

# ***Uso di Dreamweaver***

---

## **Marchi di fabbrica**

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind ed Xtra sono marchi di fabbrica di Macromedia, Inc. e possono essere registrati negli Stati Uniti e in altre giurisdizioni, anche internazionali. Gli altri nomi di prodotto, logotipi, design, titoli, termini o espressioni citati in questa pubblicazione possono essere marchi di fabbrica, marchi di servizio o nomi commerciali di Macromedia, Inc. o di altre entità e possono essere registrati in alcune giurisdizioni, anche internazionali.

Questo manuale contiene dei collegamenti a siti Web di terze parti che non sono sotto il controllo di Macromedia: Macromedia non è pertanto responsabile del contenuto dei suddetti siti. Se si accede a un sito Web di terze parti citato in questo manuale, la responsabilità è interamente a carico dell'utente. Macromedia fornisce tali collegamenti esclusivamente per comodità di consultazione e la presenza di un collegamento a un sito di terze parti non presuppone che Macromedia si assuma o accetti alcuna responsabilità sul relativo contenuto.

## **Declinazione di responsabilità di Apple**

**APPLE COMPUTER, INC. NON FORNISCE ALCUNA GARANZIA, NÉ IMPLICITA NÉ ESPLICITA, SUL PACCHETTO SOFTWARE ACCLUSO, SULLA SUA COMMERCIALIZZABILITÀ E SULLA SUA IDONEITÀ PER SCOPI SPECIFICI. POICHÉ L'ESCLUSIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE NON È CONSENTITA IN ALCUNI STATI, L'ESCLUSIONE SOPRA RIPORTATA POTREBBE NON ESSERE VALIDA IN ALCUNI CASI. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE DIRITTI LEGALI SPECIFICI. GLI EVENTUALI DIRITTI AGGIUNTIVI VARIANO DA STATO A STATO.**

Copyright © 2000 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale non può essere copiato, fotocopiato, riprodotto, tradotto o convertito in qualunque formato elettronico o leggibile da macchine, né integralmente né parzialmente, senza il preventivo consenso scritto di Macromedia, Inc.

Numero di parte ZDW40M100IT

## **Contributi**

Gestione del progetto: Sheila McGinn

Autori: Kim Diezel, Valerie Hanscom, Jed Hartman, Emily Ricketts

Editing: Anne Szabla e Lisa Stanziano

Gestione della produzione: John "Zippy" Lehnus

Progettazione multimediale e produzione: Aaron Begley e Noah Zilberberg

Produzione della stampa: Chris Basmajian, Paul Benkman, Caroline Branch e Rebecca Godbois

Editing Web e produzione: Jane Flint DeKoven e Jeff Harmon

Gestione della localizzazione: Bonnie Loo

Un ringraziamento speciale a Jaime Austin, Chris Bank, Saam Barrager, Heidi Bauer, Jennifer Chapman, Winsha Chen, Kristin Conradi, Margaret Dumas, Peter Fenczik, Jean Fitzgerald, S Fred Golden, Stephanie Goss, Victor Grigorieff, Narciso (nj) Jaramillo, John Koch, David Lenoe, Eric Lerner, Charles Nadeau, Eric Ott, Jeff Schang, Mike Sundermeyer, Luciano Arruda, Raymond Lim, Scott Richards, Yoko Vogt, Peter von dem Hagen, Marta Farinati, Giuseppe Montemurro e ai team di progettazione e QA Dreamweaver

Prima edizione: novembre 2000

Macromedia, Inc.  
600 Townsend St.  
San Francisco, CA 94103

# INDICE GENERALE

## INTRODUZIONE

Guida introduttiva .....	11
Requisiti di sistema .....	12
Installazione di Dreamweaver .....	12
Visita guidata di Dreamweaver .....	13
Flusso di lavoro nello sviluppo per il Web .....	17
Da dove iniziare .....	20
Convenzioni tipografiche .....	22
Novità di Dreamweaver 4 .....	22
HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione .....	25
Accessibilità e Dreamweaver .....	26

## CAPITOLO 1

Esercitazione di Dreamweaver .....	27
Visita guidata di Dreamweaver .....	28
L'area di lavoro di Dreamweaver .....	28
Impostazione della struttura del sito per l'esercitazione .....	31
Definizione di un sito locale .....	31
Creazione della home page del sito .....	33
Progettazione di una pagina nella vista Layout .....	35
Aggiunta di contenuti alla pagina .....	43
Operazioni nella vista Standard .....	49
Uso del pannello Risorse .....	55
Inserimento di oggetti Flash .....	59
Creazione di un modello .....	62
Prova del sito .....	67
Altre operazioni .....	69

## **CAPITOLO 2**

Elementi fondamentali di Dreamweaver .....	71
Area di lavoro di Dreamweaver .....	72
Viste di Dreamweaver .....	73
Operazioni coi colori .....	88
Colori web-safe .....	90
Preferenze .....	90
Uso di Dreamweaver con altre applicazioni .....	92
Personalizzazione di base di Dreamweaver .....	92

## **CAPITOLO 3**

Pianificazione e impostazione del sito .....	97
Pianificazione e progettazione di un sito .....	97
Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito .....	103
Modifica di un sito Web esistente .....	105
Modifica di un sito remoto .....	107
Eliminazione di un sito dall'elenco dei siti .....	108

## **CAPITOLO 4**

Gestione del sito e collaborazione .....	109
Finestra Sito .....	110
Visualizzazione e apertura di un file nella finestra Sito .....	115
Mappa del sito .....	119
Uso della mappa del sito .....	120
Impostazione di un sito remoto .....	127
Integrazione con WebDAV e SourceSafe .....	131
Risoluzione dei problemi di impostazione del sito remoto .....	134
Uso delle funzioni di deposito e ritiro .....	135
Design Notes .....	138
Uso dei rapporti per migliorare il flusso di lavoro .....	145
Scaricamento e caricamento dei file .....	147
Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti .....	150

## **CAPITOLO 5**

Impostazione di un documento .....	153
Creazione, apertura e modifica di un documento HTML .....	154
Proprietà dei documenti .....	156
Selezione di un elemento nella finestra del documento .....	158
Uso delle guide visive nel processo di progettazione .....	161
Visualizzazione e modifica del contenuto dell'intestazione .....	163
Automazione delle operazioni .....	164

## **CAPITOLO 6**

Progettazione del layout di pagina . . . . .	173
Livelli e tabelle di layout . . . . .	174
Creazione di celle e tabelle di layout . . . . .	175
Spostamento e ridimensionamento delle celle e tabelle di layout . . . . .	181
Formattazione delle celle e tabelle di layout . . . . .	183
Impostazione della larghezza del layout . . . . .	185
Preferenze della vista Layout . . . . .	190

## **CAPITOLO 7**

Uso delle tabelle per la presentazione dei contenuti . . . . .	191
Inserimento di una tabella . . . . .	192
Selezione degli elementi di una tabella . . . . .	196
Formattazione di tabelle e celle . . . . .	198
Ridimensionamento di tabelle e celle . . . . .	203
Aggiunta ed eliminazione di righe e colonne . . . . .	204
Copiare e incollare celle . . . . .	208
Ordinamento di una tabella . . . . .	209
Esportazione dei dati di una tabella . . . . .	210

## **CAPITOLO 8**

Frame . . . . .	211
Scelta dei frame . . . . .	212
Creazione di pagine Web basate sui frame . . . . .	213
Creazione dei frame . . . . .	213
Selezione di un frame o di un set di frame . . . . .	217
Salvataggio dei file di un frame e di un set di frame . . . . .	219
Proprietà dei frame e dei set di frame . . . . .	220
Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti . . . . .	227
Gestione dei browser che non visualizzano i frame . . . . .	228
Uso dei comportamenti con i frame . . . . .	229

## **CAPITOLO 9**

Gestione e inserimento delle risorse . . . . .	231
Pannello Risorse . . . . .	232
Risorse preferite . . . . .	239

## CAPITOLO 10

Inserimento e formattazione del testo . . . . .	243
Inserimento di testo e oggetti . . . . .	244
Creazione di elenchi . . . . .	248
Impostazione di caratteri, stili, colore e allineamento. . . . .	249
Uso degli stili HTML per formattare il testo . . . . .	254
Fogli di stile CSS. . . . .	259
Conversione degli stili CSS in tag HTML. . . . .	268
Controllo ortografico . . . . .	270
Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi. . . . .	271

## CAPITOLO 11

Inserimento di immagini. . . . .	281
Inserimento di un'immagine . . . . .	283
Impostazione delle proprietà di un'immagine . . . . .	284
Creazione di una mappa immagine . . . . .	288
Uso di un editor di immagini esterno . . . . .	293
Applicazione di un comportamento ad un'immagine. . . . .	297

## CAPITOLO 12

Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia . . .	299
Collocazione dei file di Fireworks in Dreamweaver . . . . .	299
Lancio di Fireworks da Dreamweaver . . . . .	304
Modifica dei file Fireworks collocati in Dreamweaver . . . . .	306
Ottimizzazione delle immagini e delle animazioni di Fireworks collocate in Dreamweaver . . . . .	309
Aggiornamento del codice HTML di Fireworks collocato in Dreamweaver. . . . .	312
Creazione di album di foto per il Web. . . . .	312

## CAPITOLO 13

Inserimento di oggetti multimediali. . . . .	317
Inserimento di oggetti multimediali . . . . .	317
Avvio di un editor esterno . . . . .	318
Uso delle Design Notes con gli oggetti multimediali. . . . .	320
Oggetti Flash. . . . .	320
Oggetti pulsante Flash. . . . .	321
Oggetti di testo Flash . . . . .	324
Impostazione delle proprietà dell'oggetto Flash . . . . .	325
Inserimento di un filmato Flash . . . . .	327
Inserimento di un oggetto Generator . . . . .	329

Filmati Shockwave .....	330
Inserimento di file audio in una pagina .....	331
Inserimento di un plugin di Netscape Navigator .....	334
Inserimento di un controllo ActiveX .....	336
Inserimento di un'applet Java .....	338
Uso dei parametri .....	339
Uso dei comportamenti per controllare gli oggetti multimediali .....	340

## **CAPITOLO 14**

<a href="#">Modifica del codice HTML in Dreamweaver .....</a>	<a href="#">341</a>
Tag HTML di base .....	342
Inserimento di un commento .....	347
Pannello Riferimenti di Dreamweaver .....	347
Roundtrip HTML .....	349
Vista Codice (o finestra di ispezione Codice) .....	350
Inserimento di uno script .....	354
Apertura e modifica di file non HTML in Dreamweaver .....	357
Modifica di un tag HTML in vista Struttura .....	357
Preferenze di formattazione del codice .....	362
Ottimizzazione del codice di origine HTML .....	367
Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word .....	368
Editor HTML esterni .....	370

## **CAPITOLO 15**

<a href="#">Collegamenti e navigazione .....</a>	<a href="#">373</a>
Posizioni e percorsi dei documenti .....	374
Creazione di un collegamento .....	378
Gestione dei collegamenti .....	386
Creazione di un menu di collegamento .....	389
Creazione di una barra di navigazione .....	392
Applicazione di un comportamento ad un collegamento .....	395

## CAPITOLO 16

Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie .....	397
Creazione di un modello .....	399
Definizione delle aree modificabili di un modello .....	403
Creazione di un documento basato su un modello .....	410
Aggiornamento delle pagine basate su un modello .....	413
Esportazione e importazione del contenuto XML .....	414
Creazione, gestione e modifica delle voci di libreria .....	417
Server-side includes .....	424

## CAPITOLO 17

Livelli dinamici .....	427
Livelli e codice HTML .....	428
Creazione di livelli su una pagina .....	429
Modifica dei livelli .....	432
Proprietà dei livelli .....	437
Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli .....	441
Modifica della visibilità dei livelli .....	442
Uso delle tabelle e dei livelli per il layout .....	443
Animazione dei livelli .....	446
Uso di azioni di comportamento per controllare le linee temporali nei livelli .....	456

## CAPITOLO 18

Comportamenti .....	457
Il pannello Comportamenti .....	458
Eventi .....	459
Applicazione di un comportamento .....	462
Comportamenti e testo .....	464
Applicazione di un comportamento ad una linea temporale .....	465
Modifica di un comportamento .....	466
Aggiornamento di un comportamento .....	466
Creazione di nuove azioni .....	467
Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti .....	467
Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver .....	467



## **CAPITOLO 19**

Debug del codice JavaScript .....	499
Esecuzione del debugger .....	500
Ricerca e correzione degli errori logici .....	502

## **CAPITOLO 20**

Moduli .....	507
Script CGI .....	508
Oggetti dei moduli .....	508
Creazione di un modulo .....	510
Campi del modulo .....	512
Inserimento di caselle di controllo e pulsanti di scelta .....	517
Elenchi e menu .....	520
Pulsanti modulo .....	522
Struttura dei moduli .....	524
Elaborazione dei moduli .....	525
Uso dei comportamenti con i moduli .....	526

## **CAPITOLO 21**

Verifica e pubblicazione di un sito .....	527
Verifica della compatibilità con i browser .....	529
Uso dei comportamenti per rilevare i browser e i plugin .....	530
Anteprima nel browser .....	530
Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito .....	532
Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento .....	535
Uso dei rapporti per controllare un sito .....	536

## **CAPITOLO 22**

Personalizzazione di Dreamweaver .....	539
Modifica del tipo di file predefinito .....	540
Modifica del pannello Oggetti .....	541
Creazione di un oggetto semplice .....	542
Personalizzazione dei menu di Dreamweaver .....	543
Personalizzazione dell'aspetto delle finestre di dialogo .....	554
Modifica della formattazione HTML predefinita .....	555
Uso dei profili di browser .....	557
Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali .....	561
Personalizzazione dell'interpretazione dei tag di terze parti .....	562

## APPENDICE A

Scorciatoie da tastiera .....	571
Menu File .....	571
Menu Modifica .....	572
Viste pagina .....	572
Visualizzazione degli elementi di pagina .....	573
Modifica del codice .....	573
Modifica del testo .....	574
Formattazione del testo .....	575
Ricerca e sostituzione del testo .....	575
Operazioni con le tabelle .....	576
Operazioni con i frame .....	576
Operazioni con i livelli .....	577
Operazioni con le linee temporali .....	577
Operazioni con le immagini .....	578
Gestione dei collegamenti ipertestuali .....	578
Anteprima nei browser .....	578
Debug nei browser .....	579
Gestione del sito e FTP .....	579
Mappa del sito .....	580
Esecuzione dei plugin .....	580
Operazioni con i modelli .....	581
Inserimento di oggetti .....	581
Pannello Cronologia .....	581
Apertura e chiusura di pannelli .....	582
Guida in linea .....	583
Elenco delle scorciatoie da tastiera .....	583

INDICE ANALITICO .....	587
------------------------	-----



# INTRODUZIONE

## Guida introduttiva

.....

Macromedia Dreamweaver è un editor HTML professionale per la progettazione e la gestione visiva di pagine e siti Web. Sia che si prediliga l'inserimento manuale del codice HTML oppure si preferisca lavorare in un ambiente di modifica visiva, Dreamweaver permette di mettersi subito all'opera e offre una serie di utili strumenti che migliorano il lavoro di chi progetta per il Web.

Dreamweaver comprende molti strumenti e funzioni di inserimento del codice: un riferimento HTML, CSS e JavaScript, un debugger JavaScript e degli editor di codice (la vista Codice e la finestra di ispezione Codice) che consentono di modificare JavaScript, XML e altri documenti di testo direttamente in Dreamweaver. La tecnologia Roundtrip HTML di Macromedia consente di importare i documenti HTML senza riformattare il codice. Inoltre, grazie alle nuove funzionalità di Dreamweaver, è possibile ottimizzare e riformattare il codice HTML in base alle proprie necessità.

Le funzioni di modifica visiva di Dreamweaver consentono di aggiungere rapidamente strutture e funzionalità alle pagine senza scrivere una riga di codice. È possibile visualizzare tutti gli elementi o le risorse del sito e trascinarli da un pannello di facile utilizzo direttamente nel documento. Lo sviluppo può essere inoltre ottimizzato creando e modificando le immagini in Macromedia Fireworks e successivamente importandole direttamente in Dreamweaver oppure aggiungendo oggetti Flash creati direttamente in Dreamweaver.

Dreamweaver offre ampie possibilità di personalizzazione: consente di creare oggetti e comandi personalizzati, modificare le scorciatoie da tastiera e perfino utilizzare JavaScript per estendere le funzionalità del programma con nuovi comportamenti, finestre di ispezione Proprietà e rapporti sui siti.

## Requisiti di sistema

Per l'esecuzione di Dreamweaver sono previsti i requisiti hardware e software indicati di seguito.

### Microsoft Windows:

- Processore Intel Pentium o equivalente da almeno 166 MHz con Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows ME o Windows NT (con Server Pack 3)
- Versione 4.0 o successiva di Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer
- 32 MB di memoria RAM più 110 MB di spazio libero sul disco rigido
- Monitor a 256 colori con una risoluzione di 800 x 600 pixel
- Unità CD-ROM

### Macintosh:

- Power Macintosh con Mac OS versione 8.6 o 9.x
- 32 MB di memoria RAM più 135 MB di spazio libero sul disco rigido
- Monitor a 256 colori con una risoluzione di 800 x 600 pixel
- Unità CD-ROM

## Installazione di Dreamweaver

Per installare Dreamweaver in ambiente Windows o su Macintosh, procedere nel modo descritto di seguito.

### Per installare Dreamweaver:

- 1 Inserire il CD di Dreamweaver nell'unità CD-ROM del computer.
- 2 Scegliere una delle opzioni seguenti:
  - In Windows, scegliere Avvio/Start > Esegui. Fare clic su Sfoglia e scegliere il file Dreamweaver 4 Installer.exe sul CD di Dreamweaver. Fare clic su OK nella finestra di dialogo Esegui per avviare l'installazione.
  - Sul Macintosh, fare doppio clic sull'icona del programma di installazione di Dreamweaver.
- 3 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.
- 4 Se viene richiesto dal programma di installazione, riavviare il computer.

## Visita guidata di Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver contiene una serie di risorse che consentono di orientarsi rapidamente all'interno del programma e di acquisire dimestichezza con la creazione di pagine e siti Web. Questi strumenti sono un manuale stampato, le pagine della Guida in linea, i filmati della visita guidata, un'esercitazione e le lezioni interattive. Inoltre, sul sito Web Macromedia del centro di assistenza per Dreamweaver è possibile trovare suggerimenti, note tecniche, esempi e informazioni sempre aggiornate.

Iniziare con la visione dei filmati della visita guidata per apprendere le informazioni di base sulle funzioni di Dreamweaver. Quindi, eseguire l'esercitazione di Dreamweaver. Infine, cimentarsi con le lezioni su Dreamweaver per apprendere come si eseguono operazioni specifiche in Dreamweaver.

### Filmati della visita guidata

I filmati della visita guidata forniscono una panoramica animata del processo di sviluppo per il Web e delle funzioni di Dreamweaver.

Per visualizzare un filmato della visita guidata, selezionare ? > Visita guidata e fare clic su uno dei titoli dei filmati. Una volta conclusa la visione di un filmato, fare clic sul pulsante Home per ritornare all'elenco dei filmati e selezionare un altro filmato. È possibile seguire l'intera visita o solo le sezioni desiderate.

### Esercitazione

L'esercitazione di Dreamweaver costituisce il luogo adatto per ottenere subito delle informazioni pratiche sulla creazione di pagine in Dreamweaver. L'esercitazione spiega come creare un sito Web di esempio utilizzando alcune delle funzioni più utili e potenti di Dreamweaver. L'esercitazione è disponibile sia nella Guida in linea che nella guida *Uso di Dreamweaver*. È inoltre possibile scaricare una versione stampabile dell'esercitazione dal sito Web di Macromedia.

L'esercitazione contiene delle pagine e delle risorse di esempio (immagini e file di Macromedia Flash) molto utili quando si inizia a sviluppare un sito Web.

## Lezioni su Dreamweaver

Dreamweaver viene fornito con una serie di lezioni interattive, ognuna delle quali illustra le fasi di una specifica operazione e comprende delle pagine di esempio che contengono tutti gli elementi di progettazione e le funzionalità necessari. Utilizzare le lezioni con le pagine di esempio come delle istruzioni dettagliate oppure come guida mentre si lavora sulle proprie pagine.

Per individuare le lezioni, selezionare ? > Lezioni e scegliere un argomento.

## Uso di Dreamweaver (manuale stampato)

La guida *Uso di Dreamweaver* costituisce un'alternativa cartacea alla Guida in linea di Dreamweaver e contiene informazioni sull'uso dei comandi e delle funzioni di Dreamweaver. Tuttavia, tenere presente che alcuni argomenti relativi ad opzioni del programma non sono inclusi in questo manuale. Per informazioni su questi argomenti, consultare la Guida in linea.

Se Dreamweaver è stato acquistato mediante la procedura di scaricamento elettronico del software ESD, è possibile scaricare una versione stampabile di *Uso di Dreamweaver* dal sito Web del centro di assistenza per Dreamweaver all'indirizzo

<http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html>.

## Guida in linea di Dreamweaver

La Guida in linea di Dreamweaver fornisce delle informazioni esaustive su tutte le funzioni di Dreamweaver, ottimizzate per l'uso in linea.

Per visualizzare in maniera ottimale la Guida in linea di Dreamweaver, utilizzare Netscape Navigator 4.0 o successivo oppure Microsoft Internet Explorer 4.0 o successivo.

Poiché la Guida in linea HTML di Dreamweaver fa ampio uso di JavaScript, verificare che JavaScript sia abilitato nel browser. Se si prevede di utilizzare la funzione di ricerca, è necessario abilitare anche Java.

La Guida in linea di Dreamweaver comprende gli elementi descritti di seguito.

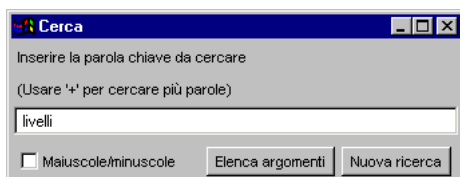
**Sommario** Elenca tutte le informazioni suddivise per argomento. Per visualizzare gli argomenti subordinati, fare clic sulle voci di livello superiore.

**Indice** Elenca i termini principali della Guida per consentire all'utente di accedere agli argomenti correlati.

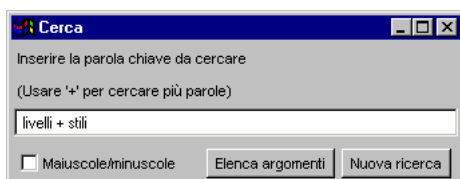
**Cerca** Consente di cercare una stringa di caratteri specifica nel testo degli argomenti. Questa funzione necessita di un browser 4.0 con Java abilitato.

**Nota:** quando si fa clic su Cerca, è possibile che venga visualizzata una finestra di sicurezza Java che chiede l'autorizzazione per la lettura dei file del disco rigido. La ricerca può essere eseguita solo se si concede questa autorizzazione. L'applet non scrive nulla sul disco rigido e non legge alcun file al di fuori della Guida in linea di Dreamweaver.

- Per cercare una frase, è sufficiente digitarla nel campo di testo.



- Per individuare i file che contengono due parole chiave, ad esempio *livelli* e *stili*, separare i due termini ricercati con un segno più (+).



**Guida contestuale** Il pulsante della Guida, visualizzato nelle finestre, finestre di dialogo, finestre di ispezione e pannelli, consente di accedere agli argomenti correlati della Guida.

Fare clic qui per aprire la Guida



**Barra di navigazione** Contiene dei pulsanti che consentono di spostarsi da un argomento all'altro. I pulsanti freccia destra e sinistra consentono di passare all'argomento precedente o successivo all'interno della stessa sezione (seguendo l'ordine definito nel sommario).



## Estensione di Dreamweaver

La Guida in linea *Estensione di Dreamweaver* fornisce informazioni sul modello DOM (Document Object Model) e sulle API (Application Programming Interface) di Dreamweaver che consentono agli sviluppatori JavaScript e C di creare oggetti, comandi, finestre di ispezione Proprietà, comportamenti e convertitori.

## Centro di assistenza per Dreamweaver

Il sito Web del centro di assistenza per Dreamweaver viene aggiornato regolarmente in modo da offrire informazioni sempre aggiornate su Dreamweaver, consigli di utenti esperti, esempi, suggerimenti, aggiornamenti e informazioni su argomenti più complessi. Visitando questo sito con una certa frequenza si possono conoscere tutte le novità relative a Dreamweaver e imparare a sfruttare tutte le potenzialità del programma. L'indirizzo del sito è <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/>.

## Gruppo di discussione di Dreamweaver

È possibile discutere problemi tecnici e condividere suggerimenti utili con altri utenti di Dreamweaver visitando il gruppo di discussione di Dreamweaver. Le informazioni sull'accesso al gruppo di discussione sono presenti sul sito Web di Macromedia all'indirizzo <http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/discussiongroup/>.



## Flusso di lavoro nello sviluppo per il Web

Il flusso di lavoro nello sviluppo per il Web inizia con il processo di definizione della strategia o degli obiettivi di un sito, progredisce con la progettazione (in cui si elabora l'aspetto del futuro sito) e arriva alla fase di produzione o sviluppo (in cui il sito viene creato e le pagine tradotte in codice). Il sito viene quindi sottoposto a verifiche di funzionalità e coerenza con gli obiettivi definiti e infine pubblicato. Molti sviluppatori pianificano inoltre la manutenzione periodica per garantire che il sito rimanga aggiornato e funzionante.

Per facilitare il reperimento delle informazioni necessarie durante lo sviluppo del sito, la documentazione *Uso di Dreamweaver* è suddivisa in ampie sezioni che riproducono questo approccio standard allo sviluppo sul Web: pianificazione, progettazione, sviluppo, verifica, pubblicazione e manutenzione del sito.

### Pianificazione del sito

Una precisa pianificazione e organizzazione iniziale del sito consente di risparmiare tempo successivamente. L'organizzazione del sito comprende operazioni più delicate della semplice scelta della posizione dei file: spesso la pianificazione del sito comporta l'esame dei requisiti del sito, dei profili dei potenziali visitatori e degli obiettivi del sito. Inoltre, è opportuno considerare anche aspetti tecnici quali le modalità di accesso degli utenti e le limitazioni legate ai browser, ai plugin o alle operazioni di scaricamento.

Una volta organizzate le informazioni e determinata una struttura operativa, è possibile cominciare a creare il sito.

- Determinare la strategia da adottare e le tipologie di utenti da valutare in fase di pianificazione del sito. Vedere “Pianificazione e impostazione del sito” a pagina 97.
- Utilizzare la mappa del sito di Dreamweaver per impostare la struttura organizzativa del sito. La finestra Sito di Dreamweaver consente di aggiungere, eliminare e rinominare facilmente i file e le cartelle per modificare l'organizzazione del sito nel modo desiderato. Vedere “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109.

Se si lavora in un team di sviluppo Web, è opportuno considerare anche di:

- Configurare i sistemi in modo che impediscano che i membri del team sovrascrivano i file (vedere “Impostazione del sistema di deposito/ritiro” a pagina 136).
- Utilizzare le Design Notes per comunicare con i membri del team (vedere “Salvataggio delle informazioni sui file nelle Design Notes” a pagina 139).

## Progettazione di pagine Web

La maggior parte dei progetti Web inizia con la trasformazione di storyboard e diagrammi di flusso in pagine di esempio. La struttura finale del sito viene ottenuta utilizzando Dreamweaver per creare pagine di esempio, che generalmente mostrano il layout, la navigazione del sito, i componenti tecnici, i temi, i colori e immagini grafiche o elementi multimediali di altro tipo.

- Creare i documenti HTML in Dreamweaver e aggiungere facilmente i titoli o i colori di sfondo alle pagine. Vedere “Impostazione di un documento” a pagina 153.
- La vista Layout e gli strumenti di layout di Dreamweaver consentono di progettare velocemente le pagine Web disegnandole e successivamente riorganizzandone la struttura. Vedere “Progettazione del layout di pagina” a pagina 173.
- Utilizzare il pannello Oggetti di Dreamweaver per progettare e aggiungere rapidamente tabelle, creare documenti che contengono frame e lavorare coi livelli. Vedere “Uso delle tabelle per la presentazione dei contenuti” a pagina 191, “Frame” a pagina 211, “Livelli dinamici” a pagina 427 e “Moduli” a pagina 507.

## Aggiunta di contenuto

Con Dreamweaver è possibile aggiungere facilmente alle pagine Web una vasta gamma di contenuti, risorse ed elementi, quali testo, immagini, colori, filmati, suoni e così via.

- Il pannello Risorse consente di organizzare facilmente le risorse di un sito e di trascinarle direttamente in un documento di Dreamweaver. Vedere “Gestione e inserimento delle risorse” a pagina 231.
- È possibile digitare i testi direttamente in un documento di Dreamweaver oppure importarli da altri documenti, quindi formattare il testo mediante la finestra di ispezione Proprietà di Dreamweaver o il pannello Stili HTML. Inoltre, è possibile creare dei fogli di stile CSS (Cascading Style Sheet) personalizzati. Vedere “Inserimento e formattazione del testo” a pagina 243.
- È possibile inserire immagini, tra cui le immagini rollover, le mappe immagine e le porzioni di immagine di Fireworks. Utilizzare gli strumenti di allineamento per posizionare le immagini all'interno di una pagina. Vedere “Inserimento di immagini” a pagina 281 e “Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia” a pagina 299.
- È possibile inserire altri tipi di elementi multimediali in una pagina Web, ad esempio i filmati, i suoni o le applet Flash, Shockwave e QuickTime. Vedere “Inserimento di oggetti multimediali” a pagina 317.

- È possibile aggiungere contenuti nell'editor di codice di Dreamweaver. Utilizzare la vista Codice o la finestra di ispezione Codice di Dreamweaver per scrivere il proprio codice HTML o JavaScript. Vedere “Modifica del codice HTML in Dreamweaver” a pagina 341.
- Dreamweaver consente di creare collegamenti HTML standard (tra cui i collegamenti con ancoraggi o i collegamenti e-mail) oppure di impostare facilmente dei sistemi di navigazione, quali i menu di collegamento e le barre di navigazione. Vedere “Collegamenti e navigazione” a pagina 373.
- I modelli e i file di libreria di Dreamweaver consentono di applicare con facilità al sito i contenuti riutilizzabili. È possibile creare nuove pagine da un modello e successivamente aggiungere o modificare il contenuto delle aree modificabili. Vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

## Interattività e animazione

Molte pagine Web sono statiche e contengono solo testo e immagini. Dreamweaver consente di andare oltre questo tipo di pagine e di utilizzare l'interattività e le animazioni per attirare l'attenzione dei visitatori. L'interattività e le animazioni possono essere utilizzate per guidare la navigazione, illustrare concetti e convalidare i dati inseriti nei moduli senza contattare il server: in altre parole, per consentire ai visitatori di effettuare un numero maggiore di operazioni senza uscire dalla pagina.

Dreamweaver offre numerosi metodi per aggiungere caratteristiche interattive e animazioni alle pagine Web:

- Le linee temporali consentono di creare animazioni che non necessitano di plugin, controlli ActiveX o applet Java. Le linee temporali utilizzano il linguaggio DHTML (HTML dinamico) per modificare la posizione di un livello o l'origine di un'immagine nel corso del tempo, oppure per richiamare automaticamente le azioni di comportamento dopo il caricamento di una pagina. Vedere “Livelli dinamici” a pagina 427.
- I comportamenti consentono di eseguire un'azione in risposta ad un evento specifico e possono essere utilizzati, ad esempio, per evidenziare un pulsante quando vi si passa sopra il puntatore, convalidare un modulo quando si fa clic sul pulsante di invio o aprire una seconda finestra del browser al termine del caricamento della pagina principale. Vedere “Comportamenti” a pagina 457.
- È possibile effettuare il debug del codice JavaScript personalizzato. Vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.
- I moduli consentono ai visitatori di immettere dati direttamente nella pagina Web. Vedere “Moduli” a pagina 507.

## Verifica e pubblicazione del sito

Quando il sito è completo e pronto per la pubblicazione, è opportuno effettuare una prova del suo funzionamento. In base alle dimensioni del progetto, alle specifiche del cliente e ai tipi di browser utilizzati dai visitatori, potrebbe essere necessario spostare il sito su un server alternativo dove possa essere sottoposto a prove e modifiche. Una volta effettuate le modifiche, è possibile pubblicare il sito in modo che sia accessibile al pubblico. Una volta avvenuta la pubblicazione, stabilire un ciclo di manutenzione per garantire la qualità del sito, le risposte al feedback dei visitatori e l'aggiornamento delle informazioni.

Per verificare e pubblicare un sito, utilizzare le funzioni di Dreamweaver indicate di seguito.

- Per aggiungere dei nuovi tag ad una pagina o correggere il codice, utilizzare il pannello Riferimenti di Dreamweaver per verificare il codice JavaScript, CSS e HTML. Vedere “Pannello Riferimenti di Dreamweaver” a pagina 347.
- Per correggere gli errori di JavaScript nel codice, utilizzare il debugger JavaScript, che consente di impostare i punti di interruzione nel codice e di visualizzare il codice mentre una pagina viene sottoposta al debug direttamente in Dreamweaver. Vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.
- Eseguire i controlli del browser e dei plugin, verificare e correggere i collegamenti nelle pagine ed eseguire dei rapporti sul sito per verificare l'eventuale presenza di errori comuni nei file HTML. Vedere “Verifica e pubblicazione di un sito” a pagina 527.
- La finestra Sito di Dreamweaver offre molti strumenti utili per la gestione del sito, il trasferimento da e ad un server remoto, la definizione di procedure di deposito e ritiro per impedire la sovrascrittura dei file e la sincronizzazione dei file presenti sui siti locali e remoti. Vedere “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109.

## Da dove iniziare

Questa guida si rivolge ad utenti che hanno livelli di esperienza differenti. Per sfruttare la documentazione in maniera ottimale, iniziare a leggere le parti più consone al proprio grado di esperienza.

### Per i principianti del linguaggio HTML:

- 1 Guardare innanzitutto i filmati della visita guidata. Dal menu principale di Dreamweaver, selezionare ? > Visita guidata.
- 2 Eseguire l'esercitazione di Dreamweaver. Selezionare ? > Esercitazione o eseguire la procedura descritta nel manuale.
- 3 Cercare gli argomenti di proprio interesse tra le lezioni. Selezionare ? > Lezioni, quindi scegliere una lezione.

- 4 Leggere “Elementi fondamentali di Dreamweaver” a pagina 71, “Pianificazione e impostazione del sito” a pagina 97, “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109, e “Collegamenti e navigazione” a pagina 373.
- 5 Per informazioni su come formattare il testo e inserire immagini nelle pagine, leggere “Inserimento e formattazione del testo” a pagina 243 e “Inserimento di immagini” a pagina 281.

Queste informazioni sono sufficienti per iniziare a creare siti Web di alta qualità. Per imparare ad utilizzare gli strumenti di layout e interattività più avanzati, consultare il resto del manuale. In un primo momento è possibile tralasciare la sezione relativa alla personalizzazione di Dreamweaver.

**Per i progettisti Web esperti che usano Dreamweaver per la prima volta:**

- 1 Guardare innanzitutto i filmati della visita guidata. Dal menu principale di Dreamweaver, selezionare ? > Visita guidata.
- 2 Eseguire innanzitutto l'esercitazione di Dreamweaver per acquisire dimestichezza con gli elementi fondamentali del programma. Selezionare ? > Esercitazione o eseguire la procedura descritta nel manuale.
- 3 Cercare gli argomenti di proprio interesse tra le lezioni. Selezionare ? > Lezioni, quindi scegliere una lezione.
- 4 Per una descrizione più approfondita dell'interfaccia utente di Dreamweaver, leggere “Elementi fondamentali di Dreamweaver” a pagina 71.
- 5 Le informazioni contenute in “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109 e “Collegamenti e navigazione” a pagina 373 risulteranno molto familiari, ma si consiglia di leggerle rapidamente per apprendere come questi concetti vengono implementati in Dreamweaver. Consultare con particolare attenzione le informazioni relative all'impostazione di un nuovo sito, quindi leggere “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109.
- 6 I capitoli “Inserimento e formattazione del testo” a pagina 243 e “Inserimento di immagini” a pagina 281 spiegano come utilizzare Dreamweaver per creare pagine HTML di base.
- 7 Leggere la panoramica iniziale dei capitoli successivi per verificare se gli argomenti trattati sono di proprio interesse.

**Per i progettisti Web esperti che conoscono Dreamweaver 3:**

- 1 Leggere innanzitutto la sezione “Novità di Dreamweaver 4” a pagina 22 e seguire i rimandi di questa sezione per scoprire le nuove caratteristiche di Dreamweaver.
- 2 Si consiglia inoltre di consultare rapidamente “Elementi fondamentali di Dreamweaver” a pagina 71 per informarsi sulle nuove caratteristiche dell'interfaccia utente di Dreamweaver.

- 3 Consultare le lezioni su Dreamweaver: selezionare ? > Lezioni per visualizzare un elenco delle lezioni interattive disponibili.
- 4 Se si è interessati alla personalizzazione e all'estensione di Dreamweaver, leggere “Personalizzazione di Dreamweaver” a pagina 539.

## Convenzioni tipografiche

Le seguenti convenzioni tipografiche sono state adottate in questa guida:

- **Carattere di codice** Indica i nomi degli attributi e dei tag HTML, nonché il testo utilizzato negli esempi.
- *Carattere di codice corsivo* Indica gli elementi sostituibili (chiamati anche *metasimboli*) all'interno del codice.
- **Carattere Roman grassetto** Indica il testo esatto che deve essere inserito dall'utente.

## Novità di Dreamweaver 4

Le nuove caratteristiche di Dreamweaver 4 ampliano le possibilità di modifica del codice HTML, facilitano la progettazione delle pagine, migliorano la gestione dei siti e delle risorse, consentono di creare oggetti Flash personalizzati, ottimizzano il flusso di lavoro e la collaborazione tra sviluppatori e permettono di personalizzare ed estendere Dreamweaver.

### Miglioramento della modifica del codice

La **barra degli strumenti di Dreamweaver** consente di gestire la visualizzazione della pagina, grazie alla vista Struttura, alla vista Codice o alla vista combinata delle due precedenti. La barra degli strumenti fornisce un accesso agevolato alle funzioni più utilizzate, quali il menu Visualizza anteprima nel browser e le Design Notes. Vedere “Uso della barra degli strumenti” a pagina 78.

La **vista Codice** offre un nuovo modo per visualizzare il codice di origine HTML direttamente nella finestra del documento di Dreamweaver. Vedere “Apertura della vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350. Inoltre, la vista Codice di Dreamweaver consente di modificare direttamente i documenti non HTML, quali i file JavaScript e XML. Vedere “Inserimento di uno script” a pagina 354.

**Editor di codice integrati** Dreamweaver dispone ora di editor integrati e all'avanguardia: la vista Codice e la finestra di ispezione Codice, i cui menu Opzioni consentono di impostare i ritorni a capo, i rientri del codice, la colorazione in tempo reale della sintassi e molte altre operazioni. Vedere “Opzioni della vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 352.

Il **pannello Riferimenti** è uno strumento di riferimento rapido per i codici HTML, JavaScript e CSS e fornisce informazioni su tag specifici su cui si sta lavorando nella vista (o finestra di ispezione) Codice. Vedere “Pannello Riferimenti di Dreamweaver” a pagina 347.

Il **menu a comparsa Navigazione codice** consente di selezionare il codice associato alle funzioni JavaScript di una pagina. Mediante questo menu è possibile consultare rapidamente il codice JavaScript mentre si lavora nella vista Codice. Vedere “Visualizzazione delle funzioni di uno script” a pagina 356.

Il **Debugger JavaScript** consente di effettuare il debug dei documenti JavaScript direttamente in Dreamweaver. Ad esempio, è possibile impostare i punti di interruzione per controllare il codice che si desidera esaminare. Vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.

## Progettazione più semplice delle pagine

La **vista Layout** consente di progettare rapidamente le pagine Web disegnando caselle (sotto forma di tabelle o celle) a cui è possibile aggiungere i contenuti. Vedere “Creazione di celle e tabelle di layout” a pagina 175.

I nuovi e migliorati **modelli** facilitano l’identificazione delle aree modificabili di un file di modello grazie ad un riquadro e ad una linguetta che contiene il nome dell’area modificabile. Vedere “Creazione di un modello” a pagina 399.

I **fogli di stile CSS (Cascading Style Sheets)** possono ora essere definiti non appena si crea un nuovo stile. Inoltre, è possibile assegnare uno stile CSS esistente mediante un pulsante presente nel pannello Stili CSS. Vedere “Fogli di stile CSS” a pagina 259.

## Integrazione più efficace

Gli **elementi Flash come i pulsanti e il testo** sono ora incorporati in Dreamweaver. È possibile scegliere da un gruppo di pulsanti Flash predefiniti e inserirli in un documento oppure fare in modo che lo sviluppatore Flash crei appositamente dei modelli di pulsante personalizzati. Vedere “Oggetti pulsante Flash” a pagina 321 e “Oggetti di testo Flash” a pagina 324.

La **suddivisione in porzioni Roundtrip** consente di utilizzare in modo fluido Dreamweaver e Fireworks 4. È possibile modificare e aggiornare le immagini e le tabelle HTML importate da Fireworks, nonché effettuare delle modifiche in Dreamweaver o Fireworks e fare in modo che vengano conservate in entrambe le applicazioni. Vedere “Modifica dei file Fireworks collocati in Dreamweaver” a pagina 306.

La **tavolozza dei colori web-safe** consente di associare facilmente i colori alla grafica. Con un semplice clic è possibile selezionare un colore da qualsiasi punto del desktop per fare in modo che la tavolozza dei colori visualizzi il colore web-safe più vicino. Vedere “Operazioni coi colori” a pagina 88.

## Ottimizzazione del flusso di lavoro

Il **pannello Risorse** consente di gestire le risorse del sito. È possibile visualizzare in un unico luogo tutte le immagini, i colori, gli URL esterni e gli script, nonché gli elementi Flash, Shockwave, QuickTime, i modelli e le voci di libreria; visualizzare un'anteprima delle risorse e trascinarle nel punto desiderato del documento HTML; salvare le risorse più utilizzare in un elenco di risorse "preferite" e riutilizzarle in altri siti. Vedere "Pannello Risorse" a pagina 232 e "Risorse preferite" a pagina 239.

Le migliorate **Design Notes** consentono di aggiungere delle note ad un file per registrare le modifiche eseguite e scambiare informazioni con gli altri membri del team di sviluppo. È possibile inserire e visualizzare i commenti direttamente nella finestra Sito di Dreamweaver. Vedere "Design Notes" a pagina 138 e "Uso dei rapporti per migliorare il flusso di lavoro" a pagina 145.

Il **programma integrato di gestione e-mail** consente di comunicare con gli altri membri del team. Quando un file viene ritirato da un altro utente, è possibile fare clic sul nome dell'utente per inviargli un messaggio e-mail. Vedere "Impostazione del sistema di deposito/ritiro" a pagina 136.

La **funzione di creazione rapporti sul sito** consente di utilizzare diversi rapporti predefiniti per verificare i più comuni problemi dei documenti HTML, quali l'assenza del titolo o dei tag alt. Inoltre, è possibile creare dei rapporti personalizzati adatti alle diverse esigenze e aprire dei file relativi ad un problema all'interno della finestra dei risultati del rapporto. Vedere "Impostazione del sistema di deposito/ritiro" a pagina 136 e "Creazione di rapporti" a pagina 536.

**Integrazione SourceSafe** Se si possiede SourceSafe, è ora possibile depositare e ritirare i file in SourceSafe mentre si lavora in Dreamweaver. Vedere "Uso di Dreamweaver con Visual SourceSafe" a pagina 132.

**Integrazione WebDAV** Ora è possibile utilizzare Dreamweaver per trasferire i file mediante il protocollo WebDAV. Vedere "Uso di Dreamweaver con il protocollo WebDAV" a pagina 131.

L'applicazione **Package Manager** (in passato definita Extension Manager) consente di installare le estensioni con un semplice clic. Il sito di Macromedia Exchange consente di scaricare utili estensioni che migliorano la qualità del lavoro. Vedere "Aggiunta di estensioni a Dreamweaver" a pagina 95.

## Un'unica interfaccia utente

Le **scorciatoie da tastiera** dispongono ora di una nuova interfaccia comune a tutti i prodotti Macromedia per lo sviluppo Web, che consente di modificare le scorciatoie esistenti, crearne di nuove per le varie voci di menu ed eliminare quelle indesiderate. Inoltre, è possibile passare da una configurazione di scorciatoie da tastiera all'altra. Vedere "Uso dell'editor delle scorciatoie da tastiera" a pagina 92.

La **gestione delle finestre** è stata migliorata: tutte le finestre vengono bloccate nella propria posizione. Quando si apre una nuova finestra, Dreamweaver evita che essa si sovrapponga ai pannelli visibili.



I pannelli hanno ora un aspetto e un funzionamento simile per tutti i prodotti Macromedia per lo sviluppo Web. Tutti i pannelli dispongono di icone e di testo che li rendono facilmente identificabili. Inoltre, utilizzano i colori e i caratteri di sistema sia su Windows che sul Macintosh e offrono funzioni di attrazione e trascinamento comuni.

## HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione

Di seguito vengono elencate alcuni utili risorse informative disponibili sul Web:

**HTML 4.0 Specification** (<http://www.w3.org/TR/REC-html40/>) Specifica ufficiale del World Wide Web Consortium per il linguaggio HTML.

**Index DOT Html** (<http://www.blooberry.com/indexdot/html/>) Elenco completo di tag, attributi e valori HTML con indicazione della compatibilità con i vari browser.

**ZDNet Developer Tag Library** ([http://www.zdnet.com/devhead/resources/tag\\_library/](http://www.zdnet.com/devhead/resources/tag_library/)) Elenco di informazioni relative a tutti i tag HTML.

**Cascading Style Sheets, level 1 (CSS1)** (<http://www.w3.org/TR/REC-CSS1>) Specifica ufficiale del World Wide Web Consortium per i fogli di stile.

**Cascading Style Sheets Guide di Web Review** (<http://webreview.com/guides/style/style.html>) Guida agli stili e alla compatibilità con i vari browser di Web Review.

**“CGI Scripts for Fun and Profit”** (<http://www.hotwired.lycos.com/webmonkey/99/26/index4a.html>) Articolo del sito Hotwired Webmonkey sull'integrazione di script CGI (Common Gateway Interface) esistenti nelle proprie pagine Web.

**The CGI Resource Index** (<http://www.cgi-resources.com/>) Archivio di tutti gli argomenti relativi all'interfaccia CGI, ad esempio script predefiniti, documentazione, libri e perfino servizi di programmazione a pagamento.

**Sito Common Gateway Interface** (<http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/>) Presenta un'introduzione all'interfaccia CGI.

**Entities Table** (<http://www.bbsinc.com/iso8859.html>) Elenca i nomi di entità utilizzati nella norma ISO 8859-1 (Latin-1).

**DHTML Events** ([http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40\\_event](http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/events.asp#om40_event)) Fornisce informazioni sugli eventi di Microsoft Internet Explorer.

**Panoramica ASP di Microsoft** (<http://msdn.microsoft.com/workshop/server/asp/ASPover.asp>) Fornisce informazioni sulla tecnologia Active Server Pages (ASP).

**Panoramica JSP di Sun** (<http://java.sun.com/products/jsp/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia JavaServer Pages (JSP).

**Panoramica PHP** (<http://www.php.net/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia PHP: Hypertext Preprocessor (PHP).

**Panoramica ColdFusion di Allaire** (<http://www.allaire.com/Products/ColdFusion/>) Fornisce informazioni sulla tecnologia ColdFusion.

**Sito XML.com** (<http://www.xml.com>) Fornisce informazioni, esercitazioni e suggerimenti sul linguaggio XML (Extensible Markup Language) e su altre tecnologie Web.

Il volume **JavaScript Bible** di Danny Goodman (IDG Books) tratta in modo esaustivo il linguaggio JavaScript 1.2.

Il volume **JavaScript: The Definitive Guide** di David Flanagan (O'Reilly & Associates) fornisce informazioni di riferimento per tutte le funzioni, gli oggetti, i metodi, le proprietà e i gestori di eventi JavaScript.

## Accessibilità e Dreamweaver

Macromedia consente di creare esperienze Web di grande interesse accessibili a tutti, anche agli utenti disabili. Incoraggiamo l'implementazione degli standard internazionali per lo sviluppo di siti accessibili, comprese le direttive del W3C (World Wide Web Consortium), numerose direttive governative sull'accessibilità del Web (comprese quelle degli Stati Uniti) e le linee guida di riferimento del W3C. Le linee guida del W3C sul contenuto Web invitano gli sviluppatori ad adottare pratiche di progettazione e codifica per l'accessibilità, molte delle quali sono ampiamente supportate dai prodotti Macromedia. Per ulteriori informazioni sulle direttive del W3C, consultare le "Web Content Authoring Guidelines" (<http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/full-checklist.html>).

Per le ultime informazioni su funzioni dei prodotti e risorse che supportano i principi di accessibilità della progettazione, consultare la pagina sull'accessibilità di Macromedia (<http://www.macromedia.com/accessibility/>).

# CAPITOLO 1

## Esercitazione di Dreamweaver

---

L'esercitazione di Dreamweaver guida l'utente passo per passo nella costruzione delle pagine Web, nell'uso di Macromedia Dreamweaver per definire un sito locale e nell'impiego dei pannelli e degli strumenti del programma per creare e modificare i documenti Web.

In questa esercitazione verranno create le pagine Web per Compass, un'azienda immaginaria specializzata in viaggi d'avventura. Se è la prima volta che si utilizza Dreamweaver, è consigliabile consultare questa esercitazione dall'inizio alla fine. Se si ha già una certa dimestichezza col programma, è possibile iniziare da "Uso del pannello Risorse" a pagina 55; questa sezione e le successive riguardano le funzioni nuove e aggiornate di Dreamweaver, quali il pannello Risorse, i pulsanti e il testo Flash, l'uso dei modelli, l'esecuzione di un rapporto del sito e l'aggiunta di una Design Note.

L'esercitazione richiede circa due ore, a seconda del grado di esperienza dell'utente, e prende in esame le seguenti operazioni eseguibili in Dreamweaver:

- Definizione di un sito locale
- Creazione di una pagina nella vista Layout
- Inserimento di un'immagine e di un'immagine rollover
- Operazioni con le tabelle nella vista Standard
- Creazione di un collegamento ad un altro documento
- Inserimento di risorse dal pannello Risorse
- Inserimento degli oggetti Testo Flash e Pulsante Flash
- Creazione e applicazione di un modello
- Esecuzione di un rapporto del sito
- Aggiunta di una Design Note

**Nota:** alcune funzionalità illustrate in questa esercitazione sono supportate solo dai browser versione 4.0 o successiva.

## Visita guidata di Dreamweaver

Prima di iniziare, è opportuno visualizzare i filmati della visita guidata per acquisire familiarità con il processo di sviluppo per il Web e con le funzionalità del programma.

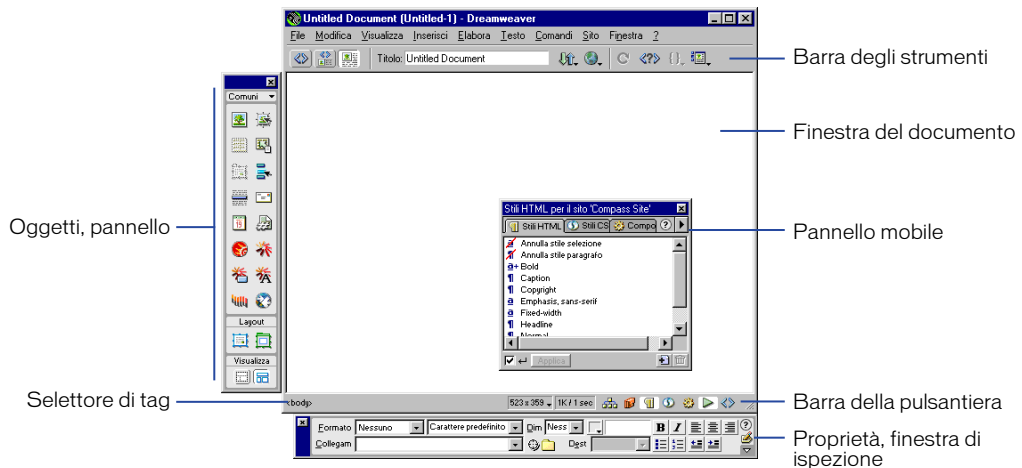
- 1 In Dreamweaver, selezionare ? > Visita guidata.
- 2 Fare clic sul titolo di un filmato.
- 3 Al termine della visione, chiudere il filmato.

## L'area di lavoro di Dreamweaver

È opportuno iniziare con una breve panoramica dell'area di lavoro di Dreamweaver.

- Se Dreamweaver non è stato ancora avviato, fare doppio clic sull'icona del programma.

L'area di lavoro di Dreamweaver può essere adeguata ad abitudini di lavoro e livelli di abilità differenti. Quando si avvia Dreamweaver, vengono aperti i seguenti elementi dell'area di lavoro:



- La finestra del documento visualizza il documento corrente durante le operazioni di creazione e modifica.
- Il pannello Oggetti contiene le icone selezionabili per inserire gli oggetti nel documento e per modificare il modo in cui si lavora in un documento.
- Dreamweaver fornisce molti pannelli mobili, quali il pannello Stili HTML e la finestra di ispezione Codice, che consentono di lavorare con altri elementi di Dreamweaver.

- La barra della pulsantiera contiene una serie di pulsanti che consentono di aprire e chiudere le finestre di ispezione e i pannelli di uso più frequente.
- La finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà dell'oggetto o del testo selezionato e consente di modificarle (le proprietà presenti nella finestra di ispezione dipendono dall'oggetto selezionato nel documento).

Per aprire le finestre, le finestre di ispezione e i pannelli di Dreamweaver, utilizzare il menu Finestra. Accanto agli elementi attualmente aperti (anche quelli nascosti da altre finestre) viene visualizzato un segno di spunta. Per visualizzare un elemento non aperto, selezionarne il nome nel menu o utilizzare la scorciatoia da tastiera ad esso associata.

## Operazioni in Dreamweaver

Dreamweaver è in grado di visualizzare un documento in tre modi: nella vista Struttura, nella vista Codice e in una vista combinata delle due precedenti. (Per modificare la vista in cui ci si trova, selezionare una vista dalla barra degli strumenti di Dreamweaver.) Come impostazione predefinita, Dreamweaver visualizza la finestra del documento nella vista Struttura.

Inoltre, è possibile lavorare con la vista Struttura di Dreamweaver in due modi diversi: nella vista Layout e nella vista Standard, entrambe selezionabili nella categoria Vista del pannello Oggetti. Nella vista Layout è possibile progettare il layout di una pagina, inserire grafica, testo o altri elementi multimediali; nella vista Standard, oltre a grafica, testo e altri elementi multimediali, è possibile aggiungere livelli, creare documenti che contengono frame, creare tabelle e apportare alla pagina altre modifiche non disponibili nella vista Layout.

## Organizzazione dei file dell'esercitazione

I file HTML utilizzati in questa esercitazione (sia definitivi che non) si trovano nella cartella Compass\_Site, situata all'interno della cartella Tutorial. Anche le immagini e gli altri file associati a questo sito si trovano nella cartella Compass\_Site.

Ogni file è associato ad un nome rappresentativo: ad esempio, il file HTML che corrisponde alla pagina relativa alle informazioni sulle destinazioni si chiama Destinations.html. I file non definitivi (ovvero quelli che verranno usati per l'esercitazione) hanno nomi simili ai corrispondenti file in versione definitiva, ma iniziano con DW4\_. Ad esempio, la versione provvisoria di Destinations.html si chiama DW4\_Destinations.html.

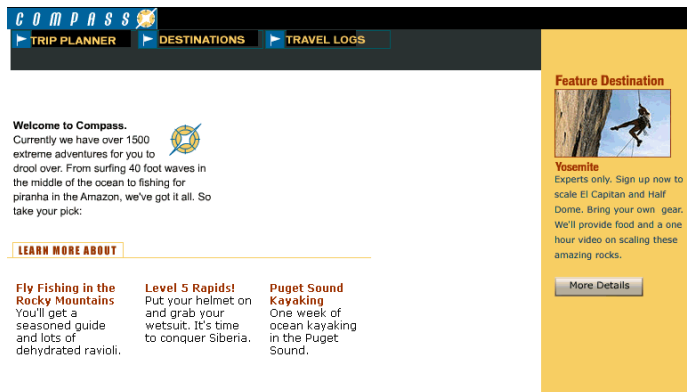
## Anteprima del sito Web finito

Visualizzando le pagine del sito Web finito è possibile farsi un'idea dell'obiettivo che verrà raggiunto al termine dell'esercitazione.

- 1 Se non è già aperto, avviare Dreamweaver.
- 2 In Dreamweaver, scegliere File > Apri. Individuare la cartella Dreamweaver 4 (in cui è installato Dreamweaver), quindi aprire la cartella Tutorial/Compass\_Site.
- 3 Nella cartella Compass\_Site, selezionare CompassHome.html e fare clic su Apri per aprire la home page di Compass nella finestra del documento.

Le modifiche non verranno apportate direttamente in questa pagina bensì in una versione alternativa.

