojoće web strane, naučiće u sledećem poglavlju.

## Znaci (Characters)

Da biste uneli znak na bilo koju tačku, kliknite odgovarajuće dugme u panelu Character. Na slici 1.13 je prikazan panel sa ikonama.



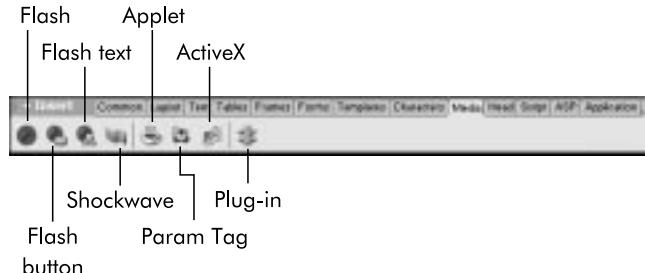
Pritisnuti taster Return u radnom modu, nije isti što i ubaciti liniju prekida. Pritiskom na Return ubacite <p>&nbsp</p> u HTML. To je isto što i dve razmaknice (space), tako da neće uticati na elemente koji se nalaze ispod. Da biste ubacili liniju prekida bez upotrebe miša, zadržite pritisnut taster Shift, pa pritisnite taster Return. Pored toga, možda ćete jednostavno uzeti dve linije prekide da biste napravili dupli razmak. Oznake <br><br> su nešto jasnije od pasusa obeleženih neprekidnim prostorom u sredini.

Ako u glavnom panelu ne vidite znake koji su Vam potrebni, kliknite Other Character button. Otvoriće se prozor sa većim izborom posebnih znakova.

## Media

Današnji web sajtovi neprestano dodaju nove oblike medija. Slike su prošlost, fleš je budućnost! Ako želite da dodate Flash, Java, Active X ili druge specijalne sadržaje na web stranu, imajte na umu da Media elementi, prikazani na slici 1.14, pružaju sve što je potrebno.

**Slika 1.14**  
Media elementi  
dodaju na  
stranice sadržaj  
koji ne spada u  
HTML.



**Flash** Ubacuje fajlove fleš animacija na stranu. Za kreiranje ovih fajlova Vam je potreban Macromedia Flash.

**Flash button** Ubacuje u dokument dugmad sa fleš animacijom uz uobičajeni naziv. Za njihovo kreiranje nije neophodan poseban program.

**Flash text** Ubacuje fleš tekst u dokument. Za razliku od standardnog HTML teksta, možete koristiti bilo koji font. Ni ovde nije neophodan poseban program.

**Shockwave** Ubacuje talasaste animacije u HTML. Za izradu ovih fajlova je potreban Macromedia Director.

**Applet** Java applets su programi koji snabdevaju radnu površinu aplikacijama, ali su nezavisni od platforme i mogu se kretati kroz prozor pretraživača.

**Param** Koristi se za konstruisanje HTML <param> oznake pomoću alata Tag Editor.

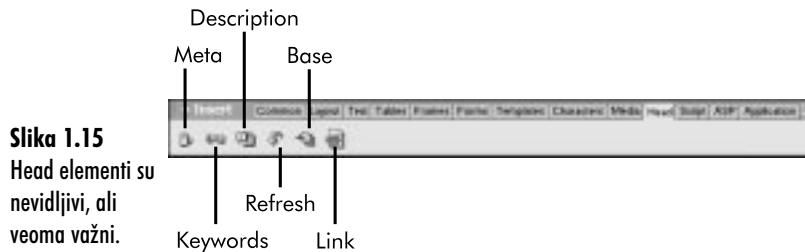
**ActiveX** Sličan je Netscape plug-in alatu, ali je namenjen za razvoj Internet Explorera.

**Plug-in** Omogućava ubacivanje uobičajenih plug-inova za pregled posebnih podataka.

## Head

Head elementi spadaju među najvažnije za uspešan razvoj web sajtova. Oni se, zapravo, ne vide u radnom polju dokumenta, ali ih pretraživač vidi. Ukoliko se ove osobine ne koriste, zamislite kako će klijent uspeti da pronađe vaš sajt koji je 10.109-i u gužvi od 2.534.222 web sajtova. Na slici 1.15 su prikazani dostupni Head elementi.

**Meta** Omogućava da unesete proizvoljne meta oznake i sami odredite njihov sadržaj. Dreamweaver MX ne upravlja direktno određenim oznakama, kao što je utvrđivanje sadržaja. Vi možete da iskoristite ove generičke elemente i ubacite oznake na web stranu.



**Keywords** Postavlja listu reči koja pomaže da definišete sajt. Mnogi programi za pretraživanje koriste ove ključne reči da kategorizuju i klasifikuju sajt. Većina autora web sajtova se oslanja na to da će program za pretraživanje korektno klasifikovati sajt na osnovu sadržaja koji se nalazi na stranicama, iako informacije na njima variraju. Postavljanje ključnih reči garantuje da će Vaš sajt iskoristiti svoja najbolja svojstva.

**Description** Odnosi se na opis sadržaja na stranicama. Slično kao i kod keywordsa, koriste ga neki od programa za pretraživanje kada izlažu prikaz informacija za URL.