- 4 Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser, quindi selezionare il browser in cui si desidera visualizzare la home page di Compass. Per la visualizzazione di questo sito occorre utilizzare un browser versione 4.0 o successiva.



- 5 Muovere il puntatore del mouse sui pulsanti di navigazione per visualizzare gli effetti delle immagini rollover.
- Fare clic sui pulsanti di navigazione per esplorare il sito.
- 6 Dopo aver esplorato il sito, chiudere il browser.
  - 7 Aprire un nuovo documento vuoto in Dreamweaver, selezionando File > Nuovo.
  - 8 Chiudere il file CompassHome.html aperto in Dreamweaver.

## Impostazione della struttura del sito per l'esercitazione

È possibile utilizzare i file dell'esercitazione in due modi: utilizzando un sito locale predefinito oppure definendone uno nuovo.

- Se è la prima volta che si utilizza Dreamweaver, è consigliabile definire il sito locale per l'esercitazione per apprendere come eseguire tale operazione quando si sarà pronti per lavorare su un sito vero e proprio.
- Se si sa già come definire un sito in Dreamweaver, è possibile utilizzare il sito predefinito dell'esercitazione. Nel menu principale di Dreamweaver, selezionare Sito > Apri sito, quindi Esercitazione - Dreamweaver. Il sito Esercitazione - Dreamweaver consente di accedere ai file di Compass\_Site presenti nella sottocartella Tutorial della cartella di Dreamweaver 4. Una volta selezionato il sito locale, passare alla sezione "Creazione della home page del sito" a pagina 33 dell'esercitazione.

**Nota:** se si seleziona il sito predefinito, il nome del sito visualizzato nelle schermate dell'esercitazione non è lo stesso: anziché my\_tutorial, viene visualizzato il titolo Esercitazione - Dreamweaver.

## Definizione di un sito locale

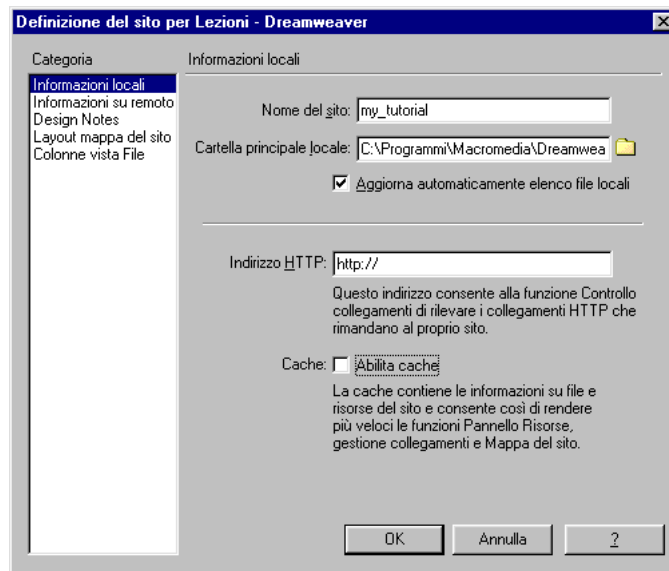
Quando si definisce un sito locale, si specifica dove si desidera archiviare tutti i file di un determinato sito. Per utilizzare efficacemente Dreamweaver, è opportuno definire sempre un sito locale per ciascun sito Web che si desidera creare.

Ai fini di questa esercitazione, la cartella del sito locale sarà la cartella Compass\_Site.

- 1 Se non è già aperto, avviare Dreamweaver.  
Viene aperto un documento vuoto.
- 2 Scegliere Sito > Nuovo sito.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione sito, verificare che nell'elenco Categoria sia selezionata la voce Informazioni locali.
- 4 Nel campo Nome del sito, digitare **my\_tutorial**.  
Il nome specificato consente di individuare e selezionare facilmente il sito nell'elenco dei siti disponibili.
- 5 Fare clic sull'icona della cartella visualizzata a destra del campo Cartella principale locale.

- 6 Nella finestra di dialogo visualizzata, individuare la cartella Tutorial/Compass\_Site ed effettuare una delle seguenti operazioni:
- In Windows, fare clic su Apri, quindi su Salva quando Compass\_Site viene visualizzato nel campo di selezione.
  - Sul Macintosh, fare clic su Scegli per selezionare la cartella Compass\_Site.

Il campo Cartella principale locale viene aggiornato in modo da visualizzare il percorso del sito locale.



**Nota:** il percorso completo della cartella Compass\_Site varia a seconda del percorso di installazione di Dreamweaver.

- 7 In Cache, effettuare una delle seguenti operazioni:
- Selezionare Abilita cache (Windows) per creare un file di cache per il sito.
  - Selezionare Usa cache per aggiornamenti più rapidi (Macintosh) per creare un file di cache per il sito.

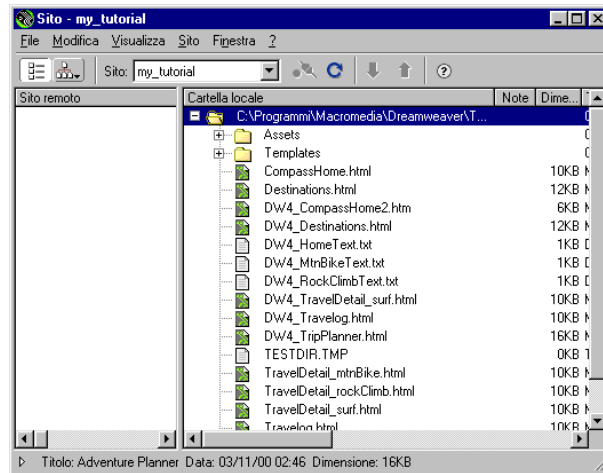
Questa operazione crea un registro dei file della cartella Compass\_Site per consentire a Dreamweaver di aggiornare rapidamente i collegamenti quando si sposta, si rinomina o si elimina un file.

- 8 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.



- 9 Fare clic su OK quando viene visualizzato il messaggio relativo alla cache.

A questo punto la finestra Sito visualizza l'elenco di tutte le cartelle e di tutti i file contenuti nel sito locale. Questo elenco può essere utilizzato anche per la gestione dei file, poiché consente di copiare, incollare, eliminare, spostare e aprire i file (esattamente come avviene sul desktop di un computer).



## Creazione della home page del sito

Una volta impostata la struttura del sito per l'archiviazione delle pagine e delle risorse del sito Compass, è possibile creare la prima pagina: la home page. La creazione di questa pagina prevede l'aggiunta degli stessi componenti della home page Compass finita, ovvero immagini, testo e risorse Flash.

### Salvataggio del documento

Innanzitutto, è necessario salvare il documento su cui si sta lavorando.

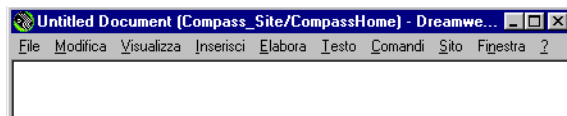
- 1 Lasciare aperta la finestra Sito e fare clic sulla finestra del documento per renderla attiva.

La finestra Sito rimane aperta sullo sfondo.

- 2 Scegliere File > Salva.
- 3 Nella finestra di dialogo Salva con nome, selezionare la cartella Compass\_Site come posizione del documento.
- 4 Nel campo Nome file, digitare **my\_CompassHome.html**.

5 Fare clic su Salva.

Il nome del documento viene visualizzato nella parte superiore della finestra del documento.



## Definizione del titolo della pagina

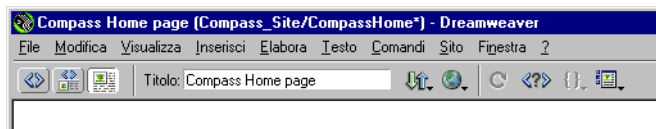
Benché il documento sia contraddistinto da un nome di file, è ancora etichettato come Documento senza titolo, poiché è richiesto un nome di documento HTML (titolo di pagina). Il titolo aiuta i visitatori ad identificare una pagina durante la navigazione, poiché esso compare nella barra del titolo del browser e nell'elenco dei segnalibri. Le pagine a cui non è stato assegnato alcun titolo vengono indicate come *Documento senza titolo* all'interno del browser.

Questa parte dell'esercitazione è dedicata all'assegnazione di un titolo ad una pagina.

- 1 Con la finestra del documento attiva, scegliere Visualizza > Barra degli strumenti, se la barra non è già visibile.

La barra degli strumenti di Dreamweaver viene visualizzata al di sopra della finestra del documento.

- 2 Nel campo Titolo, digitare **Compass Home Page**, quindi fare clic nella finestra del documento per visualizzare il titolo di pagina aggiornato nella barra del titolo della finestra del documento.

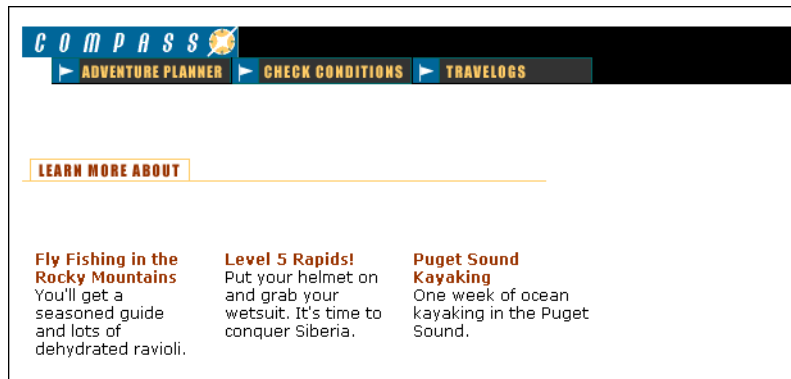


- 3 Salvare il file.

## Progettazione di una pagina nella vista Layout

La vista Struttura pagina consente di impostare il layout della prima pagina e di inserirvi oggetti e testo.

La pagina creata in questa sezione dell'esercitazione avrà un aspetto simile al seguente.

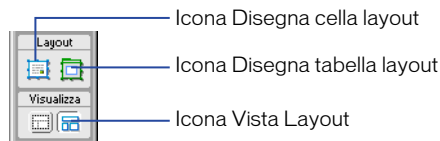


## Operazioni nella vista Layout

Dreamweaver dispone di due viste per la progettazione visiva: la vista Standard e la vista Layout. È opportuno iniziare a lavorare nella vista Layout, che consente di disegnare le celle o le tabelle della struttura, al cui interno è possibile aggiungere contenuti quali immagini, testo o elementi multimediali.

Questa parte dell'esercitazione è dedicata all'impostazione della struttura della pagina, mentre la successiva riguarda l'aggiunta dei contenuti. (Una volta acquisita una certa dimestichezza con queste due operazioni, può risultare più comodo eseguirle contemporaneamente.)

- 1 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona della vista Layout (se non è già selezionata).



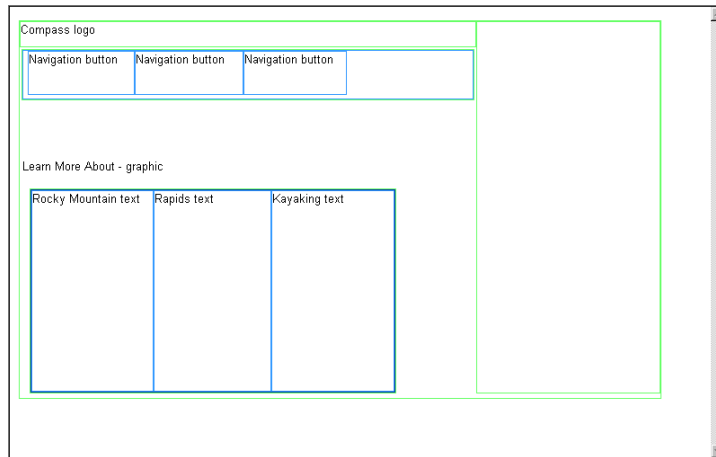
Nella finestra di dialogo Vista Layout vengono visualizzate le informazioni di base, che descrivono le opzioni della vista Layout.

- 2 Consultare le opzioni, quindi fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- 3 Nel pannello Oggetti, sotto Layout sono ora selezionabili le opzioni di layout (Disegna cella layout e Disegna tabella layout), altrimenti non disponibili nella vista Standard.

## Definizione delle celle di layout

Nella vista Layout è possibile disegnare le celle di layout e le tabelle di layout per definire le aree della struttura di un documento. Questa operazione risulta più semplice se si prepara un esempio della pagina prima di crearne la struttura.

La struttura di esempio illustrata di seguito rende l'idea della struttura della pagina che verrà creata in questa sezione dell'esercitazione. Sono presenti una cella per il logo Compass, una tabella di tre celle per i pulsanti di navigazione del sito, una cella per un'immagine e una tabella di tre celle per il testo.



Nel documento che si sta creando verranno disegnate tabelle e celle simili a questa struttura. Come prima cosa, è necessario disegnare una cella di layout in cui inserire il logo Compass.

- 1 Fare clic nella finestra del documento di my\_CompassHome per renderla attiva.
- 2 Se non sono già aperti, visualizzare i seguenti strumenti dell'area di lavoro:
  - Pannello Oggetti (scegliere Finestra > Oggetti), che verrà utilizzato per aggiungere oggetti al documento.
  - Finestra di ispezione Proprietà (scegliere Finestra > Proprietà), che verrà utilizzata per impostare le proprietà o gli attributi degli oggetti del documento. Se la finestra di ispezione Proprietà non è già ingrandita, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro per visualizzare tutte le opzioni delle proprietà.
- 3 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna cella layout.

- 4 Portare il puntatore nella finestra del documento. Come si può osservare, il puntatore si trasforma in uno strumento di disegno a forma di croce. Fare clic nell'angolo superiore sinistro del documento, quindi trascinarlo per disegnare una cella di layout.

Quando si rilascia il mouse, nella tabella di layout viene visualizzata una cella di layout.



La tabella di layout viene ingrandita e occupa la finestra del documento, definendo l'area della struttura della pagina. Il rettangolo bianco rappresenta la cella di layout disegnata. È possibile posizionare altre celle di layout nell'area ombreggiata della tabella di layout.

## Ridimensionamento delle celle di layout

Per progettare con precisione una pagina, è possibile impostare la dimensione delle celle che vengono aggiunte in un documento, e cambiarne la posizione.

- 1 Fare clic sul bordo della cella di layout per selezionarla.

Attorno alla cella selezionata vengono visualizzate delle maniglie:

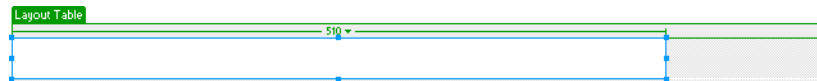


**2** Per ridimensionare la cella di layout, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra di ispezione Proprietà della cella di layout, digitare **510** nel campo Larghezza fissa per impostare una larghezza della cella di 510 pixel, quindi fare clic nel documento per visualizzare la modifica apportata.

**Nota:** se si inserisce una larghezza in pixel superiore alla larghezza della tabella di layout o che provoca la sovrapposizione di due celle all'interno di una tabella di layout, Dreamweaver lo segnala e corregge la larghezza della cella.

- Sul lato destro della cella di layout, trascinare la maniglia di ridimensionamento centrale verso destra fino ad ottenere la larghezza desiderata. Quando si rilascia il mouse, la larghezza della cella viene visualizzata nell'area di intestazione della colonna presente nella parte superiore della tabella di layout.

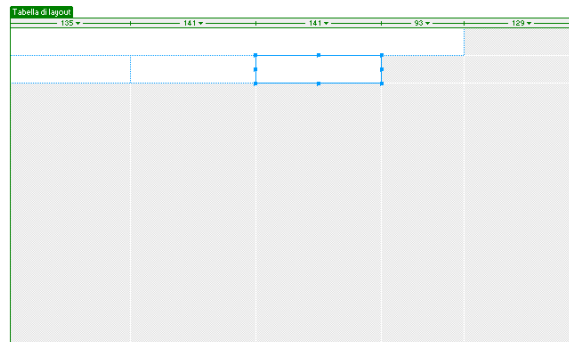


## Aggiunta di celle di layout multiple

A questo punto, al di sotto della cella per il logo appena creata è opportuno creare tre celle di layout in cui verranno inseriti i pulsanti di navigazione della pagina.

- 1** Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna cella layout, quindi tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).
- 2** Nella finestra del documento, posizionare il puntatore al di sotto della cella creata per il logo, quindi trascinare per disegnare una cella di layout.

Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), disegnare due o più celle di layout. La schermata dovrebbe essere simile a quella illustrata di seguito.



## Spostamento di una cella di layout

Se è necessario allineare le celle una accanto all'altra, è possibile ridimensionarle e spostarle nel modo desiderato. È possibile modificare le dimensioni di una cella di layout mediante una delle maniglie di ridimensionamento.

Non è possibile selezionare una cella e trascinarla in una nuova posizione. Se si desidera spostare una cella di layout per riposizionarla in un documento, procedere nel modo descritto di seguito.

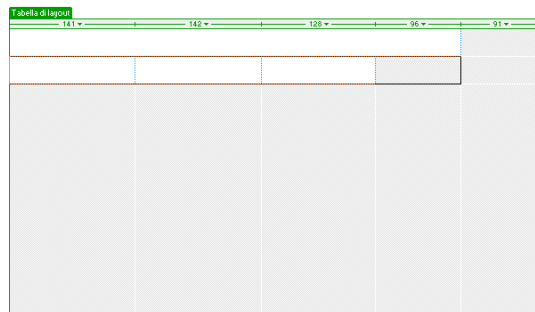
- 1 Fare clic sul bordo di una cella di layout per selezionarla.
- 2 Per spostare la cella di layout, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Utilizzare i tasti freccia.
  - Tenere premuto il tasto Maiusc e utilizzare i tasti freccia per spostare la cella di layout di 5 pixel per volta.

## Raggruppamento delle celle in una tabella di layout

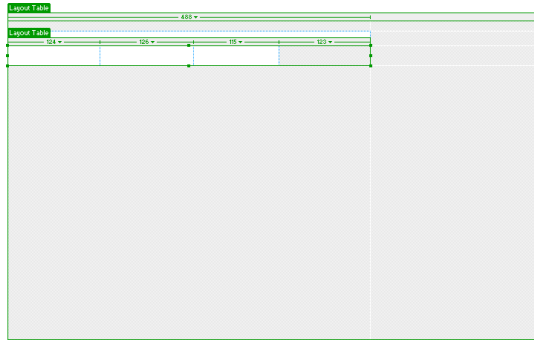
A questo punto è necessario disegnare una tabella per le celle appena create per i pulsanti di navigazione. Il raggruppamento delle celle in una tabella consente di controllare la spaziatura tra le celle e di spostare facilmente le celle in gruppo se si desidera modificare la struttura della pagina. Nell'esercitazione verrà creata una tabella per i pulsanti di navigazione con la stessa larghezza della cella del logo che si trova sopra di essa.

Utilizzare il comando Disegna tabella layout per raggruppare le immagini dei pulsanti di navigazione.

- 1 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna tabella layout.
- 2 Nella finestra del documento, posizionare il puntatore nell'angolo superiore sinistro della cella del primo pulsante di navigazione, quindi trascinarlo in modo che la cella contenga tre celle e abbia la stessa larghezza della cella del logo.



- 3 Rilasciare il mouse per visualizzare le celle raggruppate in una nuova tabella.



È stata creata una tabella che contiene tre celle di layout (l'area bianca della tabella) e uno spazio vuoto (l'area ombreggiata della tabella).

### Spostamento della tabella di layout

È possibile selezionare e spostare una tabella di layout in altre aree di un documento. Tuttavia, non è possibile spostarla in modo che si sovrapponga ad un'altra tabella di layout.

Come prima cosa, è necessario spostare la tabella appena creata di qualche pixel verso destra in modo da sfalsare l'allineamento dei pulsanti di navigazione con il logo quando vengono inseriti nella pagina.

- 1 Nella finestra del documento, fare clic sulla linguetta presente sulla tabella di layout per spostarla.
- 2 Trascinare la tabella di layout di qualche pixel verso destra per riposizionarla, quindi trascinare una delle maniglie di ridimensionamento presenti sul lato destro della tabella per allineare i bordi destri del logo e le celle di layout dei pulsanti di navigazione.

Man mano che si creano nuove tabelle e celle, viene visualizzata una griglia che delinea l'area di layout che è possibile utilizzare per allineare gli elementi della struttura.

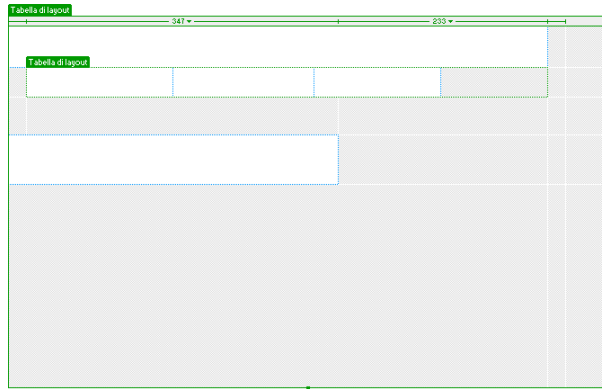
### Aggiunta di una cella supplementare

A questo punto verrà aggiunta una cella di layout per l'immagine Learn More About.

- 1 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna cella layout.
- 2 Nella finestra del documento, trascinare una nuova cella nello spazio sottostante la tabella dei pulsanti di navigazione.



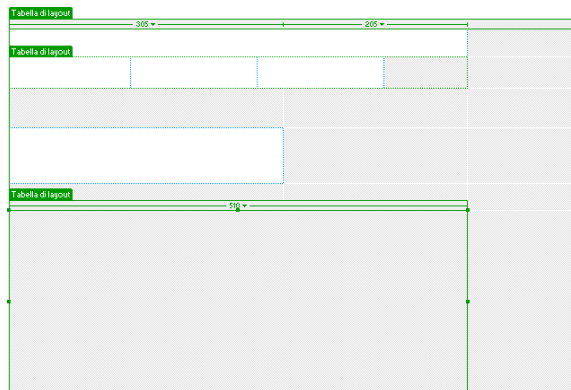
La pagina dovrebbe essere simile a quella illustrata di seguito.



## Creazione di una tabella di layout

Nella sezione precedente sono state utilizzate delle celle per creare una tabella. In questa sezione, il procedimento è l'opposto: come prima cosa viene creata una tabella a cui verranno successivamente aggiunte delle celle.

- 1 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna tabella layout.
- 2 Spostare il puntatore nella finestra del documento. Nell'area sottostante la cella di layout appena aggiunta, trascinare il puntatore verso destra fino ad allinearlo con il bordo destro della cella superiore, quindi trascinare verso il basso fino al limite inferiore della finestra del documento.

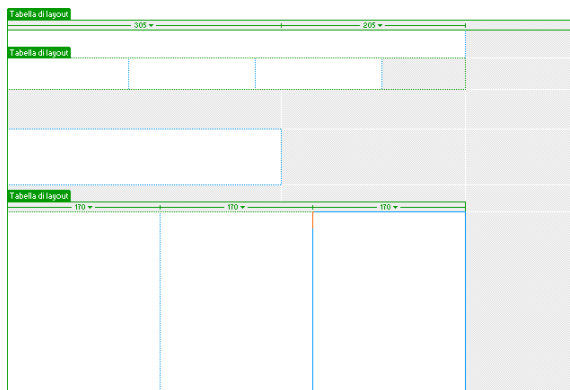


## Definizione delle celle di layout in una tabella

A questo punto, verranno aggiunte delle celle di layout in cui inserire il testo relativo alle destinazioni di viaggio.

- 1 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Disegna cella layout e spostare il puntatore nella tabella di layout appena disegnata.
- 2 Disegnare una cella di tabella di grandezza pari a circa un terzo dello spazio presente all'interno della tabella.
- 3 Fare clic sul bordo della cella di layout per selezionarla, quindi, nel campo Larghezza fissa della finestra di ispezione Proprietà, digitare 170 per impostare la larghezza delle celle.
- 4 Accanto alla prima cella, disegnare un'altra cella di tabella di grandezza pari a circa un terzo dello spazio presente all'interno della tabella.
- 5 Fare clic sul bordo della cella di layout per selezionarla, quindi, nel campo Larghezza fissa della finestra di ispezione Proprietà, digitare 170 per impostare la larghezza delle celle.
- 6 Disegnare l'ultima cella nello spazio rimasto all'interno della tabella. Ridimensionare o spostare le celle secondo le proprie esigenze.

La schermata dovrebbe essere simile a quella illustrata di seguito.



## Aggiunta di contenuti alla pagina

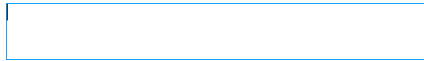
Ora che sono state impostate le aree della pagina, è possibile aggiungere il contenuto grafico, ad esempio il logo e le immagini rollover.

### Inserimento di immagini

In questa sezione vengono illustrati due modi per inserire le immagini in Dreamweaver: mediante il menu principale o il pannello Oggetti.

- 1 Fare clic in un punto qualunque della cella di layout del logo (quella situata più in alto).

Questa operazione consente di posizionare il cursore all'interno della cella senza selezionarla.



- 2 Scegliere Inserisci > Immagine.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine, individuare la cartella Compass\_Site e selezionare la cartella Assets, quindi la cartella delle immagini e fare clic sul file compass\_logo.gif.
- 4 Verificare che il menu a comparsa Relativo a presente nella parte inferiore della finestra di dialogo sia impostato su Documento, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Apri (Macintosh) per selezionare l'immagine.

L'immagine viene visualizzata nella cella di layout.



- 5 Fare clic in un punto qualunque della cella di layout Learn More About per posizionare il cursore nella cella.
- 6 Nel categoria Comuni del pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci immagine.
- 7 Nella finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine, individuare la cartella Compass\_Site/Assets/images e selezionare il file learnMoreAbout.gif, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Apri (Macintosh) per selezionare l'immagine.

L'immagine viene visualizzata nella cella di layout.

- 8 Scegliere File > Salva per salvare le modifiche apportate alla home page.

## Creazione di un'immagine rollover

Un'immagine rollover è un'immagine che cambia quando il cursore passa sopra di essa.

Mediante il comando Inserisci immagine rollover di Dreamweaver verranno create tre immagini rollover per i pulsanti di navigazione: Trip Planner, Destinations e Travel Logs.

Un'immagine rollover è costituita da due immagini: quella visualizzata quando la pagina viene caricata nel browser e quella che appare quando si sposta il puntatore sull'immagine originale. Assicurarsi di utilizzare immagini di dimensioni uguali. Poiché la prima immagine stabilisce la dimensione della visualizzazione, se la seconda immagine è troppo grande o troppo piccola, il risultato apparirà distorto o impreciso.

Come prima cosa, verrà aggiunto alla pagina un pulsante di navigazione con un'immagine rollover. Quindi, verranno aggiunti gli altri pulsanti di navigazione e verrà visualizzata un'anteprima della pagina in un browser per verificare il funzionamento delle immagini di rollover.

- 1 Nella finestra del documento, fare clic nella prima cella della tabella dei pulsanti di navigazione.

In questo modo, si indica a Dreamweaver il punto in cui inserire l'immagine.

- 2 Per inserire un'immagine rollover, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nel categoria Comuni del pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci immagine rollover.
- Scegliere Inserisci > Immagini interattive > Immagine rollover.

- 3 Nella finestra di dialogo Inserisci immagine di rollover, digitare **planner** nel campo Nome immagine.

In questo modo si assegna all'immagine un nome univoco che la rende facilmente identificabile nel codice HTML.

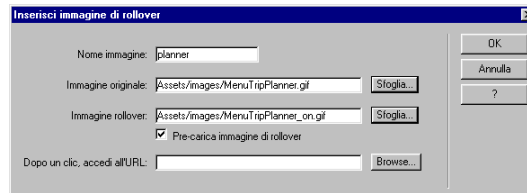
- 4 Nel campo Immagine originale, fare clic su Sfoglia e individuare il file MenuTripPlanner.gif, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Apri (Macintosh).

In questo modo si specifica l'immagine che deve essere visualizzata quando si carica la pagina per la prima volta.

- 5 Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia e individuare il file MenuTripPlanner\_on.gif, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Apri (Macintosh).

In questo modo si specifica l'immagine che deve essere visualizzata quando il puntatore si trova sopra l'immagine originale.

- 6 Verificare che l'opzione Pre-carica immagine rollover sia selezionata, in modo che le immagini rollover vengano caricate nel browser insieme alla pagina e che sia garantita una transizione rapida tra le immagini quando l'utente muove il puntatore sopra l'immagine originale.



- 7 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.  
L'immagine viene visualizzata nel documento.
- 8 Ridimensionare la cella di layout adattandola all'immagine.

## Creazione di immagini rollover supplementari

Verranno ora inserite le immagini rollover per gli altri pulsanti di navigazione.

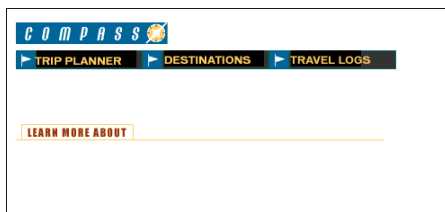
- 1 Nella finestra del documento, fare clic nella cella del secondo pulsante di navigazione. Quindi, nella categoria Comuni del pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci immagine rollover.
- 2 Nella finestra di dialogo Inserisci immagine di rollover, digitare **planner** nel campo Nome immagine per assegnare all'immagine un nome univoco.
- 3 Nel campo Immagine originale, fare clic su Sfoglia per individuare e selezionare il file MenuDestinations.gif.
- 4 Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia per individuare e selezionare il file MenuDestinations\_on.gif.
- 5 Verificare che l'opzione Pre-carica immagine rollover sia selezionata, quindi fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- 6 Nella finestra del documento, fare clic nella cella del terzo pulsante di navigazione. Quindi, nella categoria Comuni del pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci immagine rollover.
- 7 Nella finestra di dialogo Inserisci immagine di rollover, digitare **travellog** nel campo Nome immagine per assegnare all'immagine un nome univoco.
- 8 Nel campo Immagine originale, fare clic su Sfoglia per individuare e selezionare il file MenuTravelLogs.gif.
- 9 Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia per individuare e selezionare il file MenuTravelLogs\_on.gif.

- 10 Verificare che l'opzione Pre-carica immagine rollover sia selezionata, quindi fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
- 11 Ridimensionare le due celle di layout adattandole all'immagine.

## Anteprima del documento

Non è possibile visualizzare il comportamento delle immagini rollover in Dreamweaver, poiché esse funzionano solo nei browser. Tuttavia, è possibile visualizzare un'anteprima in Dreamweaver per verificarne le funzioni relative ai browser. Per poter visualizzare l'anteprima, non è necessario salvare il documento.

- 1 Premere F12 per visualizzare il documento in un browser Web.



Muovere il puntatore del mouse sulle immagini rollover create per vederle cambiare.

- 2 Dopo aver visualizzato l'anteprima della pagina, chiudere la finestra del browser.
- 3 Tornare alla finestra del documento di Dreamweaver e scegliere File > Salva per salvare le modifiche apportate alla home page.

## Inserimento del testo

A questo punto, è necessario inserire il testo nelle celle che si trovano nella parte inferiore della tabella di layout.

In Dreamweaver è possibile digitare il testo direttamente in una cella di layout oppure copiarlo e incollarlo da un altro documento. In questa esercitazione, il testo aggiunto alla cella di layout verrà copiato e incollato da un file di testo esistente.

- 1 Scegliere File > Apri, quindi, nella cartella Compass\_Site, aprire il file DW4\_HomeText.txt.

Il documento DW4\_HomeText.txt viene aperto in una nuova finestra di documento di Dreamweaver.

- 2 In DW4\_HomeText.txt, selezionare le prime due righe di testo, da "Fly Fishing" a "ravioli".

- 3 Scegliere Modifica > Copia per copiare il testo.
- 4 Nel documento my\_CompassHome, fare clic nella prima cella della tabella di layout del testo descrittivo.
- 5 Scegliere Modifica > Incolla per incollare il testo nella cella di layout.
- 6 In DW4\_HomeText.txt, selezionare le due righe di testo successive, da “Level 5 Rapids” a “Siberia”.
- 7 Scegliere Modifica > Copia per copiare il testo.
- 8 Nel documento my\_CompassHome, fare clic nella seconda cella della tabella di layout del testo descrittivo.
- 9 Scegliere Modifica > Incolla per incollare il testo nella cella di layout.
- 10 In DW4\_HomeText.txt, selezionare le ultime due righe di testo, da “Puget Sound Kayaking” a “Puget Sound”.
- 11 Copiare il testo, quindi incollarlo nella terza cella della tabella di layout.
- 12 Chiudere il documento DW4\_HomeText.txt, quindi fare clic in my\_CompassHome.html per renderlo il documento attivo.

## Formattazione del testo

Per formattare il testo visualizzato nella finestra del documento, è possibile utilizzare le opzioni della finestra di ispezione Proprietà. Prima di applicare le modifiche è necessario selezionare il testo da formattare. In questo caso, verranno modificati il tipo di carattere e la dimensione del testo.

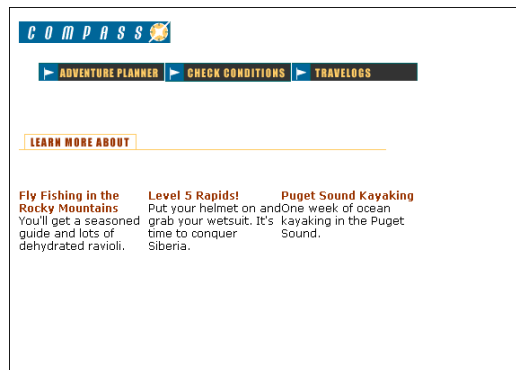
- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.
- 2 Nella prima cella di layout del testo descrittivo, selezionare tutto il testo compreso tra le parole “Fly” e “ravioli”.
- 3 Dal secondo menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà (attualmente impostato su Carattere predefinito), selezionare Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif.
- 4 Dal menu a comparsa Dim, selezionare 2.  
Il testo del documento viene automaticamente aggiornato in modo da rispecchiare le modifiche.
- 5 Ripetere i passaggi precedenti per selezionare e formattare il testo delle altre due celle di layout di testo descrittivo.

## Assegnazione dei colori e dello stile

A questo punto, è necessario apportare delle ulteriori modifiche alla formattazione del testo e applicare un colore e uno stile per creare il testo dell'intestazione.

- 1 Nella prima cella di layout del testo descrittivo, selezionare il testo dell'intestazione compreso tra le parole “Fly” e “Mountains”.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul selettore di colori, quindi muovere il contagocce sull'immagine Learn More About nella finestra del documento e selezionare il colore marrone del testo dell'immagine.
- 3 Rimanendo nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona **B** per applicare il grassetto al testo.
- 4 Ripetere i passaggi precedenti per applicare il colore e lo stile al testo dell'intestazione alle altre celle di layout di testo descrittivo.
- 5 Premere F12 per visualizzare l'anteprima della pagina in un browser.

La pagina dovrebbe avere un aspetto simile a quello della figura seguente.



Come si noterà, non c'è molta distanza tra il testo contenuto nelle varie celle di layout. La soluzione a questo inconveniente viene illustrata nelle prossime sezioni dell'esercitazione.

- 6 Chiudere la finestra del browser e fare clic nella finestra del documento per renderla attiva.



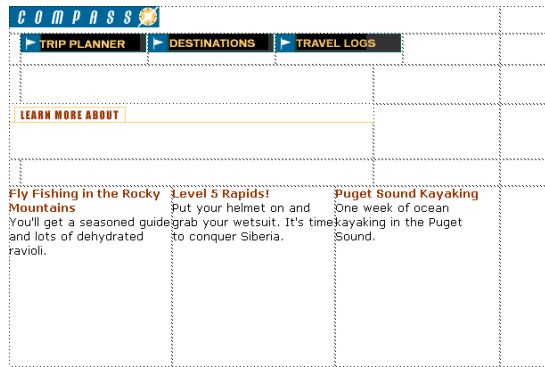
## Operazioni nella vista Standard

La vista Layout si rivela molto utile per la creazione della struttura delle pagine Web. Tuttavia, benché gran parte degli elementi della struttura siano regolabili nella vista Layout, alcune modifiche devono essere apportate nella vista Standard. La vista Standard consente di comprendere come Dreamweaver utilizza le tabelle per creare la struttura delle pagine. Le tabelle di layout nella vista Layout corrispondono ai tag <table> nella vista Standard.

A questo punto, verrà illustrato come lavorare con le tabelle per migliorare ulteriormente la struttura. Come prima cosa, è necessario passare alla vista Standard.

- Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Vista standard.

La pagina dovrebbe avere un aspetto simile a quello della figura seguente.



## Impostazione delle proprietà delle celle

L'altezza delle celle determina l'altezza dello spazio presente in una riga di celle. Come si noterà, c'è dello spazio attorno al logo Compass. È possibile rimuovere lo spazio in eccesso tra il logo e i pulsanti di navigazione.

- 1 Fare clic in qualunque punto dell'area vuota della cella che contiene l'immagine del logo Compass (ma non sull'immagine vera e propria).
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà della cella, eliminare il valore attualmente presente nel campo Al (Altezza).
- 3 Rimanendo nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della casella Col sfondo presente nell'area inferiore della finestra di ispezione Proprietà, quindi utilizzare il contagocce per selezionare il nero.

Il colore di sfondo viene applicato alla cella.

- 4 Fare clic in un punto qualunque della finestra del documento per visualizzare la modifica.

## Selezione di una tabella

A questo punto, è necessario adattare lo spazio presente nella tabella dei pulsanti di navigazione. Il modo più semplice per selezionare una tabella nella vista Standard consiste nell'utilizzare un selettore di tag, il quale visualizza i tag HTML degli elementi del documento.

Il selettore di tag serve per selezionare la tabella che contiene i pulsanti di navigazione.

- 1 Fare clic nella cella che contiene l'immagine Trip Planner.

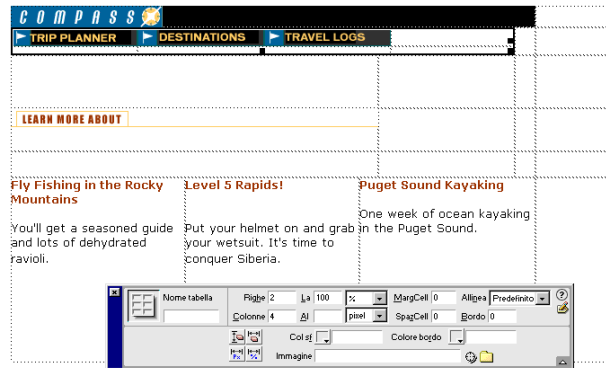
Il selettore di tag è situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento.



**Nota:** i tag nel selettore di tag possono variare a seconda del numero di tabelle create nella vista Layout.

- 2 Nel selettore di tag, fare clic sul tag <table> all'estrema destra.

Nella finestra del documento viene visualizzato un bordo attorno alla tabella dei pulsanti di navigazione: la finestra di ispezione Proprietà ora visualizza le proprietà di una tabella.



## Impostazione delle proprietà delle tabelle

A questo punto, la finestra di ispezione Proprietà verrà utilizzata per eliminare lo spazio in eccesso nella tabella dei pulsanti di navigazione e per aggiungere un colore di sfondo alla tabella.

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona Annulla altezza celle. Si tratta del pulsante presente nella parte superiore sinistra della metà inferiore della finestra di ispezione Proprietà.

Lo spazio in eccesso viene eliminato dalla tabella.

- 2 Rimanendo nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della casella Col sfondo, quindi utilizzare il contagocce per selezionare il nero.

Il colore di sfondo nero viene applicato alla tabella dei pulsanti di navigazione.

## Aggiunta di un margine alle celle

L'operazione successiva consiste nell'apportare alcune modifiche alle celle che contengono del testo. Come è evidente, il testo è troppo vicino ai bordi delle celle. Sarà necessario aggiungere un margine alle celle per lasciare dello spazio tra il testo e le celle.

- 1 Fare clic nella prima cella della tabella del testo descrittivo.
- 2 Nel selettore di tag, fare clic sul tag <table> all'estrema destra per selezionare la tabella.
- 3 Nel campo MargCell della finestra di ispezione Proprietà, digitare **10** per aggiungere 10 pixel di spazio tra il testo e le celle della tabella.
- 4 Fare clic in un punto qualunque della finestra del documento per visualizzare le modifiche.
- 5 Salvare il documento.

## Visualizzazione dei file del sito

Per visualizzare una rappresentazione visiva di alto livello della struttura di un sito locale, utilizzare la vista Mappa del sito di Dreamweaver. La mappa può essere utilizzata anche per aggiungere nuovi file al sito, aggiungere, eliminare e modificare i collegamenti e creare un file grafico del sito per esportarlo e stamparlo in un editor di immagini.

La home page del sito appare sempre all'inizio della mappa del sito. Al di sotto della home page vengono visualizzati i file a cui rimanda questa pagina.

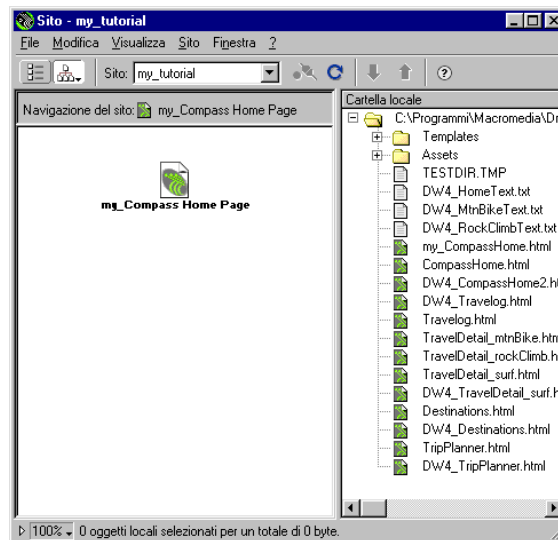
Esistono molti modi per definire la home page di un sito. Quello più semplice è l'uso del menu di scelta rapida nella finestra Sito.

- 1 Fare clic sulla barra del titolo della finestra Sito per renderla attiva. (Se la finestra Sito non è visibile, scegliere Finestra > File del sito.)
- 2 Nell'elenco Cartella locale della finestra Sito, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto Ctrl (Macintosh) sul documento my\_CompassHome.html, quindi scegliere Imposta come home page nel menu di scelta rapida visualizzato.
- 3 Fare clic sull'icona Mappa del sito presente nell'area superiore sinistra della finestra Sito, quindi selezionare Mappa e file nel menu a comparsa Mappa del sito.



Icona Mappa del sito

A questo punto la finestra Sito offre due viste del sito locale: la mappa visualizzata a sinistra fornisce una rappresentazione grafica della struttura corrente del sito Compass (con my\_CompassHome.html come home page); l'elenco visualizzato a destra mostra il contenuto della cartella locale.



La pagina my\_CompassHome.html non ha attualmente alcun collegamento. I collegamenti verranno aggiunti alla pagina nella prossima sezione di questa esercitazione.

La finestra Sito deve rimanere aperta in modo che sia possibile controllare l'aggiornamento della mappa man mano che si aggiungono i collegamenti alla home page.

## Creazione dei collegamenti nei documenti

Le immagini visualizzate nell'area superiore della home page Compass conducono i visitatori a pagine specifiche del sito Compass. Verranno ora inseriti i collegamenti per i pulsanti di navigazione.

In Dreamweaver esistono vari modi per creare i collegamenti. Come prima cosa, verrà aggiunto un collegamento dall'immagine Trip Planner alla pagina TripPlanner.html mediante la finestra di ispezione Proprietà.

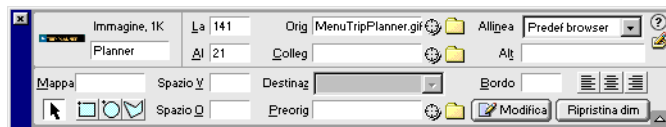
- 1 Nella finestra Sito, fare doppio clic sull'icona del file my\_CompassHome.html in uno dei due riquadri.

Il file my\_CompassHome.html diventa la finestra attiva.

- 2 Nella finestra del documento, fare clic una volta sull'immagine Trip Planner per selezionarla.

- 3 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per aprirla.

La finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sull'immagine selezionata.



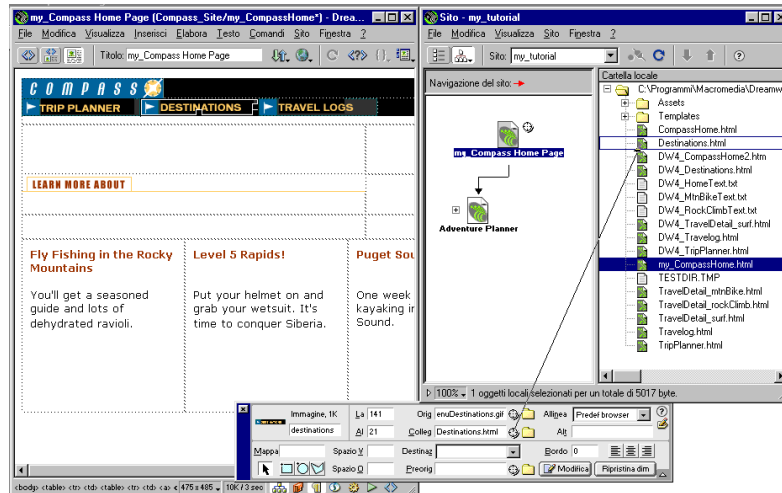
**Nota:** il campo Collegamento contiene un simbolo di cancelletto (#), spesso definito come collegamento nullo o “fittizio”, creato quando è stata inserita l'immagine rollover. Non eliminare questo carattere, poiché verrà presto sostituito con il nome di file del documento di destinazione del collegamento.

- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella visualizzata accanto al campo Colleg.
- 5 Nella finestra di dialogo Selezionare file, individuare la cartella Compass\_Site e il file DW4\_TripPlanner.html, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Apri (Macintosh) per selezionare il file da aprire quando si fa clic sul pulsante Trip Planner.

Il nome del file viene visualizzato nel campo Colleg della finestra di ispezione Proprietà. A questo punto verrà creato un collegamento per l'immagine Destinations utilizzando la finestra di ispezione Proprietà e la finestra Sito.

- 6 Fare clic sulla barra del titolo della finestra Sito per renderla attiva, oppure scegliere Finestra > File del sito. Se necessario, ridimensionare la finestra del documento in modo da poter affiancare il lato sinistro della finestra del documento e la finestra Sito.

- 7 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Destinations per selezionarla.
- 8 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona Trascina su file (presente alla destra del campo Collegamento), quindi trascinare il puntatore nella finestra Sito e selezionare il file DW4\_Destinations.html nell'elenco Cartella locale.



Il nome del file viene visualizzato nel campo Colleg della finestra di ispezione Proprietà relativa all'immagine.

- 9 Fare clic sull'icona della mappa del sito nella finestra Sito. La mappa del sito viene aggiornata in modo da rispecchiare il collegamento aggiunto.



Nella mappa del sito, la visualizzazione di un segno più (+) accanto ad un file indica la presenza di collegamenti ad altri documenti. Fare clic sul segno più per espandere la mappa del sito e visualizzare i file associati; fare clic sul segno meno (-) per comprimere la vista della mappa.

A questo punto, verrà aggiunto un collegamento all'immagine Travelogs.

- 10 Nella finestra del documento, fare clic sull'immagine Travelogs per selezionarla.
- 11 Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare l'icona Scegli file nella finestra Sito e selezionare il file DW4\_Travelog.html.
- 12 Scegliere File > Salva per salvare le modifiche apportate alla home page.

## Prova della pagina

Non è possibile verificare il funzionamento dei collegamenti in Dreamweaver: è necessario utilizzare un browser.

- 1 Premere F12 per visualizzare l'anteprima della pagina in un browser.  
Fare clic sui pulsanti di navigazione per controllare i collegamenti. Fare clic sul pulsante Indietro del browser per ritornare alla home page.
- 2 Una volta terminato il controllo della pagina, scegliere File > Chiudi per chiudere la pagina.

## Uso del pannello Risorse

Il pannello Risorse consente di visualizzare le varie risorse del sito: immagini, colori HTML, collegamenti, filmati Flash o di altro tipo, script, modelli e voci di libreria. È possibile visualizzare tutte le risorse del sito in un'unica area e quindi aggiungere facilmente i contenuti alla pagina direttamente da questo pannello.

In questa sezione viene illustrato come utilizzare il pannello Risorse per aggiungere le risorse ad una pagina.

## Selezione di un nuovo documento

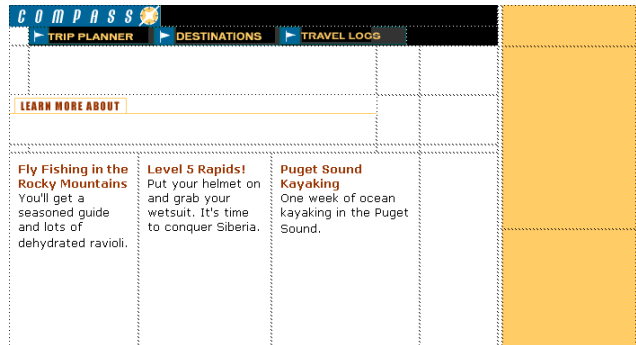
Non è necessario creare delle tabelle supplementari nella home page, poiché questa esercitazione comprende un file HTML simile alla home page creata che include già una nuova cella di tabella sul lato destro del documento.

Per iniziare questa parte dell'esercitazione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se si sta continuando l'esercitazione dalla sezione precedente, scegliere File > Apri e selezionare il file DW4\_CompassHome2.html.

- Se si inizia l'esercitazione da questa sezione, scegliere Siti > Apri sito, quindi dall'elenco Siti selezionare Esercitazione - Dreamweaver per aprire un sito già definito. Nel menu principale della finestra del documento, scegliere File > Apri e selezionare il file DW4\_CompassHome2.html nella finestra di dialogo visualizzata.

Viene aperto il file DW4\_CompassHome2.html.



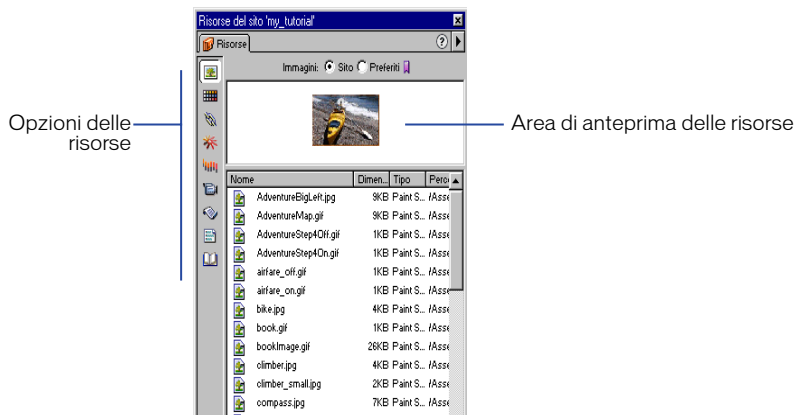
## Visualizzazione delle risorse del sito

Come prima cosa, è necessario aprire il pannello Risorse.

1 Aprire il pannello Risorse effettuando una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > Risorse.
- Fare clic sull'icona Risorse nella barra della pulsantiera.

Viene visualizzato il pannello Risorse.

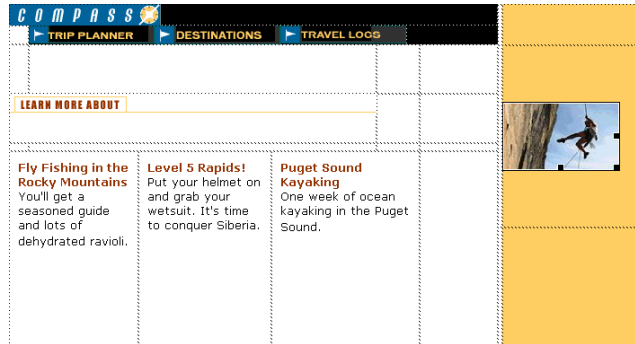




## Inserimento di un'immagine

La prima operazione consiste nell'utilizzare il pannello Risorse per inserire nella pagina l'immagine di uno scalatore e un'immagine testuale.

- 1 Nel pannello Risorse, fare clic sull'icona Immagini e verificare che il pulsante di scelta Sito presente nella parte superiore del pannello Risorse sia selezionato, in modo da poter visualizzare tutte le immagini del sito Compass.
- 2 Nell'elenco Nomi, selezionare l'icona dell'immagine climber.jpg, quindi trascinarla nella cella di tabella centrale presente sul lato destro della pagina.



- 3 Premere il tasto freccia destra per deselegionare l'immagine dello scalatore e collocare il cursore dopo l'immagine, quindi premere Maiusc +Invio per inserire un'interruzione di riga.
- 4 Nell'elenco Nome, selezionare il file featureText.gif, quindi trascinarlo sull'interruzione di riga appena creata, posizionando l'immagine featureText al di sotto dell'immagine dello scalatore.

## Aggiunta di un filmato Flash

A questo punto verrà aggiunto un diverso tipo di risorsa: verrà trascinato un filmato Flash nella cella che si trova al di sotto dei pulsanti di navigazione.

- 1 Fare clic sull'icona Flash del pannello Risorse per visualizzare tutti i file Flash del sito Compass.
- 2 Nell'elenco Nomi, fare clic sul file welcome.swf per selezionare il filmato Flash da inserire nel documento.

Nell'area di anteprima del pannello Risorse viene visualizzato un segnaposto per il filmato Flash.

- 3 Fare clic sul pulsante Riproduci dell'area di anteprima del pannello Risorse per visualizzare il filmato Flash.



 Pulsante Riproduci

- 4 Nell'elenco Nomi, trascinare il file Welcome.swf nella cella che si trova al di sotto del pulsante di navigazione Trip Planner.

Nella cella selezionata viene visualizzato il segnaposto di un filmato Flash.

## Applicazione di un colore mediante il pannello Risorse

I colori applicati agli elementi HTML (ad esempio, al testo o allo sfondo) vengono aggiunti automaticamente alla categoria di colore del pannello Risorse. È possibile selezionare un colore dal pannello Risorse e applicarlo al testo della stessa pagina o di altre pagine del sito.

- 1 Collocare il cursore dopo l'immagine dello scalatore, premere Invio per aggiungere un nuovo paragrafo, quindi digitare **Yosemite**.
- 2 Fare doppio clic su Yosemite per selezionare il testo.
- 3 Nel pannello Risorse, fare clic sull'icona Colori per visualizzare i colori HTML del sito Compass.
- 4 Nell'elenco Valore, selezionare il colore #993300, quindi trascinarlo al testo selezionato per applicarlo.

## Creazione di un elenco di risorse preferite

Utilizzare il pannello Risorse per gestire le risorse. È possibile creare un gruppo personalizzato di risorse preferite nel pannello Risorse. A questo punto, verranno aggiunti il logo Compass e l'immagine del pulsante di navigazione all'elenco Preferiti del sito.

- 1 Nel pannello Risorse, selezionare l'icona Immagini.
- 2 Nell'elenco Nome, fare clic sul file compass\_logo.gif per selezionarlo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) per visualizzare il menu di scelta rapida, quindi selezionare Aggiungi a Preferiti.
  - Fare clic sull'icona Aggiungi a Preferiti presente nell'angolo inferiore destro del pannello Risorse.

Viene segnalato che la risorsa selezionata è stata aggiunta all'elenco Preferiti del sito.
- 3 Fare clic su OK.

## Aggiunta di immagini multiple alle risorse preferite

Verranno ora aggiunte all'elenco delle risorse preferite le immagini dei pulsanti di navigazione. È possibile selezionare più immagini nel pannello Risorse e successivamente aggiungerle alle risorse preferite in una sola volta.

- 1 Nell'elenco Immagini del pannello Risorse, fare clic sull'immagine del primo pulsante di navigazione (MenuDestinations.gif).
- 2 Selezionare gli altri pulsanti di navigazione effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Premere Maiusc (Windows) e nell'elenco Immagini fare clic su MenuTripPlanner\_on.gif (l'ultimo pulsante di navigazione in elenco) per selezionare tutte le immagini dei pulsanti di navigazione.
  - Premere Maiusc (Macintosh) e tenerlo premuto mentre si seleziona ciascuna delle immagini dei pulsanti di navigazione.
- 3 Fare clic sull'icona Aggiungi a Preferiti.
- 4 Fare clic su OK quando viene visualizzato il messaggio di avvertimento.

## Visualizzazione delle risorse preferite

È possibile visualizzare le risorse aggiunte all'elenco Preferiti e utilizzare tale vista per inserire le risorse nel documento.

- Per visualizzare le immagini aggiunte all'elenco Preferiti, fare clic sul pulsante di scelta Preferiti presente nella parte superiore del pannello Risorse.

## Inserimento di oggetti Flash

Gli oggetti Flash sono file grafici SWF (Shockwave) di piccole dimensioni che è possibile creare direttamente in Dreamweaver. È possibile creare oggetti di testo Flash e pulsanti Flash. Il testo Flash consente di creare pagine Web che utilizzano caratteri non standard senza doversi preoccupare dei caratteri installati sui computer dei visitatori del sito. I pulsanti Flash vengono creati dai modelli Flash forniti in dotazione con Dreamweaver. È possibile personalizzare un modello di pulsante e aggiungerlo alle pagine Web con grande facilità.

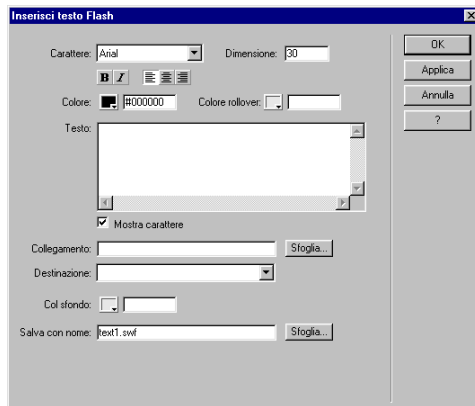
## Creazione di un oggetto di testo Flash

A questo punto, verrà creato un oggetto di testo Flash da utilizzare come titolo per la home page.

- 1 Nella finestra del documento, posizionare il cursore sopra l'immagine dello scalatore.
- 2 Nel pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci testo Flash.



Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci testo Flash.



- 3 Nella finestra di dialogo Inserisci testo Flash, impostare le opzioni seguenti:
  - Per Carattere, selezionare Verdana o scegliere un carattere a piacere.
  - Per Dimensione, digitare 18.
  - Per Colore, fare clic sulla casella di colore, quindi selezionare mediante il contagocce il colore marroncino del testo dell'intestazione del documento.
  - Per Colore rollover, fare clic sulla casella di colore, spostare il contagocce nella finestra del documento e selezionare il colore giallo oro dello sfondo della tabella.
  - Nel campo Testo, digitare **Featured Destination**.
  - Nel campo Salva con nome, digitare **myText.swf**.
- 4 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Inserisci testo Flash.

## Visualizzazione dell'oggetto di testo Flash nel documento

L'oggetto di testo Flash viene visualizzato nel documento. È necessario riprodurre l'oggetto Flash per visualizzare l'effetto rollover del testo.

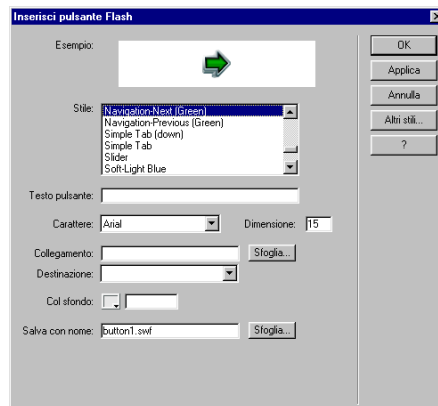
- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già ingrandita, fare clic sull'apposita freccia per visualizzarla per intero.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà Testo Flash, fare clic su Riproduci.
- 3 Nella finestra del documento, far scorrere il puntatore sull'oggetto di testo Flash.
- 4 Per interrompere la riproduzione dell'oggetto, fare clic su Ferma nella finestra di ispezione Proprietà.

## Creazione di un pulsante Flash

Questa sezione illustra come aggiungere con facilità un pulsante Flash ad un documento. Verrà creato un pulsante Flash e successivamente aggiunto al di sotto dell'immagine dello scalatore.

- 1 Nella finestra del documento, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera visualizzare l'oggetto (al di sotto dell'immagine dello scalatore), quindi fare clic sul pulsante Inserisci pulsante Flash nel pannello Oggetti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci pulsante Flash.



**2** Nella finestra di dialogo Inserisci pulsante Flash, impostare le opzioni seguenti:

- Nell'elenco Stile, selezionare Beveled Rect-Bronze (Rettangolo smussato - bronzo).
- Per Testo pulsante, digitare **More Details**.
- Per Carattere, selezionare Verdana o scegliere un carattere a piacere.
- Per Dimensione, digitare **11**.
- Fare clic su Applica per visualizzare il pulsante Flash nel documento.
- In Salva con nome, digitare **myButton.swf**.

**3** Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

Il pulsante Flash viene visualizzato nel documento.

## Visualizzazione del pulsante Flash nel documento

Il pulsante Flash inserito ha un effetto rollover, visualizzabile quando lo si preme.

**1** Nella finestra di ispezione Proprietà Testo Flash, fare clic su Riproduci per riprodurre il pulsante nel documento.

**2** Nella finestra del documento, far passare il puntatore sopra l'oggetto per visualizzare l'effetto rollover del pulsante Flash.

**3** Per interrompere la riproduzione dell'oggetto, fare clic su Ferma nella finestra di ispezione Proprietà.

## Creazione di un modello

I modelli possono essere utilizzati per creare documenti che abbiano una struttura e un aspetto simile. L'uso di un modello garantisce che tutte le pagine di un sito abbiano determinate caratteristiche.

Dopo aver applicato un modello ad un gruppo di pagine, è possibile cambiare alcune informazioni in tutte queste pagine modificando il modello e riapplicandolo alle pagine. Mentre gli elementi specifici di ogni pagina (ad esempio, il testo che descrive un articolo in vendita) rimangono inalterati, gli elementi definiti dal modello (ad esempio, le barre di navigazione) vengono aggiornati in tutte le pagine che utilizzano il modello.

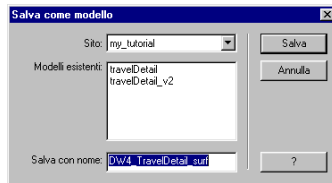
La pagina delle destinazioni dei viaggi Compass offre dei collegamenti a diverse pagine sui dettagli di viaggio che descrivono i luoghi a cui potrebbero essere interessati i visitatori del sito. Di seguito verrà utilizzata la struttura di una pagina di dettagli di viaggio esistente per creare un modello. L'uso di un modello garantisce che tutte le pagine delle informazioni di viaggio abbiano lo stesso layout e lo stesso formato.

## Creazione di un modello da una pagina esistente

In questa sezione verrà creato un modello a partire da una pagina esistente. Questo modello verrà quindi usato per creare nuove pagine sui viaggi.

- 1 Nell'elenco Cartella locale della finestra Sito, fare doppio clic sull'icona di DW4\_TravelDetail\_surf.html per aprire il file.
- 2 Scegliere File > Salva come modello.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva come modello.



I modelli esistenti (travelDetail e travelDetail\_v2) sono stati creati per le pagine dei viaggi del sito Compass e ad esso applicati. Ora verrà creata una versione personalizzata di questo modello.

- 3 Nel campo Salva con nome, modificare il nome del modello digitando **myTravelDetail** e fare clic su Salva.

Nella finestra del documento, un nuovo documento sostituisce il documento DW4\_TravelDetail. Nella barra del titolo del documento, il documento contiene un indicatore <<Template>> e un'estensione di file di modello di Dreamweaver (.dwt).

## Modifica del modello

A questo punto, il nuovo modello ha le stesse caratteristiche della pagina di partenza. Un modello contiene sia aree bloccate che aree modificabili. Le aree bloccate possono essere modificate solo all'interno del modello stesso. Le aree modificabili sono una sorta di segnaposto delle informazioni specifiche delle singole pagine. Nel modello dell'esercitazione, il logo e i pulsanti di navigazione non sono modificabili, a differenza del titolo della destinazione, del relativo banner e della descrizione della destinazione.

La prima operazione consiste nel creare delle aree modificabili nel modello.

- 1 Nel modello myTravelDetail.dwt visualizzato nella finestra del documento, fare clic sul segnaposto Flash situato più in alto per selezionarlo: il filmato visualizzerà il titolo della destinazione.



- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuova area modificabile**.

- 3 Nel campo **Nome**, digitare **titleCell** come nome di quest'area del modello.



- 4 Fare clic su **OK**.

Viene creata un'area del modello. La linguetta contiene il nome dell'area del modello e il segnaposto è circondato da una linea azzurra che identifica i bordi dell'area modificabile.

- 5 Nella finestra del documento, selezionare il segnaposto del banner Flash e scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile** per rendere modificabile questa sezione del modello.

- 6 Digitare **adCell** nel campo **Nome** della finestra di dialogo **Nuova area modificabile** e fare clic su **OK**.

Nel documento vengono visualizzati gli identificatori delle aree del modello.

- 7 Nella finestra del documento, selezionare tutto il testo contenuto nella prima cella al di sotto del banner e scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile** per rendere modificabile quest'area del modello.

- 8 Digitare **textCell1** nel campo **Nome** della finestra di dialogo **Nuova area modificabile** e fare clic su **OK**.

- 9 Nella finestra del documento, selezionare tutto il testo contenuto nella seconda cella al di sotto del banner e scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile** per rendere modificabile quest'area del modello.

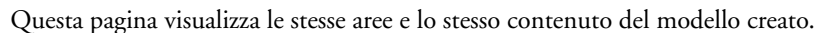
- 10 Digitare **textCell2** nel campo **Nome** della finestra di dialogo **Nuova area modificabile** e fare clic su **OK**.

- 11 Scegliere **File > Salva** per salvare il modello.



Una volta impostate le aree modificabili del modello, è possibile utilizzare il modello per creare una pagina sui dettagli di un viaggio in Nuova Zelanda.

- Il modello viene applicato al nuovo documento.



**Nota:** se si sposta il puntatore del mouse su un'area non modificabile di questo modello, ad esempio il logo o le aree dei pulsanti di navigazione, il puntatore cambia forma per segnalare che non è possibile accedere all'area bloccata.

- 3** Salvare il documento e assegnare ad esso il nome `myTravelDetail_mtnBike.html`.

## Modifica di una pagina basata su un modello

A questo punto, verrà modificato il documento `myTravelDetail_mtnBike.html`, aggiornando le aree modificabili con risorse e testi che riguardano le informazioni di viaggio sulle escursioni in mountain bike in Nuova Zelanda.

- 1 Nella finestra del documento, fare clic sul segnaposto Flash presente nell'area `titleCell` per selezionare l'oggetto che si desidera sostituire.
- 2 Nel campo File della finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella. Nella finestra di dialogo visualizzata, individuare la cartella `Assets/swfs` e selezionare il file `text_mtnBike.swf`.
- 3 Nell'area `adCell`, fare clic sul segnaposto Flash per selezionare l'oggetto che si desidera sostituire.
- 4 Nel campo File della finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella. Nella finestra di dialogo visualizzata, individuare la cartella `Assets/swfs` e selezionare il file `text_mtnBike.swf`.
- 5 Scegliere `File > Apri` e individuare il file `DW4_MtnBikeText.txt` per aprire un documento che contenga il testo per questa destinazione di viaggio.
- 6 In `DW4_MtnBikeText.txt`, copiare i primi due paragrafi di testo sotto Cell 1, nel documento `myTravelDetail_mtnBike`, sostituire il testo corrente dell'area `textCell1` selezionandolo e incollando al suo posto il testo copiato.
- 7 In `DW4_MtnBikeText.txt`, copiare i primi due paragrafi di testo sotto Cell 2, nel documento `myTravelDetail_mtnBike`, sostituire il testo corrente dell'area `textCell2` selezionandolo e incollando al suo posto il testo copiato.  
Le informazioni sui dettagli del viaggio vengono aggiornate.
- 8 Chiudere il file `DW4_MtnBikeText.txt`.
- 9 Nel campo Titolo della barra degli strumenti di Dreamweaver, digitare **New Zealand biking**.
- 10 Salvare il documento.

## Prova del sito

Prima di inviare le pagine ad un server remoto è sempre opportuno controllare i file. Finora la prova delle pagine è stata effettuata in un browser, ma in questa sezione vengono illustrati altri strumenti di Dreamweaver disponibili per la creazione del follow-up di un file e per la prova delle pagine.

Come prima cosa, è opportuno imparare come aggiungere una Design Note ad un file e successivamente come eseguire un rapporto sui file del sito.

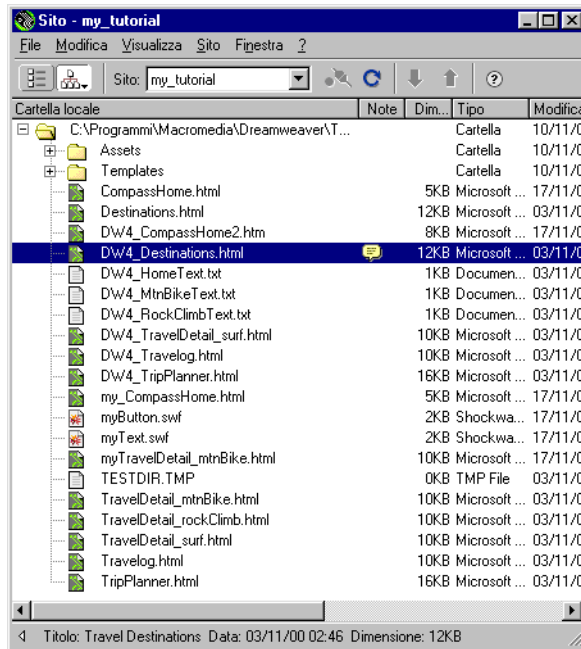
### Creazione di una Design Note

Le Design Notes costituiscono un modo molto efficace per gestire il sito, grazie all'inserimento di commenti nella finestra Sito del documento. Le Design Notes possono essere molto utili per pianificare il lavoro di produzione, creare dei follow-up sui file o comunicare dei dettagli sui file o sul sito agli altri membri del team di sviluppo. A questo punto, è opportuno imparare a creare una Design Note come follow-up di una modifica apportata ad una delle pagine del sito.

- 1 Nella finestra Sito di Dreamweaver (Sito > File del sito), selezionare DW4\_Destinations.html nel riquadro Cartella locale.
- 2 Nel menu principale, scegliere File > Design Notes.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Design Notes.
- 3 Dal menu a comparsa Stato della scheda Informazioni di base selezionare l'opzione "Richiede intervento".
- 4 Fare clic sull'icona del calendario per aggiungere la data nel campo Note.
- 5 Fare clic nel campo Note, quindi digitare **Need to create Devil's Tower page and add links to documents.**
- 6 Selezionare l'opzione Indica quando il file viene aperto, in modo che la Design Note venga visualizzata automaticamente quando viene aperta la pagina.

- 7 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.

L'icona della Design Note viene visualizzata nella colonna Note del riquadro Cartella locale.



- 8 Nella finestra Sito, selezionare il file DW4\_Destinations.html e aprirlo.

Vengono aperti il documento e la Design Note ad esso associata per consentire all'utente di visualizzare le azioni richieste per il file.

## Rapporti a livello del sito

È possibile eseguire dei rapporti sul sito (a livello di documento, di cartella o di sito) per verificare le condizioni dei file HTML e per organizzare il flusso di lavoro. In questa esercitazione verrà eseguito un rapporto per verificare se nel sito esistono dei documenti senza titolo.

- 1 Scegliere Sito > Rapporti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Rapporti.

- 2 Nel menu a comparsa Rapporto su della finestra di dialogo Rapporti, selezionare Tutto il sito locale, quindi sotto Rapporti HTML selezionare Documento senza titolo.

- 3 Fare clic su Esegui per avviare il rapporto.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Risultati che elenca tutti gli eventuali documenti privi di titolo.
- 4 Nell'elenco File, fare clic sul file per selezionarlo.  
Il campo Descrizione dettagliata viene aggiornato con le informazioni dettagliate sull'avviso.
- 5 Fare clic su Apri file per aprire il file e correggere il problema.  
Il file viene aperto.
- 6 Nel campo Titolo della barra degli strumenti di Dreamweaver, digitare **Featured Destinations**.
- 7 Una volta terminata l'operazione, salvare e chiudere il file.
- 8 Chiudere la finestra di dialogo Risultati.

## Altre operazioni

L'esercitazione di Dreamweaver è terminata. Ora si conosce come progettare le pagine, aggiungervi i contenuti e provarne il funzionamento. Se lo si desidera, è possibile continuare la creazione delle pagine e dei collegamenti per il sito Compass utilizzando tutte le informazioni apprese in questa esercitazione. Una volta aggiornate le pagine, è possibile visualizzarne un'anteprima per verificare il corretto funzionamento delle immagini rollover e dei collegamenti.

Se si desiderano ulteriori informazioni sull'uso di Dreamweaver, esercitarsi con le lezioni su Dreamweaver: nel menu principale di Dreamweaver scegliere ? > Lezioni e selezionare una delle lezioni.

Se si dispone sia di Dreamweaver che di Fireworks e si desidera apprendere come lavorare con entrambi i programmi congiuntamente, consultare l'esercitazione di Dreamweaver e quella di Fireworks.

Se si è interessati ad ulteriori informazioni sull'uso dei codici HTML e JavaScript o sui fogli di stile CSS (Cascading Style Sheets), consultare il materiale di riferimento fornito con Dreamweaver. Scegliere Finestra > Riferimenti.



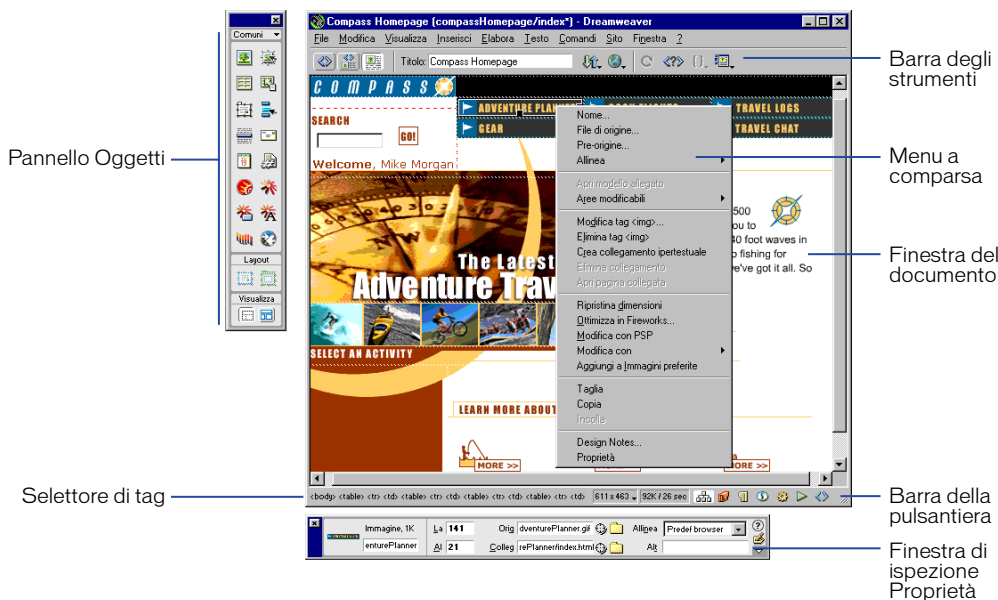
## CAPITOLO 2

### Elementi fondamentali di Dreamweaver

Per iniziare a lavorare in Macromedia Dreamweaver è sufficiente aprire un documento HTML esistente o crearne uno nuovo. Tuttavia, per sfruttare adeguatamente tutte le potenzialità del programma, è necessario comprendere i concetti di base dell'area di lavoro e individuare le opzioni, le finestre di ispezione e i pannelli più adatti al proprio stile di lavoro.

## Area di lavoro di Dreamweaver

L'area di lavoro di Dreamweaver può essere adeguata ad abitudini di lavoro e livelli di abilità differenti. Ecco alcuni dei componenti di uso più frequente:



- La finestra del documento visualizza il documento corrente durante le operazioni di creazione e modifica.
- La barra della pulsantiera presente nella parte inferiore destra della finestra del documento contiene una serie di pulsanti che consentono di aprire e chiudere le finestre di ispezione e i pannelli di uso più frequente. Le icone della barra della pulsantiera sono presenti anche sulla pulsantiera, un pannello mobile selezionabile dal menu Finestra. È possibile specificare quali icone devono essere visualizzate sulla barra della pulsantiera e sulla pulsantiera mediante le preferenze Pannelli.
- La barra degli strumenti contiene i pulsanti e i menu a comparsa che consentono di visualizzare la finestra del documento in diversi modi, impostare le opzioni di visualizzazione e accedere ad alcune operazioni comuni (ad esempio, l'anteprima in un browser).
- I menu di scelta rapida consentono di accedere rapidamente ai comandi che riguardano la selezione o l'area corrente. Per visualizzare un menu di scelta rapida, fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Control (Macintosh) su un elemento di una finestra.



- Il pannello Oggetti contiene una serie di pulsanti che consentono di creare e inserire vari tipi di oggetti, quali immagini, tabelle, livelli e frame. Inoltre, è possibile passare dalla vista Standard alla vista Layout e accedere agli strumenti di disegno della vista Layout.
- La finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà dell'oggetto o del testo selezionato e consente di modificarle (le proprietà presenti nella finestra di ispezione dipendono dall'oggetto o dal testo selezionato).
- Dreamweaver fornisce molte altre finestre di ispezione, pannelli e finestre non illustrate in questa sede, quali il pannello Cronologia e la finestra di ispezione Codice. Molti di questi elementi possono essere "agganciati", cioè è possibile combinare finestre, finestre di ispezione e pannelli in finestre a schede.

Per aprire le finestre, le finestre di ispezione e i pannelli di Dreamweaver, utilizzare il menu Finestra. Accanto agli elementi attualmente aperti (anche quelli nascosti da altre finestre) viene visualizzato un segno di spunta. Per visualizzare un elemento non attualmente aperto, selezionarne il nome nel menu.

Se si seleziona un pannello o una finestra di ispezione e l'elemento non si apre, scegliere Finestra > Disponi pannelli.

## Viste di Dreamweaver

Dreamweaver consente di lavorare in un documento in molti modi: mediante la vista Struttura, mediante la vista Codice o mediante una vista combinata delle due precedenti che visualizza sia la struttura che il codice del documento. È possibile modificare la vista in cui ci si trova, selezionando una vista dalla barra degli strumenti di Dreamweaver. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso della barra degli strumenti" a pagina 78.

### Operazioni con la vista Codice

Man mano che si creano e si modificano i documenti, Dreamweaver genera automaticamente il codice di origine HTML. Per esaminare o modificare questo codice, utilizzare uno degli editor di codice di Dreamweaver: la vista Codice della finestra del documento o la finestra di ispezione Codice. Per informazioni più dettagliate, vedere "Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)" a pagina 350.

### Operazioni con la vista Struttura

La vista Struttura di Dreamweaver visualizza una rappresentazione visiva del documento, anziché il codice di origine. Quando si lavora nella vista Struttura, è possibile utilizzare due viste differenti: la vista Layout e la vista Standard, entrambe selezionabili dall'opzione Vista del pannello Oggetti.

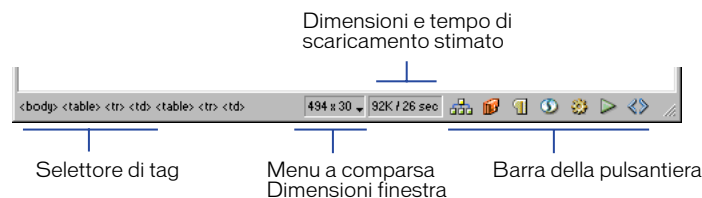
Nella vista Layout è possibile progettare il layout di una pagina e inserire grafica, testo o altri elementi. Per ulteriori informazioni, vedere “Progettazione del layout di pagina” a pagina 173.

Servirsi della vista Standard per inserire livelli, creare documenti che contengono frame, creare tabelle o per utilizzare le altre funzioni non disponibili nella vista Layout. Per lavorare nella vista Standard, fare clic sull'icona Vista Standard del pannello Oggetti.

## Finestra del documento

Nella vista Struttura, questa finestra visualizza il documento corrente. Il documento ha approssimativamente lo stesso aspetto che avrebbe in un browser Web. La barra del titolo della finestra del documento visualizza il titolo della pagina e, tra parentesi, il nome della cartella principale, il nome del file e un asterisco (se il file contiene modifiche non salvate).

La barra di stato presente sul fondo della finestra del documento fornisce informazioni supplementari sul documento in fase di creazione.



Il selettore di tag visualizza i tag HTML di livello superiore che controllano il testo o gli oggetti selezionati. Fare clic su uno di questi tag per evidenziare nella finestra del documento il contenuto ad esso associato. Fare clic su <body> per selezionare tutto il corpo del documento.

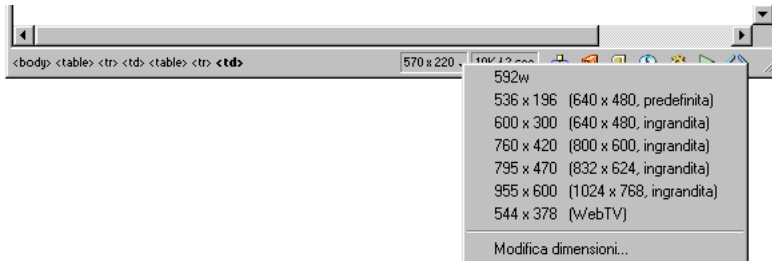
Il menu a comparsa Dimensioni finestra consente di impostare la finestra del documento su dimensioni predefinite o personalizzate. Vedere “Ridimensionamento della finestra del documento” a pagina 75.

Alla destra del menu a comparsa Dimensioni finestra è visualizzata la stima della dimensione del documento e del tempo di scaricamento della pagina, compresi tutti i file dipendenti (ad esempio, le immagini o altri file multimediali). Vedere “Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento” a pagina 535

La barra della pulsantiera viene visualizzata nella parte inferiore della finestra del documento. Come impostazione predefinita, i pulsanti della barra della pulsantiera aprono la finestra Sito, il pannello Risorse, il pannello Stili HTML, il pannello Stili CSS, il pannello Comportamenti, il pannello Cronologia e la finestra di ispezione Codice. Per selezionare i pulsanti da visualizzare nella barra della pulsantiera e nella pulsantiera mobile, vedere “Personalizzazione della barra della pulsantiera” a pagina 77.

## Ridimensionamento della finestra del documento

La barra di stato della finestra del documento visualizza le dimensioni correnti (in pixel) della finestra. Quando si fa clic su queste dimensioni, viene visualizzato il menu a comparsa Dimensioni finestra, che consente di modificare le dimensioni correnti per adeguarle ad una serie di dimensioni di monitor standard. Per progettare una pagina che dia risultati ottimali ad una dimensione specifica, è possibile adattare la finestra del documento ad una delle dimensioni predeterminate, modificare tali dimensioni predeterminate o creare nuove dimensioni.



**Nota:** le dimensioni della finestra si riferiscono alle dimensioni interne della finestra del browser (senza i bordi). I valori tra parentesi indicano le dimensioni del monitor. Ad esempio, se si prevede che i visitatori del sito utilizzeranno la configurazione predefinita di Internet Explorer o Netscape Navigator su un monitor da 640 x 480, l'opzione da utilizzare è "536 x 196 (640 x 480, predefinita)".

### Per impostare le dimensioni della finestra del documento su un'opzione predefinita:

Scegliere una delle opzioni visualizzate nel menu a comparsa situato nella parte inferiore della finestra del documento.

### Per modificare i valori elencati nel menu a comparsa Dimensioni finestra:

- 1 Scegliere Modifica dimensioni dal menu a comparsa.
- 2 Fare clic su uno dei valori di larghezza o altezza dell'elenco Dimensioni finestra e digitare un nuovo valore.

Per modificare solo la larghezza della finestra del documento (lasciando invariata l'altezza), selezionare un valore di altezza e cancellarlo.

- 3 Fare clic nel campo Descrizione se si desidera immettere un testo descrittivo per un'opzione specifica.
- 4 Fare clic su OK per salvare la modifica e ritornare alla finestra del documento.

**Per aggiungere una nuova opzione al menu a comparsa Dimensioni finestra:**

- 1 Scegliere Modifica dimensioni dal menu a comparsa.
- 2 Fare clic nello spazio vuoto situato sotto l'ultimo valore della colonna Larghezza.
- 3 Inserire una larghezza e un'altezza. Per impostare solo la larghezza o solo l'altezza, è sufficiente lasciare vuoto uno dei due campi.
- 4 Fare clic nel campo Descrizione se si desidera immettere un testo descrittivo per la dimensione aggiunta.
- 5 Fare clic su OK per salvare la modifica e ritornare alla finestra del documento.

Ad esempio, è possibile digitare **SVGA** o **PC comune** accanto ai valori di un monitor da 800 x 600 pixel e **Mac 17 pollici** accanto ai valori di un monitor da 832 x 624 pixel. La maggior parte dei monitor supporta più dimensioni in pixel.

## Riduzione ad icona e ripristino delle dimensioni delle finestre e dei pannelli (solo utenti PC)

È possibile ridurre ad icona e ripristinare le dimensioni di tutte le finestre aperte di Dreamweaver: le finestre dei documenti, le finestre di ispezione e i pannelli.

- Per ridurre ad icona tutte le finestre di Dreamweaver, premere Maiusc+F4 o selezionare Finestra > Riduci tutto a icona.
- Per ripristinare le dimensioni di tutte le finestre di Dreamweaver, premere Alt+Maiusc+F4. Se è aperta almeno una finestra, è possibile selezionare Finestra > Ripristina tutto per ripristinare le dimensioni di tutte le altre eventuali finestre.

## Impostazione delle preferenze Barra di stato

Queste preferenze riguardano la barra di stato che appare nella parte inferiore della finestra del documento. Per visualizzarle, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Barra di stato.

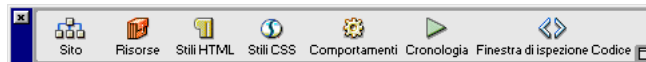
**Dimensioni finestra** Consente di personalizzare le dimensioni che appaiono nel menu a comparsa della barra di stato. Vedere “Ridimensionamento della finestra del documento” a pagina 75.

**Velocità di connessione** Specifica la velocità di connessione (in kilobit al secondo) che viene utilizzata per calcolare le dimensioni di scaricamento. Le dimensioni di scaricamento di una pagina vengono visualizzate nella barra di stato, mentre quelle delle immagini e di altre risorse vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando si seleziona l'immagine.

**Mostra pulsantiera nella barra di stato** Visualizza la barra della pulsantiera nella parte inferiore della barra di stato. I pulsanti della barra della pulsantiera consentono di aprire finestre, pannelli e finestre di ispezione. La pulsantiera contiene gli stessi pulsanti (con il testo) e le stesse funzioni. Per ulteriori informazioni, vedere “Personalizzazione della barra della pulsantiera” a pagina 77.

## Uso della barra della pulsantiera

La barra della pulsantiera contiene una serie di pulsanti che consentono di aprire e chiudere pannelli, finestre e finestre di ispezione. Inoltre, è possibile visualizzare la pulsantiera, un pannello mobile dotato degli stessi pulsanti.



### Per visualizzare o modificare la pulsantiera:

Scegliere Finestra > Pulsantiera.

Se la barra della pulsantiera non viene visualizzata nella parte inferiore della finestra del documento, attivare l'opzione Mostra pulsantiera nella barra di stato nelle preferenze Barra di stato.

### Per invertire l'orientamento della pulsantiera da orizzontale a verticale:

Fare clic sull'icona di orientamento presente nell'angolo inferiore destro.

Per informazioni sugli elementi attivati dai pulsanti predefiniti della pulsantiera, vedere "Finestra Sito" a pagina 110, "Uso degli stili HTML per formattare il testo" a pagina 254, "Pannello Stili CSS" a pagina 267, "Il pannello Comportamenti" a pagina 458, "Automazione delle operazioni" a pagina 164, "Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)" a pagina 350, "Gestione e inserimento delle risorse" a pagina 231 e "Pannello Riferimenti di Dreamweaver" a pagina 347.

## Personalizzazione della barra della pulsantiera

Utilizzare le preferenze dei pannelli per selezionare gli elementi da visualizzare nella pulsantiera e nella barra della pulsantiera.

### Per informazioni su come selezionare i pulsanti da visualizzare nella pulsantiera e nella barra della pulsantiera:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Pannelli nell'elenco Categoria. Gli elementi selezionati per la visualizzazione vengono elencati nel riquadro Mostra nella pulsantiera.
- 2 Per aggiungere un elemento alla pulsantiera e alla barra della pulsantiera, fare clic sul pulsante più (+).
- 3 Per eliminare un elemento dalla pulsantiera e dalla barra della pulsantiera, evidenziarlo e fare clic sul pulsante meno (-).

- 4 Per modificare l'ordine degli elementi della pulsantiera o della barra della pulsantiera, selezionare un elemento nell'elenco e fare clic su un pulsante freccia.

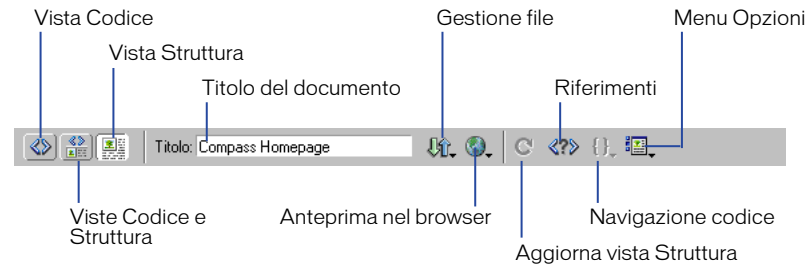
Ad esempio, per spostare un elemento sul lato destro della pulsantiera, spostarlo verso il fondo dell'elenco.

- 5 Fare clic su OK.

La pulsantiera e la barra della pulsantiera vengono modificate per rispecchiare le modifiche apportate.

## Uso della barra degli strumenti

La barra degli strumenti di Dreamweaver contiene i pulsanti che consentono di passare rapidamente da una vista all'altra: Codice, Struttura e una terza vista che combina le viste Codice e Struttura. Inoltre, contiene alcuni comandi comuni relativi alla selezione della vista e allo stato del documento. Le voci del menu Opzioni (il pulsante presente sulla destra) variano a seconda della vista selezionata.



- Per visualizzare o nascondere la pulsantiera, scegliere Finestra> Barra degli strumenti.
- Per visualizzare solo il codice nella finestra del documento, fare clic sul pulsante Mostra vista Codice.
- Per visualizzare una vista che contiene sia la vista Codice che la vista Struttura, fare clic sui pulsanti Mostra vista Codice e Mostra vista Struttura.

Quando si seleziona questa vista, l'opzione Vista Struttura in primo piano diventa disponibile nel menu Visualizza. Utilizzare questa opzione per specificare quale vista è visualizzata in primo piano nella finestra del documento.

- Per visualizzare solo la vista Struttura, fare clic sul pulsante Mostra vista Struttura.

Queste viste sono selezionabili anche dal menu Visualizza.

- Per immettere un titolo per il documento, utilizzare il campo Titolo.  
Se il documento ha già un titolo, esso compare in questo campo.
- Per visualizzare il menu a comparsa Gestione file, fare clic sul pulsante Gestione file.
- Per visualizzare un'anteprima o effettuare il debug di un documento in un browser, fare clic sul pulsante Anteprima/debug nel browser e scegliere uno dei browser presenti nel menu a comparsa.

Per aggiungere o modificare i browser presenti in elenco, scegliere Modifica elenco browser.

- Per aggiornare la vista Struttura, fare clic sul pulsante Aggiorna vista Struttura.
- Per accedere al pannello Riferimenti, fare clic sul pulsante Riferimenti.

Il pannello Riferimenti contiene le informazioni di riferimento sui codici HTML, CSS e JavaScript. Per ulteriori informazioni, vedere “Pannello Riferimenti di Dreamweaver” a pagina 347.

- Per spostarsi nel codice, fare clic sul pulsante Navigazione codice. Per ulteriori informazioni, vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.
- Per accedere al menu Opzioni, fare clic sul pulsante del menu Opzioni di visualizzazione.

Il menu Opzioni elenca le varie opzioni di ciascuna vista. Per ulteriori informazioni sulle opzioni della vista Codice, vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350. Per ulteriori informazioni sulle opzioni della vista Struttura, vedere “Progettazione del layout di pagina” a pagina 173.

**Nota:** quando la finestra del documento visualizza entrambe le viste, è possibile accedere al menu Opzioni di entrambe facendo clic nella vista desiderata e successivamente sul menu Opzioni.

## Uso dei menu di scelta rapida

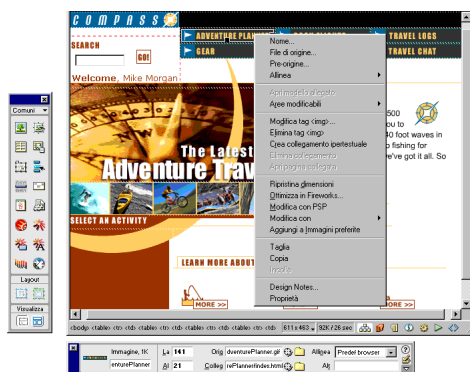
In Dreamweaver viene fatto un ampio uso dei menu di scelta rapida, che consentono di accedere velocemente ai principali comandi dell'oggetto o della finestra con cui si sta lavorando. I menu di scelta rapida contengono solo i comandi che riguardano la selezione corrente.

**Per utilizzare un menu di scelta rapida:**

- 1 Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto o documento.

Viene visualizzato il menu di scelta rapida per l'elemento selezionato.

- 2 Scegliere il comando desiderato dal menu di scelta rapida e rilasciare il pulsante del mouse.



## Uso del pannello Oggetti

Il pannello Oggetti contiene una serie di pulsanti che consentono di creare e inserire oggetti come tabelle, livelli e immagini. Per visualizzare o nascondere il pannello Oggetti, scegliere Finestra > Oggetti.

**Per inserire un oggetto:**

Fare clic sul pulsante corrispondente nel pannello Oggetti o trascinare l'icona del pulsante nella finestra del documento. A seconda dell'oggetto, viene visualizzata una specifica finestra di dialogo che richiede la selezione o l'inserimento del file o dell'oggetto desiderato.



**Per ignorare la finestra di dialogo e inserire un oggetto segnaposto vuoto:**

Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) durante l'operazione di inserimento. Ad esempio, se si desidera inserire un segnaposto per un'immagine senza specificare un file di immagine, tenere premuto il tasto Ctrl oppure Opzione e fare clic sul pulsante Inserisci immagine.

**Nota:** questa operazione non è consentita per tutti gli oggetti, poiché per alcuni di essi (ad esempio, le barre di navigazione, i livelli o i pulsanti Flash) non è possibile inserire dei segnaposto.

Il pannello Oggetti contiene sette categorie predefinite: Caratteri, Comuni, Moduli, Frame, Head, Invisibili e Speciali. Inoltre, contiene i pulsanti per cambiare la vista: Standard e Layout.



- La categoria Caratteri contiene caratteri speciali come il simbolo di copyright, le virgolette curve e i simboli dei marchi commerciali. È possibile che tali simboli non vengano visualizzati correttamente nei browser (Netscape e IE) di versione precedente alla 3.0.
- La categoria Comuni contiene una serie di pulsanti che consentono di creare e inserire i tipi di oggetto di uso più frequente (ad esempio, immagini, tabelle e livelli).
- La categoria Moduli contiene i pulsanti che consentono di creare e inserire i moduli e i relativi elementi.
- La categoria Frame contiene le strutture più comuni per i set di frame.
- La categoria Head contiene i pulsanti che consentono di aggiungere vari elementi della sezione head, quali i tag meta, keywords e base.

- La categoria Invisibili contiene i pulsanti che consentono di creare gli oggetti che rimangono nascosti nella finestra del browser, ad esempio gli ancoraggi con nome. Per visualizzare le icone che indicano la posizione di questi oggetti, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Per selezionare questi oggetti e modificarne le proprietà, fare clic sulle icone corrispondenti. Vedere “Elementi invisibili” a pagina 160.
- La categoria Speciali contiene i pulsanti che consentono di inserire elementi speciali, quali le applet, i plugin e gli oggetti ActiveX. Per ulteriori informazioni, vedere “Inserimento di oggetti multimediali” a pagina 317.
- La sezione Vista del pannello Oggetti consente di scegliere tra la vista Standard (predefinita) e la vista Layout. Se è selezionata la vista Layout, è possibile selezionare anche gli strumenti ad essa associati: Disegna cella layout e Disegna tabella layout. Per ulteriori informazioni, vedere “Progettazione del layout di pagina” a pagina 173.

Per passare da una categoria all'altra, utilizzare il menu a comparsa presente nella parte superiore del pannello. È possibile modificare gli oggetti del pannello o crearne di nuovi (vedere “Modifica del pannello Oggetti” a pagina 541 e “Creazione di un oggetto semplice” a pagina 542). Per informazioni sulle opzioni dei singoli pannelli, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.

Alcune impostazioni delle preferenze Generali riguardano il pannello Oggetti. Per modificare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e fare clic su Generali.

- Quando si inseriscono oggetti come immagini, tabelle, script ed elementi della sezione head, viene visualizzata una finestra di dialogo che chiede di specificare informazioni aggiuntive. È possibile evitare la visualizzazione di queste finestre di dialogo disattivando l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti o tenendo premuto il tasto Ctrl quando si crea l'oggetto. Quando questa opzione è disattivata, per gli oggetti inseriti vengono utilizzati gli attributi predefiniti. Dopo aver inserito un oggetto, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per modificarne le proprietà.
- La preferenza del pannello Oggetti consente di scegliere il contenuto da visualizzare nel pannello Oggetti: Solo testo, Solo icone o Icone e testo.

## Uso della finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà consente di verificare e modificare le proprietà dell'elemento di pagina (oggetto o testo) attualmente selezionato. Gli elementi di pagina possono essere selezionati nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Codice.

Per visualizzare o nascondere la finestra di ispezione Proprietà, scegliere Finestra > Proprietà.



Nella maggior parte dei casi, le modifiche apportate alle proprietà si riflettono immediatamente nella finestra del documento. Tuttavia, per applicare le modifiche di alcune proprietà, è necessario fare clic al di fuori dei relativi campi di testo, premere Invio o premere il tasto Tab per passare ad un'altra proprietà.

Il contenuto della finestra di ispezione Proprietà varia a seconda dell'elemento selezionato. Per ottenere informazioni su proprietà specifiche, selezionare un elemento nella finestra del documento e fare clic sull'icona della Guida nell'angolo superiore destro della finestra di ispezione Proprietà.

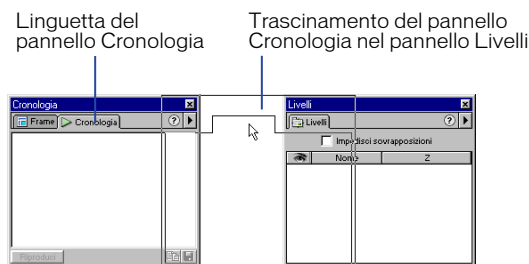
Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà contiene le proprietà utilizzate più di frequente per l'elemento selezionato. Per visualizzare un numero maggiore di proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra. Alcune proprietà oscure, tuttavia, non appaiono nemmeno nella versione espansa della finestra di ispezione Proprietà ed è necessario utilizzare la finestra di ispezione Codice o la vista Codice per intervenire manualmente sul codice.

## Uso dei pannelli mobili agganciabili

Quasi tutti pannelli di Dreamweaver possono essere agganciati, ovvero uniti in un unico pannello mobile formato da più schede. In questo modo è possibile accedere agevolmente alle informazioni necessarie senza ingombrare eccessivamente l'area di lavoro. Tuttavia, la pulsantiera, la finestra di ispezione Proprietà e la finestra Sito non possono essere agganciate. Inoltre, i pannelli e le finestre di ispezione si agganciano automaticamente gli uni agli altri, ai lati dello schermo o alla finestra del documento, facilitando le operazioni di spostamento e di organizzazione dei pannelli e delle finestre mobili in Dreamweaver.

### Per unire due o più pannelli e creare un pannello a schede:

- 1 Trascinare la linguetta (non la barra del titolo) di un pannello mobile su un altro pannello mobile. Quando attorno al pannello di destinazione viene visualizzato un bordo evidenziato, rilasciare il pulsante del mouse.
- 2 Per portare in primo piano una scheda del pannello, fare clic sulla relativa linguetta.



Poiché il pannello Oggetti non è dotato di una linguetta, non è possibile agganciarlo ad un altro pannello nel modo appena descritto. È tuttavia possibile trascinare la linguetta di un altro pannello sul pannello Oggetti per ottenere lo stesso effetto. Mediante il processo appena descritto è possibile spostare a piacimento i pannelli in e da un pannello mobile o riadattarli in base al flusso di lavoro.

### Per rimuovere un pannello da un pannello a schede:

Trascinare la linguetta fuori dalla finestra.

## Impostazione delle preferenze Pannelli

Le preferenze Pannelli mobili consentono di specificare i pannelli e le finestre di ispezione che devono apparire sempre in primo piano nella finestra del documento della finestra Sito, oltre che nella pulsantiera e nella barra della pulsantiera.

**Per specificare la modalità di visualizzazione dei singoli pannelli rispetto alla finestra del documento:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Pannelli nell'elenco Categoria.

Come impostazione predefinita, tutte le finestre, i pannelli e le finestre di ispezione appaiono in primo piano nella finestra del documento.

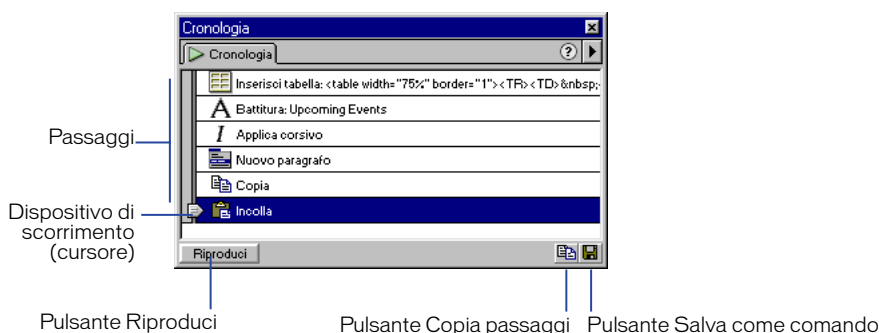
- 2 Deselezionare le finestre, i pannelli e le finestre di ispezione che devono apparire sullo sfondo rispetto alla finestra del documento.

Ad esempio, se si desidera spostare la finestra di ispezione Codice dietro la finestra del documento, deselezionare l'opzione Finestra di ispezione Codice. La finestra di ispezione Codice verrà visualizzata in primo piano solo quando è attiva.

Per fare in modo che la finestra del documento copra i pannelli mobili creati dall'utente, deselezionare l'opzione Altri elementi mobili.

## Pannello Cronologia

Il pannello Cronologia mostra un elenco di tutti passaggi eseguiti nel documento attivo dalla sua creazione o dalla sua apertura, ad eccezione di quelli eseguiti in altri frame, in altre finestre del documento o nella finestra Sito. Inoltre, consente di annullare o ripetere uno o più passaggi e di creare nuovi comandi per rendere automatiche le operazioni ripetitive.



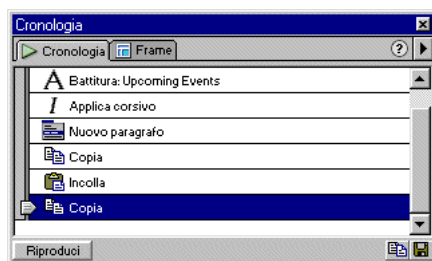
Il dispositivo di scorrimento, o cursore, del pannello Cronologia inizialmente indica l'ultimo passaggio eseguito.

## Uso del pannello Cronologia

Il pannello Cronologia registra tutte le operazioni che sono state eseguite in Dreamweaver e consente di annullare più passaggi contemporaneamente.

Per annullare l'ultima operazione effettuata in un documento, scegliere Modifica > Annulla, come in qualunque altra applicazione. (Il nome del comando Annulla nel menu Modifica cambia per rispecchiare l'ultima operazione effettuata.)

Il pannello Cronologia consente inoltre di riprodurre i passaggi già eseguiti e di automatizzare le operazioni mediante la creazione di nuovi comandi. Per ulteriori informazioni, vedere "Automazione delle operazioni" a pagina 164.



**Per aprire il pannello Cronologia:**

Scegliere Finestra > Cronologia.

**Per annullare l'ultimo passaggio:**

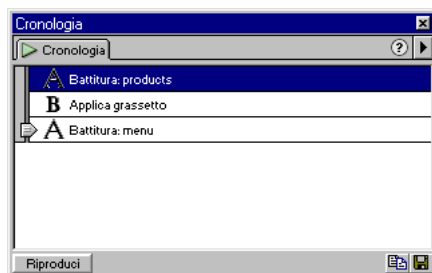
Trascinando il cursore del pannello Cronologia, salire di un passaggio all'interno dell'elenco. Il risultato è lo stesso di quando si sceglie Modifica > Annulla.

Il passaggio annullato viene evidenziato ombreggiato.

**Per annullare più passaggi contemporaneamente, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Trascinare il cursore fino a selezionare il passaggio desiderato.
- Fare clic alla sinistra di un passaggio lungo il cursore; il dispositivo di scorrimento passa automaticamente al passaggio selezionato, annullando i passaggi man mano che li scorre.

**Nota:** per scorrere automaticamente fino ad un determinato passaggio, è necessario fare clic alla sua sinistra. Se invece si fa clic sul passaggio, quest'ultimo viene selezionato. Selezionare un passaggio è un'operazione diversa rispetto a tornare indietro nella cronologia di annullamento.



Come accade con l'annullamento di un singolo passaggio, se si annulla una serie di passaggi e successivamente si effettua una nuova operazione nel documento, non è più possibile annullare i passaggi, poiché essi vengono eliminati dal pannello Cronologia.

Il pannello Cronologia consente anche di ripetere i passaggi visualizzati nella cronologia dei passaggi e di rendere automatiche le operazioni basate sui passaggi eseguiti. Vedere "Automazione delle operazioni" a pagina 164

**Per impostare il numero di passaggi memorizzati e visualizzati dal pannello Cronologia:**

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze** e selezionare **Generali** dall'elenco **Categoria**.
- 2 Digitare un numero nel campo **Numero massimo di passaggi di Cronologia**.

Il valore predefinito dovrebbe soddisfare le esigenze della maggior parte degli utenti. Più alto è il numero, maggiore è la quantità di memoria necessaria al pannello Cronologia. Questo comportamento può influenzare le prestazioni e la velocità del computer. Quando il pannello Cronologia raggiunge il numero massimo di passaggi, i passaggi meno recenti vengono eliminati.

**Nota:** non è possibile riorganizzare l'ordine dei passaggi nel pannello Cronologia. Il pannello Cronologia non va considerato come una raccolta arbitraria di comandi, bensì come uno strumento per visualizzare le azioni eseguite, in base al loro ordine di esecuzione.

**Per cancellare l'elenco del pannello Cronologia per il documento corrente:**

Nel menu di scelta rapida del pannello Cronologia, scegliere **Cancella Cronologia**.

Questo comando cancella anche tutte le informazioni di annullamento per il documento corrente: dopo aver scelto Cancellà Cronologia, sarà impossibile annullare i passaggi che sono stati cancellati. (Cancellà Cronologia non annulla i passaggi, bensì elimina semplicemente la registrazione di tali passaggi dalla memoria di Dreamweaver.)

## Uso degli altri pannelli di Dreamweaver

L'area di lavoro di Dreamweaver comprende molti altri pannelli, tra i quali quelli illustrati di seguito.

La **finestra di ispezione Codice** mostra il codice che viene usato dai browser per visualizzare il documento sotto forma di pagina Web. Per visualizzare o nascondere la finestra di ispezione Codice, scegliere Finestra > Finestra di ispezione Codice.

Le modifiche eseguite nella finestra del documento si riflettono immediatamente nella finestra di ispezione Codice. Se si esegue una modifica nella finestra di ispezione Codice e quindi si fa clic al di fuori della finestra, la modifica viene applicata al documento corrente. Per ulteriori informazioni, vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350.

Per apportare modifiche di piccola entità ai tag HTML, è possibile utilizzare Quick Tag Editor anziché la finestra di ispezione Codice. Per visualizzare Quick Tag Editor, premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure scegliere Elaborà > Quick Tag Editor. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica di un tag HTML in vista Struttura” a pagina 357.

Il **pannello Riferimenti** fornisce informazioni dettagliate sul tag HTML su cui si sta lavorando, compresi gli attributi dei tag. È possibile aprire il pannello Riferimenti dal menu Finestra, dalla barra della pulsantiera o dalla finestra di ispezione Codice.

Ad esempio, è possibile selezionare un tag `img`, fare clic sul pulsante Riferimenti nella barra degli strumenti e scoprire quali sono gli attributi validi (`align`, `border`, e così via). Per ulteriori informazioni, vedere “Pannello Riferimenti di Dreamweaver” a pagina 347.

Il **debugger JavaScript di Dreamweaver** consente di effettuare il debug client-side dei documenti JavaScript. Il debugger JavaScript è accessibile dal menu Finestra. Per ulteriori informazioni, vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.

## Operazioni coi colori

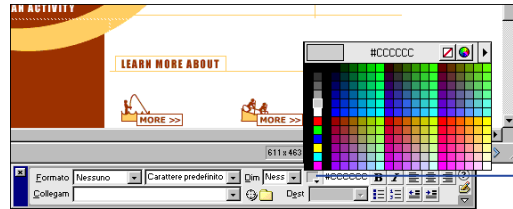
In Dreamweaver, molte delle finestre di dialogo, nonché la finestra di ispezione Proprietà per molti elementi di pagina, contengono una casella del colore che consente di aprire un selettore di colori. Da questo selettore è possibile scegliere un colore per un elemento specifico della pagina.



### Per scegliere un colore in Dreamweaver:

- 1 Fare clic su una casella del colore in qualunque finestra di dialogo o nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzato il selettore colori.



Casella del colore della finestra di ispezione Proprietà

- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare il contagocce per selezionare un colore dalla tavolozza. Tutti i colori delle tavolozze Cubi colorati (predefinita) e Tono continuo sono web-safe, a differenza dei colori di tutte le altre tavolozze.
- Utilizzare il contagocce per selezionare un colore da un punto qualunque dello schermo, anche al di fuori delle finestre di Dreamweaver. (Se si fa clic sul desktop o in un'altra applicazione, Dreamweaver seleziona il colore dal punto in cui è stato effettuato il clic, ma in questo modo l'altra applicazione diventa attiva. Fare clic su una finestra di Dreamweaver per continuare a lavorare in Dreamweaver, oppure tenere premuto il pulsante del mouse quando ci si sposta da Dreamweaver al desktop per evitare di uscire da Dreamweaver.)
- Per espandere la selezione dei colori a disposizione, utilizzare il menu a comparsa presente nell'angolo superiore destro del selettore colore e scegliere tra Cubi colorati, Tono continuo, Windows, Mac OS, Sfumature di grigio e Converti in colore web-safe.

Le tavolozze Cubi colorati e Tono continuo sono composte da colori web-safe, a differenza delle tavolozze Windows, Mac OS e Sfumature di grigio. Se si utilizza una tavolozza che non contiene colori web-safe e successivamente si seleziona l'opzione Converti in colore web-safe, Dreamweaver sostituisce il colore selezionato con il colore web-safe più vicino. In altre parole, è possibile che sul Web non venga visualizzato lo stesso colore visibile in Dreamweaver.

- Fare clic sul pulsante Colore predefinito per cancellare il colore corrente senza sceglierne un altro.
- Per aprire il selettore colori di sistema, fare clic sul pulsante sui cui è raffigurato un piccolo cerchio colorato.

## Colori web-safe

Nel linguaggio HTML, i colori vengono espressi sotto forma di valori esadecimali (ad esempio, #FF0000) o di nomi (red). I colori web-safe sono quelli che vengono visualizzati allo stesso modo in Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer su entrambe le piattaforme (Windows e Macintosh) nella modalità a 256 colori. Per convenzione, esistono 216 colori comuni e ogni valore esadecimale che combina le coppie 00, 33, 66, 99, CC e FF (corrispondenti rispettivamente ai valori RGB 0, 51, 102, 153, 204 e 255) rappresenta un colore web-safe.

Tuttavia, alcune verifiche hanno dimostrato che esistono solo 212 colori web-safe, in quanto Internet Explorer per Windows non riproduce correttamente i colori #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) e #33FF00 (51,255,0).

Le tavolozze Cubi colorati (predefinita) e Tono continuo di Dreamweaver utilizzano la tavolozza web-safe a 216 colori. Quando si seleziona un colore da questa tavolozza, viene visualizzato il valore esadecimale corrispondente.

Per selezionare un colore non web-safe, aprire il selettore colori di sistema facendo clic sul pulsante sui cui è raffigurato un piccolo cerchio colorato presente nell'angolo superiore destro del selettore colori di Dreamweaver. La tavolozza dei colori di sistema non comprende i soli colori web-safe.

Le versioni per UNIX di Netscape Navigator utilizzano una tavolozza diversa rispetto alle versioni per Windows e Macintosh. Se si sta sviluppando un sito rivolto esclusivamente ad utenti UNIX (oppure ad utenti Windows o Macintosh con monitor a 24 bit e utenti UNIX con monitor a 8 bit), è opportuno utilizzare i valori esadecimali che combinano le coppie 00, 40, 80, BF o FF.

## Preferenze

Le preferenze di Dreamweaver controllano l'aspetto generale dell'interfaccia utente e alcune funzionalità specifiche come i livelli, i fogli di stile, la visualizzazione del codice HTML e JavaScript, gli editor esterni e la visualizzazione dell'anteprima delle pagine nei browser. In tutta la guida per l'utente vengono fornite informazioni sulle preferenze che riguardano gli argomenti trattati.

Questa guida descrive le preferenze utilizzate più di frequente. Per informazioni su opzioni specifiche non trattate in questa guida, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.