**Refresh** Dozvoljava da kreirate web stranu koja će automatski učitati novi URL nakon određenog broja sekundi. To je posebno korisno kada pravite stranu "za dobrodošlicu" koja usmerava posetioce na glavni sajt ili za prikazivanje informacija koje se nakon izvesnog vremena menjaju, što susrećemo kod dinamički generisanih sajtova.

**Base** Odnosi se na postavljanje osnovnog URL-a koji povezuje sve linkove na jednoj strani. Ako pravite web stranu koja se sastoji od niza linkova prema <http://mysite.com/>, tu adresu možete odrediti kao osnovu. U tom slučaju, Vaše link oznake se pozivaju na sam dokument, a ne na ceo URL.

**Link** Odnosi se na vezu sa nekim drugim dokumentom. Najčešće ćete ga koristiti za povezivanje kaskadnog stila strana u dokumentu.

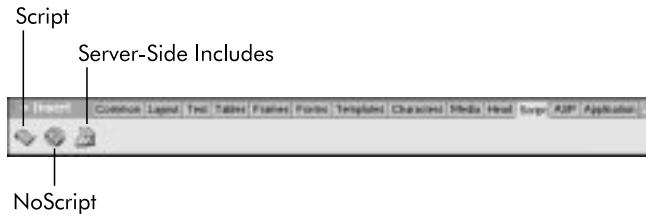
## Scripts

Kategorija Scripts sadrži ukupno tri stavke, kao što je prikazano na slici 1.16. Ovaj panel se koristi za ubacivanje JavaScript/VBScripta i server-side includesa u HTML dokumenta.

**Script** Objekat Script ubacuje JavaScript ili VBScript u aktuelni dokument. Kao bonus, automatski dodaje i odgovarajuće podržan jezik i noscript oznake. Veoma je koristan za programere koji su i ranije ubacivali JavaScript na web strane.

**Slika 1.16**

Koristite kategoriju Scripts da ubacite server stranu ili sopstveni JavaScript/VBScript kod.



**NoScript** To su elementi koji se koristi za ubacivanje alternativnog sadržaja u slučaju kada se ne mogu pokrenuti ugrađeni skriptovi.

**Server-Side Includes (SSI)** Predstavlja deo koda koji izvršava web server - obično uključuje zaglavla i tekst na dnu (header i footer). SSI ne zavisi od programskog jezika, već više od posebnih oznaka koje definiše web server.

## Platforma servera

Ako pravite dinamičku aplikaciju i odaberete platformu servera, verovatno ćete ugledati dvanaest karticu nazvanu po platformi koju ste odabrali (na primer, ASP). Ova kartica sadrži prečice za umetanje server koda u dokument. Uglavnom je koriste programeri kada žele da pristupe zajedničkim funkcijama jezika i konstrukcija.

## Objekti aplikacije

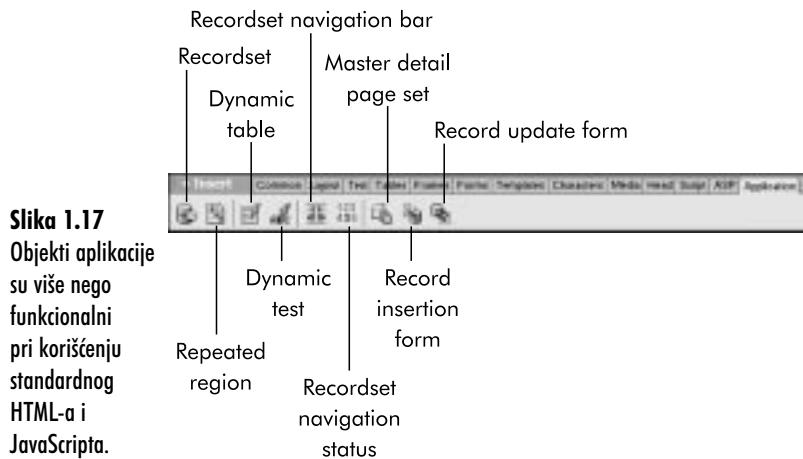
Zato što je Dreamweaver MX dinamički alat, očigledno je da ćete najveći deo vremena provesti u radu na dinamičkim stranama. Da se ne biste "češkali po glavi" svaki put kada počinjete sa radom, iskoristite ugradene objekte i odmah počnite (videti sliku 1.17).

**Recordset** Predstavlja skup informacija izvučenih iz baze podataka. Prvi korak u kreiranju dinamičke strane je dodavanje recordseta koji će unositi sadržaj strane.

**Repeated region** Koristi se za prikazivanje višestrukih zapisa smeštenih u recordsetu. Da ne biste dodavali na web stranu svaki deo informacije pojedinačno, Dreamweaver kruži kroz svaki zapis u bazi podataka i automatski je dodaje na stranicu.

**Dynamic table** Služi za brzo ubacivanje tabela baze podataka na stranicu. Ovo je uobičajeni element dizajna, a Dynamic table veoma olakšava sam proces.

**Dynamic text** Dodaje tekst iz tabele baze podataka u dokument. Ovaj alat je, zapravo, složeniji način da se uradi nešto veoma jednostavno.



**Recordset navigation bar** Pretražujući zapise u bazi podataka, linija navigacije dozvoljava da pravite korake unapred i unazad kroz zapise.

**Recordset navigation status** Koristi se zajedno sa recordset navigation barom i pokazuje gde se nalazi (na primer, zapis br. 3 od ukupno 10) unutar baze podataka.

**Master detail set** Mnoge dinamičke strane se sastoje od glavne strane, na kojoj se nalaze zapisi iz baze podataka, i pojedinačnih strana koje detaljnije pokazuju neke od zapisa kada se kliknu. Ovaj objekat aplikacije predstavlja osnovu za pravljenje takvih sajtova.

**Record insertion form** Postavlja osnovnu formu za ubacivanje podataka u bazu podataka,

**Record update form** Postavlja osnovnu formu za ažuriranje postojećih podataka u bazi podataka.

## Panel Properties

Svaki element koji se doda web strani, slika, tekst, ili bilo koji drugi objekat, ima svojstva čiji se izgled na web pretraživaču može menjati. Tekst se može postaviti u određenoj boji; slike mogu menjati širinu i dužinu. Da ne biste kreirali različite konfiguracije okvira za dijalog za svaki od ovih objekata, jednostavna pokretna paleta koja se naziva panel Properties može da obavi sve. Bilo koji objekat na ekranu se može uboličiti pomoću prozora Properties. Kako prelazite iz jednog elementa u drugi, sadržaj prozora Properties se automatski menja. Probajte, na primer, da izdvojite neki tekst koji ste otkucali u radnom prostoru. Na slici 1.18 je prikazan panel Properties za osnovni tekst.

**Slika 1.18**  
Panel Properties pokazuje osobine odabranog objekta koje se mogu menjati.



Sam prozor Properties ima nekoliko različitih modova koji se mogu aktivirati u zavisnosti od toga koliko detaljno želite da radite. Ako ste početnik, odabratice najjednostavniji mod. U tom slučaju, podesiće prozor na najmanju veličinu klikom na strelicu okrenutu na gore u donjem desnom uglu prozora. Ako je strelica okrenuta na dole, znači da je prozor već smanjen i klikom na nju ćete preći u ekspert mod koji sadrži dodatne opcije. Najveći deo ove knjige se odnosi na panel Properties u ekspert modu.

Još dve karakteristike pružaju korisne prečice ka dodatnim funkcijama Dreamweavera MX. Prva je ikona Help koja se nalazi u gornjem desnom uglu prozora Properties. Ona će pokrenuti sistem za pomoć i prikazati informacije o svojstvima koja Vas zanimaju. To je odličan način da dobijete detaljne informacije o objektu.

## Quick Tag Editor

Druga karakteristika je, po mom mišljenju, jedna od najboljih osobina Dreamweaver MX okruženja. Klikom ikone koja se nalazi odmah ispod ikone Help pokrećete Quick Tag Editor. Odmah se pojavljuje pomoćni prozor sa HTML-om za oznaku koja je prikazana. Možete promeniti bilo šta u HTML-u, i to direktno. Možda Vam ovo ne izgleda kao veoma značajna osobina, ali ponekad tačno znate šta želite da promenite u oznaci, a ne želite da tražite po izvornom kodu ili da pretražujete interfejs. Quick Tag Editor Vam daje baš ono što želite, a ne primorava Vas da koristite GUI interfejs da biste izvršili promene.

Ako se bavite nekim dokumentom u radnom prozoru i odaberete određenu stavku, možete pokrenuti Quick Tag Editor biranjem Quick Tag Editora u meniju Modify. To omogućava da direktno pristupite HTML-u koji Vam je potreban bez korišćenja prozora Properties.



Da biste pristupili Quick Tag Editoru koristite Control+T (Windows), ili Command+T (Macintosh). Zato što se ovo obavlja manuelno, možda ćete poželeti da napravite zabelešku o prečicama na tastaturi.

## Sistem menija

Sistem menija Dreamweavera MX je veoma lak za razumevanje. Mnoge od funkcija palete alata predstavljaju repliku postojećih menija, tako da ćete verovatno provesti najmanje vremena proučavajući sistem menija, a najviše sa dokumentima i panel prozorima. Evo kratkog pregleda onoga što se nalazi u sistemu menija:

**File** Otvoriti (Open) i snimiti (Save) HTML dokument. Sve što se odnosi na otvaranje fajlova, unošenje novih podataka ili čuvanje HTML-a, nalazi se ovde. Primetićete da ima nekih opcija koje nećete odmah prepoznati, kao što su Templates i Design Notes. Ako niste sigurni za šta one služe, ne brinite. Naučićeće sve što postoji o svojstvima Dreamweavera MX u sledećim poglavljima.

**Edit** Cut, Copy, Paste i Search objekti unutar prikaza dokumenta. Iz menija Edit možete podesiti neka od svojstava Dreamweavera MX. U ovom poglavlju ćete naučiti ponešto o ovim svojstvima i kako Vam ona mogu pomoći u radu.

**View** Koji elementi su prikazani u radnom prostoru? Meni View kontroliše ono što je trenutno vidljivo. Ako želite da dodate neke elemente u HTML, videćete da je ovaj meni veoma koristan u prikrivanju linija vodica i graničnika na tabelama, tako da ćete se bolje osećati kada pogledate kako će izgledati finalna verzija strane na kojoj radite.

**Insert** Ako koristite meni za dodavanje raznih stavki u dokument, pomoću menija Insert možete dodati slike i druge elemente direktno u HTML. Nema razlike u korišćenju ovog menija i palete sa Insert ikonama.