## Preferenze Generali

Le preferenze Generali controllano l'aspetto generale dell'interfaccia di Dreamweaver. Per modificare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e fare clic su Generali. Le preferenze Generali sono suddivise in due sottocategorie: Opzioni file e Opzioni di modifica. Per informazioni dettagliate su queste preferenze, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.

## Preferenze Caratteri/codifica

Le preferenze Caratteri/codifica consentono di impostare una codifica predefinita per i nuovi documenti, nonché i caratteri che devono essere utilizzati da Dreamweaver per ogni codifica. La codifica determina le modalità di visualizzazione dei documenti nei browser. Le impostazioni dei caratteri di Dreamweaver consentono di scegliere liberamente il carattere e le dimensioni da utilizzare per il testo senza influire sulla visualizzazione dei documenti all'interno dei browser.

### **Per modificare la codifica del documento corrente:**

Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina** e selezionare un tipo di codifica dal menu a comparsa **Codifica documento**.

### **Per modificare la codifica predefinita da utilizzare per i nuovi documenti:**

Scegliere **Modifica > Preferenze**, fare clic su **Caratteri/codifica** nell'elenco **Categoria** e scegliere un tipo di codifica dal menu a comparsa **Codifica predefinita**.

### **Per impostare i caratteri da usare per i singoli tipi di codifica:**

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze** e fare clic su **Caratteri/codifica** nell'elenco **Categoria**.
- 2 Selezionare un tipo di codifica, ad esempio **Occidentale (Latin1)** o **Giapponese**, dal menu **Impostazioni dei caratteri**, quindi scegliere i caratteri da usare per la codifica selezionata dal menu a comparsa visualizzati sotto l'elenco **Impostazioni dei caratteri**.

Per ulteriori informazioni sulle preferenze Caratteri/codifica, vedere la Guida in linea di Dreamweaver.

## Uso di Dreamweaver con altre applicazioni

Dreamweaver agevola il processo di progettazione e sviluppo dei siti Web consentendo di lavorare con altre applicazioni. Per informazioni sull'uso di altre applicazioni (ad esempio, browser, editor HTML, editor di immagini e strumenti di animazione), vedere le sezioni indicate di seguito.

- Per informazioni sull'uso di Dreamweaver con altri editor HTML, ad esempio HomeSite o BBEdit, vedere “Editor HTML esterni” a pagina 370.
- È possibile specificare un browser principale e un browser sostitutivo per la visualizzazione dell'anteprima di un sito. Vedere “Anteprima nel browser” a pagina 530.
- È possibile lanciare un editor di immagini esterno, ad esempio Macromedia Fireworks, da Dreamweaver. Vedere “Uso di un editor di immagini esterno” a pagina 293.
- È possibile configurare Dreamweaver in modo che venga lanciato un editor differente a seconda del tipo di file. Vedere “Avvio di un editor esterno” a pagina 318.
- Per informazioni su come aggiungere animazioni ad un sito con i filmati Flash, vedere “Oggetti Flash” a pagina 320.
- Per informazioni su come aggiungere caratteristiche interattive ad un sito con i filmati Shockwave, vedere “Filmati Shockwave” a pagina 330.

## Personalizzazione di base di Dreamweaver

Esistono alcune semplici tecniche utilizzabili per personalizzare Dreamweaver. Ad esempio, impostando le preferenze, creando delle scorciatoie da tastiera e aggiungendo delle estensioni è possibile impostare l'area di lavoro senza disporre di alcuna conoscenza di codice complesso o modificare i file di testo. Per ulteriori informazioni sulla personalizzazione avanzata, vedere “Personalizzazione di Dreamweaver” a pagina 539.

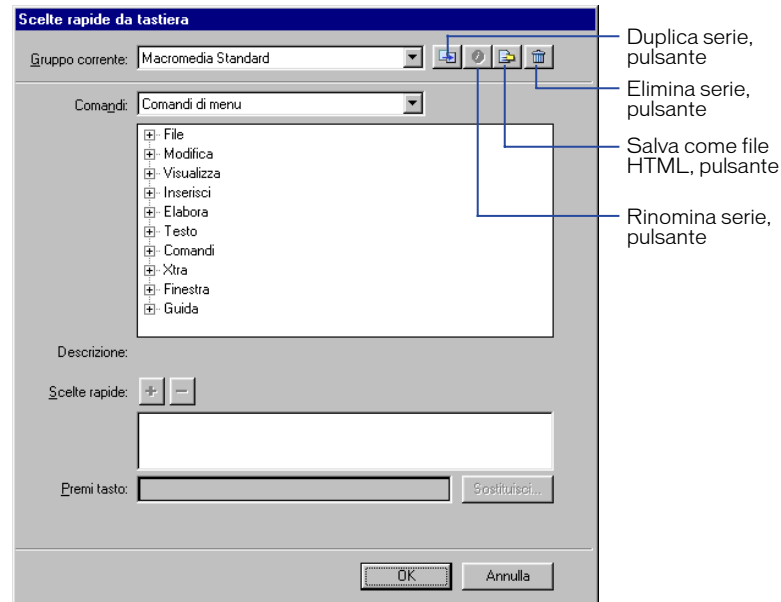
### Uso dell'editor delle scorciatoie da tastiera

Utilizzare l'editor delle scorciatoie da tastiera per creare scorciatoie personalizzate, modificare quelle esistenti o servirsi di serie di scorciatoie predefinite.

**Per accedere all'editor delle scorciatoie da tastiera:**

Scegliere Modifica > Scorciatoie da tastiera.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Scorciatoie da tastiera, che contiene diverse opzioni selezionabili e comandi modificabili.



**Serie corrente** Si tratta di un menu che visualizza le serie di scorciatoie predefinite incluse in Dreamweaver e tutte le eventuali serie personalizzate definite in precedenza. Come impostazione predefinita, la serie corrente è quella utilizzata da Dreamweaver nel documento corrente. Le serie predefinite sono elencate all'inizio del menu. Se si ha una certa dimestichezza con le scorciatoie di Dreamweaver 3, è possibile utilizzarle scegliendo la serie predefinita di Dreamweaver 3, che contiene le scorciatoie di Dreamweaver 3 per le funzioni di Dreamweaver e le scorciatoie per le funzioni che non erano presenti in Dreamweaver 3.

**Comandi** Si tratta di un menu a comparsa che consente di selezionare la categoria di comando che si desidera modificare. Ad esempio, è possibile modificare i comandi di menu (ad esempio, il comando Apri file) o uno dei comandi di modifica del codice (ad esempio, Bilancia parentesi).

**Elenco comandi** Visualizza i comandi associati alla categoria selezionata dal menu a comparsa Comandi e le relative scorciatoie da tastiera. Le categorie Comandi di menu e Comandi del menu Sito visualizzano questo elenco sotto forma di struttura ad albero che replica la struttura dei menu. Le altre categorie elencano i comandi in base al nome (ad esempio, Esci dall'applicazione).

**Finestra Scorciatoie da tastiera** Visualizza l'elenco delle scorciatoie da tastiera assegnate al comando selezionato.

**Tasti** Visualizza la nuova combinazione di tasti inserita.

**Più** Aggiunge una nuova scorciatoia al comando corrente. Fare clic sul pulsante più (+) per attivare il campo Scorciatoie. Immettere un nuovo comando e fare clic su Cambia per aggiungere ad esso una nuova scorciatoia da tastiera. A ciascun comando è possibile assegnare due scorciatoie da tastiera diverse.

**Meno** Elimina la scorciatoia selezionata dall'elenco.

**Cambia** Applica la nuova scorciatoia al comando e la aggiunge all'elenco delle scorciatoie.

- Fare clic sul pulsante Duplica per duplicare la serie corrente. È possibile scegliere se assegnare un nome alla serie oppure se conservare il nome predefinito (il nome della serie corrente con il suffisso “copy”).
- Fare clic sul pulsante Rinomina per rinominare la serie corrente.
- Fare clic sul pulsante Salva come file HTML per salvare la serie corrente in un formato di tabella HTML facilmente visualizzabile e stampabile. È possibile aprire il file HTML nel browser e stampare le scorciatoie per riferimento rapido.
- Fare clic sul pulsante Elimina per eliminare le copie e le serie personalizzate. Non è possibile eliminare una serie attiva.

#### **Per eliminare una scorciatoia da un comando:**

- 1 Dal menu a comparsa Comandi, selezionare la categoria di comando che contiene la scorciatoia che si desidera eliminare (ad esempio, Comandi del menu Sito).

L'elenco Comando visualizza i comandi associati alla categoria selezionata.

- 2 Dall'elenco Comando, selezionare il comando che si desidera eliminare.

Viene visualizzato un elenco delle scorciatoie assegnate ai comandi.

- 3 Selezionare le scorciatoie da eliminare.

- 4 Fare clic sul pulsante meno (-).

#### **Per aggiungere una scorciatoia ad un comando:**

- 1 Selezionare la categoria di comando che contiene il comando desiderato.

L'elenco Comando visualizza i comandi associati alla categoria selezionata.

- 2 Selezionare il comando dal menu Comando.

Vengono visualizzate tutte le scorciatoie già assegnate al comando nell'elenco Scorciatoie.

- 3 Fare clic sul pulsante più (+). Il campo di inserimento Scorciatoie viene attivato e il cursore si sposta sul campo Tasti.

- 4 Premere la combinazione di tasti che si desidera aggiungere per visualizzarla nel campo Tasti.

Se la scorciatoia non è disponibile (ad esempio, la combinazione di tasti è già assegnata ad un altro comando), viene visualizzato un messaggio di avvertimento che consente di riassegnare la combinazione di tasti o annullare l'operazione.

- 5 Fare clic su Cambia. La nuova combinazione di tasti viene assegnata al comando.

#### **Per modificare una scorciatoia esistente:**

- 1 Selezionare la categoria di comando che contiene il comando desiderato.  
L'elenco Comando visualizza i comandi della categoria selezionata.

- 2 Selezionare il comando dal menu Comando.

Vengono visualizzate tutte le scorciatoie già assegnate al comando nel campo del nome della scorciatoia. Se ad un comando sono assegnate più scorciatoie, è necessario selezionare quella che si desidera modificare.

- 3 Fare clic nel campo Tasti e digitare la combinazione di tasti desiderata.
- 4 Fare clic sul pulsante Cambia per modificare la scorciatoia.

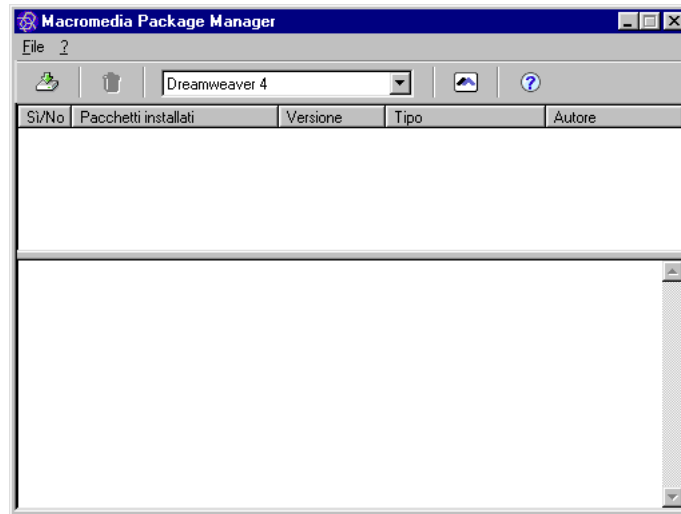
**Nota:** se non è possibile effettuare l'operazione desiderata con la combinazione di tasti, viene visualizzato un messaggio al di sotto del campo del nome della scorciatoia e potrebbe essere impossibile aggiungere, eliminare o modificare la scorciatoia. Ad esempio, se la combinazione di tasti è già assegnata ad un altro comando, il testo di avvertimento viene visualizzato immediatamente sotto il campo del nome della scorciatoia.

## **Aggiunta di estensioni a Dreamweaver**

Le estensioni sono nuove funzioni che è possibile aggiungere facilmente a Dreamweaver 4. È possibile utilizzare molti tipi di estensione: ad esempio, esistono estensioni che consentono di riformattare le tabelle, di collegare dei database back-end o di scrivere script per i browser.

Per trovare le estensioni più recenti per Dreamweaver, visitare il sito Web Macromedia Exchange all'indirizzo <http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver/>. Una volta ottenuto l'accesso al sito è possibile scaricare le estensioni (molte delle quali sono gratuite), partecipare a gruppi di discussione, consultare le valutazioni e le recensioni degli altri utenti e installare e utilizzare Package Manager. Per poter scaricare le estensioni, è prima necessario installare Package Manager.

Package Manager viene eseguito insieme a Dreamweaver e consente di installare e gestire le estensioni. Una volta scaricato e installato Package Manager dal sito Exchange, avviarlo direttamente da Dreamweaver selezionando Gestisci estensioni dal menu Comandi.



**Per installare e gestire le estensioni:**

- 1 Fare clic sul collegamento presente sul sito Web che consente di scaricare l'estensione desiderata.  
  
È possibile decidere se aprire e installare Package Manager direttamente dal sito oppure se salvarlo su disco.
  - Se lo si apre direttamente dal sito, Package Manager gestisce automaticamente l'installazione.
  - Se lo si salva su disco, salvare il file del pacchetto di estensione (.mxp) nella cartella Downloaded Extensions della cartella di Dreamweaver presente sul computer (ad esempio, Risorse del computer\c:\Programmi\Macromedia\Dreamweaver 4\Configuration\Extensions).
- 2 Fare doppio clic sul file del pacchetto di estensione o scegliere Installa estensione dal menu File di Package Manager.  
  
Il file viene installato in Dreamweaver. Poiché alcune estensioni non sono accessibili fino a quando Dreamweaver non viene riavviato, è possibile che venga richiesto di uscire dall'applicazione e riaprirla.  
  
Utilizzare Package Manager per eliminare le estensioni o per ottenere maggiori informazioni su un'estensione.



## CAPITOLO 3

### Pianificazione e impostazione del sito

Un sito Web comprende una serie di documenti collegati e dotati di attributi condivisi, come argomenti correlati, struttura simile o scopo comune.

Macromedia Dreamweaver è uno strumento che consente sia la creazione sia la gestione dei siti e può quindi essere utilizzato per creare siti Web completi, oltre che singoli documenti. Per ottenere risultati di elevata qualità, è importante progettare e pianificare il sito Web prima di crearne le pagine.

**Nota:** coloro che preferiscono passare immediatamente alla creazione dei documenti potranno cominciare da un documento di esempio utilizzando alcuni degli strumenti di elaborazione documenti di Dreamweaver. Vedere “Creazione, apertura e modifica di un documento HTML” a pagina 154. Tuttavia, è importante non iniziare a sviluppare concretamente dei documenti prima di aver impostato un sito.

Il primo passo per la creazione di un sito Web è la pianificazione. Vedere “Pianificazione e progettazione di un sito” a pagina 97. Il passo successivo consiste nell'impostare la struttura di base del sito (vedere “Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito” a pagina 103). Se sul server Web si dispone già di un sito e si desidera iniziare ad utilizzare Dreamweaver per modificarlo, vedere “Impostazione di un sito remoto” a pagina 127.

### Pianificazione e progettazione di un sito

In Dreamweaver, il termine *sito* può essere riferito ad un sito Web o ad un'area di archiviazione locale dei documenti appartenenti ad un sito Web. Quando si inizia a pensare alla creazione di un sito Web, è opportuno seguire una serie di fasi di pianificazione per garantire il funzionamento ottimale del sito. Anche se si crea una home page personale che sarà visitata solo da amici e familiari, è molto utile pianificarla con cura per garantire che chiunque sia in grado di utilizzarla in modo efficace.

## Determinazione degli obiettivi

Decidere gli obiettivi del sito costituisce la prima operazione da eseguire quando si crea un sito Web. A tale scopo, è opportuno domandarsi o chiedere ai propri clienti ciò che si desidera ottenere mediante un sito Web. Trascrivere i propri obiettivi in modo da ricordarli durante il processo di progettazione può aiutare a concepire e realizzare un sito Web che soddisfi le proprie esigenze.

Un sito Web di informazioni e notizie avrà un aspetto e un criterio di navigazione molto diversi da un sito che vende prodotti. La complessità degli obiettivi influenza la navigazione, gli elementi multimediali utilizzati (Flash, Director, e così via) e persino l'aspetto del sito.

## Scelta degli utenti di riferimento

Una volta stabilito ciò che si desidera ottenere con il sito Web, è necessario decidere quali sono le tipologie di utenti che si desidera lo visitino. Benché possa sembrare una questione di poco conto (è piuttosto frequente che si desideri che tutti visitino il proprio sito), è tuttavia difficile creare un sito che sia utilizzabile e visitabile da chiunque. Gli utenti utilizzano browser diversi, si collegano a velocità diverse e possono disporre o meno di plug-in multimediali. Poiché questi fattori possono influenzare l'utilizzo del sito, è importante determinare un pubblico di riferimento.

È opportuno riflettere sul tipo di persone che potenzialmente verranno attratte dal sito Web. Che tipi di computer si pensa che verranno utilizzati e quale piattaforma sarà la più diffusa (Macintosh, Windows, Linux, ecc.)? Qual è la velocità di connessione media (un modem a 33.6 kbps o una linea DSL)? Che tipi di browser e di risoluzione dello schermo saranno utilizzati? Si sta creando un sito intranet in cui chiunque utilizzerà lo stesso sistema operativo e lo stesso browser? Tutti questi fattori influenzano profondamente il modo in cui la pagina Web viene visualizzata dai visitatori.

Una volta scelto il pubblico di riferimento e determinati i tipi di computer, di velocità di connessione e di browser utilizzati, è possibile individuare un obiettivo per la progettazione.

Ad esempio, si supponga che il pubblico di riferimento sia composto principalmente da utenti Windows che utilizzano un monitor a 17 pollici e Internet Explorer 3.0 o superiore. Man mano che si progetta la pagina Web, è necessario verificare che il sito funzioni effettivamente meglio in Microsoft Internet Explorer su un computer Windows con una risoluzione di 800 x 600 pixel. Anche se pochi utenti utilizzano Netscape Navigator su piattaforma Macintosh, è necessario verificare che il sito funzioni anche con tali configurazioni, anche se la visualizzazione non risulta ottimale come per il pubblico di riferimento.

## Creazione di siti compatibili con i browser

Quando si crea un sito, è necessario essere consapevoli della grande varietà dei browser che i visitatori probabilmente utilizzeranno per visualizzarlo. Ove possibile, progettare dei siti con la massima compatibilità.

Sul mercato esistono circa venti browser diversi, la maggior parte dei quali sono stati realizzati in più di una versione. Anche se si decide di rivolgersi solo agli utenti di Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer (che costituiscono la maggioranza), è necessario essere consapevoli che non tutti utilizzano le versioni più recenti di tali browser. Se il sito viene pubblicato sul Web, prima o poi verrà visitato da un utente con Netscape Navigator 2.0 o con il browser fornito ai clienti da AOL o con un browser basato sul testo come Lynx.

In determinate circostanze non è necessario creare dei siti compatibili con più browser. Ad esempio, nel caso in cui il sito sia disponibile solo per un'intranet aziendale e tutti i dipendenti utilizzino lo stesso browser, è possibile ottimizzare il sito per le funzioni di tale browser. In modo analogo, se si crea del contenuto HTML da distribuire su CD-ROM su cui viene anche incluso un browser, è ipotizzabile che i clienti utilizzino tale browser per visualizzare i documenti.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi per quanto riguarda i siti Web costruiti per il pubblico, è consigliabile rendere i contenuti visualizzabili dal maggior numero possibile di browser. È quindi opportuno scegliere uno o due browser come browser di destinazione e progettare il sito in base ad essi, cercando tuttavia di verificarne i contenuti anche su altri browser per evitare la presenza di incompatibilità eccessive. È anche possibile inviare un messaggio su un forum per conoscere l'opinione dei visitatori sul sito e ottenere così un feedback da un pubblico più vasto.

Più il sito è sofisticato (in termini di layout, animazioni, contenuti multimediali e interazione), minori sono le probabilità che sia compatibile con più browser. Ad esempio, non tutti i browser sono in grado di eseguire il codice JavaScript. Una pagina di testo semplice priva di caratteri speciali verrà probabilmente visualizzata senza problemi in qualunque browser, ma ha senz'altro un richiamo estetico inferiore ad una pagina che utilizza in modo efficace elementi di grafica, layout e interazione. Quando si progetta un sito, il segreto è quindi cercare un equilibrio tra l'effetto e la compatibilità.

Un approccio utile è quello di fornire più versioni di alcune pagine importanti, come la home page del sito. Ad esempio, è possibile creare la pagina sia in versione suddivisa in frame che in versione priva di frame e includere nella pagina Web un comportamento che faccia in modo che la versione priva di frame venga caricata automaticamente in presenza di un browser che non è in grado di riprodurre i frame. Per ulteriori informazioni, vedere "Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver" a pagina 467.

## Organizzazione della struttura del sito

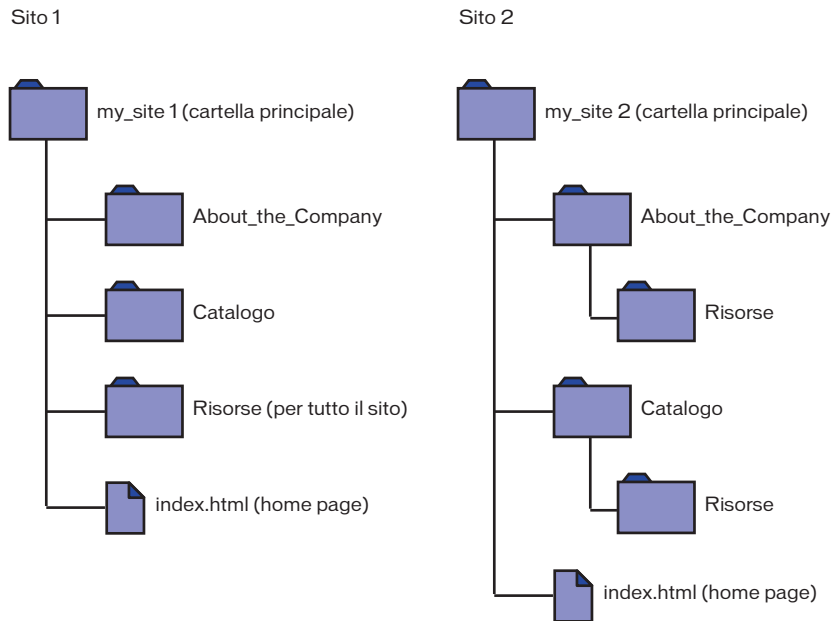
Una precisa organizzazione iniziale del sito consente di risparmiare tempo e frustrazioni successivamente. Se si inizia a creare documenti senza riflettere sulla loro ubicazione all'interno della gerarchia delle cartelle, si rischia di trovarsi con una cartella di dimensioni eccessive o con i file ad essa relativi sparpagliati in decine di cartelle dai nomi simili.

Il metodo tradizionale per impostare un sito consiste nel creare una cartella sul disco locale che contenga tutti i file del sito (definito sito locale) e creare e modificare i documenti al suo interno. Successivamente, tali file vengono copiati su un server Web, una volta che il sito è pronto per la pubblicazione e per essere visualizzato dal pubblico. Questo approccio è preferibile rispetto al creare e modificare i file direttamente sul sito Web pubblico, poiché consente di verificare le modifiche sul sito locale prima di renderle disponibili al pubblico e di caricare in una sola volta i file del sito locale sul sito pubblico.

Vedere “Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito” a pagina 103 per coordinare il sito locale con Dreamweaver. Una volta impostato il sito locale con Dreamweaver, è più facile ad esempio gestire i file e i collegamenti del sito o aggiornare le pagine.

**Suddividere il sito in categorie** e collocare ogni gruppo di pagine correlate nella stessa cartella: nel caso di un sito aziendale, le pagine relative ai comunicati stampa, alle informazioni di contatto e alle offerte di lavoro potrebbero trovarsi tutte in una cartella, separate dalla cartella contenente le pagine del catalogo online. Se necessario, utilizzare delle sottocartelle. Questo tipo di organizzazione rende più facile la gestione e la navigazione del sito.

**Decidere dove collocare elementi particolari come le immagini e i file audio.** È comodo sistemare tutte le immagini in un'unica posizione, in modo che sia facile trovare un'immagine quando si desidera inserirla in una pagina. A volte, i designer sistemano tutti gli elementi non HTML utilizzabili per il sito in una cartella chiamata Risorse, che può a sua volta contenere altre cartelle: ad esempio, un cartella Immagini, una cartella Shockwave e una cartella Suoni. Se invece non ci sono molti elementi in comune tra i vari gruppi, è possibile avere una cartella Risorse indipendente per ciascun gruppo di pagine del sito correlate.



**Utilizzare la stessa struttura per il sito locale e il sito remoto.** Il sito locale e il sito Web remoto devono avere la stessa struttura. Se si crea un sito locale mediante Dreamweaver e successivamente si carica tutto sul sito remoto, Dreamweaver fa sì che la struttura locale venga esattamente duplicata sul sito remoto.

## Creazione dell'aspetto del progetto

Si risparmia molto tempo successivamente nel processo se si pianifica la struttura e il layout prima di iniziare il lavoro vero e proprio in Dreamweaver. Può trattarsi di un'operazione semplice come la creazione di un disegno di esempio che raffiguri su carta l'aspetto che si desidera per il sito. Oppure si può tentare un approccio più avanzato e creare un disegno composto del sito mediante un programma come Macromedia Freehand o Fireworks. La cosa importante è disporre di un esempio da seguire mentre si creano il layout e la struttura del sito.

È importante che il layout e la struttura della pagina siano coerenti, poiché gli utenti devono essere in grado di navigare tra le pagine del sito senza rischiare di confondersi perché le pagine hanno aspetti diversi o gli strumenti di navigazione si trovano in un punto diverso in ogni pagina.

## Progettazione dello schema di navigazione

Un'altra area in cui la pianificazione è fondamentale è quella della navigazione. Mentre si progetta il sito, è importante decidere cosa rendere visibile ai visitatori. È opportuno riflettere su come un visitatore del sito potrà spostarsi da un'area all'altra. Considerare i punti seguenti:

**“Voi siete qui.”** Per i visitatori deve essere sempre chiaro il punto del sito in cui si trovano o il modo in cui possono tornare alla pagina di livello superiore.

**Funzioni di ricerca e indici** Questi elementi aiutano i visitatori a trovare le informazioni che cercano.

**Feedback** Fornisce ai visitatori la possibilità di contattare il webmaster in caso di problemi con il sito o di rivolgersi ad altre persone pertinenti associate all'azienda o al sito.

È importante progettare l'aspetto della navigazione, poiché essa deve essere coerente in tutto il sito. Se si posiziona una barra di navigazione nella parte superiore della home page, è opportuno mantenerla in tale posizione per tutte le pagine collegate.

Dreamweaver dispone di due strumenti di navigazione, utilizzabili per creare il proprio schema di navigazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Collegamenti e navigazione” a pagina 373.

## Pianificazione e raccolta delle risorse

Una volta definito il futuro aspetto della struttura e del layout, è possibile creare e raccogliere le risorse necessarie. Le risorse possono essere costituite da elementi quali immagini, testo o elementi multimediali (Flash, Shockwave, e così via). Verificare di aver raccolto tutti questi elementi prima di iniziare lo sviluppo del sito, per evitare di interrompere continuamente il processo (ad esempio, per trovare un'immagine o creare un pulsante).

Se si utilizzano immagini o elementi grafici creati da altri o scaricati da un sito di clip-art, raccogliere tutti gli elementi necessari e archivarli in una cartella del sito (vedere “Organizzazione della struttura del sito” a pagina 100). Se si creano personalmente le risorse, crearle prima di iniziare lo sviluppo, comprese le immagini necessarie per gli effetti di rollover. Quindi, organizzare le risorse in modo che siano facilmente accessibili durante la creazione del sito in Dreamweaver.

I modelli e le librerie di Dreamweaver consentono di riutilizzare layout ed elementi di pagina in vari documenti. Tuttavia, è più facile creare nuove pagine con modelli e librerie, anziché applicarli a dei documenti esistenti.

**Utilizzare i modelli** Se si prevede che gran parte delle pagine avrà lo stesso layout, pianificare e progettare un modello per tale layout in base al quale creare successivamente delle nuove pagine. Se si decide di cambiare il layout di tutte le pagine, sarà sufficiente modificare semplicemente il modello.

**Nota:** esistono delle limitazioni alle modifiche che possono essere apportate ai documenti basati su modelli. I modelli sono particolarmente utili quando si lavora in équipe, poiché garantiscono che tutti utilizzino lo stesso layout di pagina. In situazioni di lavoro diverse, le voci di libreria consentono una flessibilità maggiore.

**Utilizzare le voci di libreria** Se si prevede che una determinata immagine o contenuto apparirà su molte pagine dell'intero sito, è consigliabile disegnare tali contenuti in anticipo e creare delle voci di libreria. In questo modo, se successivamente si modifica la voce, la versione aggiornata viene visualizzata su tutte le pagine che la utilizzano.

Per ulteriori informazioni sul riutilizzo dei layout e degli elementi di pagina, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

## Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito

Una volta creata la struttura del sito (vedere “Organizzazione della struttura del sito” a pagina 100), è necessario designare il nuovo sito in Dreamweaver. L'impostazione di un sito locale in Dreamweaver rende possibile l'utilizzo di Dreamweaver con la tecnologia FTP per caricare il sito sul server Web, verificare e gestire automaticamente i collegamenti e condividere i file in modo collaborativo. È preferibile impostare il sito locale in Dreamweaver prima di iniziare la creazione delle pagine.

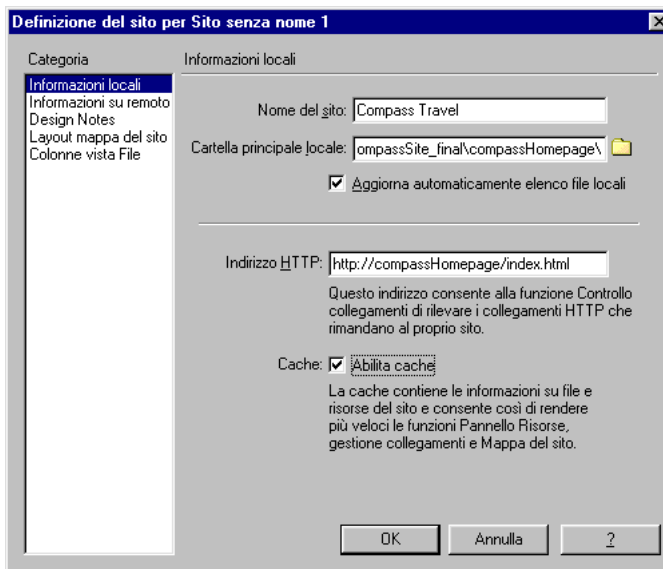
Il sito locale costituisce la struttura del sito impostata sul computer locale per contenere tutte le cartelle, le risorse e i file del sito (vedere “Organizzazione della struttura del sito” a pagina 100).

La cartella principale locale del sito deve essere una cartella impostata appositamente per il sito. Un buon approccio organizzativo consiste nel creare una cartella chiamata Siti e quindi creare le cartelle principali locali al suo interno, una per ogni sito su cui si sta lavorando.

Per creare un nuovo sito:

1 Scegliere Sito > Nuovo sito.

Nella finestra di dialogo Definizione del sito, verificare che sia selezionata la voce Informazioni locali.



2 Impostare le seguenti opzioni:

- Nel campo Nome del sito, digitare un nome per il sito. Il nome del sito appare nella finestra Sito e nel sottomenu Sito > Apri sito. Utilizzare un nome a piacere, poiché non verrà visualizzato nel browser ed è solo per riferimento personale.
- Nel campo Cartella principale locale, specificare la cartella del disco locale in cui verranno archiviati i file, i modelli e le voci di libreria del sito. Questa è la cartella che viene utilizzata per risolvere i collegamenti relativi alla cartella principale (vedere "Percorsi relativi alla cartella principale" a pagina 376). Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare la cartella desiderata, oppure inserire un percorso e un nome di cartella nel campo di testo. Se la cartella principale locale non esiste, crearla dalla finestra di dialogo di ricerca dei file.



- Per l'opzione **Aggiorna automaticamente elenco file locali**, indicare se l'elenco dei file locali deve essere aggiornato automaticamente ogni volta che si copiano dei file nel sito locale. Deselezionando questa opzione si migliora la velocità di Dreamweaver durante la copia di tali file, ma il riquadro locale della finestra **Sito** non viene aggiornato automaticamente. Per aggiornare manualmente la finestra **Sito**, fare clic sul pulsante **Aggiorna**. Per aggiornare manualmente solo il riquadro locale, scegliere **Visualizza > Aggiorna locale** nella finestra **Sito** (Windows) oppure **Sito > Vista file del sito > Aggiorna locale** (Macintosh).
- Nel campo **Indirizzo HTTP**, inserire l'URL che verrà utilizzato dal sito Web una volta completo, in modo che Dreamweaver possa verificare che i collegamenti contenuti nel sito siano URL assoluti. Vedere "Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito" a pagina 532. Ad esempio, l'indirizzo HTTP assoluto del sito Web Macromedia è `http://www.macromedia.com`.
- Per l'opzione **Cache**, indicare se deve essere creata o meno una cache locale per migliorare la velocità delle operazioni di gestione dei collegamenti e del sito. Se non si seleziona questa opzione, prima che il sito venga creato viene visualizzata una richiesta di conferma per la creazione di una cache. È consigliabile selezionare questa opzione, poiché il pannello **Risorse** funziona solo se viene creata una cache. Per ulteriori informazioni sul pannello **Risorse**, vedere "Gestione e inserimento delle risorse" a pagina 231.

### 3 Fare clic su OK.

Viene aperta la finestra **File del sito**. Per ulteriori informazioni sulla finestra **Sito** e sulla gestione del sito, vedere "Gestione del sito e collaborazione" a pagina 109.

Successivamente, quando il sito locale sarà pronto per essere pubblicato su un server remoto, sarà necessario aggiungervi altri dati. Per ulteriori informazioni sui siti remoti, vedere "Impostazione di un sito remoto" a pagina 127.

## Modifica di un sito Web esistente

È possibile utilizzare Dreamweaver per modificare un sito esistente presente sul disco locale, anche se Dreamweaver non è stato impiegato per creare il sito originale.

### Per modificare un sito Web esistente:

- 1 Scegliere **Sito > Definisci siti** e fare clic su **Nuovo**, oppure scegliere **Sito > Apri sito > Definisci siti**.

Nella finestra di dialogo **Definizione del sito**, verificare che sia selezionata la voce **Informazioni locali**.

## 2 Impostare le seguenti opzioni:

- Nel campo Nome del sito, digitare un nome per il sito. Il nome del sito appare nella finestra Sito e nel sottomenu Sito > Apri sito. Utilizzare un nome a piacere, poiché non verrà visualizzato nel browser ed è solo per riferimento personale.
- Nel campo Cartella principale locale, specificare la cartella del disco locale in cui sono archiviati i file, i modelli e le voci di libreria del sito esistenti. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare la cartella desiderata, oppure inserire un percorso e un nome di cartella nel campo di testo.
- Per l'opzione Aggiorna automaticamente elenco file locali, indicare se l'elenco dei file locali deve essere aggiornato automaticamente ogni volta che si copiano dei file nel sito locale. Deselezionando questa opzione si migliora la velocità di Dreamweaver durante la copia di tali file, ma il riquadro locale della finestra Sito non viene aggiornato automaticamente. Per aggiornare manualmente la finestra Sito, fare clic sul pulsante Aggiorna. Per aggiornare manualmente solo il riquadro locale, scegliere Visualizza > Aggiorna locale nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna locale (Macintosh).
- Nel campo Indirizzo HTTP, inserire l'URL che verrà utilizzato dal sito Web una volta completo, in modo che Dreamweaver possa verificare che i collegamenti contenuti nel sito siano URL assoluti. Vedere "Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito" a pagina 532. Ad esempio, l'indirizzo HTTP assoluto del sito Web Macromedia è <http://www.macromedia.com>.
- Per l'opzione Cache, indicare se deve essere creata o meno una cache locale per migliorare la velocità delle operazioni di gestione dei collegamenti e del sito. Se non si seleziona questa opzione, prima che il sito venga creato viene visualizzata una richiesta di conferma per la creazione di una cache. È consigliabile selezionare questa opzione, poiché il pannello Risorse funziona solo se viene creata una cache. (Per ulteriori informazioni sul pannello Risorse, vedere "Gestione e inserimento delle risorse" a pagina 231.

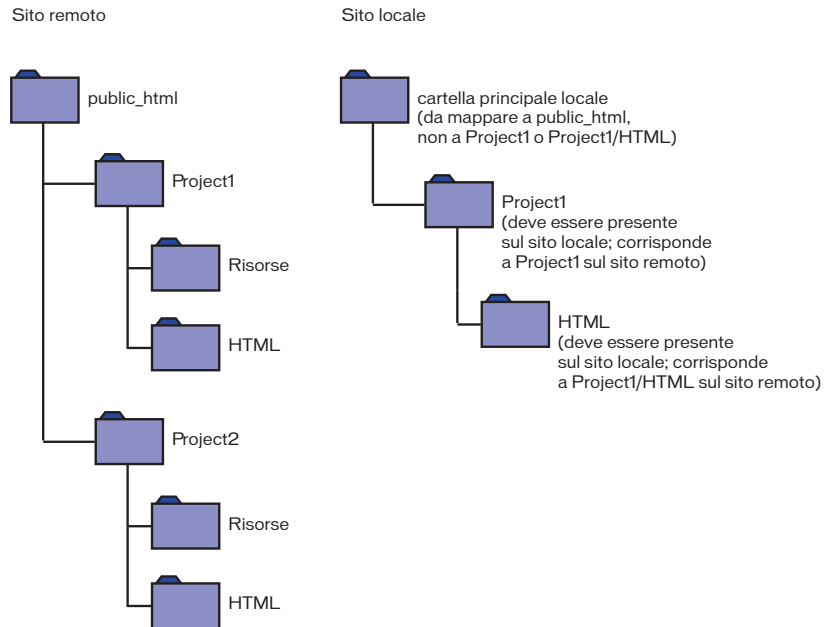
## 3 Fare clic su OK.

Viene aperta la finestra File del sito. Per ulteriori informazioni sulla finestra Sito e sulla gestione del sito, vedere "Gestione del sito e collaborazione" a pagina 109.

## Modifica di un sito remoto

È possibile utilizzare Dreamweaver per copiare un sito remoto esistente (o qualunque ramo di un sito remoto) sul disco locale e modificarlo, anche se il sito non è stato creato originariamente con Dreamweaver.

Anche se si desidera modificare solo una parte del sito remoto, è necessario riprodurre a livello locale l'intera struttura del ramo pertinente del sito remoto, dalla cartella principale fino ai file desiderati. Ad esempio, se la cartella principale del sito remoto, chiamata `public_html`, contiene le due directory `Project1` e `Project2` e si desidera lavorare solo su uno dei file HTML in `Project1`, non è necessario scaricare i file contenuti in `Project2`, ma la cartella principale del sito locale deve essere mappata a `public_html`, e non a `Project1`.



### Per modificare un sito remoto esistente:

- 1 Creare una cartella locale che contenga il sito e impostarla come cartella principale locale del sito (vedere "Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito" a pagina 103).
- 2 Impostare un sito remoto utilizzando le informazioni sul sito esistente. Vedere "Impostazione di un sito remoto" a pagina 127. Prestare attenzione a scegliere la cartella principale corretta per il sito remoto.
- 3 Collegarsi al sito remoto mediante il pulsante Connetti della finestra Sito.

- 4 In base all'entità delle modifiche che si desidera apportare al sito remoto, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Se si desidera lavorare sull'intero sito, selezionare la cartella principale del sito remoto e fare clic su Scarica per scaricare l'intero sito sul disco locale.
  - Se si desidera lavorare solamente con un file o una cartella del sito, individuare il file o la cartella nel riquadro remoto della finestra Sito, quindi fare clic su Scarica per scaricare l'elemento desiderato sul disco locale. (Dreamweaver duplica automaticamente gli elementi del sito remoto necessari per collocare il file scaricato nel punto esatto della gerarchia del sito.) Quando si modifica solo una parte del sito, di solito è preferibile includere anche i file dipendenti.
- 5 Procedere come se si stesse creando un sito da zero: modificare i documenti, visualizzarne un'anteprima e provarli, quindi caricarli di nuovo sul sito remoto.

Per ulteriori informazioni sulla gestione delle preferenze del sito, vedere “Gestione del sito e collaborazione” a pagina 109.

## Eliminazione di un sito dall'elenco dei siti

Se non si desidera più lavorare con un sito in Dreamweaver, è possibile eliminarlo dall'elenco dei siti. I file all'interno del sito non vengono eliminati.

**Nota:** quando si elimina un sito dall'elenco, tutte le informazioni sulle impostazioni vengono perse in modo permanente.

### Per eliminare un sito dall'elenco dei siti:

- 1 Scegliere Sito > Definisci siti.
- 2 Selezionare il nome di un sito.
- 3 Fare clic su Elimina.

Viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di conferma dell'eliminazione.

- 4 Fare clic su Sì per eliminare il sito dall'elenco.

## CAPITOLO 4

### Gestione del sito e collaborazione

Macromedia Dreamweaver facilita l'organizzazione dei file sui siti locali e remoti grazie alla finestra Sito e consente di riprodurre la struttura di un sito locale su un server remoto e viceversa. I collegamenti relativi creati sul sito locale continuano a funzionare dopo il trasferimento dei file sul sito remoto poiché la struttura dei due siti è identica.

Per creare un sito locale in Dreamweaver, utilizzare il comando Nuovo sito per creare una cartella principale locale per il sito (o trasformare una cartella esistente nella cartella principale locale) (vedere "Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito" a pagina 103). Si definisce un sito remoto quando si crea un nuovo sito o si aggiunge tale informazione successivamente mediante il comando Definisci siti (vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale" a pagina 128).

In Dreamweaver sono disponibili varie funzioni per la strutturazione di un sito e il trasferimento dei file da e su un server remoto. Quando si trasferiscono i file tra il sito remoto e il sito locale, Dreamweaver mantiene un parallelismo tra le strutture dei file e delle cartelle dei due tipi di sito. Quando si trasferiscono dei file tra i siti, Dreamweaver crea automaticamente le cartelle necessarie se non esistono in uno dei due siti. Inoltre, è possibile sincronizzare i file tra il sito remoto e il sito locale: Dreamweaver copia i file in entrambe le direzioni e, se richiesto, elimina i file indesiderati.

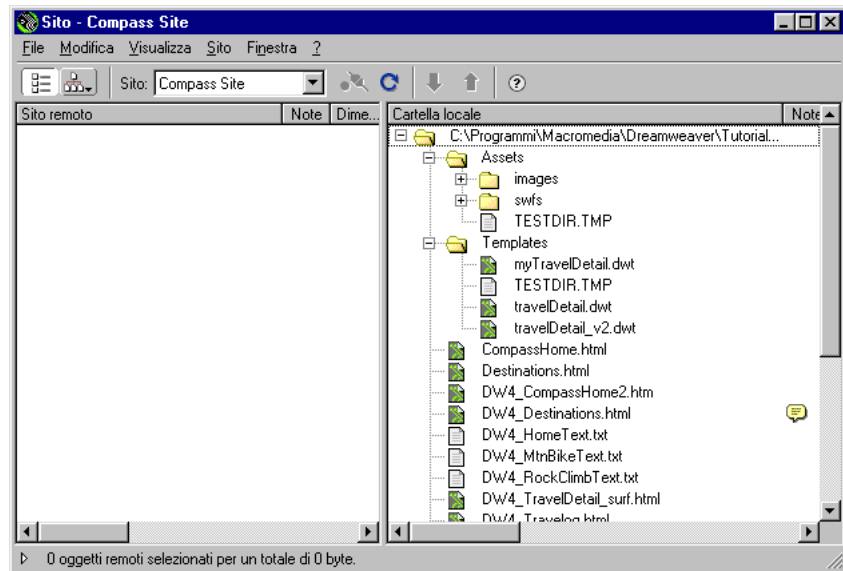
Per rendere più facile il lavoro di équipe su un sito Web, i file possono essere depositati e ritirati dal sito remoto, in modo da impedire che due utenti lavorino contemporaneamente sullo stesso file. È possibile aggiungere le Design Notes ai file per condividere con i membri del team informazioni su un file, quali lo stato, la priorità, ecc. Inoltre, è possibile utilizzare la funzione Rapporti per eseguire dei rapporti sul sito e visualizzare informazioni sullo stato delle operazioni di deposito/ritiro e per effettuare la ricerca delle eventuali Design Notes associate ai file.

Dreamweaver può essere integrato con alcune delle più diffuse applicazioni per il controllo dell'origine e delle versioni. Per l'integrazione del controllo dell'origine, è possibile collegarsi ai database SourceSafe e ad altri sistemi che supportano il protocollo WebDAV (tuttavia, Dreamweaver non esegue il controllo delle versioni).

Una volta pubblicato il sito, qualunque membro del team può continuare a gestirlo mediante gli stessi strumenti. Prima e dopo la pubblicazione, è consigliabile anche effettuare una verifica costante del funzionamento del sito. Per ulteriori informazioni, vedere “Verifica e pubblicazione di un sito” a pagina 527.

## Finestra Sito

Utilizzare la finestra Sito per le operazioni standard di gestione dei file, quali la creazione di nuovi documenti HTML; la visualizzazione, l'apertura e lo spostamento dei file e la creazione e l'eliminazione degli elementi. La finestra Sito è utile anche per trasferire i file tra i siti locali e remoti, mentre la mappa del sito facilita la creazione della struttura di navigazione del sito (vedere “Impostazione di un sito remoto” a pagina 127 e “Uso della mappa del sito” a pagina 120).



Come impostazione predefinita, il sito remoto (o la mappa del sito) appare nel riquadro di sinistra, mentre il sito locale appare nel riquadro di destra. Questa impostazione può essere cambiata nelle preferenze Sito. Vedere “Preferenze Sito” a pagina 113.

## Controlli della finestra Sito

Per aprire la finestra Sito, scegliere Finestra > File del sito. Utilizzare i pulsanti e le opzioni illustrate di seguito per impostare ciò che viene visualizzato dalla finestra Sito e per trasferire reciprocamente i file tra il sito locale e il sito remoto.



**Vista File del sito** Visualizza la struttura dei file dei siti remoti e locali nei riquadri della finestra Sito. (Il sito visualizzato in ciascuno dei due riquadri dipende dalle impostazioni delle preferenze. Vedere “Preferenze Sito” a pagina 113.) La vista File del sito è la vista predefinita della finestra Sito.

La **vista Mappa del sito** visualizza una mappa grafica del sito, basata sul modo in cui i documenti sono collegati l’uno all’altro. Tenere premuto questo pulsante per scegliere Solo mappa o Mappa e file dal menu a comparsa.

Il **menu a comparsa Sito** elenca i siti che sono stati definiti. Per passare da un sito all’altro, effettuare la selezione desiderata in questo elenco. Per aggiungere un sito o modificare le informazioni di un sito esistente, scegliere Definisci siti (l’ultima voce del menu). Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione di un sito remoto” a pagina 127.

**Connetti/Disconnetti (disponibili solo con FTP e il protocollo WebDAV e SourceSafe)** Rispettivamente aprono e chiudono una connessione con il sito remoto. Come impostazione predefinita, una connessione che rimane inattiva per 30 minuti viene chiusa automaticamente (solo FTP). Per modificare l’intervallo di tempo, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Sito.

**Aggiorna** Aggiorna gli elenchi delle directory locali e remote. Utilizzare questo pulsante per aggiornare manualmente gli elenchi delle directory se è stato selezionato Aggiorna automaticamente elenco file locali o Aggiorna automaticamente elenco file remoti nella finestra di dialogo Definizione del sito (vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale” a pagina 128). Ad esempio, se si monta un’unità che contiene un sito remoto dopo aver aperto la finestra Sito, l’elenco delle directory del sito remoto non è visibile se non si fa clic sul pulsante Aggiorna.

**Scarica il/i file** Copia i file selezionati dal sito remoto locale (sovrascrivendo l’eventuale copia locale del file). Se l’opzione Abilita deposito e ritiro dei file è attiva, le copie locali sono di sola lettura e i file rimangono disponibili sul sito remoto per essere ritirati da altri utenti. Se l’opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata, durante un’operazione di scaricamento di un file viene trasferita una copia con proprietà di lettura e scrittura. I file copiati sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro remoto, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro locale, le versioni remote dei file locali selezionati vengono copiate nel sito locale. Vedere “Scaricamento di file da un server remoto” a pagina 147.

**Carica il/i file** Copia i file selezionati dal sito remoto a quello locale. I file copiati sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro locale, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro remoto, le versioni locali dei file remoti selezionati vengono copiati nel sito remoto. Vedere “Caricamento dei file su un server remoto” a pagina 148.

**Nota:** se si aggiunge un file che non esiste già sul sito remoto e l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attiva, il file viene aggiunto al sito remoto come “ritirato”. Selezionare l'opzione Deposita per aggiungere un file senza lo stato “ritirato”.

**Ritira** Trasferisce una copia del file dal server remoto al sito locale (sovrascrivendo l'eventuale copia locale del file esistente) e contrassegna il file come ritirato sul server. Questa opzione non è disponibile se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata per il sito corrente. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto” a pagina 137.

**Deposita** Trasferisce una copia del file locale sul server remoto, in modo che possa essere ritirato e modificato da altri utenti. Il file locale diventa di sola lettura. Questa opzione non è disponibile se nella finestra di dialogo Definizione del sito l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata per il sito corrente. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto” a pagina 137.

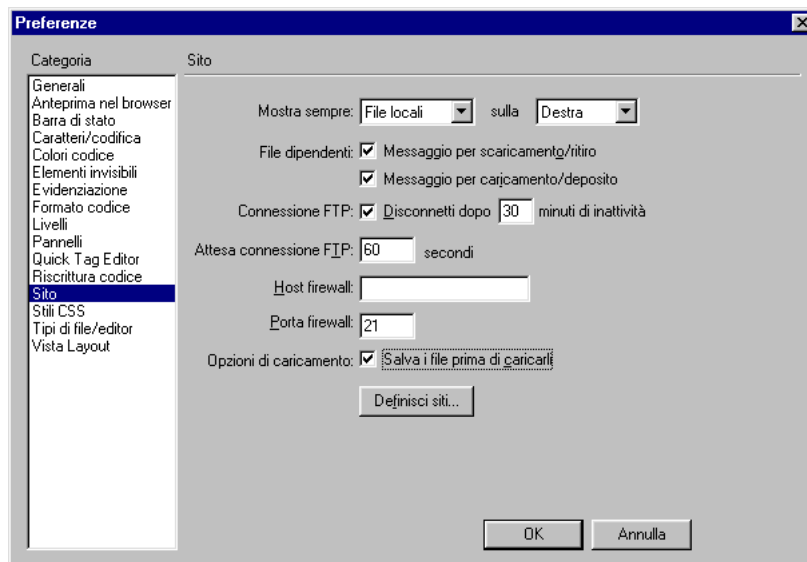
**Interrompi operazione in corso** Interrompe qualsiasi attività in corso, compresi lo scaricamento e il caricamento dei file. Il pulsante (il segnale ottagonale di stop rosso con una X bianca) viene visualizzato nell'angolo inferiore destro della finestra solo quando è in corso un'operazione. Il server può impiegare una certa quantità di tempo per elaborare la richiesta di interruzione, quindi il file potrebbe non fermarsi immediatamente. Il pulsante viene visualizzato solo quando è in corso un'operazione.

Il pulsante triangolare di **riduzione/ingrandimento** presente nell'angolo inferiore sinistro della finestra Sito consente di ridurre o ingrandire la finestra Sito in modo da visualizzare uno o due riquadri.



## Preferenze Sito

Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Sito, quindi impostare le preferenze desiderate (tra quelle descritte di seguito) per controllare le funzioni di trasferimento dei file disponibili nella finestra Sito.



**Mostra sempre** Specifica quale sito (il remoto o il locale) viene sempre visualizzato e in quale riquadro della finestra Sito (il sinistro o il destro) appaiono i file locali e remoti. Come impostazione predefinita, il sito locale viene sempre visualizzato sulla destra. Il riquadro non selezionato (come impostazione predefinita, si tratta del riquadro sinistro) è quello intercambiabile: può visualizzare la mappa del sito o i file dell'altro sito (come impostazione predefinita, si tratta del sito remoto).

**File dipendenti** Visualizza una richiesta di trasferimento dei file dipendenti (come le immagini, i fogli di stile esterni e gli altri file a cui si fa riferimento nel file HTML) che vengono caricati dal browser insieme al file HTML. Come impostazione predefinita, sia Messaggio per scaricamento/ritiro che Messaggio per caricamento/deposito sono selezionati.

**Nota:** per visualizzare comunque la richiesta "Includere file dipendenti?" quando queste opzioni sono deselezionate, tenere premuto il tasto Opzione (Macintosh) o Alt (Windows) quando si fa clic sui comandi Scarica, Carica, Deposita o Ritira.

**Connessione FTP** Determina se la connessione con il sito remoto viene chiusa quando non viene rilevata alcuna attività per il numero di minuti specificato.

**Attesa connessione FTP** Specifica il numero di secondi di attesa per l'avvenuta connessione con il server remoto. Se allo scadere dell'intervallo di tempo specificato non è stata ricevuta una risposta, viene visualizzata una finestra di avvertimento che segnala all'utente questa circostanza.

**Host firewall** Specifica l'indirizzo del server proxy attraverso il quale è necessario connettersi ai server esterni se si utilizza un firewall. Se non è disponibile un firewall, lasciare vuoto questo campo.

**Nota:** se è disponibile un firewall, selezionare l'opzione Usa firewall nella finestra di dialogo Definizione del sito. Vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale" a pagina 128.

**Porta firewall** Specifica la porta del firewall attraverso la quale viene stabilita la connessione con il server remoto. Se si usa una porta diversa dalla 21 (impostazione predefinita per l'FTP), inserirne il numero in questo campo.

**Opzioni di caricamento: Salva i file prima di caricarli** Indica che i file non salvati devono essere salvati automaticamente prima di essere caricati sul sito remoto.

**Definisci siti** Apre la finestra di dialogo Definisci siti, che consente di modificare un sito esistente o crearne uno nuovo. Vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale" a pagina 128.

È inoltre possibile definire se i tipi di file che si desidera trasferire debbano essere trasferiti come ASCII (testo) o binari. A tale scopo, aprire il file FTPExtensionMap.txt contenuto nella cartella Dreamweaver/Configuration (sul Mac, aprire il file FTPExtensionMapMac.txt). È possibile modificare ed eliminare l'elenco dei tipi di file da trasferire per ciascun formato, oltre ad aggiungere i tipi di file desiderati. Se l'estensione di un file non è definita in questo file, Dreamweaver trasferisce automaticamente il file in modalità binaria.

**Nota:** su Macintosh, il file FTPExtensionMapMac.txt contiene anche le informazioni sulla mappatura delle estensioni dei file ai creatori e ai tipi di file Macintosh. La mappatura consente di assegnare ad un file scaricato l'icona corretta e di aprirlo con l'applicazione appropriata quando si fa clic su di esso nel Finder.

Quando un file viene trasferito come ASCII, l'impostazione della preferenza Interruzioni di riga viene ignorata. Vedere "Preferenze di formattazione del codice" a pagina 362.

## Visualizzazione e apertura di un file nella finestra Sito

Utilizzare la finestra Sito per visualizzare i siti locali e remoti, per aggiungere o eliminare documenti dal sito o per impostare la struttura di navigazione del sito con una mappa del sito. Per ulteriori informazioni, vedere “Finestra Sito” a pagina 110.

È possibile impostare ognuna delle due viste della finestra Sito per visualizzare il sito locale, il sito remoto o una mappa grafica del sito locale. Ad esempio, è possibile visualizzare il sito locale in un riquadro e quello remoto nell'altro, oppure è possibile visualizzare il sito locale nella vista File del sito in un riquadro e nella vista Mappa del sito nell'altro. (Per informazioni sulla visualizzazione delle mappe del sito, vedere “Mappa del sito” a pagina 119.)

### Visualizzazione di siti locali

La finestra Sito permette di visualizzare il contenuto sia dei siti locali che di quelli remoti. I siti locali possono essere visualizzati nella finestra Sito come elenco di file, come mappa visiva del sito o in entrambi i modi, mentre i siti remoti vengono visualizzati unicamente come elenco di file. Prima di poter visualizzare un sito remoto, è necessario impostarne uno (vedere “Impostazione di un sito remoto” a pagina 127).

**Per visualizzare i file di un sito locale, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Finestra > File del sito.
- Nella finestra Sito, se è visualizzata la mappa del sito, fare clic sul pulsante File del sito.



La finestra Sito visualizza due gruppi di file: un lato della finestra elenca i file presenti sul sito locale, l'altra mostra i file del sito remoto ad essi associati.

**Nota:** se si visualizza un sito locale per il quale non esiste un sito remoto corrispondente, la vista Sito remoto appare vuota.