**Modify** Omogućava menjanje stavki na stranicama. Ovaj meni je najkorisniji kada na stranici označite stavku koju želite da izmenite. Pomoću menija Modify možete menjati izbor linkova ili raspored određenih elemenata, na primer, tabela.

**Text** Omogućava kontrolisanje osobina teksta koji kucate. Izbor je sličan postojećem duplikatu u Wordu: Font, Size, Style, itd. Uprkos samom imenu, meni Text sadrži i funkcije kao što je na primer, alignment, koje se koriste za poravnavanje drugih elemenata na ekranu.

**Commands** Pomoću ovog menija Dreamweavera MX kontrolišete sistem makro kreiranja na veoma jednostavan način. On snima sekvence zapisa nekih događaja i očitava ih pri kreiranju novih komandi. Pored toga, omogućava slobodno preuzimanje biblioteke komandi iz Macromedie. Nekoliko komandi uključenih u ovaj meni koristi se za čišćenje HTML-a i menjanje kolora na stranicama. U Danu 5, "Kreiranje upotrebljenih komponenti" naučićeće kako da napravite sopstvene komande.

**Site** Mada se Dreamweaver MX koristi za pravljenje pojedinačnih web strana, njegova osnovna upotreba je da upravlja celim web sajtom što ga čini ga veoma moćnim alatom, pogotovo za početnike. Meni Site kontroliše definisanje sajta i njegovih osobina. U Danu 6, "Uvod u dinamičke web aplikacije i dizajn baze podataka", predstavićemo alate menija Site i objasniti njihovu upotrebu za upravljanje sajtom bilo koje veličine.

**Window** Sakriva ili prikazuje bilo koji prozor, ili paletu o kojima u ovom tekstu govorimo. Ako se u knjizi pominje prozor koga nema na Vašem ekranu, potražite ga u ovom meniju.

**Help** Sistem za pomoć u Dreamweaveru MX može se uvek pokrenuti iz prozora Help. Ovaj sistem se zasniva na HTML-u i Javi i kreće se kroz web pretraživač, tako da će biti pomalo neobično da prelazite između različitih aplikacija po redosledu koji se očitava na ekranu Helpa. Srećom, polje delovanja na mreži je veoma široko, tako da nadoknađuje mane nepodesnog interfejsa. Pomoću velikog broja vežbi koje se nalaze u knjizi, naučićeće da veoma brzo pokrenete sistem.



**SAVET** Meniji Contextual postoje za mnogobrojne funkcije potrebne za prikazivanje objekata. Pristupate im tako što odaberete objekat i kliknete ga desnim tasterom miša (Windows), ili klikom na Control (Mac).

## Prečice na tastaturi

Kao gotovo sve velike aplikacije i Dreamweaver MX ima prečice na tastaturi koje će Vam uštedeti vreme obično izgubljeno u radu sa mišom. Ono što nije svojstveno mnogim programima je mogućnost dodeljivanja nekim funkcijama novih prečica na tastaturi. Da biste dodelili novu prečicu, izaberite Keyboard Shortcuts u meniju Edit. Prozor sa prečicama je prikazan na slici 1.19.

Na vrhu prozora Keyboard Shortcuts nalazi se pomoćni meni Current Set koji se sastoji od prethodno ugrađenih skupova prečica. Neke od skupova ćete prepoznati kao duplike popularnih editing paketa. Četiri dugmeta na vrhu prozora možete koristiti za kopiranje, preimenovanje, premeštanje ili brisanje skupova.



**Slika 1.19**  
Prečice na  
tastaturi šede  
vreme i smanjuju  
rad sa mišom.

## Dodavanje prečica

Da biste dodali prečicu u postojeći skup, idite sledećim koracima:

1. Izaberite vrstu komandi koje želite da dodate iz pomoćnog menija Commands.
2. Krećite se kroz listu mogućih funkcija u prozoru sa skrolom koji se nalazi na sredini.
3. Kliknite na izabranu funkciju.
4. Kliknite na dugme "+" da biste dodali novu prečicu za odabranu funkciju.
5. U polju Press Key ukucajte kombinaciju tastera koju želite da koristite da biste aktivirali odabranu funkciju.
6. Za aktiviranje nove prečice kliknite na dugme Change.
7. Ukoliko je neophodno, koristite dugme "-" da biste izbacili prečicu iz funkcije.

Kada kreirate ili promenite sve prečice koje su vam potrebne, kliknite na OK i nastavite sa upotrebom Dreamweavera MX.

## Drugi prozori i paneli

Drugi paneli Dreamweaver MX okruženja su važni, ali imaju veoma ograničenu upotrebu. Kako budete išli dalje kroz knjigu, njihova funkcija će biti objašnjavana tamo gde je to potrebno. Da biste imali bar neku predstavu o ovim panelima, evo kratkog pregleda o njima. Nalaze se u grupama panela na desnoj strani ekrana ili ispod menija Windows.

**Data bindings** Definiše i uređuje konekciju sa izvorima podataka. Intenzivnije će se proučavati u drugoj i trećoj nedelji, prilikom pravljenja dinamičkih web sajtova.

**Server behaviors** Takođe je potreban za dinamičke sajtove gde kontroliše obradu informacija na udaljenom web serveru.

**Databases** Pruža informacije koje se koriste unutar dinamičkog sajta. Panel Databases se koristi da definiše i prikaže bazu podataka povezanu sa konkretnim sajtom.

**Components** Koristi se za dodavanje JavaBeansa ili web servisa u aplikaciju. Uglavnom se koristi za napredni razvoj sajtova.

**Site** Prozor za fajlove sajta sadrži alate koji su potrebni da bi se pratili fajlovi web sajta i za njihovo usklađivanje sa udaljenim serverima.

**Site Map** Mada je deo prozora Site, mapa sajta je potpuno nezavistan alat. Jedan od najtežih delova održavanja sajta je praćenje načina na koji se stranice povezuju, kao i načina putem kojih korisnici dospevaju do različitih delova informacija. Dreamweaver MX može da napravi mapu sajta koja će rešiti većinu ovih problema.

**Assets** Predstavljaju sve slike, boje i druge objekte koji se koriste na sajtu. Nije potrebno da manuelno kreirate panel Assets - Dreamweaver MX će ga ažurirati umesto Vas. Ovaj panel je sjajan način da pratite sve što se na sajtu dešava.

**Behaviors** Koristi se za dodavanje postupaka JavaScripta objektima na web sajtu. Generiše se automatski, tako da nije potrebno nikakvo predznanje o jeziku JavaScripta.

**Code Inspector** Želite direktni pristup HTML-u i JavaScriptu? Ovo je opcija koja Vam je potrebna. Uzimajući u obzir prikaz HTML-a radnog prostora, upotreba je uglavnom suvišna.

**CSS Styles** *Cascading style sheets* (CCS) predstavlja w3C standard koji kontroliše izgled web sajta sve do veličine piksela u fontu koji se koristi. Ovaj panel sadrži sve definisane stilove i omogućava njihovo dodavanje i primenu na stranicama.

**Frames** Ako kreirate web sajt koji koristi okvire, verovatno ćete tražiti što lakši način da ih kontrolišete. Panel Frames omogućava da odabirate i menjate individualna svojstva okvira.

**History** Ako ste ikada koristili Photoshop, odmah ćete prepoznati panel History. On sadrži spisak svih promena koje ste napravili u web dokumentima. Uvek se možete vratiti na bilo koji oblik dokumenta do trenutka kada je poslednji put snimljen. History može zadržati između 2 i 99.999 koraka, sa standardnim podešavanjem 50. Ovu vrednost možete resetovati u Dreamweaver MX sekciji General.

**HTML Styles** Na žalost, CSS Styles rade jedino u pretraživaču koji ih podržava (4.0 ili veći). Srećom, Dreamweaver MX pruža sličnu funkciju koristeći HTML Styles. Oni su jednostavne, standardne HTML oznake (<font>, <b>), ali se mogu sve primenjivati istovremeno u označavanju HTML-a.

**Layers** Veoma moćan alat, ali zbog toga što su poređani jedan preko drugog, potpuno su nevidljivi i često je teško pronaći layer koji želite da dodate. Panel Layer prikazuje spisak svih definisanih layera na pojedinačnim lokacijama.

**Reference** Panel koji se sastoji od veoma detaljnog uputstva za kaskadni stil stranica, HTML i JavaScript. Ako ste zainteresovani za tehnologiju koja stoji iza kreiranog koda, sve što je potrebno da znate nalazi se ovde.

**Sitespring Tasks** Dreamweaver MX integrisan sa Macromedia Sitespringom sarađuje sa serverskim softverom koji obezbeđuje celovitost web okruženja. Panel Sitespring Tasks koristi se za upravljanje konekcijama sa serverom.

**Snippets** Zadržava male fragmente koda koji se mogu koristiti na sajtu.

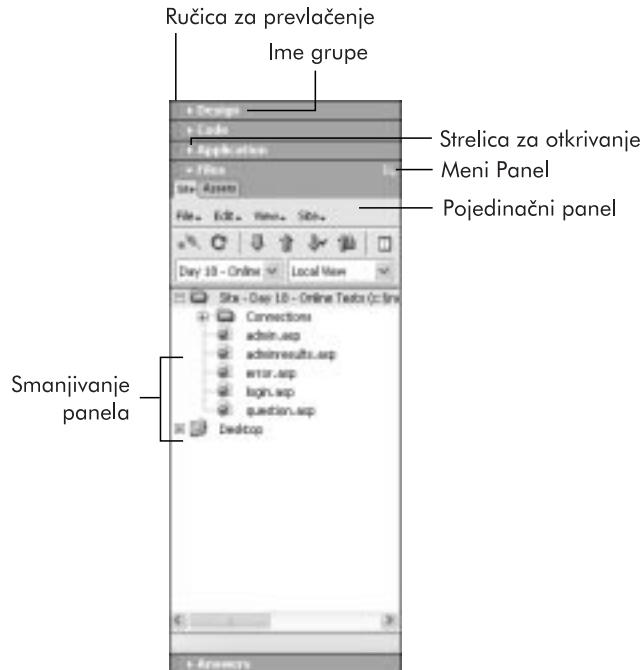
**Timelines** Upotreboom JavaScripta i layersa, delovi web strane se mogu pokrenuti pre vremena. Ovaj panel omogućava vizuelno postavljanje layera uprkos vremenskom ograničenju.