**Per visualizzare la mappa e i file del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Finestra > Mappa del sito. (Se in precedenza è stata visualizzata solo la mappa del sito senza i file, viene visualizzata solo la mappa.)
- Nella finestra Sito, fare clic sul pulsante Mappa del sito oppure tenere premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore si trova sul pulsante Mappa del sito e selezionare Mappa e file dal menu a comparsa visualizzato.



La finestra Sito visualizza due viste: la prima mostra il sito remoto locale sotto forma di mappa (definita Navigazione del sito), mentre l'altra mostra, a seconda dell'impostazione delle preferenze, i file del sito locale (nel qual caso viene definita Cartella locale) o i file del sito remoto (nel qual caso viene definita Sito remoto).

**Per visualizzare solo la mappa del sito:**

Tenere premuto il pulsante del mouse mentre il puntatore è sul pulsante Mappa del sito e selezionare Solo mappa dal menu a comparsa visualizzato. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso della mappa del sito" a pagina 120.

## Modifica del layout della finestra Sito

Come impostazione predefinita, il sito remoto (o la mappa del sito locale) appare sul lato sinistro della finestra Sito, mentre il sito locale appare sul lato destro. I due riquadri possono essere invertiti.

**Per modificare il layout della finestra Sito:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria Sito.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare File locali dal menu Mostra sempre, quindi specificare il lato della finestra Sito in cui devono essere visualizzati i file locali.

Il sito locale appare sul lato selezionato, mentre il sito remoto (o la mappa del sito) appare sull'altro lato. Quando si seleziona questa opzione, la vista dei file del sito locale è sempre visualizzata nella finestra Sito, anche se si riduce la finestra ad un unico riquadro.

- Selezionare File remoti dal menu Mostra sempre, quindi specificare il lato della finestra Sito su cui devono essere visualizzati i file remoti.

Il sito remoto appare sul lato selezionato, mentre il sito locale (o la mappa del sito, che è sempre locale) appare sull'altro lato. Quando si seleziona questa opzione, la vista dei file del sito remoto è sempre visualizzata nella finestra Sito, anche se si riduce la finestra ad un unico riquadro.

- 3 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

#### **Per cambiare l'area di visualizzazione:**

Nella finestra Sito, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la barra che separa le due viste per ingrandire o ridurre l'area di visualizzazione del riquadro sinistro o destro.
- Per far scorrere il contenuto delle viste, utilizzare le barre di scorrimento disponibili nella parte inferiore della finestra Sito.
- Nella mappa del sito, trascinare la freccia su un file per modificare lo spazio esistente tra i file.

#### **Per ridurre la finestra Sito alle dimensioni di un'unica vista:**

Fare clic sul triangolino bianco situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra Sito.

**Nota:** la vista che rimane visualizzata è quella che è stato impostata come sempre visibile nelle preferenze FTP del sito della finestra di dialogo Sito.

Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle preferenze del sito, vedere "Preferenze Sito" a pagina 113.

## **Operazioni con i file nella vista File del sito**

Utilizzare la vista File del sito per visualizzare i siti locali e remoti sotto forma di elenchi di file, per aprire i file, per rinominare i file, per aggiungere nuove cartelle o nuovi file ad un sito e per aggiornare la vista di un sito dopo avere effettuato delle modifiche. Inoltre, è possibile utilizzare la vista File del sito per determinare quali file (di qualunque sito) sono stati aggiornati dal loro ultimo trasferimento. Per informazioni sulla sincronizzazione tra il sito locale e il sito remoto, vedere "Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti" a pagina 150.

**Per visualizzare i file del sito:**

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito con la vista File del sito.
- Nella finestra Sito, fare clic sul pulsante File del sito.

**Per aprire un file dalla vista File del sito:**

Fare doppio clic sull'icona del file.

**Per aggiungere una nuova cartella ad un sito:**

**1** Verificare di aver selezionato un file o una cartella nella finestra Sito: la nuova cartella viene creata all'interno della cartella attualmente selezionata o nella stessa cartella del file attualmente selezionato.

**2** Scegliere File > Nuova cartella nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Nuova cartella (Macintosh).

Questa opzione è accessibile anche dal menu di scelta rapida della finestra Sito.

**3** Digitare un nome per la nuova cartella.

**Per aggiungere un nuovo file ad un sito:**

**1** Verificare di aver selezionato un file o una cartella nella finestra Sito: il nuovo file viene creato dentro la cartella attualmente selezionata o nella stessa cartella del file attualmente selezionato.

**2** Scegliere File > Nuovo file nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Nuovo file (Macintosh).

Questa opzione è accessibile anche dal menu di scelta rapida della finestra Sito.

**3** Digitare un nome per il nuovo file.

**Per rinominare un file o una cartella di un sito:**

**1** Nella finestra Sito, selezionare il file o la cartella che si desidera rinominare ed effettuare una delle seguenti operazioni per attivare il campo del nome presente accanto al file o alla cartella:

- Scegliere File > Rinomina (Windows) o Sito > Rinomina (Macintosh)
- Fare clic sul file, fare una pausa, quindi fare di nuovo clic.

**2** Digitare il nuovo nome e premere Invio.

**Per aggiornare la vista File del sito dopo avere effettuato delle modifiche al di fuori di Dreamweaver:**

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Visualizza > Aggiorna locale nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna locale (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Aggiorna remoto nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Aggiorna remoto (Macintosh).
- Fare clic sul pulsante Aggiorna nella finestra Sito per aggiornare entrambi i riquadri.

**Per individuare e selezionare i file ritirati:**

Scegliere Modifica > Seleziona file ritirati nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Seleziona file ritirati (Macintosh).

**Per individuare e selezionare i file locali più recenti:**

Scegliere Modifica > Seleziona locale più recente nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Seleziona locale più recente (Macintosh).

**Per individuare e selezionare i file remoti più recenti:**

Scegliere Modifica > Seleziona remoto più recente nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Visualizza file del sito > Seleziona remoto più recente (Macintosh).

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con i siti locali e remoti, vedere “Uso delle funzioni di deposito e ritiro” a pagina 135.

## Mappa del sito

Utilizzare la mappa del sito per visualizzare un sito locale sotto forma di mappa visiva di icone collegate, per aggiungere nuovi file ad un sito oppure per aggiornare, modificare o eliminare i collegamenti. La mappa del sito è lo strumento ideale per impostare rapidamente la struttura del sito e successivamente creare da esso un'immagine grafica.

**Nota:** la mappa del sito è disponibile solo per i siti locali. Se si desidera creare una mappa di un sito remoto, copiare il contenuto del sito remoto in una cartella del disco locale e utilizzare il comando Definisci siti per definire il sito come locale.

## Uso della mappa del sito

Prima di visualizzare la mappa del sito è necessario definire la home page del sito, che corrisponde al punto iniziale della mappa.

**Per definire la home page del sito:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Scegliere Nuovo per definire un nuovo sito oppure Modifica per aprirne uno esistente.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Definizione del sito.






- 3 Selezionare Layout mappa del sito.
- 4 Fare clic sull'icona della cartella per selezionare una home page per il sito oppure digitare un percorso nel campo Home page.

**Per visualizzare la mappa di un sito, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Finestra > Mappa del sito per aprire la finestra Sito.
- Nella finestra Sito, fare clic sul pulsante Mappa del sito.

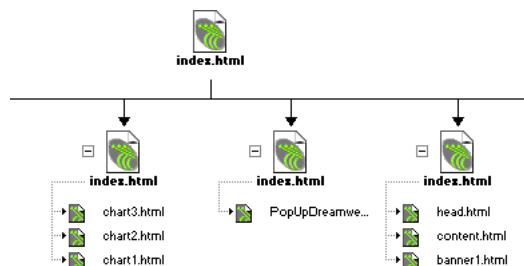
**Nota:** se non è stata definita alcun home page o se nel sito corrente non è possibile trovare una pagina index.html o index.htm da utilizzare come home page, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede di selezionarne una facendo clic su Definisci siti. Scegliere il sito desiderato e fare clic su Modifica. Quindi, selezionare Layout mappa del sito nella finestra di dialogo Definizione del sito.

La mappa del sito mostra i file HTML e altri contenuti di pagina sotto forma di icone. I collegamenti sono visualizzati nell'ordine in cui appaiono nel codice HTML di origine.

-  • Il testo visualizzato in rosso indica un collegamento interrotto.
-  • Il testo visualizzato in blu e contrassegnato con l'icona di un mappamondo indica un file che si trova su un altro sito o un collegamento speciale (ad esempio, un collegamento e-mail o a script).
-  • Un segno di spunta verde indica un file ritirato dall'utente.
-  • Un segno di spunta rosso indica un file ritirato da un altro utente.
-  • Il simbolo di un lucchetto indica che il file è di sola lettura (Windows) o protetto (Macintosh).



Come impostazione predefinita, la mappa del sito visualizza i primi due livelli della struttura del sito, iniziando dalla home page corrente. Fare clic sui segni più (+) e meno (-) visualizzati accanto ad una pagina per mostrare o nascondere le pagine collegate del livello successivo.



Come impostazione predefinita, i file nascosti e i file dipendenti non vengono visualizzati nella mappa del sito. I file nascosti sono file HTML contrassegnati come nascosti, mentre i file dipendenti corrispondono a contenuti di pagina non HTML come immagini, modelli, file Shockwave o file Flash. Vedere “Modifica del layout della mappa del sito” a pagina 121 e “Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito” a pagina 124.

## Modifica del layout della mappa del sito

Utilizzare le opzioni Layout mappa del sito per personalizzare l'aspetto della mappa di un sito. È possibile specificare la home page, il numero di colonne visualizzate, se visualizzare il nome del file o il titolo della pagina nelle etichette delle icone o se visualizzare i file nascosti e dipendenti.

### Per modificare il layout della mappa del sito:

- 1 Aprire la finestra di dialogo Definizione del sito in uno dei modi seguenti:
  - Scegliere Sito > Definisci siti e fare clic su Modifica. Selezionare Layout mappa del sito nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra.
  - Scegliere File > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh).
- 2 Fare clic sull'icona della cartella per selezionare una home page per il sito oppure digitare un percorso nel campo Home page. La home page deve trovarsi sul sito locale.

Se non si specifica una home page e il programma non trova un file chiamato index.html o index.htm al livello principale, all'apertura della mappa del sito viene richiesto all'utente di selezionare una home page.

### 3 Scegliere una delle opzioni Colonna:

- Nel campo Numero di colonne, impostare il numero di pagine da visualizzare su ogni riga della mappa del sito.
- Nel campo Larghezza colonne, specificare un valore per la larghezza (in pixel) delle colonne della mappa del sito.

### 4 Sotto Etichette icone, specificare se il nome visualizzato sotto le icone del documento nella mappa del sito verrà rappresentato sotto forma di nome di file o di titolo di pagina.

### 5 Sotto Opzioni, selezionare i file da visualizzare nella mappa del sito:

- Scegliere Mostra file contrassegnati come nascosti per visualizzare i file HTML contrassegnati dall'utente come nascosti nella mappa del sito. Se una pagina è nascosta, il suo nome e i collegamenti che contiene vengono visualizzati in corsivo. Per ulteriori informazioni su come nascondere i file, vedere "Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito" a pagina 124.
- Scegliere Mostra file dipendenti per visualizzare tutti i file dipendenti nella gerarchia del sito. Un file dipendente è un'immagine o un altro tipo di contenuto non HTML che viene caricato dal browser insieme alla pagina principale.

## Operazioni con le pagine nella mappa del sito

Quando si lavora nella mappa del sito, è possibile selezionare le pagine, aprirle per modificarle, aggiungerne di nuove al sito, creare collegamenti tra i file e cambiare i titoli delle pagine.

**Per selezionare più pagine nella mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Fare clic sulle pagine da selezionare tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Cominciando da un punto vuoto della vista, trascinare il cursore sopra un gruppo di file per selezionarli.
- Per selezionare pagine non consecutive, fare clic su di esse tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

**Per aprire una pagina in modalità di modifica, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Fare doppio clic sul file.
- Selezionare il file e scegliere File > Apri selezione (Windows) oppure Sito > Apri (Macintosh).

**Per aggiungere un file esistente al sito, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Trascinare un file da Gestione risorse di Windows o dal Finder di Macintosh e rilasciarlo su un file nella mappa del sito. La pagina viene aggiunta al sito e viene creato un collegamento tra la pagina e il file su cui è stata rilasciata.
- Selezionare Sito > Collega a file esistente (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a file esistente (Macintosh).

**Per creare un nuovo file e aggiungere un collegamento:**

- 1 Selezionare un file HTML nella mappa del sito, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Sito > Collega a nuovo file (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a nuovo file (Macintosh).
  - Scegliere Collega a nuovo file dal menu di scelta rapida.
- 2 Nel campo Nome file della finestra di dialogo Collega a nuovo file, digitare un nome di file.
- 3 Nel campo Titolo, digitare un titolo di pagina per il file.
- 4 Nel campo Testo collegamento, digitare il testo del collegamento tra il file selezionato e il nuovo file. Il testo e il collegamento vengono visualizzati nel file selezionato.
- 5 Fare clic su OK.

Il file viene salvato nella stessa cartella del file selezionato. Se si aggiunge un nuovo file ad un ramo nascosto della struttura, anche il nuovo file viene contrassegnato come nascosto. Vedere “Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito” a pagina 124.

**Per modificare il titolo di una pagina:**

- 1 Verificare che sia selezionata l'opzione Mostra titoli di pagina.

Scegliere Visualizza > Mostra titoli di pagina (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra titoli di pagina (Macintosh).
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare una pagina e fare clic sul titolo. Quando il titolo diventa un campo modificabile, digitare il nuovo titolo del documento.
  - Selezionare una pagina e scegliere File > Rinomina (Windows) oppure Sito > Rinomina (Macintosh).

**Nota:** quando si lavora nella finestra Sito, Dreamweaver aggiorna automaticamente tutti i collegamenti a quei file che sono stati modificati.

**Per cambiare la home page, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Nella vista Cartella locale della finestra Sito, fare clic sul file che si desidera trasformare in home page e scegliere Imposta come home page dal menu di scelta rapida.
- Selezionare un file nella mappa del sito, quindi scegliere Sito > Nuova home page (Windows) oppure Sito > Visualizza mappa del sito > Nuova home page (Macintosh).
- Nella vista Cartella locale della finestra Sito, fare clic sul file che si desidera trasformare nella home page e scegliere Sito > Imposta come home page (Windows) o Sito > Vista mappa del sito > Imposta come home page (Macintosh).
- Scegliere Sito > Definisci siti e fare clic su Modifica. Selezionare Layout mappa del sito nella finestra di dialogo Definizione del sito.

**Per aggiornare la vista della mappa del sito dopo avere effettuato delle modifiche:**

- 1 Fare clic in qualunque punto della mappa del sito per deselezionare i file eventualmente selezionati.
- 2 Scegliere File > Aggiorna locale (Windows) o Sito > Vista mappa del sito > Aggiorna locale (Macintosh).

## Visualizzare o nascondere i file nella mappa del sito

Il layout della mappa del sito può essere modificato visualizzando o nascondendo i file nascosti e dipendenti. Questa opzione è utile quando si desidera evidenziare degli argomenti chiave o dei contenuti specifici e dare meno importanza ad altro materiale.

Per nascondere un file mediante la mappa del sito, è prima necessario contrassegnarlo come nascosto. Quando si nasconde un file, vengono nascosti anche i collegamenti in esso contenuti. Quando si visualizza un file contrassegnato come nascosto, l'icona e i collegamenti del file sono visibili nella mappa del sito, ma i nomi appaiono in corsivo.

**Per contrassegnare dei file come nascosti:**

- 1 Nella mappa del sito, selezionare uno o più file.
- 2 Scegliere Visualizza > Mostra/nascondi collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra/nascondi collegamento (Macintosh).

**Per visualizzare o nascondere i file contrassegnati come nascosti, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Visualizza > Mostra file contrassegnati come nascosti (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra file contrassegnati come nascosti (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Definizione del sito, quindi selezionare l'opzione Mostra file contrassegnati come nascosti.

Come impostazione predefinita, i file dipendenti sono già nascosti, ma l'utente ha la possibilità di visualizzarli nella mappa del sito.

**Per visualizzare i file dipendenti, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Visualizza > Mostra file dipendenti (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra file dipendenti (Macintosh).
- Scegliere Visualizza > Layout (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Layout (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Definizione del sito e selezionare l'opzione Mostra file dipendenti.

**Per eliminare il contrassegno dai file nascosti:**

- 1 Nella mappa del sito, selezionare uno o più file.
- 2 Scegliere Visualizza > Mostra file contrassegnati come nascosti (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra file contrassegnati come nascosti (Macintosh).
- 3 Scegliere Visualizza > Mostra/nascondi collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Mostra/nascondi collegamento (Macintosh).

## Visualizzazione del sito da un ramo

È possibile visualizzare le informazioni relative ad una sezione specifica di un sito visualizzando un ramo della mappa del sito come se fosse il livello principale.

**Per visualizzare un ramo differente:**

Selezionare la pagina da visualizzare e scegliere Visualizza > Visualizza come principale (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Visualizza come principale (Macintosh).

La mappa del sito viene ridisegnata nella finestra come se la pagina specificata si trovasse al livello principale del sito. Il campo Navigazione del sito, situato sopra la mappa del sito, visualizza il percorso dalla home page alla pagina specificata. Selezionare un elemento qualunque del percorso (con un clic del mouse) per visualizzare la mappa del sito a partire da quel livello.

**Per espandere e comprimere i rami della mappa del sito:**

Fare clic sui segni più (+) e meno (-) visualizzati accanto ad una pagina per espandere o comprimere il ramo corrispondente.

## Salvataggio della mappa del sito

La mappa del sito può essere salvata come immagine e quindi visualizzata o stampata in un editor di immagini.

**Per creare un file di immagine della mappa del sito corrente:**

- 1 Dalla mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - In Windows, scegliere File > Salva mappa del sito. Nella finestra di dialogo Salva mappa del sito, immettere un nome nel campo Nome file. Nel menu a comparsa Tipo file, selezionare .bmp o .png.
  - In Macintosh, selezionare Sito > Vista mappa del sito > Salva mappa del sito > Salva mappa del sito come PICT oppure Sito > Vista mappa del sito > Salva mappa del sito > Salva mappa del sito come JPEG.
- 2 Scegliere una posizione, digitare un nome per l'immagine, quindi fare clic su Salva.

## Ricerca di file nella finestra Sito

È possibile effettuare la ricerca di un file nei siti remoti e locali dalla finestra del documento o dalla finestra Sito. Per ulteriori informazioni sulla ricerca e la sostituzione dei file, vedere “Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi” a pagina 271.

Per visualizzare la finestra Sito, scegliere Finestra > File del sito.

**Per trovare un file nel sito locale:**

- 1 Selezionare il file nella vista Sito remoto della finestra Sito oppure aprirlo in una finestra di documento.
- 2 Scegliere Sito > Individua nel sito locale. (Solo su Windows, se la finestra Sito è attiva, scegliere Modifica > Individua nel sito locale.)

Il file viene evidenziato nella vista Cartella locale della finestra Sito.

#### Per trovare un file nel sito remoto:

- 1 Selezionare il file nella cartella locale della finestra Sito oppure aprirlo in una finestra di documento.
- 2 Scegliere Sito > Individua nel sito remoto. (Solo su Windows, se la finestra Sito è attiva, scegliere Modifica > Individua nel sito remoto.) È anche possibile selezionare il file nella cartella locale e fare clic col pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Individua nel sito remoto dal menu di scelta rapida visualizzato.

Il file viene evidenziato nella vista Sito remoto della finestra Sito.

**Nota:** se si seleziona Sito > Individua nel sito locale oppure Sito > Individua nel sito remoto mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente. Se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito e individua il file.

## Impostazione di un sito remoto

Prima di impostare un sito remoto, è necessario creare un sito locale (che verrà successivamente associato al sito remoto). Vedere “Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito” a pagina 103.

La fase successiva nell'impostazione di un sito remoto consiste nel determinare l'ubicazione del sito, cioè il server che gestirà il sito. Poiché il cliente del sito o il provider Internet probabilmente dispone già di un server configurato per gestire le pagine Web (sia a livello Internet che intranet), rivolgersi all'amministratore di sistema o al cliente per conoscere il nome del server e il modo in cui trasferire i file su di esso.

In particolare, stabilire se utilizzare il protocollo FTP per collegarsi al server o se in alternativa è possibile caricare il server direttamente dal desktop come se si trattasse di un'unità disco accessibile dalla rete. Se ci si collega mediante il protocollo FTP, individuare il nome del server FTP e determinare la directory host, oltre alle informazioni sul login e la password.

Una volta raccolte le informazioni appropriate, utilizzare il comando Definisci siti per associare il server al sito locale. In caso di problemi durante l'impostazione del sito remoto, vedere “Risoluzione dei problemi di impostazione del sito remoto” a pagina 134.

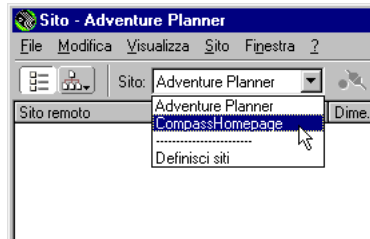
Una volta impostato il sito remoto, è possibile caricare o scaricare i file. Vedere “Uso delle funzioni di deposito e ritiro” a pagina 135 e “Scaricamento e caricamento dei file” a pagina 147.

## Associazione di un sito remoto ad un sito locale

Una volta creato un sito locale, utilizzare il comando Definisci siti per aggiungere o modificare le informazioni relative al server remoto e le preferenze di deposito/ritiro.

**Per associare un server remoto ad un sito locale esistente:**

- 1 Scegliere Definisci siti dal menu a comparsa dei siti correnti nella finestra Sito oppure scegliere Sito > Definisci siti.



- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata contenente tutti i siti attualmente definiti, selezionare un sito e fare clic su Modifica.

(Se al momento non è definito alcun sito, creare un sito locale prima di procedere: vedere "Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito" a pagina 103.)

- 3 Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Informazioni su remoto.
  - 4 Scegliere una delle seguenti opzioni di Accesso al server:
    - Selezionare Nessuno se non si prevede di caricare il sito su un server, quindi fare clic su OK e saltare il resto di questa procedura.
    - Selezionare Locale/rete se il server Web è montato come unità di rete (Windows) o server AppleTalk o NFS (Macintosh) oppure se si utilizza un server Web su un sistema locale. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare la cartella sul server in cui sono archiviati i file del sito. Se si desidera che il riquadro remoto della finestra Sito venga aggiornato automaticamente man mano che i file vengono aggiunti ed eliminati, selezionare l'opzione Aggiorna automaticamente elenco file remoti oppure lasciarla vuota per ottenere una copia più rapida dei file sul sito remoto. (Per aggiornare manualmente la finestra Sito in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Aggiorna della finestra Sito.) Fare clic su OK e saltare il resto di questa procedura.
- Nota:** per aggiornare manualmente solo il riquadro remoto, scegliere Visualizza > Aggiorna remoto nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Aggiorna remoto (Macintosh).
- Selezionare l'opzione FTP se la connessione con il server Web avviene tramite FTP.



**Per effettuare la connessione ad un server Web mediante FTP:**

- 1** Inserire il nome dell'host FTP su cui verranno caricati i file del sito Web.

Il nome dell'host FTP è il nome Internet completo di un computer (ad esempio, ftp.mindspring.com). Digitare il nome dell'host completo senza alcun testo aggiuntivo: in particolare, non aggiungere il nome del protocollo davanti al nome dell'host. Ad esempio:

- Corretto: ftp.mindspring.com
- Errato: ftp://ftp.mindspring.com
- Errato: mindspring.com

- 2** Inserire il nome della directory host del sito remoto in cui sono archiviati i documenti visibili al pubblico. Vedere "Determinazione della directory host del sito remoto (solo FTP)" a pagina 130.

- 3** Inserire il nome di login e la password utilizzati per connettersi al server FTP.

Come impostazione predefinita, Dreamweaver effettua il salvataggio della password. Se si preferisce inserire la password ogni volta che si effettua una connessione al server remoto, deselezionare Salva.

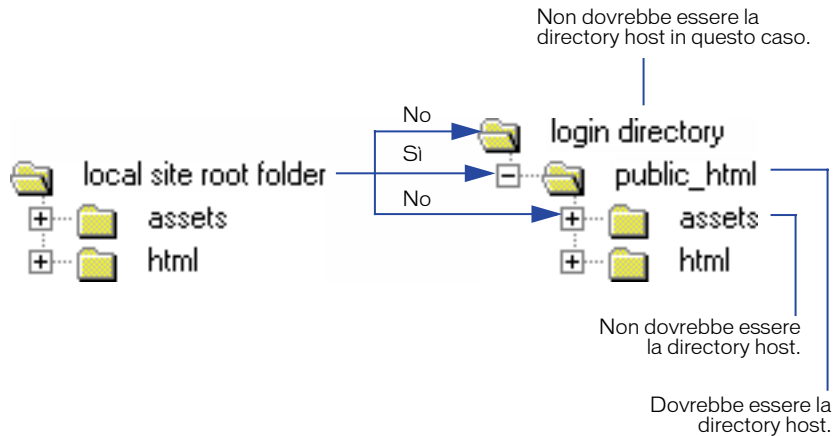
- 4** Selezionare le opzioni del firewall appropriate per il sito:

- Se la connessione al server remoto avviene attraverso un firewall, selezionare l'opzione Usa firewall. Per ulteriori informazioni sulle opzioni del firewall, vedere "Associazione di un sito remoto ad un sito locale" a pagina 128.
- Se la configurazione del firewall in uso richiede l'uso dell'FTP passivo (che consente al software locale di impostare la connessione FTP anziché inoltrare una richiesta di connessione al server remoto), selezionare Usa FTP passivo. Se non si è sicuri, rivolgersi all'amministratore di sistema.

- 5** Fare clic su OK.

## Determinazione della directory host del sito remoto (solo FTP)

La directory host specificata nella finestra di dialogo Definizione del sito deve essere la stessa della cartella principale del sito locale. Se la struttura del sito remoto non corrisponde a quella del sito locale, i file vengono caricati nella posizione sbagliata e non sono visibili ai visitatori del sito. Inoltre, i percorsi delle immagini e dei collegamenti vengono interrotti.



La directory principale remota deve esistere prima che Dreamweaver possa connettersi ad essa. Se per il sito non è presente una directory principale sul server remoto, crearne una prima di effettuare il tentativo di connessione oppure rivolgersi all'amministratore del server.

Se non si è sicuri di ciò che va inserito nel campo Directory host, provare a lasciarlo vuoto. Su alcuni server, la directory principale è la stessa directory a cui ci si connette inizialmente con l'FTP. Per scoprirlo, connettersi al server. In una cartella avente per nome public\_html, www o il nome di login dell'utente viene visualizzato nella vista File remoto della finestra Sito; probabilmente si tratta della directory da utilizzare nel campo Directory host. Annotare il nome della directory, disconnettersi e riaprire la finestra di dialogo Definizione del sito. Quindi, immettere il nome della directory nel campo Directory host e riconnettersi.

## Integrazione con WebDAV e SourceSafe

Dreamweaver consente di accedere alle applicazioni di controllo dell'origine e della versione dalla finestra Sito. È possibile collegarsi ai database SourceSafe e ad altri sistemi di controllo dell'origine che supportano il protocollo WebDAV.

Mediante la finestra di dialogo Definizione del sito, selezionare il tipo di connessione o il sistema di controllo dell'origine. Una volta connessi, è possibile utilizzare le funzioni di condivisione file di Dreamweaver (ad esempio, Deposita/ritira, Aggiorna, Scarica e Carica) e le Design Notes per accedere alle funzioni corrispondenti del sistema di controllo dell'origine in uso.

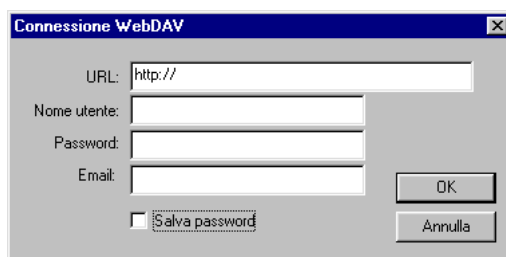
**Nota:** per utilizzare questa funzione, sul sistema deve essere installato Visual Source o si deve disporre dell'accesso ad un sistema supportato da WebDAV.

### Uso di Dreamweaver con il protocollo WebDAV

Dreamweaver consente di connettersi mediante il protocollo WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning), se si utilizza un sistema che lo supporta. Ad esempio, due server WebDAV attualmente disponibili sono Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 e Apache Web Server.

**Per connettersi ad un sito mediante il protocollo WebDAV:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci sito.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, selezionare la categoria Informazioni su remoto.
- 4 Dal menu a comparsa Accesso, scegliere WebDAV.
- 5 Se lo si desidera, selezionare l'opzione Ritira file all'apertura per ritirare automaticamente i file all'apertura.
- 6 Fare clic su Informazioni.



Viene visualizzata la finestra di dialogo della connessione WebDAV.

- 7** Nel campo URL, immettere l'URL completo della directory sul server WebDAV a cui si desidera connettersi.

L'URL comprende il protocollo, la porta e la directory (se non si tratta della directory principale): ad esempio, `http://apache1/WebDAV/mysite`.

- 8** Immettere il nome utente e la password nei relativi campi.

Queste informazioni servono per l'autenticazione del server e non si riferiscono a Dreamweaver. Se non si è sicuri del nome utente e della password, rivolgersi all'amministratore di sistema o al webmaster.

- 9** Nel campo Email, immettere l'indirizzo e-mail.

Si tratta di un'informazione necessaria per identificare la proprietà sul server WebDAV e viene visualizzata nella finestra Sito per fini di contatto.

- 10** Fare clic su Salva password per memorizzare la password con cui si è usciti da Dreamweaver.

In questo modo, la password rimane salvata per ogni nuova sessione.

- 11** Fare clic su OK.

- 12** Per connettersi al sito remoto, scegliere Sito > Connetti o fare clic sul pulsante Connetti presente nella barra degli strumenti della finestra Sito. Per disconnettersi, scegliere Sito > Disconnetti o fare clic sul pulsante Disconnetti.

Una volta connesso, è possibile utilizzare le funzioni di condivisione file di Dreamweaver (Scarica e Carica, Design Notes, e così via).

È possibile modificare le informazioni sulla connessione in qualunque momento eseguendo la procedura appena descritta e immettendo le nuove informazioni nella finestra di dialogo della connessione WebDAV.

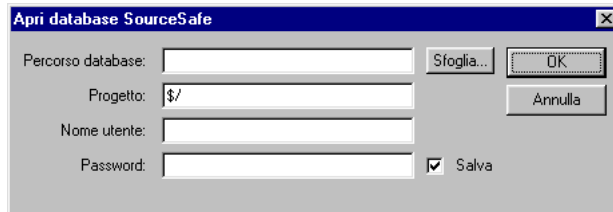
## Uso di Dreamweaver con Visual SourceSafe

La finestra Sito di Dreamweaver consente di accedere ad un database Visual SourceSafe (VSS) esistente. Una volta connessi, è possibile utilizzare le funzioni di trasferimento file di Dreamweaver.

**Nota:** per utilizzare questa funzione in Windows, è necessario che sul sistema sia installato Microsoft Visual SourceSafe Client versione 6. Per utilizzare questa funzione sul Macintosh, è necessario che sul sistema sia installato MetroWerks SourceSafe versione 1.1.0. Gli utenti di MetroWerks Visual SourceSafe possono accedere ai database SourceSafe per Microsoft versione 5.0, ma non ai database di versione 6.0. Se si desidera fare in modo che l'intero team acceda a tutti i database VSS da tutte le piattaforme, utilizzare un database di versione 5.0. Per ulteriori informazioni sui siti remoti, consultare la documentazione di SourceSafe.

**Per connettersi ad un database SourceSafe:**

- 1 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, selezionare la categoria Informazioni su remoto.
- 2 Dal menu a comparsa Accesso, scegliere Database SourceSafe.
- 3 Se lo si desidera, selezionare l'opzione Ritira file all'apertura per ritirare automaticamente i file all'apertura.
- 4 Fare clic su Informazioni.



Viene visualizzata la finestra di dialogo Apri database SourceSafe.

- 5 Nel campo Percorso database, fare clic su Sfoglia per individuare il database VSS desiderato o digitarne il percorso completo.

Il file selezionato diventa il file srcsafe.ini e viene utilizzato per inizializzare SourceSafe.

- 6 Nel campo Progetto, immettere il progetto contenuto nel database VSS che si desidera utilizzare come directory principale del sito remoto.
- 7 Nei campi Nome utente e Password, immettere il nome utente e la password per il login al database selezionato.

Se non si conoscono il nome utente e la password, rivolgersi all'amministratore di sistema o al webmaster.

- 8 Fare clic su OK e ritornare alla finestra Sito.
- 9 Per connettersi al sito remoto, scegliere Sito > Connetti o fare clic sul pulsante Connetti presente nella barra degli strumenti della finestra Sito. Per disconnettersi, scegliere Sito > Disconnetti o fare clic sul pulsante Disconnetti.

## Risoluzione dei problemi di impostazione del sito remoto

È possibile configurare un server Web in molti modi diversi. Questa sezione fornisce informazioni su alcuni problemi comuni che possono verificarsi durante l'impostazione di un sito remoto e sulla loro risoluzione.

- L'implementazione FTP di Dreamweaver può non funzionare correttamente con alcuni server proxy, firewall multilivello e altre forme di accesso indiretto al server. Se si verificano dei problemi con l'accesso FTP, rivolgersi all'amministratore del sistema locale.
- L'implementazione FTP di Dreamweaver è diversa da quella delle applicazioni FTP più diffuse. In particolare, è necessario connettersi alla cartella principale del sistema remoto e non è possibile navigare nel file system remoto. In molte applicazioni, è invece possibile connettersi a qualunque directory remota e quindi navigare nel file system remoto per individuare la directory desiderata.
- Se si verificano dei problemi nella connessione ed è stata specificata una directory host usando una barra singola (/), potrebbe essere necessario specificare un percorso relativo dalla directory a cui ci si connette alla cartella principale remota. Ad esempio, se la cartella principale remota è una directory di livello superiore, è necessario specificare .././ per la directory host.
- A volte, con le connessioni lente il valore di timeout FTP predefinito di 60 secondi può generare un numero eccessivo di timeout. Se si verificano timeout frequenti, aumentare il valore (nelle preferenze Sito), ma senza esagerare, per evitare un'attesa troppo lunga nei casi in cui non sia effettivamente possibile stabilire la connessione. Di solito, è consigliabile specificare valori di timeout compresi tra 30 e 120 secondi.
- I nomi di file o cartelle che contengono spazi e caratteri speciali causano spesso dei problemi quando vengono trasferiti su un sito remoto. Se possibile, utilizzare i caratteri di sottolineatura al posto degli spazi ed evitare i caratteri speciali nei nomi di file o cartella. In particolare, i due punti, le barre, i punti e gli apostrofi contenuti nei nomi di file possono causare dei problemi, mentre i caratteri speciali possono a volte impedire a Dreamweaver di creare la mappa del sito.
- Su Macintosh, i nomi dei file non possono superare i 31 caratteri di lunghezza. Se si verificano dei problemi con nomi di file lunghi, assegnare dei nomi più brevi.

- Molti server utilizzano i collegamenti simbolici (UNIX), le scorciatoie (Windows) o gli alias (Macintosh) per collegare una cartella presente in un'area del disco del server ad un'altra cartella ubicata altrove. Ad esempio, la sottodirectory `public_html` della directory home sul server può essere costituita da un collegamento con un'area del server completamente diversa. Nella maggior parte dei casi, gli alias di questo tipo non influenzano la capacità di connettersi alla cartella o alla directory appropriata, ma se si riesce a connettersi solo ad un'area del server e non ad un'altra, è possibile che si tratti di un problema di discrepanza.
- In generale, quando si verifica un problema con un trasferimento FTP, esaminare il registro FTP scegliendo Finestra > Registro FTP del sito nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh). Se viene visualizzato un messaggio di errore del tipo "impossibile caricare il file", lo spazio sul sito remoto potrebbe essere esaurito. Per informazioni dettagliate, esaminare il registro FTP.

## Uso delle funzioni di deposito e ritiro

Quando si lavora in équipe, è possibile ritirare e depositare i file presenti sui server remoti e locali e utilizzare le Design Notes per aggiungere commenti e annotazioni per gli altri membri del team. Ritirare un file equivale a segnalare agli altri utenti che il file non è disponibile. Quando un file è stato ritirato, nella finestra Sito appare un segno di spunta accanto alla relativa icona. Se il file è stato ritirato dall'utente, il segno di spunta è verde, mentre se è stato ritirato da un altro membro dell'équipe, il segno di spunta è rosso. Viene indicato anche il nome della persona che ha ritirato il file.

Quando viene depositato, un file torna ad essere disponibile per gli altri utenti, che possono quindi ritirarlo e modificarlo. Quando un file è stato ritirato da un altro utente, la versione locale diventa di sola lettura e non può essere modificata.

Le copie dei file ritirati che rimangono sul server remoto non sono di sola lettura. Se si trasferiscono dei file con un'applicazione diversa da Dreamweaver, è possibile sovrascrivere inavvertitamente i file ritirati. Tuttavia, per evitare inconvenienti di questo tipo, nelle applicazioni diverse da Dreamweaver il file `.LCK` viene visualizzato accanto al nome del file ritirato nella struttura gerarchica dei file.

È possibile abilitare il deposito e il ritiro per alcuni siti e disabilitarli per altri. Per informazioni sul trasferimento di file tra siti locali e remoti senza depositarli o ritirarli, vedere "Scaricamento di file da un server remoto" a pagina 147 e "Caricamento dei file su un server remoto" a pagina 148.

## Impostazione del sistema di deposito/ritiro

Prima di poter utilizzare il sistema di deposito/ritiro, è necessario che il sito locale sia associato ad un server FTP remoto o di rete (vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale” a pagina 128). Quindi, è necessario impostare le opzioni seguenti.

### Per impostare le opzioni di deposito/ritiro:

- 1 Scegliere Sito > Definisci siti, selezionare un sito e fare clic su Modifica.
- 2 Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Informazioni su remoto.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Se si lavora in équipe (oppure se si lavora da soli su più computer), selezionare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file.

Questa opzione è utile per segnalare ad altri utenti che un file è stato ritirato ed è in corso di modifica, oppure per ricordarsi che su un altro computer potrebbe trovarsi una versione più recente di un determinato file. Vedere “Uso delle funzioni di deposito e ritiro” a pagina 135.
  - Selezionare l'opzione Ritira i file all'apertura se si desidera che i file vengano automaticamente ritirati quando vengono aperti mediante un doppio clic nella finestra Sito. (Se si apre il file con File > Apri, il file non viene ritirato anche se l'opzione è selezionata.)
  - Specificare un nome per il ritiro.

Questo nome apparirà nella finestra Sito accanto ai file che risultano ritirati, in modo che gli altri utenti possano sapere da chi è stato ritirato un file di cui hanno bisogno. Se un unico utente lavora su vari computer, è opportuno utilizzare un nome per il ritiro diverso per ogni sistema (ad esempio, EnricoS-CasaMac ed EnricoS-UfficioPC), in modo che, qualora si sia dimenticato di depositare un file ritirato, sia sempre possibile sapere dove si trova l'ultima versione.
  - Immettere un indirizzo e-mail.

Se si mette un indirizzo e-mail e successivamente si ritira un file, il proprio nome viene visualizzato sotto forma di collegamento selezionabile (testo blu e sottolineato) nella finestra Sito accanto al file. Se un membro del team fa clic sul collegamento, viene aperto il programma di posta elettronica predefinito con un nuovo messaggio, in cui il campo To: contiene l'indirizzo e-mail selezionato e il campo dell'oggetto contiene il nome del file e del sito.



## Deposito e ritiro dei file su un server remoto

Utilizzare la finestra Sito o il menu Sito della finestra del documento per depositare e ritirare dei file su un server remoto.

Se è stato ritirato un file ma si decide di non modificarlo (o di scartare le modifiche apportate), è possibile annullare un ritiro per rendere il file sul server disponibile per il ritiro da parte di altri.

**Nota:** se si seleziona Sito > Deposita oppure Sito > Ritira mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente. Se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito ed effettua le operazioni di deposito o ritiro.

### Per ritirare un file da un server remoto:

- 1 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti correnti.
- 2 Ritirare i file in uno dei seguenti modi:
  - Selezionare uno o più file e fare clic sull'icona Ritira situato nella parte superiore della finestra Sito.
  - Scegliere Ritira dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.
- 3 Per scaricare i file dipendenti insieme ai file selezionati, fare clic su Sì al momento della richiesta. Per evitare di scaricare i file dipendenti, fare clic su No.

### Per depositare dei file su un server remoto:

- 1 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti correnti.
- 2 Selezionare uno o più file ritirati o nuovi nel riquadro locale ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sull'icona Deposita nella parte superiore della finestra Sito.
  - Scegliere Deposita dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.

Se sono stati ritirati dei file, essi sono contrassegnati da un segno di spunta verde. I file con un segno rosso sono attualmente in fase di ritiro da parte di un altro utente e non è possibile depositarli.

L'icona di un lucchetto accanto ad un file indica che il file è di sola lettura (Windows) o protetto (Macintosh).

I file nuovi non sono affiancati da alcun segno di spunta o icona.

- 3** Per caricare i file dipendenti insieme al file selezionato, fare clic su Sì al momento della richiesta. Per evitare di caricare i file dipendenti, fare clic su No. Solitamente, è consigliabile caricare i file dipendenti quando si deposita un nuovo file, ma se le ultime versioni dei file dipendenti si trovano già sul server remoto, non è necessario caricarli di nuovo.

**Per annullare un'operazione di ritiro:**

Selezionare il file e scegliere Sito > Annulla ritiro oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file e scegliere Annulla ritiro dal menu di scelta rapida. La copia locale del file diventa di sola lettura e le eventuali modifiche vengono annullate.

**Per depositare o ritirare un file correntemente attivo:**

Nella finestra del documento, scegliere Sito > Deposita oppure Sito > Ritira o utilizzare le icone presenti sulla barra degli strumenti.

Ritirando il file attualmente attivo, la versione aperta del file viene sovrascritta dalla nuova versione ritirata. Se si deposita il file attualmente attivo, è possibile che il file venga automaticamente salvato prima del deposito, in base alle opzioni delle preferenze impostate (vedere “Preferenze Sito” a pagina 113).

## Design Notes

Mediante il comando Design Notes, è possibile individuare immediatamente le informazioni aggiuntive sui file associate ai documenti, come i nomi dei file di origine delle immagini e i commenti sullo stato del file.

Ad esempio, se si copia un documento da un sito all'altro, è possibile aggiungere al documento delle note di progettazione (le Design Notes, appunto), insieme alla segnalazione che il documento originale si trova in una cartella dell'altro sito. In questo modo, se il documento viene aggiornato da qualcuno, sarà possibile sapere che è necessario aggiornare anche la pagina originale.

Inoltre, è possibile utilizzare le Design Notes per individuare immediatamente quelle informazioni delicate che per ragioni di sicurezza non è possibile includere in un documento. Ad esempio, è possibile includere le informazioni relative al modo in cui è stato creato il documento, le note su come sono stati scelti un prezzo e una configurazione particolare o sui fattori di marketing che hanno influenzato la decisione relativa alla progettazione. Nella finestra Sito è possibile visualizzare i file a cui sono associate delle Design Notes, poiché per essi viene visualizzata l'icona delle Design Notes nella colonna Note della vista File del sito.

## Salvataggio delle informazioni sui file nelle Design Notes

È possibile creare un file di Design Notes per ciascun documento o modello del sito. (Se si aggiungono delle Design Notes ad un modello, ai documenti creati con tale modello non vengono applicate le Design Notes.) È possibile creare delle Design Notes anche per le applet, i controlli ActiveX, le immagini, i filmati Flash e Shockwave e i campi di immagine contenuti nei documenti.

### Per impostare le Design Notes per il sito:

- 1 Scegliere Sito > Definisci siti, selezionare un sito e fare clic su Modifica.
- 2 Nell'elenco Categoria visualizzato sulla sinistra, fare clic su Design Notes.
- Attivare le Design Notes per il sito selezionando l'opzione Mantieni Design Notes (se non è già stata selezionata).

Quando l'opzione Mantieni Design Notes è selezionata, è possibile creare le Design Notes per i file del sito. Ogni volta che un file viene copiato, spostato, rinominato o eliminato, vengono copiate, spostate, rinominate o eliminate anche le Design Notes ad esso associate.

- Scegliere se caricare le Design Notes associate al sito insieme al resto dei documenti, selezionando o deselezionando l'opzione Carica Design Notes per la condivisione.

Quando si seleziona Carica Design Notes per la condivisione, è possibile condividere le Design Notes con altri. Quando si carica o scarica un file, Dreamweaver carica o scarica automaticamente il file delle Design Notes associato. Se si lavora da soli sul sito, è possibile deselezionare questa opzione per migliorare le prestazioni del trasferimento dei file: quando l'opzione è deselezionata, le Design Notes vengono conservate localmente ma non vengono caricate con i file.

- 3 Fare clic su OK.

### Per aggiungere le Design Notes ad un documento:

- 1 Con il documento attivo nella finestra del documento, scegliere File > Design Notes.

È anche possibile selezionare il file nella finestra Sito e successivamente scegliere File > Design Notes o fare doppio clic sulla colonna Note. Se il file si trova su un sito remoto, è prima necessario ritirare o scaricare il file, quindi selezionarlo nella cartella locale. (Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto” a pagina 137 o “Scaricamento e caricamento dei file” a pagina 147.)

**2** Nella scheda Informazioni di base, aggiungere vari tipi di note:

- Scegliere lo stato del documento dal menu a comparsa Stato.
- Digitare eventuali commenti nel campo di testo Note.
- Fare clic sull'icona della data (posta immediatamente sopra il campo di testo Note) per inserire la data locale corrente.
- Per fare in modo che le Design Notes vengano visualizzate ad ogni apertura del file, selezionare Mostra all'apertura del file.

**3** Nella scheda Tutte le informazioni, aggiungere altri elementi e valori che potrebbero essere utili agli altri sviluppatori del sito. Ad esempio, è possibile assegnare ad una chiave il nome **Autore** (nel campo Nome) e definire il valore come **Heidi** (nel campo Valore). Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una nuova coppia chiave/valore. Selezionare una coppia e fare clic sul segno meno (–) per eliminarla.

**4** Fare clic su OK per salvare le note.

Le note digitate vengono salvate in una sottocartella di nome `_notes`, nella stessa posizione del file corrente. Il nome del file è il nome di file del documento, con l'aggiunta dell'estensione `.mno`. Ad esempio, se il nome del file è `index.html`, al file delle Design Notes associato viene assegnato il nome `index.html.mno`.

**Per aggiungere le Design Notes ad un oggetto:**

**1** Scegliere Design Notes dal menu di scelta rapida dell'oggetto. Per aprire il menu di scelta rapida per l'oggetto, fare clic sull'oggetto con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto Ctrl (Macintosh).

**2** Ripetere i punti da 2 a 4 per aggiungere le Design Notes ad un documento.

Il file delle Design Notes di un oggetto viene salvato in una sottocartella `_notes` contenuta nella stessa directory del file di origine dell'oggetto, la quale non è necessariamente la stessa directory del documento in cui appare l'oggetto.

**Per aprire le Design Notes associate ad un file, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare il file nella finestra Sito o aprire il file stesso, quindi scegliere File > Design Notes. Viene aperta la Design Note associata al file.
- Nella colonna Note della finestra Sito, fare doppio clic sull'icona gialla della Design Note.

**Per assegnare uno stato non contenuto nel menu a comparsa Stato:**

- 1 Aprire le Design Notes di un file o di un oggetto.
- 2 Fare clic sulla scheda Tutte le informazioni.
- 3 Fare clic sul pulsante più (+).
- 4 Nel campo Nome, digitare la parola **stato**.
- 5 Nel campo Valore, immettere lo stato.  
Se esisteva già un valore di stato, esso viene sostituito con quello nuovo.
- 6 Se si fa clic sulla linguetta Informazioni di base, il nuovo valore di stato viene visualizzato nel menu a comparsa Stato.

**Nota:** nel menu relativo allo stato, è possibile avere un solo nuovo valore di stato alla volta. Se si ripete questa procedura, il nuovo valore di stato immesso la prima volta viene sostituito con quello immesso la seconda volta.

**Per disattivare le Design Notes:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic su Design Notes.
- 4 Deselezionare Mantieni Design Notes.

Deselezionando questa opzione, la funzione Design Notes viene disattivata. Se si diseleziona questa opzione e successivamente si fa clic su Ottimizza, tutti i file delle Design Notes del sito vengono eliminati.

- 5 Fare clic su OK.

Viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di conferma dell'eliminazione dei file delle Design Notes. Fare clic su Sì per eliminare i file oppure su No per conservarli.

**Per utilizzare le Design Notes solo a livello locale:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, selezionare Gestisci Design Notes nella casella Design Notes.
- 4 Deselezionare Carica Design Notes per la condivisione.

Le Design Notes non verranno trasferite sul sito remoto quando si depositano/ caricano i file e sarà ancora possibile aggiungere o modificare a livello locale le Design Notes del sito.

**Per eliminare le Design Notes dal sito:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Nella finestra di dialogo Definisci siti, selezionare il sito e fare clic su Modifica.
- 3 Nella finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic su Design Notes.
- 4 Fare clic su Ottimizza. Dreamweaver visualizza la richiesta di conferma per l'eliminazione delle Design Notes che non sono più associate ai file del sito. (Se si utilizza Dreamweaver per eliminare un file a cui sono associate delle Design Notes, viene eliminato anche il file delle Design Notes. Di conseguenza, si ottengono dei file isolati delle Design Notes solo se si elimina o rinomina un file senza utilizzare Dreamweaver.)

**Nota:** se è stata deselezionata l'opzione Mantieni Design Notes prima di fare clic su Ottimizza, Dreamweaver elimina tutti i file delle Design Notes presenti sul sito.

## Uso delle colonne Vista File con le Design Notes

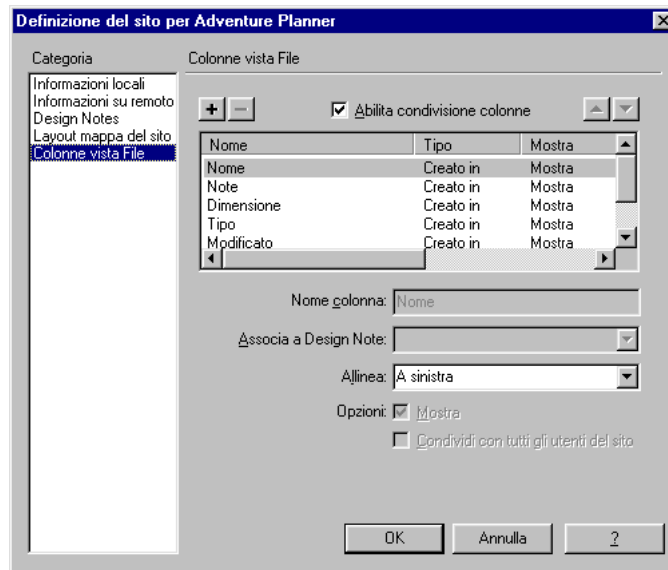
È possibile personalizzare le colonne visualizzate negli elenchi Cartella locale e Sito remoto della finestra Sito. È possibile riordinare le colonne, aggiungerne di nuove (fino ad un massimo di 10), eliminarle, nasconderle, associare le Design Notes ai dati contenuti nelle colonne e specificare che le colonne vengano condivise con tutti gli utenti collegati al sito. Le colonne predefinite sono Nome, Note, Dimensioni, Tipo, Modificato e Ritirato da. È possibile ordinare i dati in base a qualunque colonna facendo clic sull'intestazione della colonna nella finestra Sito. Ad ogni clic del mouse sull'intestazione corrisponde un'inversione dell'ordinamento (ascendente o discendente) dei dati contenuti nella colonna.

**Nota:** non è possibile eliminare, rinominare o associare una Design Note ad una delle colonne incorporate (Nome, Note, Dimensione, Tipo, Modificato, Ritirato da). È possibile modificare l'ordine e l'allineamento di tali colonne e anche nasconderle, ad eccezione della colonna Nome, che non può essere nascosta.

**Per accedere alle opzioni delle colonne della vista File, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Visualizza > Colonne vista File nella finestra Sito (Windows) oppure Sito > Vista file del sito > Colonne vista File (Macintosh).
- Scegliere Sito > Definisci siti, selezionare un sito e fare clic su Modifica. Quindi selezionare Colonne vista File dalla finestra di dialogo Definizione del sito.

- Nella finestra Sito, fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su una colonna e selezionare Colonne vista File.



Viene visualizzata la finestra di dialogo Definizione del sito, che visualizza le opzioni di Colonne vista File.

#### Per cambiare l'ordine delle colonne:

- 1 Dall'area Colonne vista File della finestra di dialogo Definizione del sito, selezionare un nome di colonna.
- 2 Fare clic sul pulsante freccia su o giù per modificare la posizione della colonna selezionata.

È possibile cambiare l'ordine di qualunque colonna, ad eccezione della colonna Nome, che rimane sempre nella posizione predefinita.

#### Per aggiungere una nuova colonna:

- 1 Nell'area Colonne vista File della finestra di dialogo Definizione del sito, fare clic sul pulsante più (+).
- 2 Nel campo Nome colonna, digitare un nome per la colonna.

- 3 Scegliere un valore dal menu a comparsa Associa a Design Note o digitarne uno.

È necessario associare una nuova colonna ad una Design Note, in modo che esistano dei dati da visualizzare nella finestra Sito.

- 4 Scegliere un'opzione di allineamento: a sinistra, a destra o al centro. In questo modo si determina il modo in cui il testo viene allineato all'interno della colonna.
- 5 Per visualizzare o nascondere la colonna, selezionare o deselezionare l'opzione Mostra.
- 6 Per condividere la colonna con tutti gli utenti collegati al sito, selezionare l'opzione Condividi con tutti gli utenti di questo sito.

**Per eliminare una colonna precedentemente aggiunta:**

- 1 Selezionare la colonna da eliminare.
- 2 Fare clic sul pulsante meno (-).

**Nota:** poiché la colonna viene immediatamente eliminata senza alcuna richiesta di conferma, è importante essere sicuri dell'eliminazione prima di fare clic sul pulsante meno (-).

## Uso delle Design Notes in Fireworks e Dreamweaver

Se si apre un file grafico in Macromedia Fireworks 4,0 e lo si esporta in un altro formato, Fireworks salva automaticamente il nome del file di origine in un file di Design Notes. Ad esempio, se si apre il file miacasa.png in Fireworks e lo si esporta come miacasa.gif, Fireworks crea automaticamente un file di Design Notes chiamato miacasa.gif.mno, che contiene il nome del file originale, sotto forma di URL `file: assoluto`. Ad esempio, le Design Notes di miacasa.gif possono contenere la riga:

```
fw_source="file:///discofisso/sites/assets/orig/miacasa.png"
```

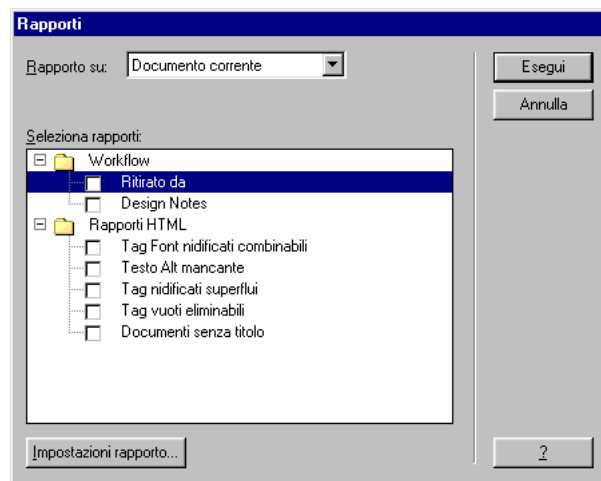
Se l'immagine contiene punti attivi o rollover, al file delle Design Notes viene aggiunta anche l'origine HTML di tali elementi.

Quando si importa il file grafico in Dreamweaver, il file delle Design Notes viene copiato automaticamente nel sito insieme al file grafico. Quando si seleziona l'immagine in Dreamweaver e si sceglie di modificarla mediante Fireworks (vedere "Avvio di un editor esterno" a pagina 318), Fireworks apre il file originale. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia" a pagina 299.



## Uso dei rapporti per migliorare il flusso di lavoro

Utilizzare il comando Sito > Rapporti per migliorare la collaborazione tra i membri di un team di sviluppo per il Web. È possibile eseguire dei rapporti sul flusso di lavoro che visualizzino quale membro del team ha ritirato un file o a quali file sono associate delle Design Notes. Inoltre, è possibile rifinire ulteriormente i rapporti sulle Design Notes specificando dei parametri di nome/valore. Per ulteriori informazioni sull'esecuzione di altri tipi di rapporti, vedere “Uso dei rapporti per controllare un sito” a pagina 536.