**Tag Inspector** Prikazuje hijerarhijski izgled aktuelne web strane. HTML oznake se mogu smanjiti ili proširiti kako bi pokazale detalje. Ovaj panel je mnogo korisniji od Code Inspector-a.

**Answers** Obezbeđuje brz pristup sistemu za pomoć Dreamweavera MX.

Kada otvorite ove različite prozore i panele, ekran odmah postaje radno polje sa svim raznovrsnim elementima Dreamweaver MX okruženja. Isto tako brzo možete i zatvoriti panele, kliknuvši na sredinu linije razdelnice koja odvaja panele od glavnog polja na ekranu.

Po standardnom podešavanju, Dreamweaver MX uređuje različite panele u grupe panela, koje poseduju slične karakteristike, kao što je prikazano na slici 1.20.



**Slika 1.20**  
U Dreamweaver  
MX interfejsu  
elementi su  
organizovani u  
grupe povezanih  
panela.

Grupe panela možete smanjiti u obične linije ili ih proširiti da prikažu ceo panel koristeći strelice ispred imena panela. Ove grupe se potom mogu prelistavati kao deo ukupne kolekcije panela i obično se nalaze u dnu desne strane ekrana. Pojedinačne panele možete pomerati između grupa podizanjem menija Contextual za njihove posebne kartice ili korišćenjem menija Panel u kome ćete izabrati odgovarajuću opciju Group With.

Podmeni Group With se sastoji od liste svih raspoloživih grupa panela. Izborom jednog od imena grupe, postojeći panel će se odmah transformisati u izabranu grupu. Ako Vam se ne dopadaju unapred određene grupe Macromedie, veoma lako ih možete preuređiti po sopstvenom izboru. Ukoliko želite da kreirate novu vrstu grupe i u nju smestite panele, koristite podmeni Group With i izaberite New Panel Group. Tako ćete ime nove grupe dodati na listu, što će Vam omogućiti dodavanje jednog ili više panela u nju.

Veliki broj panela i grupa panela brzo može dovesti do konfuzije. Da biste sakrili pojedine grupe panela preusmerite ih u meni Window ili koristite opciju Hide Panels da biste ih sakrili sve odjednom. Ako želite da ispravite raspored panela, izaberite Arrange Panels u meniju Window. Dreamweaver MX će raspoređiti pokretne prozore najbolje što može (važi samo za radni prostor u pokretnom modu).

Korisnicima pokretnog radnog prostora je takođe dostupna jedna od osobina Dreamweavera MX koja omogućava određenim panelima da se pomere na vrh radnog prostora ili da se prekriju drugim prozorima. Po standardnom podešavanju, svi paneli se nalaze na vrhu i pokrivaju sve ispod njih. Koristite kategoriju Panel Preference za podešavanje svakog panela pojedinačno.

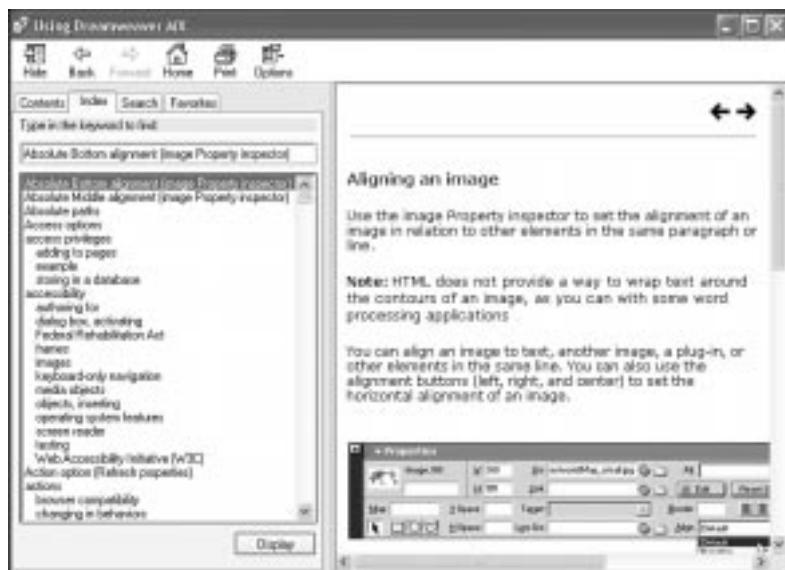
## Dobijanje pomoći

Dreamweaver MX ima široku pomoć za korišćenje gotovo svih funkcija, prozora i dugmadi koji se nalaze na ekranu. Kao što ste već naučili, tooltipovi preovladavaju u interfejsu, ali primarni sistem za pomoć sadrži daleko detaljnije informacije o korišćenju softvera. Odabiranjem Using Dreamweaver MX iz menija Help prikazće se sistem za pomoć, što je prikazano na slici 1.21.

Pored osnovnih informacija, Dreamweaver MX pruža detaljna uputstva, tako da veoma lako možete da pronadete sve što želite da znate o HTML-u, ASP-u, PHP-u i drugim ugrađenim jezicima. Kada počnemo da istražujemo HTML kod u sledećem poglavlju, naučićeće mnogo više o ovim svojstvima.



**SAVET** Drugi izvor za dobijanje pomoći je panel Answer kome se pristupa biranjem Window, Others i Answers iz linije menija. Ovaj panel obezbeđuje brzo povezivanje sa tutorilima (lekciјe o osnovama Dreamweavera MX), helpom i online izvorima pomoći.