**Nota:** per eseguire i rapporti sul flusso di lavoro è necessario che sia definita una connessione ad un sito remoto.

### Per eseguire un rapporto Ritirato da:

- 1 Scegliere Sito > Rapporti.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Rapporti.
- 2 Selezionare un'opzione dal menu a comparsa Rapporto su. È possibile scegliere di eseguire un rapporto su un documento, su un intero sito, su una selezione di file di un sito o di una cartella.
- 3 In Flusso di lavoro, selezionare Ritirato da.
- 4 Fare clic sul pulsante Impostazioni rapporto.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Ritirato da.
- 5 Digitare il nome di un membro del team e fare clic su OK.

**6** Fare clic su Esegui.

Il rapporto viene eseguito e la finestra di dialogo Rapporti visualizza un riepilogo dei file ritirati dalla persona specificata.

**Per eseguire un rapporto su delle Design Notes specifiche:**

**1** Scegliere Sito > Rapporti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Rapporti.

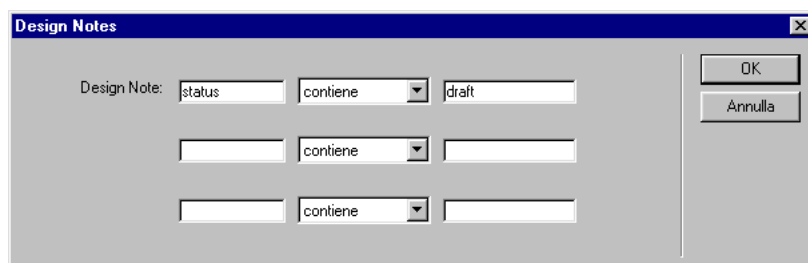
**2** Selezionare un'opzione dal menu a comparsa Rapporto su. È possibile scegliere di eseguire un rapporto su un documento, su un intero sito, su una selezione di file di un sito o di una cartella.

**3** In Flusso di lavoro, selezionare Design Notes.

Il pulsante Impostazioni rapporto diventa selezionabile.

**4** Fare clic sul pulsante Impostazioni rapporto.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Design Notes.



**5** Immettere uno o più nomi e coppie di valori, quindi selezionare i valori di confronto dai menu a comparsa corrispondenti.

Ad esempio, se si specifica “stato contiene bozza”, il rapporto effettuerà la ricerca dei file le cui Design Notes hanno lo stato “bozza”.

**6** Fare clic su OK per ritornare alla finestra di dialogo Rapporti.

**7** Fare clic su Esegui per avviare il rapporto.

## Scaricamento e caricamento dei file

Se si lavora in équipe, utilizzare il sistema di deposito/ritiro per trasferire i file tra i siti locali e remoti (vedere “Uso delle funzioni di deposito e ritiro” a pagina 135). Tuttavia, se si lavora da soli sul sito remoto, è possibile utilizzare i comandi Scarica e Carica per trasferire i file senza depositarli o ritirarli.

**Nota:** se si seleziona Sito > Scarica oppure Sito > Carica mentre la finestra del documento è attiva e se il file corrente non fa parte del sito attualmente aperto, Dreamweaver tenta di determinare a quale dei siti definiti localmente appartiene il file corrente. Se il file appartiene ad un solo sito locale, Dreamweaver apre il sito ed effettua le operazioni di scaricamento o caricamento.

### Scaricamento di file da un server remoto

Mediante l'operazione di scaricamento, i file vengono copiati dal sito remoto a quello locale.

Se si utilizza il sistema di deposito/ritiro (cioè, se è attivata l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file), il comando Scarica si limita a generare una copia locale di sola lettura del file e il file rimane disponibile sul sito remoto per il ritiro da parte di altri utenti. Se l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file è disattivata, durante un'operazione di scaricamento di un file viene trasferita una copia con proprietà di lettura e scrittura. Vedere “Uso delle funzioni di deposito e ritiro” a pagina 135.

**Nota:** se si lavora in équipe (cioè, se più persone lavorano sugli stessi file), non è consigliabile disattivare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file. In particolare, se altri stanno utilizzando il sistema di deposito/ritiro sul sito, è opportuno utilizzare lo stesso sistema.

I file che vengono copiati quando si fa clic su Scarica sono quelli selezionati nel riquadro attivo della finestra Sito. Se è attivo il riquadro remoto, i file locali selezionati vengono copiati nel sito remoto, mentre se è attivo il riquadro locale, le versioni remote dei file locali selezionati vengono copiate nel sito locale.

Se non si lavora in équipe e si desidera scaricare file con proprietà di lettura e scrittura, disattivare l'opzione Abilita deposito e ritiro dei file per il sito. Vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale” a pagina 128.

Per scaricare solo quei file la cui versione remota è più recente di quella locale, utilizzare il comando Sincronizza (vedere “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti” a pagina 150).

### Per scaricare dei file da un server remoto:

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti corrente.
- 3 Se per trasferire i file viene utilizzato il protocollo FTP, fare clic su Connetti per aprire una connessione al server remoto.  
  
Se è già aperta una connessione (nel qual caso il pulsante visualizzato è Disconnetti invece che Connetti), saltare questo passaggio. Se i file remoti sono visibili nel riquadro remoto in virtù di una connessione precedente, non è necessario fare clic su Connetti: quando si fa clic su Scarica, Dreamweaver si connette automaticamente.
- 4 Selezionare i file che si desidera scaricare. (Di solito questa selezione avviene nel riquadro remoto, ma è anche possibile selezionare i file corrispondenti nel riquadro locale.)
- 5 Fare clic su Scarica oppure scegliere Scarica dal menu di scelta rapida o dal menu Sito. Se il file è attualmente aperto in una finestra del documento, è possibile scegliere Sito > Scarica dalla finestra del documento.
- 6 Per scaricare i file dipendenti, fare clic su Sì oppure fare clic su No per saltarli. (Se si dispone già di copie locali dei file dipendenti, fare clic su No.) Per evitare di visualizzare in futuro la richiesta relativa ai file dipendenti prima dello scaricamento, selezionare l'opzione Non chiedere in futuro.



**Nota:** per interrompere il trasferimento dei file in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Interrompi operazione in corso (il segnale di stop rosso con una X bianca nell'angolo inferiore destro) oppure premere Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). È possibile che il trasferimento non venga interrotto immediatamente.

Tutte le attività di trasferimento via FTP dei file vengono registrate da Dreamweaver. In caso di errori durante il trasferimento di un file mediante FTP, il registro FTP del sito può facilitare l'individuazione del problema. Per visualizzare il registro, scegliere Finestra > Registro FTP del sito dalla finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh).

### Caricamento dei file su un server remoto

Il comando Carica copia i file dal sito locale al sito remoto, solitamente senza modificarne lo stato di ritiro. Due sono le situazioni più comuni in cui utilizzare Carica al posto di Deposita: quando non si lavora in équipe e quindi non si utilizza il sistema di deposito/ritiro oppure quando si desidera caricare sul server la versione corrente di un file che si ha intenzione di continuare a modificare.

**Nota:** se si carica un file precedentemente assente dal sito remoto e si utilizza il sistema di deposito/ritiro, il file viene copiato sul sito remoto e quindi ritirato per consentire di continuare le operazioni di modifica.

Per caricare un file su un server remoto e depositarlo, utilizzare il comando Deposita. Vedere “Deposito e ritiro dei file su un server remoto” a pagina 137.

Per caricare solo quei file la cui versione locale è più recente di quella remota, vedere “Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti” a pagina 150.

**Nota:** non utilizzare caratteri speciali (ad esempio, é, ç o ¥) o segni di interpunzione come punto e virgola, barre o punti nei nomi dei file che si prevede di caricare sul server remoto. Molti server, infatti, modificano questi caratteri al momento del caricamento e interrompono i collegamenti ai file.

#### **Per caricare un file su un server remoto:**

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Nella parte superiore della finestra Sito, scegliere il sito desiderato dal menu a comparsa dei siti corrente.
- 3 Se si trasferiscono i file via FTP, è possibile fare clic su Connetti per aprire una connessione al server remoto, visualizzando il contenuto del sito remoto prima di iniziare il trasferimento dei file. Tuttavia, il clic su Connetti non è necessario: quando si fa clic su Carica, Dreamweaver apre automaticamente una connessione.
- 4 Selezionare i file che si desidera caricare. (Di solito questa selezione avviene nel riquadro locale, ma è anche possibile selezionare i file corrispondenti nel riquadro remoto.)
- 5 Fare clic su Carica oppure scegliere Carica dal menu di scelta rapida o dal menu Sito.
- 6 Se il file non è stato salvato, è possibile che venga visualizzata una finestra di dialogo (in base alle impostazioni specificate nel pannello Sito della finestra di dialogo Preferenze) che consente di salvare il file prima di caricarlo sul server remoto. Per salvare il file, fare clic su Sì oppure fare clic su No per caricare sul server remoto la versione precedentemente salvata.  
  
Se si sceglie di non salvare il file, tutte le eventuali modifiche che sono state apportate dopo l'ultimo salvataggio non verranno caricate sul server remoto. Tuttavia, il file rimane aperto per consentire il salvataggio delle modifiche una volta caricato il file sul server.
- 7 Per caricare i file dipendenti, fare clic su Sì oppure fare clic su No per saltarli. (Se il sito remoto contiene già delle copie locali dei file dipendenti, fare clic su No.) Per evitare di visualizzare in futuro la richiesta relativa ai file dipendenti prima dello scaricamento, selezionare l'opzione Non chiedere in futuro.



**Nota:** per interrompere il trasferimento dei file in qualsiasi momento, fare clic sul pulsante Interrompi operazione in corso (il segnale di stop rosso con una X bianca nell'angolo inferiore destro) oppure premere Esc (Windows) o Comando+punto (Macintosh). È possibile che il trasferimento non venga interrotto immediatamente.

Se il file è attualmente aperto in una finestra del documento, è possibile scegliere Sito > Carica dalla finestra del documento.

Tutte le attività di trasferimento via FTP dei file vengono registrate da Dreamweaver. In caso di errori durante il trasferimento di un file mediante FTP, il registro FTP del sito può facilitare l'individuazione del problema. Per visualizzare il registro, scegliere Finestra > Registro FTP dalla finestra Sito (Windows) oppure Sito > Registro FTP (Macintosh).

## Sincronizzazione dei file sui siti locali e remoti

Una volta creati i file sui siti locali e remoti, è possibile sincronizzare i file tra i due siti. Utilizzare il comando Sito > Sincronizza per trasferire le versioni più recenti dei file da e sul sito remoto.

Se il sito remoto è un server FTP (anziché un server di rete), sincronizzare i file via FTP. Per ulteriori informazioni sull'uso della trasmissione FTP, vedere “Associazione di un sito remoto ad un sito locale” a pagina 128.

Prima di sincronizzare i siti, Dreamweaver consente di verificare quali file si desidera caricare e scaricare sul server remoto. Inoltre, Dreamweaver conferma quali file sono stati aggiornati al termine della sincronizzazione.

Per verificare quali sono i file più recenti sul sito locale o sul sito remoto senza ricorrere alla sincronizzazione, scegliere (dalla finestra Sito di Windows) Modifica > Seleziona locale più recente o Modifica > Seleziona remoto più recente oppure (su Macintosh) Sito > Vista file del sito > Seleziona locale più recente o Sito > Vista file del sito > Seleziona remoto più recente.

### Per sincronizzare i file:

- 1 Se si desidera sincronizzare file o cartelle specifiche anziché l'intero sito, scegliere i file o le cartelle desiderati nel riquadro locale o remoto della finestra Sito.
- 2 Scegliere Sito > Sincronizza nella finestra Sito (Windows) o dalla barra dei menu (Macintosh).
- 3 Per sincronizzare l'intero sito, scegliere Intero sito '*nome del sito*' dal menu a comparsa Sincronizza. Per sincronizzare solo i file selezionati, scegliere Seleziona solo i file locali (oppure Seleziona solo i file remoti, se la selezione più recente è stata effettuata nel riquadro remoto).

- 4 Scegliere la direzione in cui si desidera copiare i file.
  - Scegliere Carica file più recenti su remoto se si desidera caricare tutti i file locali con le date di modifica più recenti rispetto alle rispettive controparti remote.
  - Scegliere Scarica file più recenti da remoto se si desidera scaricare tutti i file remoti con le date di modifica più recenti rispetto alle rispettive controparti locali.
  - Scegliere Scarica e carica file più recenti per posizionare le versioni più recenti di tutti i file sia sul sito locale che sul sito remoto.
- 5 Scegliere se eliminare i file sul sito di destinazione che non hanno delle controparti sul sito originale. (Questa opzione non è disponibile se è stato selezionato “Scarica e carica”.)

Se si sceglie Carica file più recenti su remoto e si seleziona l’opzione Elimina, Dreamweaver elimina tutti i file del sito remoto per cui non esistono dei file locali corrispondenti. Se si sceglie Scarica file più recenti da remoto, Dreamweaver elimina tutti i file del sito locale per cui non esistono dei file remoti corrispondenti.
- 6 Fare clic su Anteprima.

Se la versione più recente di ciascun file selezionato si trova già su entrambi i siti e non c’è nulla da eliminare, viene visualizzato un avvertimento che informa che la sincronizzazione è superflua.
- 7 Nella finestra di dialogo Sincronizza file, verificare quali file si desidera eliminare, caricare e scaricare. Se non si desidera che Dreamweaver elimini, carichi o scarichi alcun file in particolare, deselezionare la casella di controllo situata alla sinistra del file (nella colonna Azione).
- 8 Fare clic su OK. I file vengono automaticamente trasferiti (ed eliminati, se necessario) e Dreamweaver aggiorna lo stato della finestra di dialogo Sincronizza file.
- 9 Per salvare le informazioni di verifica in un file locale, fare clic su Salva registro.





## CAPITOLO 5

### Impostazione di un documento

.....

Una volta creato un sito locale, è possibile creare i documenti che ne faranno parte. (Se non è ancora stato impostato un sito, vedere “Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito” a pagina 103.) Un documento (cioè una pagina del sito Web) può contenere testo, immagini e altri oggetti più sofisticati, quali le animazioni, i video, i collegamenti ad altri documenti e i suoni. Man mano che si creano e si modificano i documenti, Dreamweaver genera automaticamente il codice di origine HTML e JavaScript necessario. Per esaminare o modificare questo codice, utilizzare uno degli editor di codice di Dreamweaver: la vista Codice della finestra del documento o la finestra di ispezione Codice. Per informazioni più dettagliate, vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350.

Dreamweaver consente di creare nuovi documenti partendo dalle pagine HTML vuote o dai modelli. In alternativa, è possibile aprire e modificare i documenti HTML creati in altre applicazioni. Vedere “Creazione, apertura e modifica di un documento HTML” a pagina 154.

Quando si imposta un documento, è possibile definire gli elementi fondamentali della pagina. Ad esempio, il titolo della pagina identifica il documento al visitatore del sito e viene solitamente visualizzato nella barra del titolo della finestra del browser, mentre le immagini di sfondo, i colori di sfondo e i colori del testo e dei collegamenti personalizzano l'aspetto della pagina e distinguono il testo normale dall'ipertesto. Le proprietà dei margini consentono di specificare le dimensioni dei margini superiore e sinistro della pagina. Vedere “Proprietà dei documenti” a pagina 156.

In fase di creazione è possibile selezionare e modificare gli oggetti direttamente nella finestra del documento. In alcuni casi può essere necessario selezionare degli indicatori che rappresentano gli elementi non visibili nella finestra del documento (ad esempio, i commenti e gli script). Vedere “Selezione di un elemento nella finestra del documento” a pagina 158.

Mentre si creano i documenti, è possibile eseguire ripetutamente alcune operazioni mediante il pannello Cronologia. Vedere “Automazione delle operazioni” a pagina 164.

## Creazione, apertura e modifica di un documento HTML

Macromedia Dreamweaver offre diversi modi per creare un documento. È possibile creare nuovi documenti HTML vuoti, aprire un documento HTML esistente (anche se non è stato creato in Dreamweaver) o creare un nuovo documento basato su un modello.

Inoltre, è possibile aprire dei file di testo non HTML, quali i file JavaScript, i file e-mail di solo testo o i file di testo salvati da programmi di elaborazione o editing di testo. Non è possibile utilizzare tutti gli strumenti di modifica dei documenti di Dreamweaver su un documento di testo semplice, ma solo le funzioni di base di modifica del testo. È possibile aprire un documento di testo in Dreamweaver per modificare ed eseguire il debug del codice JavaScript, per effettuare la ricerca del contenuto di un file di configurazione di Dreamweaver o per aprire un messaggio e-mail che contenga frammenti di codice HTML che si desidera copiare e incollare in un altro documento.

**Per creare un documento HTML vuoto in una nuova finestra del documento, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- In Windows, scegliere File > Nuovo da una finestra del documento esistente oppure scegliere File > Nuova finestra dalla finestra Sito.
- Sul Macintosh, scegliere File > Nuovo.

Se si apre la vista Codice (nella finestra del documento) o la finestra di ispezione Codice, si noterà che il nuovo documento non è completamente vuoto, ma contiene i tag `html`, `head` e `body` necessari per iniziare. Man mano che si digita del testo nella finestra del documento della vista Struttura o si inseriscono oggetti come tabelle e immagini, nell'editor del codice viene creato il corrispondente codice di origine HTML. Per ulteriori informazioni sugli editor di codice, vedere "Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)" a pagina 350.

**Per aprire un file HTML esistente, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere File > Apri.
- Se il file è stato creato con Microsoft Word, scegliere File > Importa > Importa HTML di Word.

Se si seleziona il comando Importa HTML di Word, Dreamweaver apre il file e consente di specificare le opzioni per la rimozione del codice HTML estraneo generato da Word. (Microsoft Word 97 e le versioni successive prevedono la funzione Salva come HTML, che aggiunge codice HTML superfluo quando converte un documento in formato HTML.) Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word" a pagina 368.

**Nota:** non è possibile importare un file di Microsoft Word (.doc) direttamente in Dreamweaver. Se si desidera importare il contenuto di un file di Word, aprire Word e salvare il file come HTML prima di importarlo in Dreamweaver.

#### Per creare un nuovo documento sulla base di un modello:

##### 1 Scegliere File > Nuovo da modello.

Viene visualizzata una finestra di dialogo che elenca i modelli disponibili per il sito corrente. (È necessario creare i modelli prima dei documenti basati su di essi. Vedere “Creazione di un modello” a pagina 399.)

Quando si crea un documento sulla base di un modello, alcune parti del documento non sono accessibili per la modifica. (Il file del modello determina quali aree sono modificabili e quali no.) Questo accorgimento garantisce l'uniformità quando si utilizza lo stesso modello per più documenti dello stesso sito.

##### 2 Selezionare un modello e fare clic su Seleziona.

Viene creato un nuovo documento basato sul modello. Come impostazione predefinita, le parti modificabili del nuovo documento sono circondate da bordi blu e l'intero documento è circondato da un bordo giallo, che funge da promemoria del fatto che il documento si basa su un modello e che di conseguenza alcune aree sono bloccate. Per informazioni sulla personalizzazione dei colori dei bordi, vedere “Preferenze dei modelli” a pagina 405. Per cambiare una parte modificabile del modello, selezionare il contenuto del segnaposto nell'area modificabile e sostituirlo digitando un nuovo testo. Nei casi in cui non ci sia alcun segnaposto nell'area modificabile, fare clic all'interno dell'area modificabile.

Per ulteriori informazioni sulla creazione e sull'utilizzo dei modelli, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

#### Per salvare un documento:

##### 1 Scegliere File > Salva.

##### 2 Assegnare un nome al file e individuare la posizione in cui si desidera salvarlo.

**Nota:** Dreamweaver aggiunge automaticamente l'estensione .htm (Windows) o .html (Macintosh) al nome del file quando la finestra di dialogo viene visualizzata per la prima volta (è possibile specificare l'estensione da aggiungere mediante un'opzione delle preferenze Generali). Per salvare un file come testo semplice in Windows, assegnare al nome del file un'estensione .txt. Per salvare un file come testo semplice su Macintosh, è sufficiente rimuovere l'estensione .html dal nome del file Macintosh. Per fare in modo che Dreamweaver riconosca di nuovo il file come HTML, salvarlo di nuovo con l'estensione .html (o .htm). Una volta salvato il file come testo, Dreamweaver non interpreta più il codice HTML contenuto nel file.

Quando si salvano i documenti, cercare di evitare l'uso di spazi e caratteri speciali nei nomi di file o di cartella. In particolare, non utilizzare caratteri speciali (ad esempio, é, ç o ¥) o segni di interpunzione (come punto e virgola, barre o punti) nei nomi dei file che si prevede di caricare sul server remoto, poiché molti server modificano questi caratteri al momento del caricamento e interrompono i collegamenti ai file. Inoltre, evitare di iniziare un nome di file con un carattere numerico.

- 3 Fare clic sul pulsante Salva per salvare il file.

## Proprietà dei documenti

Le proprietà di base dei documenti HTML sono costituite da titoli di pagine, immagini, margini, colori di sfondo e colori del testo e dei collegamenti. Il titolo della pagina identifica il documento e gli assegna un nome, mentre l'immagine o il colore di sfondo ne definisce l'aspetto generale. I colori del testo e dei collegamenti aiutano i visitatori del sito a distinguere il testo normale dall'ipertesto e ad evidenziare i collegamenti che sono già stati utilizzati.

### Modifica del titolo di una pagina

Il titolo di una pagina HTML permette ai visitatori del sito di individuare immediatamente il contenuto della pagina e la identifica negli elenchi cronologici e dei segnalibri del visitatore. Le pagine a cui non è stato assegnato alcun titolo vengono indicate come *Untitled Document* nella finestra del browser e negli elenchi cronologici e dei segnalibri. Assegnare al documento un nome di file (mediante il salvataggio) non significa assegnare un titolo alla pagina. Per individuare tutti i documenti senza titolo del sito, utilizzare il comando Sito > Rapporti (vedere "Creazione di rapporti" a pagina 536).

**Per modificare il titolo di una pagina:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere **Elabora > Proprietà pagina**.
  - Fare clic in un punto vuoto della pagina per assicurarsi che nessun elemento sia selezionato. Quindi, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nella vista Struttura della finestra del documento e scegliere **Proprietà pagina** dal menu di scelta rapida.
  - Scegliere **Visualizza > Contenuto HEAD**, fare clic sul pulsante **Titolo** visualizzato, quindi aprire la finestra di ispezione **Proprietà**.
  - Scegliere **Visualizza > Barra degli strumenti**.
- 2 Digitare il titolo della pagina nella casella di testo **Titolo**.

- 3 Se si modifica il titolo nella finestra di dialogo Proprietà pagina, fare clic su OK.

Il titolo viene visualizzato nella barra del titolo della finestra del documento (e nella barra degli strumenti, se visualizzata). Il nome del file della pagina e la relativa cartella appaiono tra parentesi accanto al titolo nella barra del titolo. Un asterisco indica che il documento contiene modifiche che non sono state ancora salvate.

## Definizione di un'immagine o di un colore di sfondo per la pagina

La finestra di dialogo Proprietà pagina consente di definire un'immagine o un colore per lo sfondo della pagina. Se per lo sfondo si utilizza sia un'immagine che un colore, il colore viene visualizzato mentre è in corso lo scaricamento dell'immagine e viene quindi coperto dall'immagine. Se l'immagine di sfondo contiene pixel trasparenti, il colore di sfondo sarà visibile dietro questi pixel.

### Per definire un'immagine o un colore di sfondo:

- 1 Scegliere **Elabora > Proprietà pagina** oppure selezionare **Proprietà pagina** dal menu di scelta rapida della vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Per impostare un'immagine di sfondo, fare clic sul pulsante **Sfoglia**, quindi individuare l'immagine e selezionarla. In alternativa, immettere il percorso dell'immagine di sfondo nella casella **Immagine di sfondo**.

Come accade con i browser, se l'immagine di sfondo non riempie tutta la finestra, Dreamweaver la ripete più volte. Per evitare che l'immagine di sfondo venga ripetuta, disattivare la ripetizione mediante i fogli di stile CSS (Cascading Style Sheets). Vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259.

- 3 Per impostare un colore di sfondo, fare sulla casella **Colore di sfondo** e selezionare un colore dalla tavolozza. Vedere "Operazioni coi colori" a pagina 88.

## Definizione dei colori predefiniti del testo

È possibile impostare i colori predefiniti del testo normale, dei collegamenti, dei collegamenti visitati e dei collegamenti attivi nella finestra di dialogo Proprietà pagina oppure scegliere una combinazione di colori preimpostata per definire il colore di sfondo e i colori del testo. Vedere "Operazioni coi colori" a pagina 88.

**Nota:** il colore del collegamento attivo è il colore che assume il collegamento quando viene selezionato con un clic del mouse. Alcuni browser Web potrebbero non riprodurre il colore specificato.

**Per impostare i colori predefiniti del testo, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere **Elabora > Proprietà pagina** e specificare un colore per le opzioni **Testo**, **Collegamenti**, **Collegamenti visitati** e **Collegamenti attivi**.
- Scegliere **Comandi > Imposta combinazione di colori** e specificare un colore per lo sfondo e un insieme di colori per il testo e i collegamenti.

Il riquadro di esempio mostra l'aspetto che avrà la combinazione impostata all'interno di un browser.

**Nota:** poiché è possibile che i soggetti affetti da daltonismo non riescano a vedere correttamente alcune combinazioni a basso contrasto di colori di testo e colori di sfondo, è consigliabile mostrare la pagina ad un soggetto daltonico per stabilire se è in grado di vederla.

## Selezione di un elemento nella finestra del documento

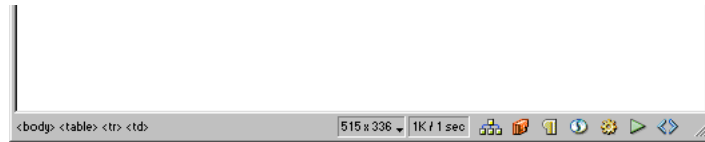
Per selezionare un elemento nella vista **Struttura** della finestra del documento, generalmente è sufficiente fare clic su di esso. Se un elemento è invisibile, è necessario visualizzarlo per poterlo selezionare.

**Per selezionare gli elementi, utilizzare le seguenti tecniche:**

- Per selezionare un elemento visibile nella finestra del documento, fare clic su di esso o trascinare il puntatore sull'elemento.
- Per selezionare un elemento invisibile, scegliere l'opzione **Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili** (se non è già selezionata) e fare clic sull'indicatore dell'elemento nella finestra del documento.

Sulla pagina, alcuni oggetti occupano una posizione diversa da quella in cui è stato inserito il codice corrispondente. Ad esempio, un livello può trovarsi in un punto qualunque della pagina, mentre il codice che lo definisce occupa una posizione fissa. Quando sono visibili degli elementi invisibili, Dreamweaver visualizza degli indicatori nella finestra del documento per mostrare la posizione del codice degli elementi invisibili. Se si seleziona un indicatore, viene selezionato l'intero elemento (ad esempio, l'indicatore di un livello seleziona l'intero livello). Vedere "Elementi invisibili" a pagina 160.

- Per selezionare un tag completo (compreso l'eventuale contenuto), fare clic sul selettore di tag situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento. (Il selettore di tag viene visualizzato solo quando la vista Struttura è attiva.) Il selettore di tag visualizza sempre i tag che contengono la selezione o il punto di inserimento corrente. Il tag più a sinistra è il tag più esterno che contiene la selezione o il punto di inserimento corrente. Il tag successivo è contenuto in tale tag esterno, e così via. Il tag più a destra è il tag più interno che contiene la selezione o il punto di inserimento corrente.



Selettore di tag

Ad esempio, quando si definisce un collegamento per un'immagine, il codice HTML assume il seguente aspetto:

```
<a href="http://www.macromedia.com"></a>
```

Quando si fa clic sull'immagine nella finestra del documento, il selettore di tag visualizza i tag della selezione:

```
<body><a><img>
```

Poiché l'immagine è selezionata, nel selettore di tag il tag `<img>` appare in grassetto. Il clic su questo tag nel selettore di tag corrisponde a selezionare `` in un editore di codice.

Per selezionare il collegamento (il tag `a` e tutto ciò che racchiude) anziché l'immagine, fare clic sull'immagine nella finestra del documento e quindi su `<a>` nel selettore di tag.

**Per visualizzare il codice HTML associato al testo o all'oggetto selezionato, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per visualizzare la vista Codice nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Codice o Visualizza > Codice e Struttura. Per ulteriori informazioni sulla vista Codice, vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350.
- Per aprire la finestra di ispezione Codice (in una finestra separata), scegliere Finestra > Finestra di ispezione Codice.

Quando si seleziona un elemento in uno degli editor di codice (la vista Codice o la finestra di ispezione Codice), l'elemento viene generalmente selezionato anche nella finestra del documento. Può essere necessario sincronizzare le due viste prima che venga visualizzata la selezione (vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350).

## Elementi invisibili

Alcuni elementi del codice HTML non hanno una rappresentazione visibile nei browser (ad esempio, i tag comment). Tuttavia, quando si crea una pagina può risultare utile la possibilità di selezionare, modificare, spostare ed eliminare tali elementi invisibili. Dreamweaver consente di specificare se visualizzare delle icone che contrassegnino la posizione degli elementi invisibili nella vista Struttura della finestra del documento.

Per visualizzare o nascondere le icone che contrassegnano la posizione degli elementi invisibili, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Visualizzando gli elementi invisibili è possibile selezionarli e modificarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà; nascondendoli è possibile vedere una versione della pagina molto simile a quella visualizzata in un browser. Dal momento che la visualizzazione degli elementi invisibili può cambiare leggermente il layout di una pagina (poiché gli altri elementi vengono spostati di alcuni pixel), per ottenere un layout di precisione è opportuno nascondere gli elementi invisibili.

Per specificare quali indicatori visualizzare quando si sceglie Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili, è possibile impostare le opzioni delle preferenze Elementi invisibili. Ad esempio, è possibile decidere di impostare come visualizzabili gli ancoraggi con nome ma non le interruzioni di riga.

Alcuni elementi invisibili (ad esempio, commenti, ancoraggi con nome e script) possono essere creati mediante i pulsanti presenti nella categoria Invisibili del pannello Oggetti (vedere “Uso del pannello Oggetti” a pagina 80) e possono essere successivamente modificati mediante la finestra di ispezione Proprietà.

## Impostazione delle preferenze Elementi invisibili

Le preferenze Elementi invisibili consentono di specificare i tipi di elementi che vengono visualizzati quando si seleziona Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

### Per modificare le preferenze Elementi invisibili:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze, quindi fare clic su Elementi invisibili.
- 2 Selezionare gli elementi da rendere visibili. Gli elementi accanto a cui appare un segno di spunta verranno mostrati nella finestra del documento quando si seleziona Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

Per una spiegazione delle singole preferenze, vedere la Guida in linea di Dreamweaver.



## Uso delle guide visive nel processo di progettazione

Dreamweaver fornisce diversi tipi di riferimenti visivi utili per la progettazione dei documenti e per la previsione (approssimativa) del loro futuro aspetto nei browser. È possibile effettuare tutte le seguenti operazioni:

- Bloccare istantaneamente la finestra del documento su una dimensione desiderata per verificare la collocazione dei vari elementi rispetto alla pagina. Vedere “Ridimensionamento della finestra del documento” a pagina 75.
- Utilizzare i righelli come riferimento visivo per il posizionamento e il ridimensionamento di livelli e tabelle.
- Utilizzare un’immagine di ricalco come sfondo della pagina per riprodurre una struttura creata in un’applicazione grafica (ad esempio, Macromedia Fireworks).
- Utilizzare la griglia per posizionare e ridimensionare i livelli in maniera accurata. Le linee che compongono la griglia facilitano l’allineamento dei livelli sulla pagina. Inoltre, se la funzione di attrazione è attiva, i livelli vengono automaticamente calamitati al punto più vicino della griglia quando vengono spostati o ridimensionati. Gli altri oggetti (ad esempio, le immagini e i paragrafi) non vengono calamitati alla griglia, indipendentemente dal fatto che la griglia sia visualizzata o nascosta. Vedere “Livelli calamitati alla griglia” a pagina 436.

### Visualizzazione dei righelli

I righelli appaiono sul bordo sinistro e sul bordo superiore della pagina e possono essere visualizzati in pixel, pollici o centimetri.

**Per modificare le impostazioni di un righello, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Per attivare o disattivare la visualizzazione dei righelli, scegliere Visualizza > Righelli > Mostra.
- Per modificare l’origine, trascinare l’icona dell’origine del righello in qualunque punto della pagina. (Questa icona viene visualizzata nell’angolo superiore sinistro della vista Struttura della finestra del documento quando i righelli sono visibili.) Per ripristinare la posizione predefinita dell’origine, scegliere Visualizza > Righelli > Reimposta origine.
- Per cambiare l’unità di misura, scegliere Pixel, Pollici o Centimetri dal sottomenu Visualizza > Righelli.

## Uso di un'immagine di ricalco

L'immagine di ricalco è un'immagine JPEG, GIF o PNG che viene collocata sullo sfondo della finestra del documento e che consente di riprodurre una struttura di pagina originariamente creata in un'applicazione grafica. È possibile nascondere l'immagine, impostarne la trasparenza e modificarne la posizione.

L'immagine di ricalco è visibile solo in Dreamweaver e non viene mai visualizzata nei browser. Quando l'immagine di ricalco è visibile, l'immagine e il colore di sfondo reali della pagina non appaiono nella finestra del documento, ma vengono visualizzati se si apre la pagina in un browser.

### Per inserire un'immagine di ricalco nella finestra del documento:

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Carica.
  - Scegliere Elabora > Proprietà pagina, quindi fare clic sul pulsante Sfoglia presente accanto alla casella di testo Immagine di ricalco.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di immagine e fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Mac).
- 3 Nella finestra di dialogo Proprietà pagina visualizzata, specificare la trasparenza dell'immagine utilizzando l'apposito dispositivo di scorrimento, quindi fare clic su OK.

Per passare ad un'altra immagine di ricalco o modificare la trasparenza dell'immagine di ricalco corrente in qualunque momento, scegliere Elabora > Proprietà pagina.

### Per visualizzare o nascondere l'immagine di ricalco:

Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Mostra.

### Per modificare la posizione di un'immagine di ricalco:

Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Regola posizione. Quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per specificare con precisione la posizione dell'immagine di ricalco, immettere i valori delle coordinate nelle caselle di testo X e Y.
- Per spostare l'immagine di un pixel per volta, utilizzare i tasti freccia.
- Per spostare l'immagine di cinque pixel per volta, premere contemporaneamente Maiusc e un tasto freccia.

### Per ripristinare la posizione dell'immagine di ricalco:

Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Ripristina posizione. L'immagine di ricalco ritorna nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento (0,0).

**Per allineare l'immagine di ricalco ad un elemento specifico:**

- 1 Selezionare un elemento nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Visualizza > Immagine di ricalco > Allinea alla selezione.

L'angolo superiore sinistro dell'immagine di ricalco viene allineato al corrispondente angolo dell'elemento selezionato.

## Visualizzazione e modifica del contenuto dell'intestazione

I file HTML sono composti da due sezioni principali: la sezione head (testata) e la sezione body (corpo). La sezione body è la parte principale del documento, la parte visibile contenente il testo, le immagini, e così via. La sezione head è invisibile, ad eccezione del titolo del documento, che viene visualizzato nelle barre del titolo delle finestre dei browser e di Dreamweaver. Per questo motivo, è consigliabile dare un titolo ad ogni pagina che si crea.

Oltre al titolo, la sezione head contiene informazioni importanti come il tipo di documento, la codifica del linguaggio, le funzioni e le variabili JavaScript e VBScript, gli indicatori delle parole chiave e di contenuto per i motori di ricerca e le definizioni di stile. Non è necessario includere tutti questi elementi in ogni pagina: ad esempio, si può scegliere di includere le parole chiave e gli indicatori di contenuto solo nella home page. Per visualizzare gli elementi della sezione head è possibile utilizzare il menu Visualizza, la vista Codice della finestra del documento o la finestra di ispezione Codice.

**Per visualizzare gli elementi della sezione head di un documento:**

Scegliere Visualizza > Contenuto HEAD. Per ciascun elemento del contenuto della sezione head viene visualizzata un'icona nella parte superiore della vista Struttura della finestra del documento.

**Nota:** se la finestra del documento è impostata per visualizzare solo la vista Codice, il comando Visualizza > Contenuto HEAD appare inattivo.

**Per inserire un elemento nella sezione head di un documento:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Head dal menu a comparsa situato nella parte superiore del pannello Oggetti e fare clic su uno dei pulsanti degli oggetti.
  - Scegliere una voce dal sottomenu Inserisci > Head.
- 2 Impostare le opzioni relative all'elemento selezionato nella finestra di dialogo visualizzata o nella finestra di ispezione Proprietà.

**Per modificare un elemento nella sezione head di un documento:**

- 1 Scegliere Visualizza > Contenuto HEAD.
- 2 Fare clic su una delle icone della sezione head per selezionarla.
- 3 Impostare o modificare le proprietà dell'elemento nella finestra di ispezione Proprietà.

Per informazioni sulle proprietà di elementi specifici della sezione head, vedere gli argomenti successivi nella Guida in linea di Dreamweaver:

- Proprietà dei tag Meta
- Proprietà dei titoli
- Proprietà delle parole chiave
- Proprietà delle descrizioni
- Proprietà di aggiornamento
- Modifica di uno script
- Proprietà Base
- Proprietà Collegamento

## Automazione delle operazioni

Durante la creazione dei documenti, in qualche caso è necessario eseguire più volte le stesse operazioni. Questa sezione illustra come utilizzare il pannello Cronologia per rendere automatiche le operazioni ripetitive.

Per ripetere una serie di operazioni una o due volte, riprodurle direttamente dal pannello Cronologia, che registra i passaggi mentre si lavora su un documento. (Per informazioni di base sul pannello Cronologia, vedere “Pannello Cronologia” a pagina 85.) Per rendere automatica un'operazione effettuata frequentemente, è possibile creare un nuovo comando che esegua automaticamente l'operazione.

Alcuni movimenti del mouse, come selezionare un oggetto nella finestra del documento mediante clic o trascinamento, non possono essere ripetuti o salvati come parti di comandi salvati. Quando si eseguono tali movimenti, una linea nera viene visualizzata nel pannello Cronologia (nonostante la linea non diventi visibile fino a quando non si effettua un'altra operazione). Per evitare i movimenti che non possono essere riprodotti, utilizzare i tasti freccia (tasti cursore) anziché il mouse per spostare il cursore all'interno della finestra del documento. Per effettuare o estendere una selezione, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si preme un tasto freccia.

**Nota:** se mentre si esegue un'operazione che si desidera ripetere in seguito viene visualizzata la linea nera che indica il movimento del mouse, è possibile annullare tale passaggio e provare un approccio diverso (ad esempio, utilizzare i tasti freccia).

Anche altri passaggi, come l'azione di trascinare un elemento della pagina in un altro punto della pagina, non sono ripetibili e quando vengono eseguiti, nel pannello Cronologia viene visualizzata l'icona di un comando di menu con una piccola *X* rossa.

I passaggi vengono riprodotti esattamente nel modo in cui sono stati eseguiti in origine, poiché non è possibile modificarli durante la riproduzione. Ad esempio, se in precedenza il colore di una cella di una tabella è stato cambiato in rosso, l'applicazione del passaggio ad un'altra cella di tabella ne cambia il colore in rosso: non è possibile specificare un colore diverso quando si applica il passaggio ad una nuova cella.

## Ripetizione dei passaggi

Per ripetere l'ultimo passaggio eseguito, utilizzare il comando **Modifica > Ripeti** o utilizzare la scorciatoia da tastiera **Ctrl+Y** (Windows) o **Comando+Y** (Macintosh). Nel menu **Modifica**, il nome del comando cambia per rispecchiare l'ultimo passaggio eseguito: ad esempio, se è stato appena digitato del testo, il nome del comando è **Ripeti Battitura**. (Non è possibile utilizzare il comando **Ripeti** immediatamente dopo un'operazione **Annulla** o **Ripeti**.)

Per ripetere passaggi diversi da quello più recente o per ripetere più passaggi contemporaneamente, utilizzare il pannello Cronologia.

I passaggi che vengono eseguiti sono quelli selezionati (evidenziati) e non necessariamente quelli indicati dalla posizione corrente del cursore.

### Per ripetere un passaggio:

Nel pannello Cronologia, selezionare il passaggio e fare clic sul pulsante **Riproduci**. Il passaggio viene riprodotto e una sua copia viene visualizzata nel pannello Cronologia.

### Per ripetere una serie di passaggi adiacenti:

- 1 Selezionare i passaggi desiderati nel pannello Cronologia effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare il mouse da un passaggio all'altro. (Non trascinare il dispositivo di scorrimento, bensì trascinare il mouse dall'etichetta testuale di un passaggio all'etichetta testuale di un altro passaggio.)
  - Selezionare il primo passaggio, quindi fare clic sull'ultimo passaggio tenendo premuto il tasto **Maiusc** oppure selezionare l'ultimo passaggio e successivamente fare clic sul primo passaggio tenendo premuto il tasto **Maiusc**.

**Nota:** benché sia possibile selezionare una serie di passaggi che include la linea nera che indica il movimento del mouse, tale movimento del mouse viene saltato quando si riproduce il passaggio.

## **2** Fare clic su Riproduci.

I passaggi vengono riprodotti in ordine e il nuovo passaggio Riproduci passaggi viene visualizzato nel pannello Cronologia.

### **Per ripetere dei passaggi non adiacenti:**

#### **1** Selezionare un passaggio, quindi fare clic sugli altri passaggi tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

Per deselezionare un passaggio selezionato è anche possibile fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl o Comando.

## **2** Fare clic su Riproduci.

I passaggi selezionati vengono riprodotti in ordine e il nuovo passaggio Riproduci passaggi viene visualizzato nel pannello Cronologia.

## **Applicazione dei passaggi ad altri oggetti**

È possibile applicare una serie di passaggi contenuti nel pannello Cronologia a qualunque oggetto presente nella finestra del documento.

### **Per applicare dei passaggi del pannello Cronologia ad un nuovo oggetto:**

#### **1** Selezionare l'oggetto.

#### **2** Selezionare i passaggi desiderati nel pannello Cronologia, quindi fare clic su Riproduci.


## **Applicazione dei passaggi ad oggetti multipli**

Se si selezionano più oggetti in un documento e quindi si applicano ad essi dei passaggi del pannello Cronologia, gli oggetti vengono considerati come una sola selezione e Dreamweaver tenta di applicare i passaggi a tale selezione combinata. Ad esempio, non è possibile selezionare cinque immagini e applicare contemporaneamente la stessa modifica della dimensione a ciascuna di esse: la modifica della dimensione è una operazione che è necessario applicare a ciascuna singola immagine.


Per applicare una serie di passaggi ad ogni oggetto facente parte di un gruppo, verificare che l'ultimo passaggio della serie selezioni l'oggetto successivo del gruppo. La procedura seguente illustra tale principio in uno scenario particolare: l'impostazione della spaziatura verticale e orizzontale di una serie di immagini:


**Per impostare la spaziatura verticale e orizzontale di una serie di immagini:**

- 1 Iniziare con un documento in cui la prima riga sia costituita da un'immagine di piccole dimensioni (ad esempio, il punto grafico di un elenco o un'icona) seguito da testo. Lo scopo è quello di distanziare le immagini dal testo e dalle altre immagini che si trovano al di sopra e al di sotto di esse.

 **Find out more**

 **Where to go**

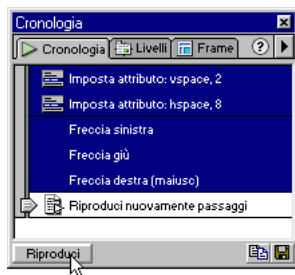
 **How to get there**

 **What to look for**

- 2 Selezionare la prima immagine.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Espandi (la freccia nell'angolo inferiore sinistro) per visualizzare tutte le proprietà dell'immagine.
- 4 Digitare dei numeri nelle caselle di testo Spazio V e Spazio O per impostare la spaziatura dell'immagine.
- 5 Fare clic sulla barra del titolo della finestra del documento (anziché all'interno della finestra) per rendere attiva la finestra del documento senza spostare il cursore.
- 6 Premere il tasto freccia sinistra per spostare il punto di inserimento a sinistra dell'immagine, quindi premere il tasto freccia giù per far scendere di una riga il punto di inserimento, lasciandolo a sinistra della seconda immagine della serie. A questo punto, premere il tasto freccia destra tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare la seconda immagine.

**Nota:** non selezionare l'immagine con il mouse, altrimenti non sarà possibile riprodurre tutti i passaggi.

- 7 Nel pannello Cronologia, selezionare i passaggi corrispondenti alle azioni di modifica della spaziatura dell'immagine e di selezione dell'immagine successiva. Fare clic sul pulsante Riproduci per riprodurre questi passaggi.



La spaziatura dell'immagine corrente viene modificata e l'immagine successiva viene selezionata.

- 8 Continuare a fare clic su Riproduci fino a quando tutte le immagini presentano una spaziatura corretta.

Per applicare i passaggi ad un oggetto di un altro documento, utilizzare il pulsante Copia passaggi).

## Copiare e incollare passaggi tra documenti

Ogni documento aperto dispone di una propria cronologia di passaggi. È possibile copiare dei passaggi da un documento e incollarli in un altro.

**Nota:** il pulsante Copia passaggi del pannello Cronologia è diverso dal comando Copia del menu Modifica. Non è possibile utilizzare il comando Modifica > Copia per copiare i passaggi, malgrado per incollarli venga utilizzato il comando Modifica > Incolla.

La chiusura di un documento ne cancella la cronologia. Se si prevede di utilizzare i passaggi di un documento dopo averlo chiuso, copiare i passaggi con il comando Copia passaggi (o salvarli sotto forma di comando: vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia” a pagina 169) prima di chiudere il documento.


Quando si copiano dei passaggi che includono un comando Copia o Incolla, osservare le seguenti raccomandazioni:

- Non utilizzare Copia passaggi se uno dei passaggi è un comando Copia, poiché la successiva applicazione del comando Incolla a tali passaggi potrebbe produrre effetti indesiderati.
- Se i passaggi comprendono un comando Incolla, non è possibile incollarli, a meno che i passaggi includano anche un comando Copia prima del comando Incolla.



Se si incollano dei passaggi in un editor di testo o nella vista Codice o nella finestra di ispezione Codice, essi vengono visualizzati sotto forma di codice JavaScript e possono rivelarsi utili per imparare a creare degli script personalizzati. Per ulteriori informazioni sull'uso di JavaScript in Dreamweaver, vedere "Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali" a pagina 561.

**Per riutilizzare i passaggi di un documento in un altro documento:**

- 1 Iniziare dal documento che contiene i passaggi che si desidera riutilizzare.
- 2 Selezionare i passaggi nel pannello Cronologia.
-  3 Fare clic sul pulsante Copia passaggi del pannello Cronologia per copiare i passaggi.
- 4 Aprire l'altro documento.
- 5 Spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata oppure selezionare un oggetto a cui applicare i passaggi.
- 6 Scegliere Modifica > Incolla per incollare i passaggi.

I passaggi vengono riprodotti mentre vengono copiati nel pannello Cronologia del documento, che li visualizza sotto forma di un unico passaggio, chiamato Incolla passaggi.

## Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia

È possibile salvare una serie di passaggi della Cronologia sotto forma di comando con nome e renderla quindi disponibile nel menu Comandi.

Creare e salvare un nuovo comando se in futuro si prevede di riutilizzare una determinata serie di passaggi, specialmente se si desidera utilizzarli alla successiva apertura di Dreamweaver. I comandi salvati vengono memorizzati in modo permanente (a meno che non vengano eliminati), a differenza dei comandi registrati che vengono scartati quando si esce da Dreamweaver, e delle sequenze di passaggi copiate, che vengono scartate quando si copia un nuovo elemento.

È possibile modificare ed eliminare i nomi dei comandi inseriti nel menu Comandi mediante l'opzione Comandi > Modifica elenco comandi. La modifica e l'eliminazione dei comandi incorporati nel menu Comandi (cioè i comandi non inseriti esplicitamente dall'utente) risultano invece più complesse (vedere "Personalizzazione dei menu di Dreamweaver" a pagina 543).

**Per creare un comando:**

- 1 Selezionare un passaggio o una serie di passaggi dal pannello Cronologia.
- 2 Fare clic sul pulsante Salva come comando o selezionare Salva come comando dal menu di scelta rapida del pannello Cronologia.
- 3 Digitare un nome per il comando e fare clic su OK.

Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.

**Nota:** il comando viene salvato come file JavaScript (o a volte come file HTML) nella cartella Dreamweaver/Configuration/Commands.

**Per utilizzare un comando salvato:**

- 1 Selezionare un oggetto a cui applicare il comando oppure spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata.
- 2 Scegliere il comando dal menu Comandi.

**Per modificare i nomi dei comandi nel menu Comandi:**

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando da rinominare e digitare il nuovo nome.
- 3 Fare clic su Chiudi.

**Per eliminare un nome dal menu Comandi:**

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.
- 2 Selezionare un comando.
- 3 Fare clic su Elimina, quindi su Chiudi.

## Registrazione dei comandi

Dreamweaver consente di registrare un comando temporaneo per l'utilizzo a breve termine. Le differenze principali tra questo approccio e la riproduzione dei passaggi dal pannello Cronologia (vedere "Ripetizione dei passaggi" a pagina 165) sono illustrate di seguito:

- I passaggi vengono registrati mentre vengono eseguiti e non devono quindi essere selezionati dal pannello Cronologia prima di essere riprodotti.
- Durante la registrazione, l'utente non può eseguire dei movimenti del mouse non registrabili (ad esempio, fare clic per selezionare un elemento in una finestra o trascinare un elemento della pagina in una nuova posizione).
- Se si passa ad un altro documento durante la registrazione, Dreamweaver non registra le eventuali modifiche apportate all'altro documento. Osservare il puntatore per verificare se in un determinato momento è in corso o meno una registrazione.

Dreamweaver memorizza un solo comando registrato per volta: di conseguenza, quando si inizia a registrare un nuovo comando, quello precedente viene perso. Per salvare un nuovo comando senza perderne uno registrato, salvarlo dal pannello Cronologia).

Una volta registrato un comando, è possibile salvarlo mediante il pannello Cronologia.

**Per registrare temporaneamente una serie di passaggi utilizzati frequentemente:**

- 1 Scegliere Comandi > Avvia registrazione oppure premere Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh).



Il puntatore cambia di aspetto per indicare che è in corso la registrazione di un comando.

- 2 Una volta terminata la registrazione, scegliere Comandi > Ferma registrazione oppure premere Ctrl+Maiusc+X (Windows) o Comando+Maiusc+X (Macintosh).

**Per riprodurre un comando registrato:**

Scegliere Comandi > Riproduci comando registrato oppure premere Ctrl+P (Windows) o Comando+P (Macintosh).

**Per salvare un comando registrato:**

- 1 Scegliere Comandi > Riproduci comando registrato per riprodurre il comando.

Un passaggio dal nome Esegui comando viene visualizzato nell'elenco dei passaggi del pannello Cronologia.

- 2 Selezionare il passaggio Esegui comando e fare clic sul pulsante Salva come comando.
- 3 Digitare un nome per il comando e fare clic su OK.  
Il comando viene visualizzato nel menu Comandi.



## CAPITOLO 6

### Progettazione del layout di pagina

.....

Il layout di pagina è un elemento importante della progettazione per il Web. Il termine *layout di pagina* fa riferimento all'aspetto finale della pagina visualizzata nel browser (ad esempio, la posizione di un menu o la disposizione delle immagini). Macromedia Dreamweaver offre diversi modi per creare e controllare il layout delle pagine Web.

Un metodo comunemente utilizzato per la creazione di un layout di pagina consiste nelle tabelle HTML. Tuttavia, le tabelle possono essere di difficile impiego, dal momento che la loro funzione originale non è il layout delle pagine Web, bensì la visualizzazione dei dati di tabella.

Per semplificare l'utilizzo delle tabelle per il layout di pagina, Dreamweaver fornisce la vista Layout, che consente di progettare la pagina mediante le tabelle utilizzando la struttura sottostante, ma evita i tradizionali inconvenienti legati all'impiego delle tabelle. Ad esempio, è possibile disegnare facilmente delle celle (di tabella) nella pagina e successivamente personalizzarle e spostarle nella posizione desiderata. Il layout può avere una larghezza fissa o può ingrandirsi fino a coprire l'intera finestra del browser (vedere "Impostazione della larghezza del layout" a pagina 185).

Ovviamente, è sempre possibile definire il layout delle pagine mediante le tabelle in modo tradizionale (vedere "Uso delle tabelle per la presentazione dei contenuti" a pagina 191) o mediante la creazione di livelli, da convertire successivamente in tabelle (vedere "Uso delle tabelle e dei livelli per il layout" a pagina 443). Tuttavia, la vista Layout di Dreamweaver costituisce il modo più semplice per impostare il layout di una pagina.

Per utilizzare la vista Layout, è necessario uscire dalla vista Standard di Dreamweaver.

### Per passare alla vista Layout:

Scegliere Visualizza > Vista tabella> Vista Layout o fare clic sul pulsante Vista Layout nel pannello Oggetti.

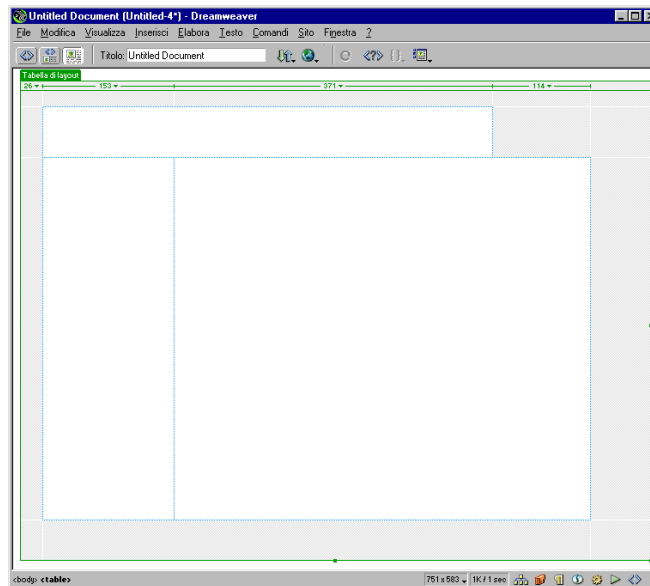


L'opzione Mostra schede tabelle layout viene automaticamente attivata nella vista Layout. Per disattivare le schede delle tabelle quando ci si trova nella vista Layout, scegliere Visualizza > Vista tabelle > Mostra schede tabelle layout.

**Nota:** se si crea una tabella nella vista Standard di Dreamweaver e successivamente si passa alla vista Layout, la tabella include delle celle di layout vuote che è necessario eliminare prima di crearne di nuove.

## Livelli e tabelle di layout

Quando si passa alla vista Layout, è possibile aggiungere alla pagina delle celle di layout, che aiutano a bloccare il layout della pagina. Ad esempio, è possibile disegnare una cella che contenga un menu nella parte superiore della pagina, una cella per i sottomenu sul lato destro della pagina e una cella accanto ad essa per il contenuto. Può rivelarsi utile concepire il layout come una griglia composta di righe e colonne.



Quando si crea una cella di layout in una pagina, Dreamweaver crea automaticamente una tabella di layout che la contenga, dal momento che una cella di layout non può esistere al di fuori di una tabella di layout. È possibile creare il layout di pagina mediante diverse celle di layout all'interno di una tabella di layout oppure utilizzare più tabelle di layout per ottenere un layout più sofisticato.

L'utilizzo di più tabelle di layout isola le sezioni del layout, in modo che non si influenzino reciprocamente. Ciò si rivela particolarmente utile quando è possibile che il contenuto di una cella di layout cambi e la cella aumenti conseguentemente di dimensioni. In quest'ultimo caso, vengono influenzate anche le celle circostanti, poiché le celle non possono sovrapporsi. Se è stato creato un layout con più tabelle di layout, le righe e le colonne di una tabella non influenzano le altre tabelle.

È anche possibile nidificare le tabelle di layout, cioè inserire una tabella di layout in una tabella di layout esistente. Le celle contenute all'interno di una tabella nidificata non vengono vincolate dalle righe e dalle colonne della tabella esterna. Vedere "Creazione di una tabella di layout nidificata" a pagina 178.

## Creazione di celle e tabelle di layout

Nella vista Layout è possibile disegnare celle e tabelle di layout. Se come prima cosa si crea una cella di layout, viene automaticamente inserita una tabella di layout, che funge da contenitore per la cella di layout. Le celle di layout sono sempre contenute all'interno di tabelle di layout.

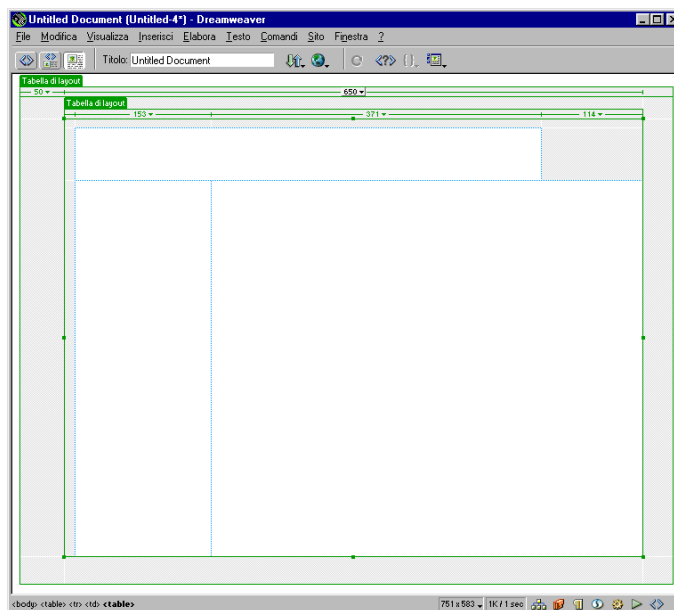
**Nota:** la tabella di layout che viene creata automaticamente da Dreamweaver ha la larghezza della finestra del documento, ma se necessario può essere ridimensionata manualmente o automaticamente.