**Slika 1.21**  
Sistem za pomoć  
Dreamweavera  
MX pruža  
detaljne  
instrukcije za  
pronalaženje  
puteva kroz  
sistem.

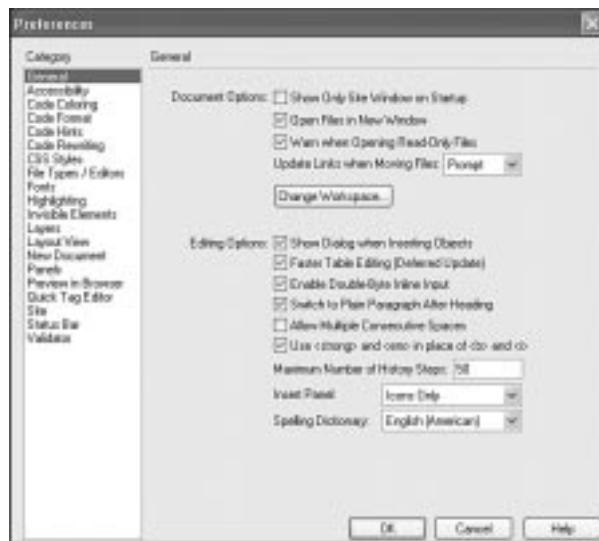
## Prilagođavanje osobenosti Dreamweaver MX-a

Ovo poglavlje završavamo kratkim pregledom o osobenostima Dreamweavera MX. Postoji izvestan broj osobina po standardnom podešavanju Dreamweavera MX, koje ćete možda poželeti da promenite pre nego što počnete da koristite program u potpunosti. Na primer, prozor panela se može uboličiti tako da se nade ispod drugih prozora, a ne da ostane na vrhu. Korisno je kod manjih ekrana da prozori panela ne prekrivaju glavni radni prostor. Pogledaćemo ponuđene osobenosti biranjem Preferences iz menija Edit (ili iz menija Dreamweaver MX application u Mac OS X). Na slici 1.22 je prikazan prozor Preferences.

Dvadeset (da, tačno ste pročitali!) različitih kategorija mogu menjati funkcije i izgled Dreamweavera MX. Evo šta možete postaviti u svakoj od ovih osobenosti:

**General** Uobičajiva rečnik i izgled Dreamweaver okruženja i panela, kao i opcija koje se koriste za snimanje i otvaranje fajlova. Ako želite da promenite panel sa alatima tako da prikazuje oznake teksta pomoću ikona, ovo je pravo mesto. Pored toga, ovde možete postaviti određen broj već urađenih koraka (history).

**Accessibility** Dreamweaver može dodati važne dostupne osobine HTML objektima onim redom kojim ih dodajete radnom prostoru. Koristite ova podešavanja da biste odabrali koji će objekti prikazati te dodatne osobine u okvirima za dijalog, kada budu definisani.



**Slika 1.22**

Mnoge opcije se mogu podešiti u prozoru Preferences.

**Code coloring** Dreamweaver MX omogućava podešavanje boja koje se koriste da naznače izvorni HTML web strane. Po standardnom podešavanju, samo neke od oznaka su definisane - Vi ćete možda poželeti da definišete boje za neke druge tipove oznaka.

**Code format** Postavljanjem atributa u ovu opciju, shvatićete iz kojih elemenata se generiše HTML. Ako radite na računaru Macintosh, možete postaviti karaktere "end of line" koji će se prikazati i na računarima koji koriste Windows. Opcija Override omogućava da "kažete" Dreamweaveru MX da ne uzima u obzir znakove i svojstva koja ste dodali u kod. Na taj način, kod će biti čistiji, lakši za čitanje i usklađen sa HTML 4.0x i XHTML spec.

**Code hints** Ova opcija je veoma korisna za manuelni unos koda. Code hints se upotrebljava za automatsko kompletiranje i prikaz osobina HTML oznaka (ime, osobine oznake, itd.).

**Code rewriting** Dreamweaver MX će pokušati da obeleži greške u HTML-u dok se učitava u editor. Možete podesiti program da ne obeležava potencijalne greške tako što ćete isključiti Rewrite Rules. Ja često kreiram fajlove koje ubacujem u fajlove drugog HTML-a, koji kao takav nije validan. Ako otvorim ove fajlove u Dreamweaveru MX, oni ne funkcionišu. Zbog toga vodim računa da isključim sve Rewrite Rules.

**CSS styles** Kontroliše na koji način Dreamweaver MX zapisuje CSS stilove. Bolje je da izaberete stenografski stil, nego tradicionalni. Na žalost, mada je lakši za čitanje, taj stil nije usklađen sa nekim pretraživačima. Zbog toga nema potrebe da menjate ovu opciju na ekranu.

**File types/editors** Podešava vezu između Dreamweavera MX i spoljašnjih editora. Možete dodati i promeniti podrazumevanu vrednost editora za različite tipove fajlova, kao na primer GIF, JPEG koji se najčešće koriste na web sajtovima.

**Fonts** Ovo su opcije slične osobinama Font u standardnim web pretraživačima. Možete da izmenite standardno podešene fontove u radnom prostoru, kao i editoru HTML koda.