### Per disegnare una cella di layout:

- 1 Verificare di essere nella vista Layout e fare clic sul pulsante Disegna cella layout nella categoria Layout del pannello Oggetti. Il puntatore del mouse si trasforma in un segno più (+).
- 2 Posizionare il cursore nel punto della pagina in cui si desidera che inizi la cella e trascinarlo per creare la cella di layout. Per creare più celle senza fare clic ogni volta sul pulsante Disegna cella layout, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Attorno alla cella viene visualizzato un contorno blu. Il blu è il colore predefinito per le celle di layout (per modificarlo, vedere "Preferenze della vista Layout" a pagina 190). La dimensione di ciascuna cella viene visualizzata nell'area di intestazione della colonna presente nella parte superiore della cella. (Per ulteriori informazioni sull'impostazione della larghezza, vedere "Impostazione della larghezza del layout" a pagina 185.)

Il layout di pagina è organizzato in base ad una griglia con colonne e righe, in modo che nella pagina le celle possano distribuirsi su più righe e più colonne ma senza sovrapporsi l'una all'altra. Dreamweaver aiuta a mantenere questa struttura agganciando automaticamente le nuove celle create alle celle esistenti, se le si disegna le une vicine alle altre (cioè, entro un raggio di 8 pixel). Le celle vengono automaticamente agganciate anche al lato della pagina, se le si disegna vicine al bordo (cioè, entro un raggio di 8 pixel). Per disattivare temporaneamente la funzione di attrazione, tenere premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) mentre si disegnano le celle sulla pagina.



Ciò non significa che sia necessario che tutte le celle abbiano la stessa dimensione o larghezza. In una stessa colonna è possibile avere delle celle di larghezza diversa, così come in una riga è possibile avere delle celle di altezza diversa.

#### Per disegnare una tabella di layout:

- 1 Verificare di essere nella vista Layout e fare clic sul pulsante Disegna tabella layout nella categoria Layout del pannello Oggetti. Il puntatore del mouse si trasforma in un segno più (+).
- 2 Posizionare il cursore nella pagina e trascinarlo per creare la tabella di layout. Se si tratta della prima tabella che si disegna sulla pagina, essa viene automaticamente posizionata nell'angolo superiore sinistro della pagina.

Per creare più tabelle senza fare clic ogni volta sul pulsante Disegna tabella layout, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).



Attorno alla tabella viene visualizzato un contorno verde. Il verde è il colore predefinito per le celle di layout (per modificarlo, vedere “Preferenze della vista Layout” a pagina 190). Nella parte superiore di ciascuna tabella creata viene visualizzata anche una scheda Tabella layout, che aiuta a distinguere e selezionare la tabella. La dimensione di ciascuna tabella viene visualizzata nell'area di intestazione della colonna presente nella parte superiore della tabella.



(Per ulteriori informazioni sull'impostazione della larghezza, vedere “Impostazione della larghezza del layout” a pagina 185.)

Le tabelle non possono sovrapporsi l'una all'altra. Il layout di pagina è organizzato in base ad una griglia con colonne e righe, in modo che nella pagina le tabelle possano distribuirsi su più righe e più colonne ma senza sovrapporsi l'una all'altra. Dreamweaver aiuta a mantenere questa struttura agganciando automaticamente le nuove tabelle create alle tabelle o celle esistenti, se le si disegna le une vicine alle altre (cioè, entro un raggio di 8 pixel). Le tabelle vengono automaticamente agganciate anche al lato della pagina, se le si disegna vicine al bordo (cioè, entro un raggio di 8 pixel). Per disattivare la funzione di attrazione, tenere premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) mentre si disegnano le celle sulla pagina.

È possibile creare delle tabelle di layout nelle aree vuote del layout di pagina, in una tabella di layout esistente (mediante la nidificazione) o attorno a delle celle o tabelle di layout esistenti. Quando si crea una tabella di layout in un documento vuoto, esso viene automaticamente agganciato all'angolo superiore sinistro della finestra del documento.

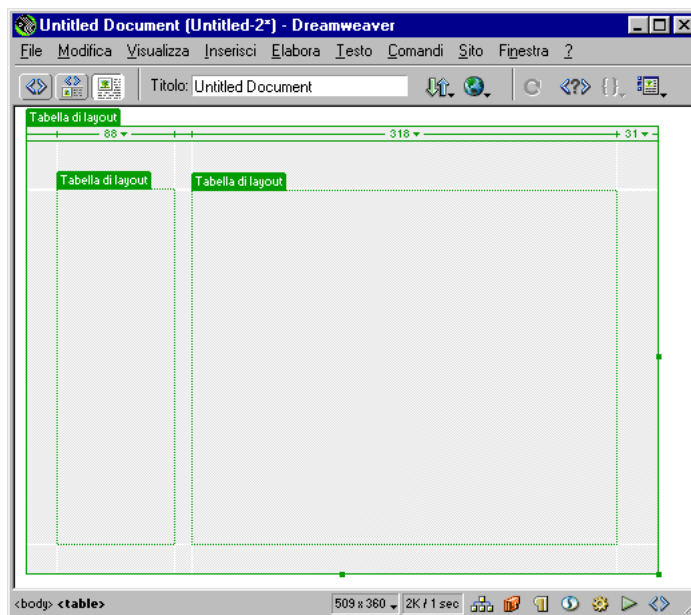
**Nota:** se nella pagina è già presente del contenuto, è possibile disegnare una tabella di layout solo dopo tale contenuto.

#### **Per disegnare una tabella di layout attorno a delle tabelle o celle esistenti:**

- 1 Verificare di essere nella vista Layout e fare clic sul pulsante Disegna tabella layout nella categoria Layout del pannello Oggetti. Il puntatore del mouse si trasforma in un segno più (+).
- 2 Fare clic sulle celle o tabelle di layout esistenti e trascinare. La tabella di layout racchiuderà le celle o tabelle esistenti.

## Creazione di una tabella di layout nidificata

È possibile disegnare una tabella di layout all'interno di una tabella di layout esistente, creando una tabella nidificata. Le celle contenute all'interno di una tabella nidificata non vengono vincolate dalle righe e dalle colonne della tabella esterna. È possibile inserire più tabelle nidificate.



**Per disegnare una tabella nidificata:**

- 1 Fare clic sul pulsante Disegna tabella layout nella categoria Layout del pannello Oggetti. Il puntatore del mouse si trasforma in un segno più (+).
- 2 Posizionare il puntatore del mouse all'interno dell'area ombreggiata di una tabella di layout esistente, quindi fare clic e trascinare per creare la tabella di layout nidificata.

Una tabella di layout nidificata non può essere più grande della tabella che la contiene.

## Uso della griglia di Dreamweaver

È possibile attivare la griglia di Dreamweaver e utilizzarla come riferimento visivo quando si crea il layout. Inoltre, specificando le impostazioni della griglia è possibile fare in modo che il layout venga agganciato automaticamente alla griglia e modificare la griglia (o controllarne la funzione di attrazione).

### **Per visualizzare o nascondere la griglia nella finestra del documento:**

Scegliere Visualizza > Griglia > Mostra griglia o selezionare Griglia dal menu a comparsa Opzioni della barra degli strumenti.

### **Per modificare le impostazioni della griglia:**

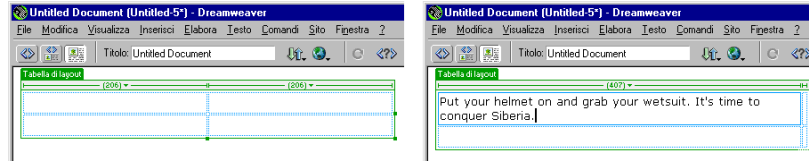
- 1** Scegliere Visualizza > Griglia > Modifica griglia per aprire la finestra di dialogo Impostazioni griglia.
- 2** Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per specificare il colore delle linee della griglia, fare clic sulla freccia visualizzata accanto al campione di colori e selezionare un colore dalla tavolozza o digitare un valore esadecimale nella cella.
  - Per visualizzare la griglia nella finestra del documento, selezionare Mostra griglia.
  - Selezionare Griglia calamitata per abilitare la funzione di attrazione.
  - Per selezionare la distanza tra le righe della griglia, digitare la quantità di spaziatura desiderata e selezionare Pixel, Pollici o Centimetri dal menu a comparsa.
  - Scegliere le linee o i puntini per le linee della griglia.
- 3** Fare clic su Applica per visualizzare le modifiche, quindi su OK per chiudere la finestra di dialogo.

## Aggiunta del contenuto ad una cella

Nella vista Layout è possibile aggiungere testo, immagini e altri oggetti multimediali alle celle di layout proprio come nella modalità di visualizzazione normale di Dreamweaver (vista Standard). Fare clic nella cella in cui si desidera inserire il contenuto, quindi digitare il testo o inserire altri file.

Poiché il contenuto può essere inserito solo in una cella di layout, come prima cosa è necessario creare le celle di layout (vedere “Creazione di celle e tabelle di layout” a pagina 175). Lo spazio grigio nella pagina indica le aree non disponibili per l’aggiunta di contenuto, a meno che in esso si inserisca una cella di layout.

La cella di layout si espande automaticamente quando si aggiunge del materiale di dimensioni superiori a quelle della cella. Quando la cella si ingrandisce, è possibile che vengano influenzate anche le celle circostanti e che si ingrandisca anche la colonna in cui si trova la cella.



#### Per aggiungere del testo ad una cella:

Fare clic all'interno della cella di layout in cui si desidera aggiungere il testo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Digitare il testo nella cella. La cella si ingrandisce man mano che viene inserito il testo.
- Copiare il testo da un altro documento utilizzando il comando Incolla. Per ulteriori informazioni, vedere “Inserimento di testo e oggetti” a pagina 244.

#### Per aggiungere un'immagine ad una cella:

- 1 Fare clic nella cella di layout a cui si desidera aggiungere l'immagine.
- 2 Fare clic sul pulsante Inserisci immagine del pannello Oggetti, quindi scegliere Inserisci > Immagine o trascinare il pulsante Inserisci immagine dal pannello Oggetti alla pagina.
- 3 Nella finestra di dialogo di selezione dell'immagine, selezionare un file di immagine.

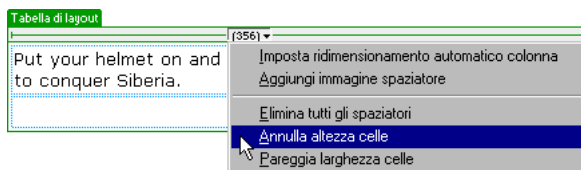
Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione delle proprietà di un'immagine” a pagina 284.

## Annullamento dell'altezza automatica delle celle

Una volta inserito del contenuto nelle celle, è possibile annullare le altezze delle celle per rimuovere l'impostazione. Infatti, Dreamweaver crea automaticamente le celle con un'altezza specificata, ma, una volta aggiunto il contenuto alla cella, tale altezza diventa superflua.

**Per annullare l'altezza, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare Annulla altezza celle dal menu dell'intestazione della colonna. Le altezze vengono annullate, provocando l'eventuale riduzione di alcune righe.



- Selezionare una tabella di layout (facendo clic sulla scheda o sul bordo della tabella), quindi fare clic sul pulsante Annulla altezza celle nella finestra di ispezione Proprietà.

## Spostamento e ridimensionamento delle celle e tabelle di layout

Ogni cella e tabella del layout può essere spostata o ridimensionata, facilitando le correzioni del layout di pagina. Per utilizzare la griglia di Dreamweaver come riferimento visivo mentre si spostano o ridimensionano le celle e le tabelle, vedere "Uso della griglia di Dreamweaver" a pagina 179.

**Per ridimensionare una cella:**

- 1 Fare clic sul bordo della cella oppure tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac), quindi fare clic in qualunque punto della cella.  
Attorno alla cella vengono visualizzate delle maniglie di selezione.
- 2 Utilizzare le maniglie di selezione per trascinare la cella e impostare la dimensione desiderata.



La cella viene automaticamente agganciata alle celle esistenti (quando dista al massimo 8 pixel dal loro bordo). Una cella di layout non può sovrapporsi ad altre celle e non può essere ridimensionata oltre le dimensioni della tabella di layout che la contiene. Una cella di layout ha sempre una dimensione almeno uguale al relativo contenuto.

**Per spostare una cella:**

- 1 Fare clic sul bordo della cella.
- 2 Trascinare la cella nel punto desiderato della pagina o utilizzare i tasti freccia. Il tasto freccia sposta la cella di 1 o (se si tiene premuto il tasto Maiusc) 10 pixel alla volta.

**Per ridimensionare una tabella:**

- 1 Fare clic sulla scheda della tabella.

Attorno alla tabella di layout vengono visualizzate delle maniglie di selezione.

- 2 Utilizzare le maniglie di selezione per trascinare la tabella e impostare la dimensione desiderata.

La tabella viene automaticamente agganciata alle celle e tabelle esistenti (quando dista al massimo 8 pixel dalla cella esistente). La tabella di layout non può essere ridimensionata, ma non può avere una dimensione inferiore al bordo delle celle che contiene. Inoltre, può essere ridimensionata fino a sovrapporsi alle tabelle o celle esistenti.

**Per spostare una tabella:**

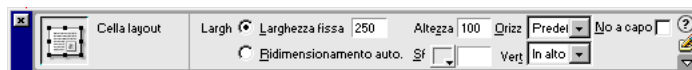
- 1 Fare clic sulla scheda della tabella.
- 2 Trascinare la tabella nel punto desiderato della pagina o utilizzare i tasti freccia. Il tasto freccia sposta la cella di 1 o (se si tiene premuto il tasto Maiusc) 10 pixel alla volta.

## Formattazione delle celle e tabelle di layout

È possibile modificare l'aspetto di qualunque cella o tabella nella finestra di ispezione Proprietà.

### Formattazione di una cella di layout

Nella finestra di ispezione Proprietà è possibile impostare l'allineamento, l'altezza, la larghezza e i colori di sfondo.

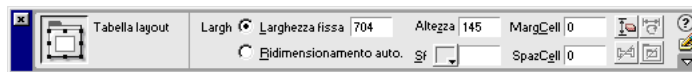


**Per formattare una cella di layout nella finestra di ispezione Proprietà:**

- 1 Fare clic sul bordo della cella oppure tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac), quindi fare clic in qualunque punto della cella.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
  - Per modificare la larghezza, scegliere Larghezza fissa e digitare un valore nella casella oppure scegliere l'opzione Ridimensionamento automatico (vedere "Impostazione della larghezza del layout" a pagina 185).
  - Per modificare l'altezza, specificare l'altezza in pixel nella casella di testo.
  - Per impostare un colore di sfondo per la cella di layout, scegliere un colore dal selettore di colori a comparsa oppure digitare nella casella di testo il codice esadecimale corrispondente al colore desiderato.
  - Per impostare l'allineamento orizzontale, selezionare un valore dal menu a comparsa Orizz. È possibile impostare l'allineamento del contenuto della cella di layout su A sinistra, Al centro, A destra o Predefinito.
  - Per impostare l'allineamento verticale, selezionare un valore dal menu a comparsa Vert. È possibile impostare l'allineamento del contenuto della cella di layout su In alto, Al centro, In basso, Linea di base o Predefinito.
  - Selezionare No a capo per impedire il ritorno a capo. Se questa opzione è selezionata, la cella di layout si allarga fino ad includere tutto il contenuto, senza interromperlo.

## Formattazione delle tabelle di layout

Nella finestra di ispezione Proprietà è possibile impostare la larghezza, l'altezza, i margini e la spaziatura delle tabelle di layout.



### Per formattare una tabella di layout:

- 1 Fare clic sulla scheda o sul bordo della tabella.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
  - Per modificare la larghezza, scegliere Larghezza fissa e digitare un valore nella casella oppure scegliere l'opzione Ridimensionamento automatico (vedere "Impostazione della larghezza del layout" a pagina 185).
  - Per modificare l'altezza, specificare l'altezza in pixel nel campo di testo.
  - Per impostare il margine delle celle, specificare il numero di pixel desiderato nel campo MargCell. Il margine delle celle è la distanza esistente tra il contenuto e il bordo di una cella di layout. Quando si imposta un valore pari a 0, tutte le celle di layout della tabella di layout selezionata hanno questa spaziatura. Se nell'area dell'intestazione della colonna vengono visualizzati due numeri, utilizzare l'opzione Pareggia larghezza celle.
  - Per impostare la spaziatura delle celle, specificare il numero di pixel desiderato nel campo SpazCell. La spaziatura delle celle è la distanza esistente tra le singole celle di layout. Quando si imposta un valore pari a 0, tutte le celle di layout della tabella di layout selezionata hanno questa spaziatura. Se nell'area dell'intestazione della colonna vengono visualizzati due numeri, utilizzare l'opzione Pareggia larghezza celle.
  - Per annullare le impostazioni dell'altezza di tutte le celle della tabella di layout selezionata, fare clic sul pulsante Annulla altezza. Se nella tabella non sono presenti elementi, essa viene ridotta completamente.

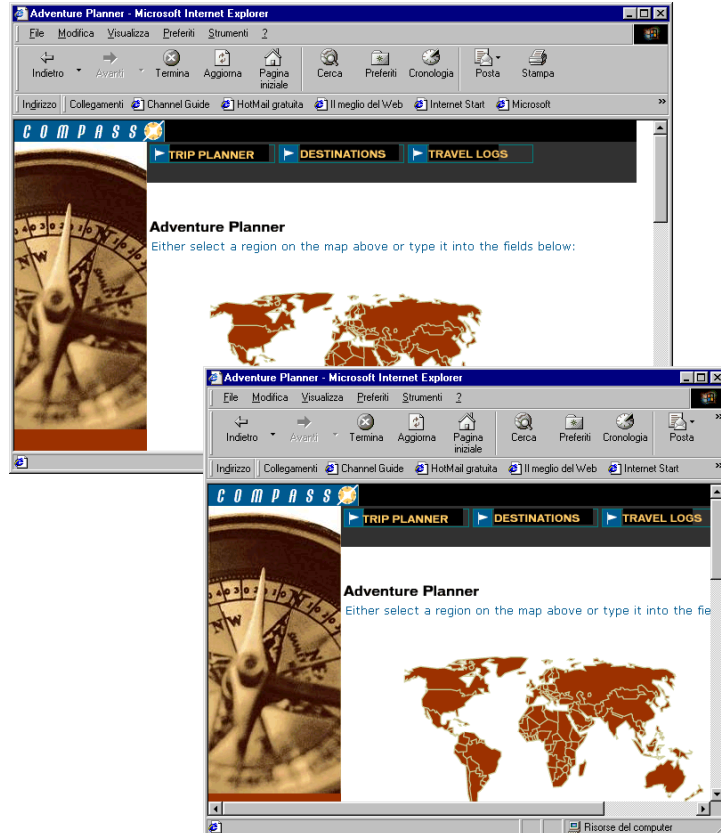


- Se il layout contiene celle di larghezza fissa, fare clic sul pulsante Pareggia larghezza celle per ripristinare automaticamente la larghezza HTML di ciascuna cella in modo che corrisponda al contenuto della cella stessa. Ad esempio, se si imposta la larghezza su 200 pixel e successivamente si aggiunge un contenuto la cui larghezza è di 250 pixel, vengono visualizzati due numeri nella barra superiore della tabella: 250 tra virgolette e 200 tra parentesi. Se si fa clic su Pareggia larghezza celle, viene eliminata l'impostazione su 200 pixel.
- Per rimuovere le immagini degli spaziatori (cioè, le immagini trasparenti utilizzate per controllare la spaziatura del layout) dalla tabella di layout, fare clic sul pulsante Elimina spaziatori. Per ulteriori informazioni, vedere “Uso degli elementi spaziatori” a pagina 188.
- Se la tabella di layout selezionata è nidificata all'interno di un'altra tabella di layout, fare clic su Elimina nidificazione per eliminare la tabella di layout nidificata senza perderne il contenuto. Infatti, la tabella di layout verrà eliminata, ma le celle di layout e il relativo contenuto diventeranno parte della tabella superiore.

## Impostazione della larghezza del layout

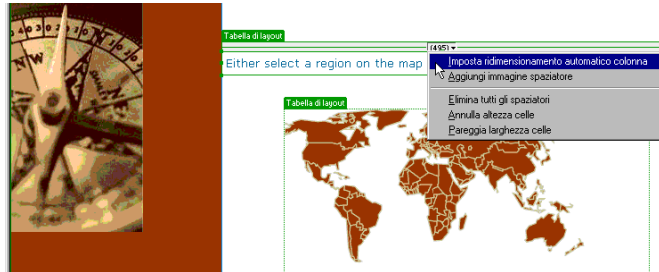
La vista Layout consente di utilizzare due tipi di larghezza: Larghezza fissa e Ridimensionamento automatico. La larghezza viene visualizzata nell'area dell'intestazione della colonna presente nella parte superiore di ciascuna colonna. La larghezza fissa è un larghezza numerica fissa (ad esempio, 300 pixel), visualizzata sotto forma di numero. Il ridimensionamento automatico imposta la larghezza in modo che venga ridimensionata automaticamente in base alla dimensione della finestra, e viene visualizzato sotto forma di linea ondulata. Con l'opzione Ridimensionamento automatico il layout riempie sempre la finestra del browser, a prescindere dalla dimensione della finestra impostata dall'utente. Benché Larghezza fissa sia l'impostazione predefinita, di solito è consigliabile impostare alcune celle o tabelle di layout su Larghezza fissa e una cella o tabella su Ridimensionamento automatico. Le impostazioni specificate influenzano tutte le celle o tabelle della colonna selezionata. È possibile impostare su Ridimensionamento automatico solo una colonna di un layout.

Ad esempio, si supponga che il layout preveda una barra di menu sul lato sinistro della pagina, il titolo nella parte superiore e l'area del contenuto principale sul lato destro. In questo caso, è possibile impostare la colonna sinistra su Larghezza fissa e l'area del contenuto principale su Ridimensionamento automatico.



**Per impostare il ridimensionamento automatico, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare Imposta ridimensionamento automatico colonna dal menu dell'intestazione della colonna che si desidera impostare su Ridimensionamento automatico. È possibile impostare una sola colonna su Ridimensionamento automatico.



- Selezionare la colonna, quindi fare clic su Ridimensionamento automatico nella finestra di ispezione Proprietà.

Quando si imposta una colonna su Ridimensionamento automatico, Dreamweaver inserisce degli elementi spaziatori nelle colonne a larghezza fissa per controllare il layout. Un elemento spaziatore è un'immagine trasparente non visualizzabile nella finestra del browser e utilizzata per controllare la spaziatura. Per ulteriori informazioni, vedere “Uso degli elementi spaziatori” a pagina 188.

**Per impostare la larghezza fissa, eseguire una delle seguenti operazioni:**

- Andare in cima alla colonna che si desidera impostare su Larghezza fissa e selezionare Imposta larghezza fissa colonna dal menu dell'intestazione della colonna.

L'opzione Imposta larghezza fissa colonna imposta automaticamente la larghezza della colonna in modo che corrisponda alla larghezza del relativo contenuto.

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Larghezza fissa e digitare un valore numerico.

Se si immette un valore numerico inferiore alla larghezza del contenuto, Dreamweaver imposta automaticamente la larghezza sulla dimensione in pixel corretta.

Talvolta, nel menu dell'intestazione della colonna vengono visualizzati due numeri: si tratta della larghezza effettiva della colonna e della larghezza che compare nel codice HTML. Ciò può verificarsi per molte ragioni: ad esempio, quando si inserisce del contenuto di larghezza superiore a quella creata o specificata. È buona norma utilizzare larghezze uguali, in modo da far visualizzare un solo valore numerico.

**Per pareggiare la larghezza (in modo da specificare solo la larghezza effettiva):**  
Selezionare Pareggia larghezza celle dal menu dell'intestazione della colonna.

## Uso degli elementi spaziatori

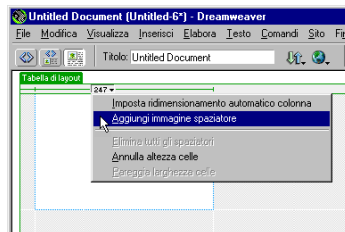
Un elemento spaziatore è un'immagine trasparente non visualizzabile nella finestra del browser e utilizzata per controllare la spaziatura. Si tratta di un'immagine che conserva la larghezza impostata per ciascuna tabella e cella della pagina. Se si sceglie di non utilizzare gli elementi spaziatori nelle tabelle a ridimensionamento automatico, le colonne cambiano di dimensione o addirittura spariscono completamente, se prive di contenuto.

È possibile inserire e rimuovere gli elementi spaziatori in ciascuna colonna oppure fare in modo che Dreamweaver li aggiunga automaticamente quando si crea una colonna a ridimensionamento automatico. Le colonne che contengono elementi spaziatori mostrano una barra superiore doppia.

Quando si inserisce un elemento spaziatore in una colonna o si imposta una colonna su Ridimensionamento automatico, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede all'utente come impostare il file dell'elemento spaziatore. Se nelle preferenze di Dreamweaver è già stato impostato un elemento spaziatore per il sito, la finestra di dialogo non viene visualizzata. Vedere "Preferenze della vista Layout" a pagina 190.

**Per impostare un elemento spaziatore:**

- 1 Impostare una colonna sul ridimensionamento automatico oppure scegliere Aggiungi immagine spaziatore dal menu dell'intestazione della colonna.



- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
  - Crea un file di immagine spaziatore: se si seleziona questa opzione e si fa clic su OK, viene visualizzata un'altra finestra di dialogo che consente di individuare la directory del sito in cui si desidera memorizzare il file dell'elemento spaziatore (ad esempio, una cartella delle immagini). Si tratta della selezione consigliata.

- Usa un file di immagine spaziatore esistente: se per il sito già stato creato un file di elemento spaziatore, scegliere questa opzione e quindi individuare l'elemento spaziatore nella finestra di dialogo visualizzata. L'elemento spaziatore dovrebbe essere un file GIF trasparente delle dimensioni di 1 pixel per 1 pixel.
- Non usare spaziatori per le tabelle a ridimensionamento automatico: se si seleziona questa opzione, viene visualizzata una finestra di dialogo che segnala la possibilità che la larghezza delle altre colonne del layout venga ridotta. Quando si sceglie di non utilizzare gli elementi spaziatori, le larghezze delle colonne hanno le stesse dimensioni del relativo contenuto. Le colonne prive di contenuto vengono ridotte del tutto. Gli elementi spaziatori aiutano a conservare la struttura di layout nel modo in cui è stata creata originariamente.

È possibile inserire ed eliminare gli elementi spaziatori in colonne specifiche oppure eliminare tutti gli elementi spaziatori dalla pagina.

**Per inserire un elemento spaziatore in una colonna:**

Selezionare Aggiungi immagine spaziatore dal menu dell'intestazione della colonna. L'elemento spaziatore viene inserito nella colonna. L'immagine non viene visualizzata, ma è possibile che la colonna si sposti leggermente e che nella parte superiore appaia una barra doppia.

**Per eliminare un elemento spaziatore da una colonna:**

Selezionare Elimina immagine spaziatore dal menu dell'intestazione della colonna. L'elemento spaziatore viene eliminato ed è possibile che la colonna si sposti.

**Per eliminare tutti gli elementi spaziatori dalla pagina:**

Selezionare Elimina tutte le immagini spaziatori dal menu dell'intestazione della colonna oppure fare clic sul pulsante Elimina spaziatori nella finestra di ispezione Proprietà della tabella di layout. È possibile che l'intero layout si sposti leggermente o notevolmente, a seconda del contenuto. Se alcune colonne sono prive di contenuto, è possibile che scompaiano del tutto.

## Preferenze della vista Layout

Utilizzare la categoria Vista Layout delle Preferenze per impostare o modificare i file e le posizioni degli elementi spaziatori, oltre ai colori utilizzati dalla vista Layout per creare le tabelle e le celle, e così via.

### **Per aprire le preferenze della vista Layout:**

Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Vista Layout dall'elenco Categoria.

**Inserisci automaticamente spaziatori** Specifica se Dreamweaver inserisce o meno automaticamente degli elementi spaziatori quando si imposta il ridimensionamento automatico di una colonna.

**Immagine spaziatore** Imposta il file dell'elemento spaziatore per i siti. Scegliere un sito dal menu a comparsa, quindi creare un nuovo elemento spaziatore oppure individuare un elemento spaziatore esistente nel sito.

**Bordo cella** Imposta il colore utilizzato per disegnare il bordo della cella.

**Evidenziazione cella** Imposta il colore che evidenzia la cella quando si muove il mouse su di essa o si sceglie una cella.

**Bordo tabella** Imposta il colore utilizzato per disegnare il bordo della tabella.

**Sfondo tabella** Imposta il colore di sfondo della finestra del documento.

## CAPITOLO 7

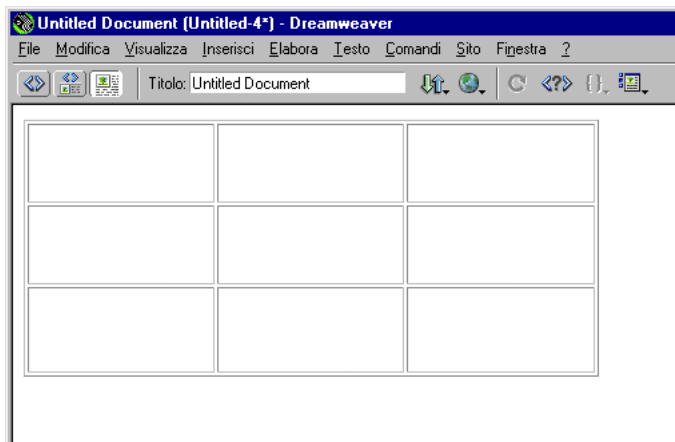
### Uso delle tabelle per la presentazione dei contenuti

.....

Le tabelle sono uno strumento estremamente potente che consente ai Web designer di disporre dati e immagini sulle pagine HTML mediante l'aggiunta di strutture verticali e orizzontali.

Le tabelle sono costituite da tre elementi fondamentali:

- Le righe (la spaziatura orizzontale)
- Le colonne (la spaziatura verticale)
- Le celle (i contenitori creati dall'intersezione righe e colonne)



È possibile utilizzare le tabelle per disporre dei dati di tabella, per tracciare delle colonne su una pagina o per disporre il testo e la grafica su una pagina Web. Una volta creata una tabella, è possibile modificarne l'aspetto e la struttura con estrema facilità, ad esempio aggiungendo del contenuto, aggiungendo, eliminando e unendo righe e colonne, aggiungendo proprietà di colore e allineamento alle tabelle, alle righe e alle colonne e infine copiando e incollando le celle.

**Nota:** è consigliabile utilizzare la vista Layout per la creazione del layout della pagina (vedere "Progettazione del layout di pagina" a pagina 173). La vista Layout costituisce un modo semplice per implementare il layout di una pagina utilizzando le tabelle come struttura. Utilizzare le tabelle di Dreamweaver per aggiungere dati di tabella alla pagina.

## Inserimento di una tabella

Per creare una nuova tabella, utilizzare il pannello Oggetti o il menu Inserisci.

### Per inserire una tabella:

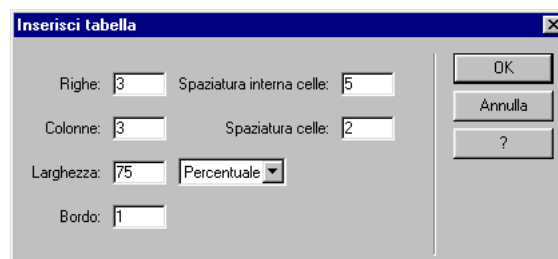
#### 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera visualizzare la tabella, quindi fare clic sul pulsante Tabella nella categoria Comuni del pannello Oggetti o scegliere Inserisci > Tabella.
- Trascinare il pulsante Tabella dal pannello Oggetti sulla pagina in corrispondenza del punto di inserimento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci tabella.

#### 2 Nella finestra di dialogo, accettare i valori correnti o digitarne di nuovi.

**Nota:** la finestra di dialogo Inserisci tabella conserva i valori delle impostazioni della tabella più recenti.



- Nel campo Righe, specificare il numero di righe per la tabella.
- Nel campo Colonne, specificare il numero di colonne per la tabella.



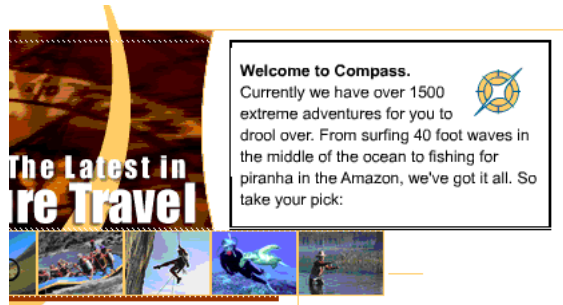
- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella. L'impostazione predefinita è 1 pixel. Per non specificare un margine, digitare 0.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella. L'impostazione predefinita è 2 pixel. Per non specificare una spaziatura, digitare 0.
- Nel campo La, specificare la larghezza della tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser.
- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Digitare 0 per non visualizzare alcun bordo.

**3** Fare clic su OK per creare la tabella.

Per inserire una tabella senza dover prima impostare queste opzioni, disattivare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti nelle preferenze Generali. Vedere "Preferenze" a pagina 90.

## Aggiunta del contenuto alla cella di una tabella

Nelle celle è possibile inserire del testo o delle immagini.



**Per aggiungere del testo ad una tabella:**

- 1 Fare clic all'interno della cella in cui si desidera aggiungere il testo, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Digitare il testo nella tabella. Le celle si ingrandiscono man mano che viene inserito il testo.
  - Copiare e incollare il testo da un altro documento, Vedere "Inserimento di testo e oggetti" a pagina 244.
- 2 Premere il tasto Tab per passare alla cella successiva o premere Maiusc+Tab per tornare alla cella precedente. Se si preme Tab nell'ultima cella, alla tabella viene automaticamente aggiunta una riga.

Per spostarsi tra le celle è anche possibile usare i tasti freccia.

**Per aggiungere un'immagine ad una tabella:**

- 1 Fare clic nella cella in cui si desidera aggiungere un'immagine.
- 2 Fare clic sul pulsante Inserisci nella categoria Comuni del pannello Oggetti o scegliere Inserisci > Immagine.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona file di origine immagine, selezionare un file di immagine.

Per informazioni sull'impostazione delle proprietà di un'immagine, vedere "Impostazione delle proprietà di un'immagine" a pagina 284.

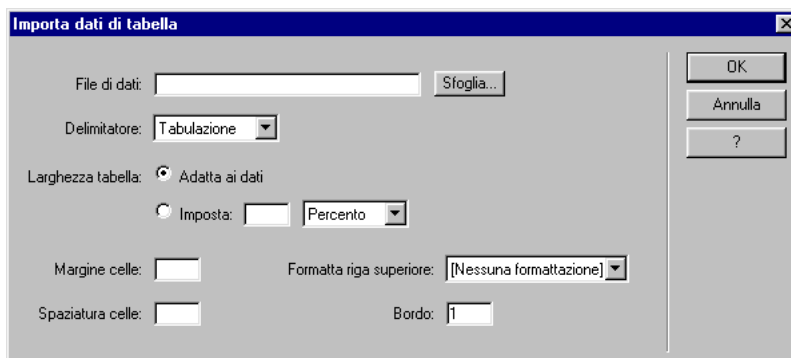
## Importazione dei dati di una tabella

I dati creati in altre applicazioni (ad esempio, Microsoft Excel) e salvati in un formato delimitato (cioè separato da tabulazioni, virgole, due punti, punto e virgola o altri delimitatori) possono essere importati in Dreamweaver e riformattati sotto forma di tabella.

**Per importare i dati di una tabella:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere File > Importa > Importa dati di tabella.
  - Scegliere Inserisci > Dati di tabella.

In base alla selezione effettuata, viene visualizzata la finestra di dialogo Importa dati di tabella o Inserisci dati di tabella. Ad eccezione dei titoli, queste finestre di dialogo sono identiche.



- 2 Nel campo File di dati, digitare il nome del file da importare.

- 3** Dal menu a comparsa Delimitatore, selezionare il formato di delimitatore corrispondente al formato del documento che si desidera importare.

Selezionando Altro, viene visualizzato un campo alla destra del menu a comparsa. Immettere il delimitatore utilizzato originariamente per separare i dati della tabella.

**Nota:** se non si seleziona (o specifica) il delimitatore utilizzato al momento del salvataggio del file, il file non verrà importato in modo corretto e non sarà possibile formattare i dati sotto forma di tabella. Un eventuale problema di questo tipo non viene segnalato da alcun messaggio di errore o di avvertimento.

- 4** Per Larghezza tabella, selezionare una delle opzioni seguenti:

- Selezionare Adatta ai dati per creare una tabella la cui larghezza viene adattata in base alla stringa di testo più lunga di ciascuna colonna della tabella.
- Selezionare Imposta per specificare una larghezza di tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser.

- 5** Selezionare le opzioni di formattazione della tabella:

- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella.
- Nel campo Formatta riga superiore, selezionare una delle quattro opzioni seguenti: Nessuna formattazione, Grassetto, Corsivo o Grassetto corsivo.
- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Digitare 0 per non visualizzare alcun bordo.

- 6** Fare clic su OK.

## Selezione degli elementi di una tabella

Con un'unica operazione è possibile selezionare un'intera tabella, una riga, una colonna o una serie di celle consecutive. Dopo aver selezionato la tabella o le celle desiderate, è possibile:

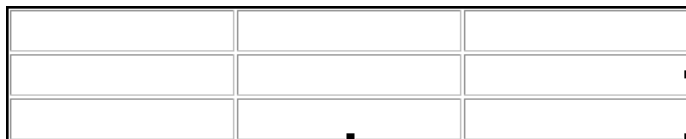
- Modificare l'aspetto delle celle selezionate o del testo in esse contenuto. Vedere "Formattazione di tabelle e celle" a pagina 198.
- Copiare e incollare le celle adiacenti. Vedere "Copiare e incollare celle" a pagina 208.

Inoltre, è possibile selezionare più celle non adiacenti e modificarne le proprietà, ma non copiare o incollare serie di celle non adiacenti.

**Per selezionare l'intera tabella, effettuare una delle seguenti operazioni:**

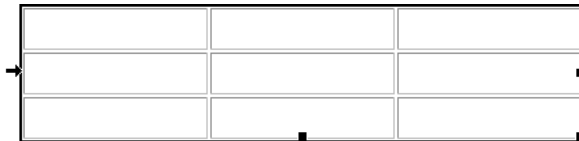
- Fare clic nell'angolo superiore sinistro della tabella o in un punto qualunque sul suo lato inferiore o destro.
- Fare clic nella tabella e scegliere **Elabora > Tabella > Seleziona tabella**.
- Fare clic nella tabella e scegliere **Modifica > Seleziona tutto**.
- Spostare il punto di inserimento in una posizione qualsiasi all'interno della tabella e selezionare il tag `<table>` nel selettore di tag presente nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.

Quando la tabella è selezionata, intorno al relativo bordo vengono visualizzate delle maniglie di selezione.



**Per selezionare delle righe o delle colonne, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Posizionare il punto di inserimento sul margine sinistro di una riga o sul margine superiore di una colonna. Quando appare la freccia di selezione, fare clic.



- Fare clic in una cella e trascinare il mouse in senso orizzontale o verso il basso per selezionare più righe o colonne.

**Per selezionare una o più celle, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Fare clic in una cella e trascinare il mouse in senso orizzontale o verso il basso fino ad un'altra cella.
- Fare clic in una cella, quindi fare clic su un'altra cella tenendo premuto il tasto Maiusc. Vengono selezionate tutte le celle all'interno dell'area rettangolare così definita.



**Per selezionare delle celle non adiacenti, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare clic nella tabella per aggiungere celle, righe o colonne alla selezione.
- Selezionare più celle all'interno della tabella, quindi, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), fare clic sulle righe, sulle colonne o sulle celle per deselectionare le singole celle.

## Formattazione di tabelle e celle

È possibile cambiare l'aspetto delle tabelle impostando le proprietà della tabella e delle celle oppure applicando una formattazione predefinita. Per ulteriori informazioni, vedere “Proprietà delle tabelle” a pagina 199, “Proprietà di colonne, righe e celle” a pagina 200 e “Uso di uno schema di struttura per formattare una tabella” a pagina 202.

Per formattare il testo contenuto nelle tabelle, è possibile applicare la formattazione al testo selezionato oppure utilizzare gli stili. Vedere “Inserimento e formattazione del testo” a pagina 243.

### Tag delle tabelle

Quando si formatta una tabella nella finestra del documento, è possibile definire le proprietà dell'intera tabella oppure di singole righe, colonne o celle. Quando una proprietà, ad esempio il colore di sfondo o l'allineamento, viene impostata in un modo per l'intera tabella e in un altro modo per singole celle, è importante comprendere come Dreamweaver interpreta il codice di origine HTML.

Quando la stessa proprietà viene impostata più di una volta nella stessa tabella, essa viene interpretata nel modo seguente: la formattazione delle celle, specificata nel tag `td`, ha la precedenza sulla formattazione delle righe (il tag `tr`), che a sua volta ha la precedenza sulla formattazione della tabella (il tag `table`). Di conseguenza, se si specifica prima un colore di sfondo blu per una singola cella e poi il giallo per l'intera tabella, la cella blu non diventa gialla perché il tag `td` ha la precedenza sul tag `table`.

Nell'esempio seguente, il tag `table` imposta il colore di sfondo giallo (`#FFFF99`) per l'intera tabella, il primo tag `tr` applica il verde (`#33FF66`) a quelle celle e il secondo tag `td` applica il blu (`#333399`) alla cella centrale superiore. I tag `tr` e `td` della riga inferiore non sono stati modificati, di conseguenza le relative celle avranno il colore impostato per la tabella, cioè il giallo.

```
<table border="1" width="75%" bgcolor="#FFFF99">
<tr bgcolor="#33FF66">
  <td>&nbsp;</td>
  <td bgcolor="#333399">&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
```

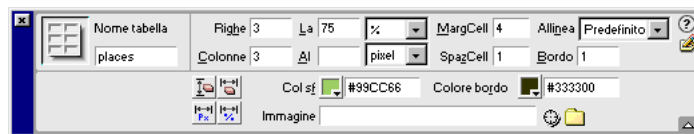
## Proprietà delle tabelle

Quando è selezionata una tabella, la finestra di ispezione Proprietà ne mostra le proprietà.

È anche possibile utilizzare il comando Formatta tabella per applicare rapidamente un layout preimpostato ad una tabella selezionata. Vedere “Uso di uno schema di struttura per formattare una tabella” a pagina 202.

### Per impostare le proprietà di una tabella:

- 1 Selezionare la tabella.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.



### Per assegnare un nome alla tabella:

- Nel campo Nome tabella, digitare un nome per la tabella.

### Per selezionare le opzioni di layout di una tabella:

- Nei campi Righe e Colonne, specificare il numero di righe e colonne desiderate per la tabella.
- Nei campi La e Al, specificare la larghezza e l'altezza della tabella in pixel o come percentuale della finestra del browser. In genere, non è necessario impostare l'altezza.
- Utilizzare il campo Allinea per specificare in che modo una tabella viene allineata agli altri elementi dello stesso paragrafo, come il testo o le immagini. Le opzioni Allinea a sinistra e Allinea a destra allineano la tabella rispettivamente a sinistra e a destra degli altri elementi, mentre Allinea al centro centra la tabella. Una tabella può essere allineata a sinistra, allineata a destra e centrata rispetto agli altri elementi della pagina oppure ad essa può essere applicato l'allineamento predefinito del browser.
- Utilizzare i pulsanti Annulla altezza celle e Annulla larghezza celle per eliminare dalla tabella rispettivamente tutti i valori di altezza delle righe e di larghezza delle colonne.
- Utilizzare il pulsante Converti larghezza celle in pixel per convertire la larghezza della tabella da percentuale della finestra del browser alla larghezza corrente in pixel.
- Viceversa, per convertire una larghezza espressa in pixel in una percentuale della finestra del browser, selezionare Converti larghezza celle in percentuali.

**Per impostare il margine e la spaziatura delle celle, scegliere una delle seguenti opzioni:**

- Nel campo MargCell, specificare la distanza in pixel tra il contenuto e il bordo della cella.
- Nel campo SpazCell, specificare la distanza in pixel tra le celle della tabella.

Quando non si assegnano valori specifici alle opzioni SpazCell e MargCell, la tabella viene visualizzata sia in Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer che in Dreamweaver come se le due opzioni fossero impostate rispettivamente su 2 e su 1.

**Per impostare i bordi della tabella, scegliere una delle seguenti opzioni:**

- Nel campo Bordo, specificare lo spessore in pixel del bordo della tabella. Nella maggior parte dei browser, il bordo viene visualizzato con una linea tridimensionale.

Se la tabella viene utilizzata per impostare il layout della pagina, specificare 0 per questa opzione. Per poter visualizzare i bordi delle celle e della tabella quando l'opzione Bordo è impostata su 0, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Bordi delle tabelle.

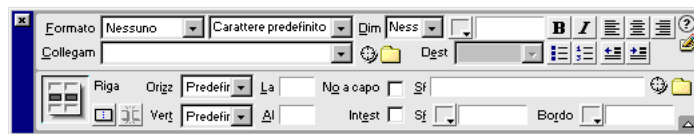
- Utilizzare il campo Colore bordo per selezionare un colore per il bordo dell'intera tabella.
- Utilizzare le opzioni Col sfondo per selezionare l'immagine o il colore di sfondo per la tabella.
- Utilizzare il campo Immagine sfondo per selezionare l'immagine di sfondo per la tabella.

## Proprietà di colonne, righe e celle

Selezionare una combinazione qualunque di celle e utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per cambiare l'aspetto di singole celle, righe o colonne. Per informazioni sulle singole selezioni, vedere "Selezione degli elementi di una tabella" a pagina 196. Per formattare l'intera tabella, vedere "Proprietà delle tabelle" a pagina 199.

**Per formattare una riga, una colonna o una cella:**

- 1 Selezionare una combinazione qualunque di celle all'interno di una tabella.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà della selezione, scegliere Finestra > Proprietà e fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione.





### 3 Impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:

- Utilizzare il menu a comparsa Orizz per impostare l'allineamento orizzontale del contenuto di una cella, di una colonna o di una riga. È possibile allineare il contenuto alla sinistra, alla destra o al centro oppure in base all'impostazione predefinita del browser (generalmente, a sinistra per le celle normali e al centro per le celle delle intestazioni).
- Utilizzare il menu a comparsa Vert per impostare l'allineamento verticale del contenuto di una cella, di una colonna o di una riga. Il contenuto può essere allineato alla linea di base, in alto, al centro, in basso o in base all'impostazione predefinita del browser (generalmente, al centro).
- Nei campi La e Al, specificare la larghezza e l'altezza in pixel delle celle selezionate. Per usare delle percentuali, inserire il simbolo di percentuale (%) dopo il valore.
- Per impostare un'immagine di sfondo per una cella, una colonna o una riga, utilizzare il campo Sf superiore. Fare clic sull'icona della cartella per individuare un'immagine oppure specificarne il percorso, digitandolo o selezionandolo mediante l'icona Scegli file.
- Per impostare il colore di sfondo di una cella, colonna o riga, utilizzare il campo Sf. È possibile utilizzare il selettore colori o digitare il codice esadecimale corrispondente al colore desiderato.
- Per impostare il colore del bordo delle celle, utilizzare l'opzione Bordo.

### 4 Scegliere le opzioni di layout desiderate tra quelle descritte di seguito:

- Fare clic sul pulsante Unisci celle per combinare le celle, le righe o le colonne selezionate e creare un'unica cella. Vedere "Divisione e unione di celle" a pagina 206.
- Fare clic sul pulsante Dividi cella per dividere in due una cella. Vedere "Divisione e unione di celle" a pagina 206.
- Selezionare No a capo per impedire il ritorno a capo. In questo modo le celle si allargano in modo da contenere tutti i dati digitati o incollati in una cella. (Normalmente, le celle si espandono orizzontalmente in modo da contenere la parola più lunga, quindi si espandono verticalmente per contenere tutto il testo.)
- Selezionare Intest per formattare le celle o le righe selezionate sotto forma di intestazione di tabella. Come impostazione predefinita, il contenuto delle celle di intestazione di una tabella è in grassetto e centrato.

## Uso di uno schema di struttura per formattare una tabella

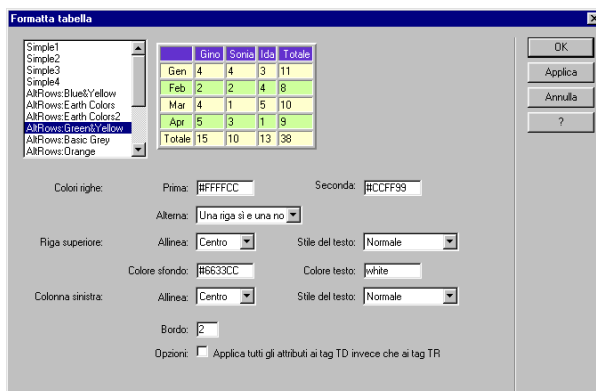
È possibile utilizzare il comando Formatta tabella per applicare rapidamente un layout preimpostato ad una tabella e successivamente selezionare delle opzioni per personalizzare ulteriormente il layout.

**Per utilizzare un layout preimpostato:**

- 1 Selezionare la tabella e scegliere Comandi > Formatta tabella.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un tipo di layout dall'elenco situato sulla sinistra. La tabella di esempio all'interno della finestra viene aggiornata istantaneamente in modo da mostrare il risultato delle varie opzioni di layout.
- 3 Per personalizzare ulteriormente il layout della tabella, impostare le opzioni Colori righe, Riga superiore e Colonna sinistra.
- 4 Per modificare lo spessore del bordo, inserire un valore nella casella Bordo (digitare 0 per non visualizzare alcun bordo).
- 5 Per applicare il layout alle celle della tabella (tag td) anziché alle righe (tag tr), selezionare l'opzione Applica tutti gli attributi ai tag TD invece che ai tag TR.

La formattazione delle celle della tabella ignorerà tutte le formattazioni specificate per la riga in cui si trova la cella. Tuttavia, se si desidera che tutte le celle della riga vengano formattate allo stesso modo, è consigliabile formattare la riga della tabella anziché ogni singola cella. In questo modo si ottiene un codice di origine HTML più pulito e più conciso. Vedere “Formattazione di tabelle e celle” a pagina 198.

- 6 Per formattare la tabella con il layout selezionato, fare clic su Applica o OK.



## Ridimensionamento di tabelle e celle

È possibile cambiare le dimensioni di un'intera tabella oppure di righe e colonne singole. Quando si ridimensiona un'intera tabella, variano proporzionalmente le dimensioni di tutte le celle.

**Per ridimensionare una tabella:**

- 1 Selezionare la tabella.
- 2 Trascinare una delle maniglie di selezione per ridimensionare la tabella nella direzione corrispondente (le maniglie d'angolo consentono di modificare due dimensioni).

**Per cambiare le dimensioni di una riga o di una colonna, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per cambiare l'altezza di una riga, trascinare il bordo inferiore della riga.
- Per cambiare la larghezza di una colonna, trascinare il bordo destro della colonna.

### Modifica della larghezza delle colonne

La finestra di ispezione Proprietà offre tre modi diversi per specificare la larghezza di una colonna.

**Per impostare la larghezza di una colonna:**

- 1 Fare clic in una cella qualunque della colonna desiderata, oppure selezionare la colonna.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel campo La, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Inserire un valore numerico per impostare la larghezza della colonna in base ad un numero di pixel specifico.
  - Inserire un valore numerico seguito dal simbolo di percentuale (%) per impostare la larghezza della colonna in base ad una percentuale della larghezza totale della tabella.
  - Lasciare vuoto il campo (impostazione di default) per fare in modo che venga automaticamente applicata la larghezza appropriata in base al contenuto della cella e alla larghezza delle altre colonne. Generalmente, lo spazio viene suddiviso utilizzando come criterio la riga più lunga o l'immagine più larga. È per questo motivo che una singola colonna talvolta diventa molto più larga delle altre quando viene riempita con un contenuto.

## Ripristino della larghezza e dell'altezza

Il metodo più semplice per impostare la larghezza delle colonne e l'altezza delle righe consiste nel trascinare i bordi della tabella. In questo modo, vengono impostati automaticamente i valori specifici di tutte le righe e le colonne, in pixel o in percentuale rispetto alle dimensioni correnti della tabella, a seconda di come è stata specificata la larghezza di quest'ultima.

Se non si riesce ad ottenere il risultato desiderato trascinando i bordi della tabella, è possibile annullare la larghezza delle colonne e ricominciare da capo.

**Per cambiare i valori di larghezza e altezza, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare la tabella, quindi scegliere **Elabora > Tabella** e scegliere **Annulla altezza celle** o **Annulla larghezza celle**.
- Aprire la vista **Codice** (o la finestra di ispezione **Codice**) e modificare le larghezze e le altezze direttamente nel codice HTML.
- Nella finestra di ispezione **Proprietà**, inserire i valori specifici di larghezza e altezza nelle caselle **La** e **Al**.

## Aggiunta ed eliminazione di righe e colonne

Per aggiungere o eliminare righe e colonne da una tabella, utilizzare i comandi del sottomenu **Elabora > Tabella** o del menu di scelta rapida.

**Per aggiungere righe o colonne:**

- 1 Fare clic in una cella nel punto in cui si desidera inserire una nuova riga o colonna.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere una riga, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci riga** oppure scegliere **Tabella > Inserisci riga** dal menu di scelta rapida.
  - Per aggiungere una colonna, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci colonna** oppure scegliere **Tabella > Inserisci colonna** dal menu di scelta rapida.
  - Per aggiungere sia righe che colonne, scegliere **Elabora > Tabella > Inserisci righe o colonne** oppure scegliere **Tabella > Inserisci righe o colonne** dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il numero di righe o colonne da aggiungere e specificare se le nuove righe o colonne devono apparire prima o dopo la riga o colonna selezionata.
- 4 Fare clic su **OK**.

#### Per eliminare una riga o una colonna:

- 1 Fare clic in una cella all'interno della riga o colonna da eliminare.
- 2 Scegliere una delle seguenti opzioni:
  - Per eliminare una riga, scegliere **Elabora > Tabella > Elimina riga** oppure **scegliere Tabella > Elimina riga** dal menu di scelta rapida.
  - Per eliminare una colonna, scegliere **Elabora > Tabella > Elimina colonna** oppure scegliere **Tabella > Elimina colonna** dal menu di scelta rapida.

#### Per aggiungere o eliminare righe o colonne sui lati inferiore e destro di una tabella:

- 1 Selezionare l'intera tabella facendo clic nell'angolo superiore sinistro della tabella oppure facendo clic all'interno della tabella e scegliendo **Elabora > Tabella > Seleziona tabella**.
- 2 Nella finestra di ispezione **Proprietà**, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per aggiungere delle righe, aumentare il numero di righe o colonne.
  - Per eliminare delle righe, diminuire il numero di righe o colonne.

Le righe vengono aggiunte o eliminate a partire dal lato inferiore della tabella, le colonne a partire dal lato destro. È importante tenere presente che, se vengono eliminate righe o colonne che contengono dati, non viene visualizzato alcun messaggio di avvertimento.

### Nidificazione di tabelle

Una tabella nidificata è una tabella all'interno di una tabella. È possibile configurare una tabella nidificata come qualunque altra tabella, con l'unica limitazione che la tabella nidificata non deve superare la larghezza della cella che la contiene.


**Per nidificare una tabella all'interno di una cella di tabella:**

- 1** Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic nella cella di destinazione della tabella, quindi scegliere Inserisci > Tabella.
  - Fare clic nella cella in cui si desidera inserire la seconda tabella.
  - Trascinare il pulsante Tabella dalla categoria Comuni del pannello Oggetti alla cella di destinazione della tabella.
- 2** Specificare le proprietà della tabella nella finestra di dialogo Inserisci tabella, quindi fare clic su OK.

## Divisione e unione di celle

Per dividere o unire tra loro delle celle, usare la finestra di ispezione Proprietà o i comandi del sottomenu **Elabora > Tabella**. È possibile unire un numero qualsiasi di celle adiacenti (a condizione che la selezione abbia forma rettangolare) in modo da creare una singola cella che occupi più righe o colonne. Una cella, a sua volta, può essere divisa in un numero qualsiasi di righe o colonne, indipendentemente dal fatto che sia stata o meno unita in precedenza. Quando si effettuano queste operazioni, la tabella viene ristrutturata automaticamente (con l'aggiunta dei necessari attributi COLSPAN o ROWSPAN) in modo da ottenere la disposizione specificata.

Nell'illustrazione seguente, le celle al centro delle prime due righe sono state unite in modo da occupare due righe.