**Highlighting** Koristi se za isticanje vidljivih i sakrivenih stavki u fajlovima pomoći različitim boja.

**Invisible elements** Kada ubacujete navidljive elemente u HTML, Dreamweaver MX tada ubacuje ikonu u radni prostor. Ako Vas to nervira, možete da isključite ovu opciju.

**Layers** Ako dodajete layer u dokument, možda će Vam zatrebatи neke od njegovih standardno podešenih osobina. Prilikom kreiranja, layer je podešen po unapred podrazumevanoj vrednosti. Standardno podešenu boju pozadine, širinu ili visinu layera možete promeniti koristeći ovu opciju, mada ne preporučujem njenu čestu upotrebu.

**Layout view** Odabira način na koji će Dreamweaver MX sačuvati prostor između ćelija u tabelama koje su kreirane u slobodnoj formi moda Layout. Takođe, možete odabrati način na koji će ove tabele biti prikazane na ekranu. O modu Layout više ćete naučiti u sledećem poglavlju.

**New document** Koristi se za kreiranje različitih tipova dokumenata.

**Panels** Ukoliko se pokretnim panelima promeni unapred definisano podešavanje "Stay On Top" (ostati na vrhu), ponašaće se kao standardni prozori. Tada im se mogu dodavati novi objekti i mogu se spustiti na dno dokumenta. Na taj način možete kreirati brze i jednostavne postupke za dolaženje do najčešće korišćenih alata.

**Preview in browser** Postavlja pretraživač koji će moći da prikaže trenutni izgled dokumenta na kome radite. Dodajte pretraživače meniju Preview in Browser i podesite komande za prikazivanje izgleda dokumenta.

**Quick tag editor** Podešava nekoliko opcija za Quick Tag Editor.

**Site** Podešava mrežni protokol FTP. Ako ne koristite FTP, mnoge od ovih opcija Vam neće biti potrebne.

**Status bar** Dodaje određene stavke prozoru pretraživača u opciji Size i menja standardno podešenu brzinu preuzimanja web stranica.

**Validator** Dreamweaver MX potvrđuje kod web stranice uprkos velikom broju standarda, jer on određuje standarde koji će se koristiti kao osnova dokumenata.

Za više informacija o pojedinačnim opcijama u prozoru Preference, kliknite dugme Help - svaka od opcija je detaljno objašnjena. Opcije koje ja obično menjam su objašnjene, ali Vi možete nastaviti sa istraživanjem.

## Zaključak

U ovom poglavlju ste se upoznali sa Dreamweaver MX okruženjem. Ukoliko Vam nešto nije jasno, pregledajte interfejs i istražite palete sa alatima i kontrolne prozore. U sledećih nekoliko poglavlja, sami ćete kreirati web strane i upoznati se sa korišćenjem alata u stvarnim HTML dokumentima.

Ne dozvolite da Vas nadvlada interfejs Dreamweavera MX. On obuhvata veliki broj alata i trebaće Vam vremena da naučite kako da ih koristite. Čak se i meni dešava da pretražujem menije da bih pronašao potrebnu opciju.

## Radionica

Svrha radionice je da obogati čitanje knjige kroz seriju pitanja, odgovora i vežbi.

### Pitanja i odgovori

- P Pregledao sam interfejs Dreamweavera MX na računaru koji delim sa kolegama na poslu i opcije koje sam pronašao ne izgledaju kao u knjizi. Šta nije u redu?
- O Interfejs Dreamweavera MX podložan je promenama. Ako koristite kopiju prilagođenu drugom računaru, verovatno je promenila standardno podešavanje. Moraćete ponovo da instalirate softver da biste postavili originalnu konfiguraciju.
- P Ne mogu da zapamtim na koje palete se odnose različite ikone, a nerviraju me tooltipovi. Šta da radim?
- O Koristite General preferences da u Object Panel postavite opcije Text or Icons i Text. To će omogućiti da se na ekranu prikažu oznake koje će olakšati izbor potrebnog alata.
- P Počeo sam da pravim web stranu, ali sam dobio poruku da moram definisati sajt. U čemu je problem?
- O U narednom poglavlju učićete da definišete Vaš prvi web sajt. Za sada, kliknite na dugme Cancel da ignorišete poruku. Dreamweaver ne funkcioniše najbolje pri kreiranju pojedinačnih web strana, već se zasniva na izradi sajtova u celini.

### Kviz

1. Koji prozor se koristi za podešavanje osobina objekata dodatih na web strane?
2. Pokretne palette su sjajne, ali morate stalno da prelazite između radnog prostora i panela. Prozor panela je stalno na vrhu. Kako ćete ga fiksirati?
3. Kako ćete postaviti prečice u meniju Dreamweavera MX?

### Odgovori

1. Prozor Properties omogućava da izaberete osobine koje želite da postavite za svaki element objekta.
2. U Panel Dreamweaver MX isključite opciju Always on Top.
3. Izberite Keyboard Shortcuts iz menija Edit.

## **Vežbe**

1. Obojite oznake u HTML kodu. To će Vam olakšati pronalaženje puta kada budete išli direktno u HTML kod.
2. Podesite pretraživače tako da omoguće prikaz web sajta. Korisno je da instalirate i Internet Explorer i Netscape da biste mogli prilagoditi web strane i jednom i drugom pretraživaču.