**Per unire due o più celle di una tabella:**

- 1 Selezionare le celle da unire. Le celle selezionate devono essere adiacenti e disposte in forma di rettangolo.

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

*Questa selezione è di forma rettangolare, quindi le celle possono essere unite.*

when	what	where
09.26.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona
10.30.98 8pm - 10pm	Candlelight Walk through the Orchards	Monterey, California

*Se la selezione non è di forma rettangolare, le celle non possono essere unite.*

- 2 Scegliere **Elabora > Tabella > Unisci celle** oppure fare clic sul pulsante **Unisci celle** nella finestra di ispezione **Proprietà**.

I dati contenuti nelle singole celle vengono spostati tutti nella singola cella risultante dall'unione, alla quale vengono applicate le proprietà della prima cella selezionata.

**Per dividere una cella unita:**

- 1 Fare clic nella cella o selezionarla.
- 2 Scegliere **Elabora > Tabella > Dividi cella**, oppure fare clic sul pulsante **Dividi cella** nella finestra di ispezione **Proprietà**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Dividi cella**, specificare se la cella deve essere divisa in righe o colonne e inserire il numero di righe o colonne desiderato.

# Copiare e incollare celle

È possibile copiare e incollare più celle di tabella contemporaneamente, mantenendone la formattazione, oppure copiare e incollare solo il contenuto delle celle.

Le celle possono essere incollate in corrispondenza del punto di inserimento oppure al posto di una selezione all'interno di una tabella esistente. Per incollare più celle di tabella, il contenuto degli Appunti deve essere compatibile con la struttura della tabella di destinazione o della selezione all'interno della tabella in cui si desidera incollare le celle.

## Per tagliare o copiare le celle di una tabella:

### 1 Selezionare una o più celle all'interno della tabella.

Le celle devono formare un'area rettangolare. Vedere “Selezione degli elementi di una tabella” a pagina 196.

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

*Selezione corretta: queste celle possono essere copiate o tagliate.*

when	what	where
09.25.98 3pm - 9pm	Honey Festival Featuring the Sonoma Strings	California, Sonoma
10.01.98 11am - 1pm	Pear Canning Demonstration	Bend, Oregon
10.08.98 7pm - 9pm	Benefit for Southwest Chamber Ensemble	Scottsdale, Arizona

*Selezione non corretta: queste celle non possono essere copiate o tagliate.*

### 2 Copiare o tagliare le celle mediante i comandi del menu Modifica.

Se si seleziona un'intera riga o colonna, questa viene eliminata dalla tabella quando si sceglie Modifica > Taglia.

## Per incollare delle celle di tabella:

### 1 Scegliere la destinazione delle celle.

- Per incollare una cella prima o sopra una cella particolare, fare clic su quest'ultima.
- Per creare una nuova tabella con le celle incollate, fare clic nel punto in cui si desidera visualizzare la tabella (ma non all'interno di un'altra tabella).



## 2 Scegliere Modifica > Incolla.

Se si incollano intere righe o colonne in una tabella esistente, queste vengono aggiunte alla tabella. Se si incolla una singola cella, il contenuto della cella selezionata viene sostituito. Se l'operazione viene effettuata al di fuori di una tabella, le righe, colonne o celle vengono utilizzate per definire una nuova tabella.

**Per eliminare il contenuto di una o più celle senza alterarle:**

### 1 Selezionare una o più celle.

### 2 Scegliere Modifica > Elimina o premere il tasto Canc.

**Nota:** se si selezionano tutte le celle in una riga o in una colonna, viene eliminata l'intera riga o colonna, non solo il suo contenuto.

## Ordinamento di una tabella

Una tabella può essere ordinata in modo semplice in base al contenuto di un'unica colonna, oppure in modo più complesso utilizzando come criterio il contenuto di due colonne.

Non è possibile ordinare le tabelle che contengono gli attributi COLSPAN o ROWSPAN, ovvero le tabelle che contengono celle unite. (Per ulteriori dettagli sull'unione delle celle, vedere "Divisione e unione di celle" a pagina 206.)

**Per ordinare una tabella:**

### 1 Selezionare la tabella e scegliere Comandi > Ordina tabella.

### 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:

- Specificare la colonna da ordinare nel menu a comparsa Ordina per.
- Nel sottostante campo Ordine, specificare se l'ordine deve essere alfabetico o numerico.

L'impostazione di questa opzione è particolarmente importante quando una colonna contiene valori numerici. Se si seleziona l'ordine alfabetico per una colonna contenente numeri ad una e due cifre, l'ordine non rispetterà la sequenza numerica (ad esempio, sarà 1, 10, 2, 20, 3, 30 anziché 1, 2, 3, 10, 20, 30).

- Selezionare Ascendente (da A a Z o dall'alto in basso) o Discendente (da Z ad A o dal basso in alto).
- ### 3 Per utilizzare un'altra colonna come criterio di ordinamento secondario, specificare le opzioni di ordinamento nel menu a comparsa Poi per.

- 4 Per ordinare la tabella a partire dalla prima riga, selezionare l'opzione Includi la prima riga nell'ordinamento. Se invece la prima riga non deve essere spostata, lasciare deselezionata questa opzione.
- 5 Fare clic su Applica o su OK per eseguire l'ordinamento della tabella.

## Esportazione dei dati di una tabella

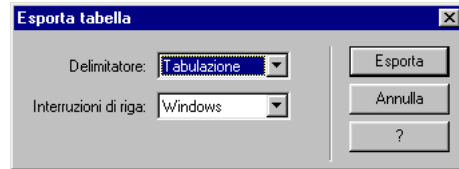
Per esportare i dati di una tabella creata in Dreamweaver, è necessario salvarli in un formato che accetti i dati delimitati. I separatori di delimitazione utilizzabili sono la virgola, i due punti, il punto e virgola o lo spazio.

Non è possibile selezionare porzioni di una tabella: quando si esporta una tabella, essa viene esportata per intero. Se sono necessari solo alcuni dati specifici (ad esempio, le prime sei righe o le prime sei colonne), è opportuno creare una nuova tabella, copiarvi le informazioni desiderate ed esportarla.

**Per esportare una tabella:**

- 1 Posizionare il punto di inserimento in una cella qualunque della tabella da esportare.
- 2 Scegliere File > Esporta > Esporta tabella.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta tabella.



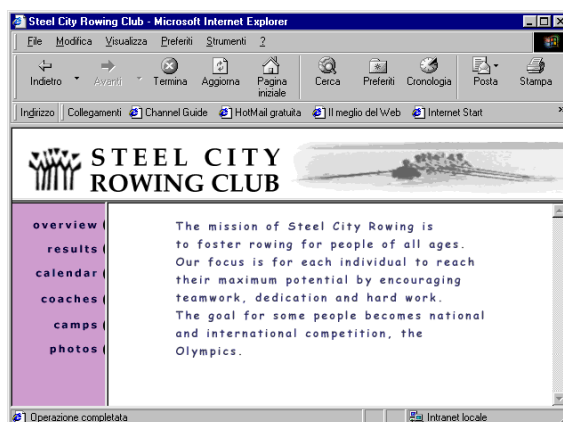
- 3 Nel menu a comparsa Delimitatore, selezionare un valore per il delimitatore dei dati della tabella.
- 4 Nel menu a comparsa Interruzioni di riga, selezionare le interruzioni di riga del sistema operativo per cui si sta esportando il file: Windows, Macintosh o UNIX.
- 5 Fare clic su Esporta.
- 6 Nella finestra di dialogo visualizzata, digitare il nome da assegnare al file e fare clic su Salva.

## CAPITOLO 8

### Frame

.....

I frame vengono utilizzati in una pagina Web per suddividerla in più pagine HTML. Ad esempio, una pagina Web può essere composta da tre frame: un frame sottile laterale che contiene un menu di scorrimento, un frame verticale lungo la parte superiore della pagina che contiene il logo e il titolo del sito Web e un frame di grandi dimensioni che occupa il resto della pagina ed è riservato al contenuto. Ciascuno di questi frame è una pagina HTML indipendente. I tre frame funzionano insieme sulla pagina mediante l'uso di uno o più set di frame, ovvero di una pagina HTML che definisce la struttura e le proprietà della pagina Web, comprese le informazioni sul numero di frame visualizzati su una pagina, la dimensione dei frame, l'origine della pagina caricata in un frame e altre proprietà definibili. La pagina di un set di frame non viene visualizzata nei browser, poiché ha l'unico scopo di memorizzare le modalità di visualizzazione dei frame. (Tuttavia, è questa la pagina da utilizzare quando si seleziona il comando Anteprima nel browser.)



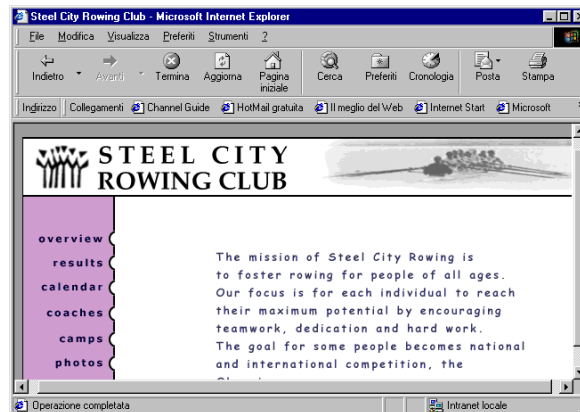
In questo esempio, il frame superiore rimane statico e non cambia mai da una pagina all'altra del sito. Il menu del frame laterale, anch'esso statico, contiene dei collegamenti che cambiano il contenuto dell'area del frame principale. L'area del frame principale è l'area dinamica e varia a seconda della voce di menu che si seleziona.

È possibile formattare tutti i frame e i set di frame della pagina mediante la finestra di ispezione Proprietà. È possibile attivare o disattivare lo scorrimento, impostare la larghezza e l'altezza, assegnare un nome a ciascuna pagina, e così via. Per ulteriori informazioni, vedere "Proprietà dei frame e dei set di frame" a pagina 220.

Una pagina Web che contiene tre frame è composta da quattro pagine HTML separate: il file del set di frame e i tre file con il contenuto che viene visualizzato all'interno dei frame. Quando si progetta una pagina mediante i set di frame, è necessario salvare ciascuno di questi quattro file per garantire che la pagina funzioni correttamente nel browser. Per ulteriori informazioni su come creare delle pagine Web che utilizzino efficacemente i frame, vedere "Creazione di pagine Web basate sui frame" a pagina 213.

## Scelta dei frame

I frame vengono generalmente utilizzati per la navigazione. Ad esempio, in una pagina Web un frame può contenere il menu di navigazione e un altro frame può essere riservato al contenuto. Poiché il menu di navigazione si trova in un frame, il visitatore del sito può fare clic su una voce di menu e il contenuto viene visualizzato nell'apposito frame senza che il menu di navigazione venga modificato. In questo modo, gli utenti si orientano più facilmente all'interno del sito.



Tuttavia, poiché l'implementazione dei frame può risultare a volte un po' complessa, spesso è possibile creare una pagina Web senza frame in grado di fornire lo stesso effetto di una pagina che utilizza i frame. Ad esempio, se si desidera avere la struttura di navigazione sul lato sinistro della pagina, è possibile suddividere la pagina in due frame oppure includere la struttura di navigazione sul lato sinistro di ogni pagina del sito. La differenza tra i due metodi consiste esclusivamente nel fatto che i frame consentono di creare la struttura di navigazione una sola volta. Se si decide di utilizzare i frame nella pagina Web, è importante avere ben chiara la relazione tra i frame e i set di frame per evitare problemi con i collegamenti tra frame.

## Creazione di pagine Web basate sui frame

I frame sono uno strumento molto potente, ma per farli funzionare è necessario implementarli correttamente. Per garantire il corretto funzionamento della pagina Web, attenersi alla procedura illustrata di seguito (anche senza rispettare l'ordine indicato).

- Creare il set di frame e i frame della pagina. Vedere “Creazione dei frame” a pagina 213.
- Salvare tutti i file utilizzati nel sito. È importante ricordare che ciascun frame e set di frame è una pagina HTML indipendente e che è necessario salvare ogni pagina. Vedere “Salvataggio dei file di un frame e di un set di frame” a pagina 219.
- Impostare le proprietà di ciascun frame e set di frame (ad esempio, assegnare un nome a ciascun frame e set di frame o impostare le opzioni di scorrimento e non scorrimento). Vedere “Proprietà dei frame e dei set di frame” a pagina 220.
- Verificare che tutti i collegamenti siano provvisti di destinazione in modo da visualizzare il contenuto collegato nell'area corretta. Vedere “Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti” a pagina 227.

## Creazione dei frame

Per creare un set di frame in Dreamweaver è possibile impostarlo autonomamente o scegliere uno dei numerosi set di frame predefiniti. La scelta di un set di frame predefinito costituisce il modo più semplice per inserire rapidamente un layout di frame nelle pagine, poiché automaticamente vengono impostati tutti i set di frame e i frame necessari per creare il layout. I frame possono essere creati solo nella vista Struttura della finestra del documento.

## Inserimento di un set di frame predefinito

I set di frame predefiniti agevolano la creazione dei nuovi set di frame.

Le icone dei set di frame predefiniti si trovano nella categoria Frame del pannello Oggetti e forniscono una rappresentazione visiva del tipo di set di frame che verrà applicato al documento.



Il set di frame selezionato circonda il documento corrente, ovvero il documento in cui si trova il punto di inserimento. All'interno di un set di frame predefinito, l'area azzurra rappresenta la pagina o il frame attualmente selezionato nel documento e l'area bianca indica il frame o i frame nuovi.

**Per inserire un set di frame predefinito:**

- 1 Posizionare il punto di inserimento nel documento.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Nella categoria Frame del pannello Oggetti, selezionare un set di frame predefinito. Per inserire il set di frame, è possibile fare clic sulla sua icona o trascinarla direttamente nel documento.
  - Per selezionare un set di frame predefinito, scegliere Inserisci > Frame > Sinistra, Destra, In alto, In basso, A sinistra e in alto, A sinistra in alto, In alto a sinistra o Dividi.

## Progettazione e inserimento di un set di frame

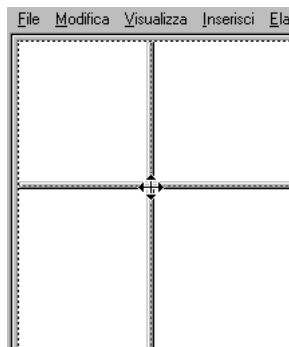
Prima di creare un set di frame o lavorare con i frame, attivare l'opzione di visualizzazione dei bordi dei frame.

Per visualizzare i bordi dei frame nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Bordi dei frame.

Quando i bordi dei frame sono visibili, Dreamweaver aggiunge spazio attorno al bordo del documento per fornire un'indicazione visiva delle aree dei frame.

**Per creare un set di frame, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Elaborazione > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso.
- Per suddividere il documento in orizzontale o in verticale, trascinare uno dei bordi dei frame nella finestra del documento. Per suddividere il documento in quattro frame, trascinare un bordo di frame da uno degli angoli.



- Se si suddivide un frame interno, trascinare tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).

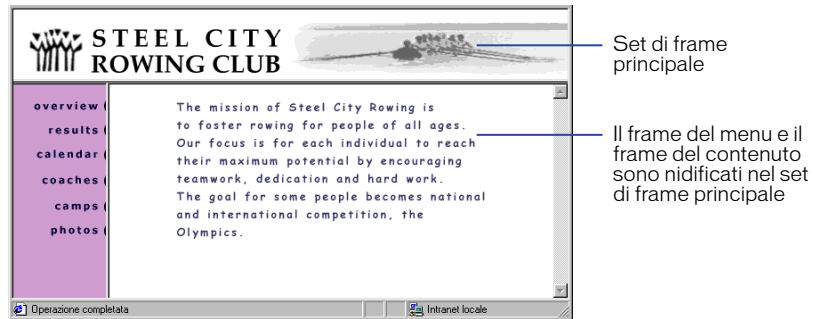
**Per eliminare un frame:**

Trascinare il bordo del frame fuori dalla pagina o fino al bordo del frame principale.

## Creazione di un set di frame nidificato

Un set di frame nidificato è un set creato all'interno di un altro set di frame. Ogni nuovo set di frame contiene sia il proprio documento HTML che i documenti dei singoli frame. La maggior parte delle pagine Web che utilizzano i frame (e dei set di frame predefiniti di Dreamweaver) utilizza i frame nidificati.

Ad esempio, un documento che contiene tre frame, può visualizzare il logo di una società nella parte superiore, i controlli di navigazione sul lato sinistro e il contenuto vero e proprio nel terzo frame.



### Per creare un set di frame nidificato:

- 1 Posizionare il punto di inserimento nel frame in cui si desidera inserire il set di frame nidificato.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere **Elabora > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso**.
  - Nella categoria **Frame** del pannello **Oggetti**, selezionare l'icona di un set di frame.
  - Scegliere **Inserisci > Frame > Sinistra, Destra, In alto, In basso, A sinistra e in alto, A sinistra in alto, In alto a sinistra o Dividi**.



## Selezione di un frame o di un set di frame

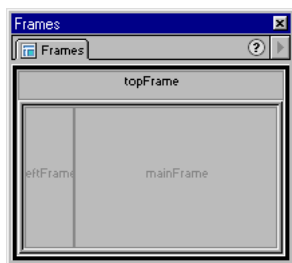
Ogni frame e set di frame rappresenta un documento HTML distinto. Per modificare un frame o un set di frame, è necessario innanzitutto selezionarlo nella finestra del documento o nel pannello Frame.

Quando si seleziona un frame o un set di frame, sia nella finestra del documento che nel pannello Frame vengono visualizzate delle linee di selezione.

### Uso del pannello Frame

Il pannello Frame fornisce una rappresentazione visiva dei frame di un documento. È possibile selezionare un frame o un set di frame facendo clic su di esso nel pannello Frame, quindi visualizzarne o modificarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Proprietà dei frame e dei set di frame” a pagina 220.

Nel pannello Frame, la gerarchia dei set di frame risulta molto più chiara che nella finestra del documento. In questo pannello, il set di frame è circondato da uno spesso bordo tridimensionale, i frame sono circondati da una sottile linea grigia e ogni frame viene identificato da un nome.



**Per visualizzare il pannello Frame, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Finestra > Frame.
- Premere Ctrl+F10 (Windows) o Comando+F10 (Macintosh).

**Per selezionare un frame nel pannello Frame:**

Fare clic sul frame.

**Per selezionare un set di frame nel pannello Frame:**

Fare clic sul bordo che circonda i frame nel pannello Frame.

## Selezione di un frame o set di frame nella finestra del documento

Quando si seleziona un set di frame, nella finestra del documento viene visualizzata una linea punteggiata per tutti i bordi dei frame che ne fanno parte. Anche i bordi dei singoli frame selezionati vengono associati ad una linea punteggiata.

Per modificare le proprietà dei frame e dei set di frame, è necessario selezionarli. La finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà del frame o del set di frame selezionato. Vedere “Proprietà dei frame e dei set di frame” a pagina 220.

### **Per selezionare un frame nella finestra del documento:**

Fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).

### **Per selezionare un set di frame nella finestra del documento:**

Fare clic sul bordo di un frame.

### **Per spostare la selezione ad un altro frame, effettuare una delle seguenti operazioni:**

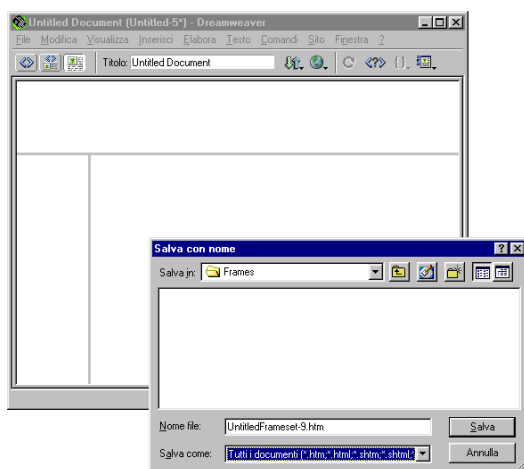
- Per spostare la selezione al frame successivo, tenere premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) e premere il tasto freccia destra o sinistra.
- Per spostare la selezione al set di frame principale (contenente i frame nidificati), premere il tasto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia su.
- Per spostare la selezione nel frame di livello inferiore (il frame nidificato in un altro frame), premere il tasto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia giù.

## Salvataggio dei file di un frame e di un set di frame

Per poter visualizzare l'anteprima di una pagina in un browser, è necessario salvare il file del set di frame e i file dei frame associati. È possibile salvare separatamente la pagina di un set di frame o di un frame oppure scegliere di salvare tutti i file dei frame aperti e la pagina del set di frame.

Se si crea un documento con frame utilizzando Dreamweaver, ad ogni nuovo documento di frame viene assegnato un nome di file temporaneo, ad esempio UntitledFrame-1 per la pagina del set di frame, Untitled-1, Untitled-2 e così via per le pagine dei singoli frame.

Quando si seleziona una delle opzioni di salvataggio, la finestra di dialogo che viene aperta contiene già il nome di file temporaneo del documento. Poiché i file sono senza titolo, può essere difficile stabilire quale file di frame si sta salvando. Per individuare il documento corrente, osservare le linee di selezione visualizzate nella finestra del documento. L'area selezionata identifica il frame a cui si riferisce la finestra di salvataggio. Il nome di file del frame o set di frame selezionato viene visualizzato nella barra del titolo.



### Per salvare un file di set di frame:

- 1 Selezionare il set di frame nel pannello Frame della finestra del documento.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per salvare il file del set di frame, scegliere File > Salva set di frame.
  - Per salvare il file del set di frame in un nuovo file, scegliere File > Salva set di frame con nome.

**Per salvare un documento contenuto in un frame:**

Fare clic nel frame per selezionarlo, quindi scegliere File > Salva frame o File > Salva frame con nome.

**Per salvare tutti i file di un set di frame:**

Scegliere File > Salva tutti i frame.

In questo modo vengono salvati tutti i documenti aperti (documenti singoli, documenti di frame e documenti di set di frame).

**Nota:** per identificare i documenti che si stanno salvando, osservare le linee di selezione dei frame visualizzate nella finestra del documento.

## Proprietà dei frame e dei set di frame

Le proprietà dei frame e dei set di frame vengono gestite nelle rispettive finestre di ispezione Proprietà.

- Le proprietà dei frame definiscono il nome, il file di origine, i margini, lo scorrimento, il ridimensionamento e i bordi dei singoli frame di un set di frame.
- Le proprietà dei set di frame definiscono le dimensioni dei frame e il colore e lo spessore dei bordi che li separano.

**Per visualizzare le proprietà di un frame:**

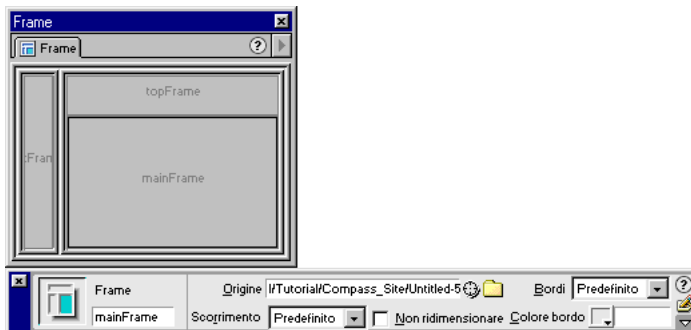
- 1 Se la finestra di ispezione Proprietà non è già visualizzata, scegliere Finestra > Proprietà per aprirla.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).
  - Fare clic su un frame nel pannello Frame.

### Proprietà dei frame

La finestra di ispezione Proprietà consente di assegnare un nome al frame corrente e di impostarne i bordi e i margini. Per vedere tutte le proprietà del frame, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà. Affinché i collegamenti della pagina funzionino correttamente, è necessario assegnare un nome a ciascun frame.

**Per specificare le proprietà di un frame:**

- 1 Selezionare il frame effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic su un frame nel pannello Frame.
  - Fare clic all'interno di un frame nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh).
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.



- 3 Per assegnare un nome al frame, digitarlo nel campo Nome frame.

**Nota:** il campo Nome frame specifica il nome del frame corrente. Questo nome viene utilizzato per i riferimenti degli script e le destinazioni dei collegamenti ipertestuali e deve essere costituito da una sola parola. È possibile utilizzare i caratteri di sottolineatura (\_), ma non i trattini (-), i punti (.) e gli spazi. I nomi dei frame devono iniziare con una lettera e non con un numero. Per questi nomi non si devono utilizzare le parole riservate a JavaScript, ad esempio *top* e *navigator*.

- 4 Impostare le seguenti opzioni:

- Origine: indica il documento di origine del frame. Digitare un nome di file oppure fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il file desiderato. Per aprire un file in un frame, posizionare il puntatore nel frame e scegliere File > Apri in frame.
- Scorrimto: indica se vengono visualizzate delle barre di scorrimento quando lo spazio disponibile non è sufficiente per tutto il contenuto del frame corrente. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Autom.
- Non ridimensionare: limita le dimensioni del frame corrente e impedisce all'utente di trascinarne il bordo. I frame sono sempre ridimensionabili nella finestra del documento, ma i frame per cui è stata attivata questa opzione non possono essere ridimensionati nei browser

- **Bordi:** imposta il bordo del frame corrente. Le opzioni disponibili sono Sì, No e Predefinito. Questa impostazione ha la precedenza rispetto a quella definita per il set di frame. Vedere “Proprietà dei set di frame” a pagina 222. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì. Per poter disattivare un bordo, è necessario impostare tutti i frame adiacenti su No (oppure su Predefinito con il set di frame principale impostato su No).
  - **Colore bordo:** definisce il colore di tutti i bordi adiacenti al frame corrente. Questa impostazione ha la precedenza rispetto a quella definita per il set di frame.
- 5** Impostare le seguenti opzioni relative ai margini (se queste opzioni non sono visibili, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione):
- Larghezza margine** Imposta la larghezza in pixel del margine sinistro e destro (ovvero la distanza tra il bordo del frame e il contenuto).
- Altezza margine** Imposta l'altezza in pixel del margine superiore e inferiore (ovvero la distanza tra il bordo del frame e il contenuto).

## Proprietà dei set di frame

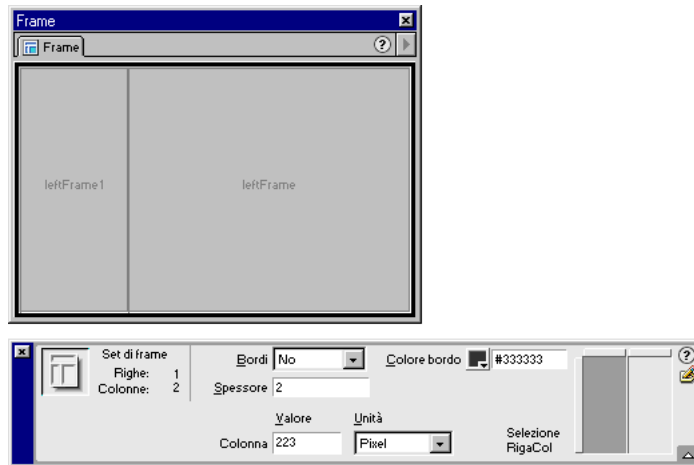
Le proprietà dei set di frame consentono di impostare i bordi e le dimensioni dei frame. Le impostazioni specificate per i singoli frame hanno la precedenza rispetto a quelle definite per il set di appartenenza. Ad esempio, le proprietà impostate per il bordo di un frame hanno la priorità rispetto a quelle del set di frame.

Sono disponibili diversi set di frame predefiniti che possono essere applicati rapidamente ad un documento. Come impostazione predefinita, questi set di frame non utilizzano i bordi, le barre di scorrimento e il ridimensionamento dei frame nei browser. Per modificare i valori predefiniti, selezionare le opzioni corrispondenti nella finestra di ispezione Proprietà.

**Per visualizzare le proprietà di un set di frame:**

- 1** Se la finestra di ispezione Proprietà non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.
- 2** Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul bordo che separa due frame nella finestra del documento.
  - Fare clic sul bordo che circonda i frame nel pannello Frame.

- 3 Per vedere tutte le proprietà del set di frame, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.



**Per specificare le proprietà di un set di frame:**

- 1 Selezionare il set di frame.
- 2 Mediante il menu a comparsa Bordi, specificare se i frame devono essere circondati da un bordo quando il documento viene visualizzato in un browser.
  - Se si desidera visualizzare i bordi, selezionare Sì.
  - Se non si desidera visualizzare i bordi, selezionare No.
  - Per fare in modo che la visualizzazione dei bordi venga definita dalle impostazioni del browser, selezionare Predefinito.
- 3 Nel campo Spessore, inserire un valore per specificare lo spessore dei bordi del set di frame corrente.
- 4 Nel campo Colore bordo, digitare il valore esadecimale di un colore oppure specificare un colore utilizzando l'apposito selettore.
- 5 Per impostare le opzioni relative alle dimensioni dei frame, selezionare una riga o una colonna facendo clic sulle linguette visualizzate a sinistra o in alto nel riquadro Selezione RigaCol. Nel campo Valore, digitare un numero per definire le dimensioni della riga o della colonna selezionata. Quindi, impostare l'unità di misura da usare per il campo Valore selezionandola dal menu a comparsa Unità.

## Assegnazione di un nome al documento di un set di frame

Per aggiungere un titolo alla pagina di un set di frame, utilizzare l'opzione Proprietà di pagina.

**Per assegnare un nome alla pagina di un set di frame:**

- 1 Selezionare il set di frame effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul bordo del set di frame nel pannello Frame.
  - Fare clic all'interno di un frame nella finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh). Per selezionare il set di frame può essere necessario premere il tasto Alt (Windows) o Comando (Macintosh) più il tasto freccia su.
- 2 Scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
- 3 Nel campo **Titolo**, digitare un nome per il documento.

## Impostazione delle dimensioni dei frame

Trascinare il bordo di un frame nella finestra del documento per definirne le dimensioni approssimative, quindi utilizzare la finestra di ispezione **Proprietà** per indicare come deve essere assegnato lo spazio quando non è possibile visualizzare tutti i frame a grandezza intera nei browser.

**Per impostare le dimensioni dei frame:**

- 1 Fare clic sul bordo di un frame per selezionare il set di frame.  
Se i bordi non sono visibili, scegliere **Visualizza > Riferimenti visivi > Bordi dei frame**.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà del set di frame, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione **Proprietà**.
- 3 Nel riquadro **Selezione RigaCol**, fare clic sulla riga o sulla colonna da modificare.





- 4 Per specificare lo spazio che deve essere assegnato quando si ridimensiona la finestra del browser, digitare un numero nel campo Valore e scegliere una delle seguenti opzioni dal menu Unità:
  - Pixel: imposta le dimensioni della colonna o della riga selezionata su un valore assoluto. Questa opzione è la più appropriata per i frame che devono conservare sempre le stesse dimensioni, ad esempio quelli associati alle barre di navigazione. Se si imposta un'opzione differente per gli altri frame, lo spazio assegnato a questi ultimi viene definito solo quando i frame in pixel hanno raggiunto le dimensioni specificate.
  - Percentuale: indica che il frame corrente deve occupare una determinata percentuale del set di frame a cui appartiene. Nell'assegnazione dello spazio, questi frame vengono presi in considerazione dopo i frame impostati su Pixel, ma prima dei frame impostati su Relativa.
  - Relativa: indica che la quantità di spazio assegnata al frame corrente deve essere proporzionale a quella degli altri frame. Nell'assegnazione dello spazio, questi frame vengono presi in considerazione dopo i frame impostati su Pixel o su Percentuale, ma occupano tutto lo spazio residuo della finestra del browser.

## Bordi dei frame e dei set di frame

È possibile definire l'aspetto dei bordi dei frame e dei set di frame. Le opzioni specificate per i singoli frame hanno la precedenza rispetto a quelle definite per il set di appartenenza.

### Per impostare i bordi di un frame:

- 1 Selezionare il frame. A questo scopo, fare clic all'interno del frame tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o i tasti Opzione+Maiusc (Macintosh), oppure fare clic sul frame nel pannello Frame.
- 2 Impostare le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Bordi: imposta il bordo del frame corrente. Le opzioni disponibili sono Sì, No e Predefinito. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì. Per poter disattivare un bordo, è necessario impostare tutti i frame adiacenti su No (oppure su Predefinito con il set di frame principale impostato su No).
  - Colore bordo: definisce il colore di tutti i bordi adiacenti al frame corrente.

**Per impostare i bordi di un set di frame:**

- 1 Selezionare il set di frame. A questo scopo, fare clic sul bordo di un frame nella finestra del documento oppure fare clic sul bordo che racchiude i frame nel pannello Frame.
- 2 Impostare le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:
  - Bordi: imposta il bordo dei frame del set di frame corrente. Scegliere Sì per visualizzare bordi tridimensionali a colori, No per visualizzare bordi bidimensionali grigi e Predefinito per fare in modo che l'aspetto dei bordi venga definito dal browser. L'impostazione predefinita della maggior parte dei browser è Sì.
  - Colore bordo: imposta il colore di tutti i bordi del set di frame corrente. Per modificare questa impostazione per un frame specifico, impostare un colore differente per il bordo di questo frame.
  - Spessore: definisce lo spessore dei bordi del set di frame corrente. Il valore 0 consente di eliminare i bordi.

## **Modifica del colore di sfondo di un frame**

È possibile modificare il colore di sfondo di un frame cambiando il colore di sfondo del documento contenuto nel frame.

**Per modificare il colore di sfondo di un documento contenuto in un frame:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Posizionare il cursore all'interno del frame e scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
  - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) all'interno del frame e scegliere **Proprietà pagina** dal menu di scelta rapida.
- 2 Fare clic sulla casella del colore del campo **Sfondo** e selezionare un colore.

## Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti

Per utilizzare i collegamenti nei frame, è necessario impostare una destinazione per il collegamento, cioè il frame in cui verrà aperto il contenuto collegato. Ad esempio, se il menu di navigazione si trova nel frame sinistro e si desidera che il materiale collegato venga visualizzato nel frame del contenuto principale, è necessario impostare delle destinazioni per tutti i collegamenti del menu di navigazione. La destinazione è il nome del frame del contenuto principale (ad esempio, `main_frame`). Quando un utente fa clic su un collegamento del menu di navigazione, il contenuto corrispondente viene aperto nel frame principale.

Per selezionare un frame in cui aprire un file, utilizzare il menu a comparsa Destinazione della finestra di ispezione Proprietà. È possibile specificare che un file venga aperto in un nuovo frame, sostituire le informazioni che si trovano nello stesso frame indicato dal collegamento o sostituire le informazioni in un altro frame. Inoltre, è possibile fare in modo che il contenuto di un collegamento sovrascriva il frame corrente (evitando di specificare una destinazione) o venga visualizzato in una nuova finestra del browser.

### Per impostare un frame di destinazione:

- 1 Selezionare un testo o un oggetto.
- 2 Nel campo Collegam della finestra di ispezione Proprietà, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Digitare il nome del file da collegare.
  - Fare clic sull'icona della cartella e selezionare il file da collegare.
  - Fare clic sull'icona Scegli file e trascinarla per selezionare il file da collegare.

Per specificare un ancoraggio specifico nel file da collegare, inserire il simbolo di cancelletto (#) prima del nome dell'ancoraggio. Vedere "Collegamento ad un punto specifico di un documento" a pagina 382.

- 3 Nel menu a comparsa Destinazione, scegliere la posizione in cui si desidera venga visualizzato il documento collegato.
  - Questo menu elenca anche i frame a cui è stato assegnato un nome nella finestra di ispezione Proprietà. Selezionare un frame associato ad un nome per aprire il documento collegato nel frame selezionato.
  - `_blank` Apre il documento collegato in una nuova finestra del browser senza chiudere la finestra corrente.
  - `_parent` Apre il documento collegato nel set di frame principale del collegamento.
  - `_self` Apre il collegamento nel frame corrente sostituendone il contenuto.
  - `_top` Apre il collegamento nel set di frame più esterno del documento corrente sostituendo tutti i frame.

## Gestione dei browser che non visualizzano i frame

Dreamweaver consente di specificare il contenuto da visualizzare nei browser che non supportano i frame, ad esempio i browser meno recenti o quelli basati sul testo. Il contenuto specificato viene inserito nel documento del set di frame mediante un'istruzione simile alla seguente:

```
<noframes><body bgcolor="#FFFFFF">  
Contenuto senza frame  
</body></noframes>
```

Quando il file del set di frame viene caricato da un browser che non supporta i frame, il browser visualizza solo il contenuto racchiuso tra i tag `noframes`.

**Per definire i contenuti per i browser che non supportano i frame:**

- 1 Scegliere **Elabora > Set di frame > Modifica contenuto senza frame**.

Dreamweaver cancella il contenuto della finestra del documento e nella parte superiore del corpo appare la dicitura "Contenuto senza frame".

- 2 Per creare il contenuto senza frame, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Digitare o inserire il contenuto nella finestra del documento.
- Scegliere **Finestra > Finestra di ispezione Codice** e digitare il contenuto o il relativo codice HTML tra i tag `noframes`.

- 3 Scegliere nuovamente **Elabora > Set di frame > Modifica contenuto senza frame** per tornare alla vista normale del documento del set di frame.

## Uso dei comportamenti con i frame

È possibile applicare una serie di comportamenti per sfruttare le caratteristiche funzionali dei frame. In genere, i Web designer utilizzano i frame per controllare la visualizzazione del contenuto sulle pagine Web. Sono disponibili numerosi comportamenti che semplificano la modifica del contenuto di un frame.

- **Imposta testo del frame** Sostituisce il contenuto e la formattazione di un frame con il contenuto specificato dall'utente. Tale contenuto può essere costituito da qualunque codice HTML valido. Utilizzare questa azione per visualizzare informazioni in modo dinamico. Vedere "Imposta testo del frame" a pagina 487.
- **Vai a URL** Apre una nuova pagina nella finestra corrente o nel frame specificato. Utilizzando questa azione è possibile modificare il contenuto di due o più frame con un semplice clic. Vedere "Vai a URL" a pagina 479.
- **Inserisci barra di navigazione** Consente di indirizzare gli utenti a pagine specifiche di un sito Web. È possibile associare dei comportamenti alle immagini della barra di navigazione e fare in modo che l'immagine visualizzata cambi a seconda delle azioni eseguite dall'utente. Ad esempio, è possibile visualizzare la versione alzata o abbassata dell'immagine di un pulsante per consentire all'utente di individuare la pagina del sito che sta visualizzando. Vedere "Inserimento di una barra di navigazione" a pagina 393.
- **Inserisci menu di collegamento** Consente di impostare un menu di collegamento che apre i file selezionati in una finestra del browser. È anche possibile fare in modo che i documenti vengano aperti in una finestra o in un frame specifico. Vedere "Inserimento di un menu di collegamento" a pagina 390.



## CAPITOLO 9

### Gestione e inserimento delle risorse

---

Le risorse sono elementi, come le immagini o i file di filmato, che vengono utilizzati per creare una pagina o un sito.

Il pannello Risorse permette di gestire e organizzare le risorse del sito più facilmente rispetto alle possibilità offerte dalla finestra Sito. Il pannello visualizza le risorse del sito e le divide nelle seguenti categorie:

- Immagini
- Colori
- URL
- Filmati Flash
- Filmati Shockwave
- Filmati MPEG e QuickTime
- Script
- Modelli
- Voci di libreria

**Nota:** nel pannello Risorse vengono visualizzati solo i file che rientrano nelle categorie suddette. Esistono altri tipi di file che sono talvolta definiti come risorse, ma non vengono visualizzati nel pannello.

Se non sono ancora state raccolte le risorse per il sito, è possibile ottenerle da varie fonti. Ad esempio, è possibile creare delle risorse in un'applicazione come Macromedia Fireworks o Macromedia Flash, riceverle da un collaboratore o da un cliente o ancora copiarle da un CD di clip art. Per ulteriori informazioni sulla pianificazione e raccolta delle risorse, vedere "Pianificazione e progettazione di un sito" a pagina 97.

È possibile utilizzare il pannello Risorse in due modi: come un elenco facilmente accessibile delle risorse del sito (l'elenco Sito) o come un modo di organizzare le risorse usate con maggior frequenza (l'elenco Preferiti). Il pannello Risorse inserisce automaticamente le risorse del sito nell'elenco Sito. Inizialmente l'elenco Preferiti è vuoto; è possibile aggiungervi le risorse desiderate.

La maggior parte delle operazioni del pannello Risorse è uguale a quelle dell'elenco Sito e dell'elenco Preferiti. Tuttavia, alcune operazioni possono essere eseguite solo nell'elenco Preferiti (vedere “Risorse preferite” a pagina 239)

I modelli e le voci di libreria sono trattati ampiamente in “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

## Pannello Risorse

Il pannello Risorse permette di visualizzare le risorse in due modi: l'elenco Sito, che mostra tutte le risorse (del tipo che il pannello riconosce) nel sito, e l'elenco Preferiti, che mostra solo le risorse scelte. La maggior parte delle seguenti procedure può essere eseguita sia nell'elenco Sito sia nell'elenco Preferiti.

In entrambi gli elenchi, le risorse sono divise in categorie; è possibile scegliere la categoria che si desidera visualizzare facendo clic su uno dei pulsanti di categoria nella parte sinistra del pannello. (L'elenco Sito e l'elenco Preferiti sono disponibili per tutte le categorie di risorse, tranne per i modelli e per le voci di libreria.)

L'elenco Sito visualizza tutte le risorse (nelle categorie riconosciute) presenti nel sito come file (indipendentemente dal fatto che siano utilizzati da un documento) e tutti i colori e URL utilizzati da qualsiasi documento nel sito.

È possibile lavorare con le seguenti categorie di risorse:



**Immagini:** sono file di immagine, in formato GIF, JPEG o PNG. Per ulteriori informazioni sulle immagini, vedere “Inserimento di immagini” a pagina 281.



**Colori:** sono i colori usati nel documento e nei fogli di stile del sito, compresi i colori del testo, di sfondo e dei collegamenti.



**URL:** sono gli URL esterni a cui rimandano i collegamenti contenuti nei documenti del sito. Questa categoria comprende i seguenti tipi di collegamenti: FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, e-mail (mailto) e file locali (file:///).







**Flash:** i file di filmato Flash sono file nel formato reso da qualsiasi versione di Macromedia Flash. Il pannello Risorse visualizza solo i file SWF (formato compresso di Flash) e non i file FLA (origine Flash). Per ulteriori informazioni, vedere “Oggetti Flash” a pagina 320.



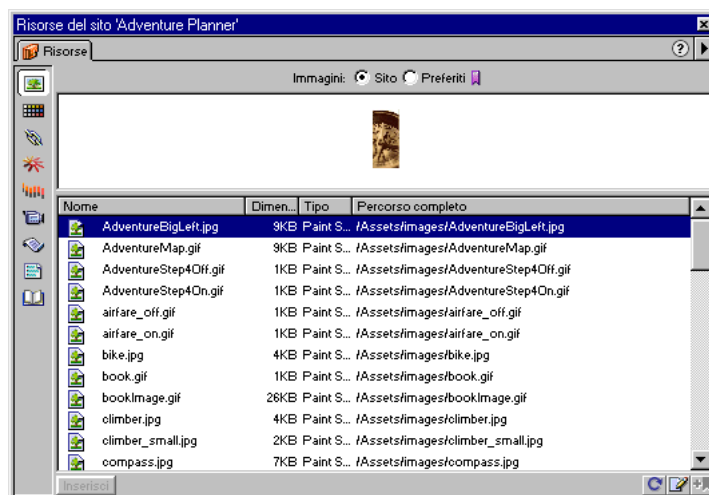
**Filmati Shockwave:** sono file nel formato reso da qualsiasi versione di Macromedia Shockwave. Per ulteriori informazioni, vedere “Filmati Shockwave” a pagina 330.



-  **Filmati:** sono file di filmato in formato QuickTime o MPEG. Per ulteriori informazioni, vedere “Inserimento di oggetti multimediali” a pagina 317.
-  **Script:** sono file JavaScript o VBScript. Notare che gli script nei file HTML (anziché nei file JavaScript o VBScript indipendenti) non vengono visualizzati nel pannello Risorse. Per ulteriori informazioni sull’uso di JavaScript in Dreamweaver, vedere “Debug del codice JavaScript” a pagina 499.
-  **Modelli:** permettono di usare lo stesso layout di pagina su più pagine e di modificarlo facilmente su tutte le pagine contemporaneamente. Per ulteriori informazioni, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.
-  **Voci di libreria :** sono elementi che si usano su più pagine; quando si modifica una voce di libreria, tutte le pagine che la contengono vengono aggiornate. Per ulteriori informazioni, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

#### Per aprire il pannello Risorse:

Scegliere Finestra > Risorse. Viene visualizzato il pannello Risorse.



La creazione dell’elenco Sito può richiedere alcuni secondi, poiché il pannello deve leggere la cache del sito per eseguire l’operazione.

**Nota:** è necessario definire un sito e creare una cache prima di poter utilizzare il pannello Risorse. Vedere “Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito” a pagina 103.

Alcune modifiche non vengono visualizzate immediatamente nel pannello Risorse:

- Quando si aggiunge o rimuove una risorsa dal sito, le modifiche si riflettono nel pannello Risorse solo dopo che l'elenco Sito è stato aggiornato facendo clic sul pulsante Aggiorna elenco siti. (Se si aggiunge o rimuove una risorsa con programmi diversi da Dreamweaver, ad esempio usando Gestione risorse/Esplora risorse o il Finder, è necessario ricreare la cache del sito perché le modifiche vengano visualizzate nel pannello Risorse.)
- Quando si rimuove l'unica occorrenza di un particolare colore o URL dal sito o quando si salva un nuovo file che contiene un colore o un URL che non è stato usato in precedenza nel sito, le modifiche si riflettono nel pannello Risorse solo dopo che l'elenco Sito è stato aggiornato.

**Per aggiornare manualmente l'elenco Sito:**

- 1 Fare clic su Sito nella parte superiore del pannello Risorse per verificare che l'elenco Sito sia visualizzato.



- 2 Fare clic sul pulsante Aggiorna elenco siti nella parte inferiore del pannello Risorse.

La cache del sito viene creata o aggiornata, secondo necessità, e il pannello Risorse viene aggiornato perché visualizzi tutte le risorse riconosciute del sito.

**Per ricreare manualmente la cache del sito da zero e aggiornare l'elenco Sito:**

Fare clic sul pulsante Aggiorna elenco siti nella parte inferiore del pannello Risorse tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

**Per visualizzare l'elenco Preferiti:**

Fare clic su Preferiti nella parte superiore del pannello Risorse.

L'elenco Preferiti è vuoto fino a che non vi si aggiungono risorse.

**Per visualizzare l'elenco Sito:**

Fare clic su Sito nella parte superiore del pannello Risorse.

**Nota:** nelle categorie Modelli e Voci di libreria, le opzioni Sito e Preferiti non sono disponibili.

**Per visualizzare le risorse in una categoria particolare:**

Fare clic sull'icona della categoria appropriata, quindi su Sito o Preferiti. Ad esempio, per visualizzare tutte le immagini del sito, fare clic sull'icona Immagini, quindi su Sito.

**Per visualizzare l'anteprima di una risorsa:**

Selezionare la risorsa nel pannello Risorse.

L'area di anteprima nella parte superiore del pannello mostra un'anteprima della risorsa.

Quando si seleziona una risorsa di filmato, l'area di anteprima mostra un'icona. Per visualizzare il filmato, fare clic sul pulsante Riproduci (il triangolo verde) nell'angolo superiore destro dell'area di anteprima.

**Per modificare la dimensione dell'area di anteprima:**

Trascinare la barra di divisione (tra l'area di anteprima e l'elenco delle risorse) verso l'alto o verso il basso.

**Per aggiungere risorse all'elenco Preferiti:**

1 Selezionare una o più risorse nell'elenco Sito.



2 Fare clic sul pulsante Aggiungi a Preferiti

Le risorse vengono aggiunte all'elenco Preferiti. Per visualizzare l'elenco Preferiti, fare clic su Preferiti nella parte superiore del pannello.

Per informazioni sugli altri modi di aggiungere risorse all'elenco Preferiti, vedere "Aggiunta ed eliminazione di risorse nell'elenco Preferiti" a pagina 240.

**Nota:** non esistono elenchi Preferiti per i modelli e per le voci di libreria.

## Aggiunta di una risorsa a una pagina

La maggior parte dei tipi di risorsa può essere inserita in un documento trascinandola nella vista Struttura della finestra del documento o usando il pulsante Inserisci. Si possono inserire colori e URL o applicarli al testo selezionato nella vista Struttura. (È possibile applicare gli URL ad altri elementi nella vista Struttura, ad esempio alle immagini.) I modelli vengono applicati all'intero documento.

**Per inserire una risorsa in un documento:**

- 1 Spostare il punto di inserimento nella vista Struttura nella posizione in cui si desidera visualizzare la risorsa.
- 2 Se il pannello Risorse non è già aperto, scegliere Finestra > Risorse per aprirlo.
- 3 Selezionare la categoria della risorsa.

Selezionare qualsiasi categoria, tranne Modelli. (Un modello può solo essere applicato ad un intero documento, non può essere inserito in un documento.)

#### 4 Selezionare Sito o Preferiti e individuare la risorsa desiderata.

Non esistono elenchi Siti o Preferiti per le voci di libreria; saltare questo passaggio se si sta inserendo una voce di libreria.

#### 5 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la risorsa dal pannello alla vista Struttura. (Se il documento è uno script, è possibile trascinarla nell'area dell'intestazione della finestra del documento; se tale area non è visualizzata, scegliere prima Visualizza > Contenuto HEAD.)
- Selezionare la risorsa nel pannello e fare clic su Inserisci.

La risorsa viene inserita nel documento. (Se la risorsa è un colore, ha effetto dal punto di inserimento, cioè la parte digitata in seguito appare in quel colore.)

#### Per modificare il colore del testo selezionato in un documento:



- 1 Selezionare la categoria Colori nel pannello Risorse.
- 2 Selezionare il colore che si desidera applicare.
- 3 Fare clic su Applica.

#### Per aggiungere un collegamento alla selezione corrente in un documento:



- 1 Selezionare la categoria URL nel pannello Risorse e individuare l'URL che si desidera applicare.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare l'URL dal pannello alla selezione nella vista Struttura.
  - Selezionare l'URL e fare clic sul pulsante Applica.

#### Per applicare un modello al documento attivo:



- 1 Selezionare la categoria Modello nel pannello Risorse e individuare il modello che si desidera applicare.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare il modello dal pannello alla vista Struttura.
  - Selezionare il modello e fare clic sul pulsante Applica.

## Modifica dell'ordine delle risorse

Le risorse in una categoria specifica sono elencate in ordine alfabetico per nome, come impostazione predefinita. Il nome della risorsa può essere il nome di un file (come per le immagini), un numero esadecimale (come per i colori) o un URL. Tuttavia, è possibile elencare le risorse in base a molti altri criteri.

**Per elencare le risorse in un ordine diverso:**

Fare clic su una delle intestazioni delle colonne.

Ad esempio, per ordinare l'elenco delle immagini per tipo (in modo che tutte le immagini siano raggruppate per formato GIF, JPEG o altri), fare clic sull'intestazione della colonna Tipo.

**Per modificare la larghezza di una colonna:**

- 1 Spostare il puntatore sulla riga che separa due intestazioni di colonna.
- 2 Trascinare tale riga per modificare la larghezza della colonna.

**Selezionare e modificare le risorse**

Il pannello Risorse permette di selezionare più risorse contemporaneamente. Consente anche di modificarle rapidamente.

**Per selezionare più risorse:**

- 1 Fare clic su una delle risorse per selezionarla. Quindi, selezionare le altre risorse in uno dei seguenti modi:
  - Per selezionare una serie di risorse consecutive, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc.
  - Fare clic su una singola risorsa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per aggiungerla alla selezione (anche se non è adiacente alla selezione effettuata). Per deselezionare una risorsa selezionata, fare clic su di essa tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

**Per modificare una risorsa:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare doppio clic sulla risorsa.
  - Selezionare la risorsa, quindi fare clic su Modifica.

Per alcuni tipi di risorsa, come le immagini, l'operazione di modifica avvia un editor di immagini esterno. Per quanto riguarda i colori e gli URL, la modifica della risorsa permette di cambiarne il valore solo nell'elenco Preferiti. (Non è possibile modificare i colori e gli URL nell'elenco Sito.) Per quanto riguarda i modelli e le voci di libreria, questa operazione permette di apportare modifiche alla risorsa in Dreamweaver.

Se per una risorsa non si apre il relativo editor esterno, scegliere Modifica > Preferenze, selezionare la categoria Tipi di file/editor e verificare di disporre dell'editor esterno specifico per il tipo di file della risorsa. Vedere "Avvio di un editor esterno" a pagina 318.

**2** Modificare la risorsa come desiderato.

**3** Dopo aver apportato le modifiche necessarie, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se la risorsa è costituita da un file (tutte tranne colore e URL), salvarla con l'editor usato per apportare le modifiche e chiuderla.
- Se la risorsa è un URL, fare clic su OK al termine delle modifiche nella finestra di dialogo Modifica URL.

Se la risorsa è un colore, la tavolozza dei colori di Dreamweaver si chiude automaticamente quando si seleziona un colore. (Per chiudere la tavolozza dei colori senza selezionare un colore, premere Esc.)

## Lavorare con risorse e siti

È possibile che si desideri poter individuare il file nella finestra Sito corrispondente a una risorsa nel pannello Risorse. Ad esempio, può essere utile quando si desideri trasferire la risorsa al o dal sito remoto.

Il pannello Risorse mostra tutte le risorse (dei tipi riconosciuti) nel sito corrente. (Il sito corrente è il sito che contiene il documento attivo.) Per usare una risorsa del sito corrente in un altro sito, è necessario copiarla nell'altro sito. È possibile copiare una singola risorsa, un gruppo di risorse singole o un'intera cartella Preferiti.

**Nota:** la finestra Sito potrebbe visualizzare un sito diverso da quello mostrato dal pannello Risorse. Questo accade perché il pannello Risorse è associato al documento attivo. Per determinare qual è il sito visualizzato dal pannello Risorse, guardare la barra del titolo del pannello.

### Per selezionare un file di risorsa nella finestra Sito:

Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome o sull'icona del file della risorsa nel pannello Risorse e scegliere Individua nel sito dal menu di scelta rapida.

Viene visualizzata la finestra Sito, con il file di risorsa selezionato.

Il comando Individua nel sito non è disponibile per i colori e gli URL che non corrispondono a file nel sito.

Notare che Individua nel sito localizza il file corrispondente alla risorsa stessa, non un file che usa tale risorsa.

**Per copiare risorse dall'elenco Sito o Preferiti a un altro sito:**

- 1 Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'icona o sul nome della risorsa o delle risorse che si desidera copiare.

Nell'elenco Preferiti, è possibile copiare una cartella Preferiti o singole risorse.

- 2 Dal menu di scelta rapida, scegliere Copia sul sito e quindi il nome del sito di destinazione dal sottomenu. (Il sottomenu elenca tutti i siti definiti.)

Le risorse vengono copiate nel sito specificato, in posizioni corrispondenti alle loro attuali posizioni nel sito corrente. Vengono create nuove cartelle nella gerarchia del sito di destinazione, secondo necessità.

Le risorse vengono anche aggiunte all'elenco Preferiti del sito specificato.

Quando si apre un documento nel sito di destinazione, il pannello Risorse passa a quel sito e mostra la risorsa copiata.

**Nota:** se la risorsa copiata è un colore o un URL, viene visualizzata solo nell'elenco Preferiti dell'altro sito e non nell'elenco Sito. Questo si verifica perché non esiste un file corrispondente al colore o all'URL e quindi non vi è alcun file da copiare nell'altro sito.

## Risorse preferite

La maggior parte delle operazioni del pannello Risorse è uguale a quelle dell'elenco Sito e dell'elenco Preferiti (vedere “Pannello Risorse” a pagina 232). Tuttavia, alcune operazioni possono essere eseguite solo nell'elenco Preferiti.

Nei siti di grandi dimensioni l'elenco Sito del pannello Risorse può diventare troppo pesante e rallentare le operazioni, poiché visualizza sempre tutte le risorse riconosciute del sito. Se si aggiungono le risorse usate di frequente all'elenco Preferiti, è possibile raggruppare le risorse affini, dar loro uno pseudonimo come promemoria del loro impiego e per individuarle facilmente nel pannello Risorse.

**Nota:** le risorse preferite non vengono memorizzate come file separati sul disco; sono riferimenti alle risorse nell'elenco Sito. Dreamweaver registra le risorse dell'elenco Sito che devono essere visualizzate nell'elenco Preferiti.

## Aggiunta ed eliminazione di risorse nell'elenco Preferiti

Le risorse possono essere aggiunte all'elenco Preferiti del sito in molti modi.

**Per aggiungere risorse all'elenco Preferiti, effettuare una delle seguenti operazioni:**



- Selezionare una o più risorse nell'elenco Sito e fare clic sul pulsante Aggiungi a Preferiti.
- Selezionare una o più risorse nell'elenco Sito e scegliere Aggiungi a Preferiti dal menu di scelta rapida.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento nella vista Struttura della finestra del documento e scegliere il comando dal menu di scelta rapida per aggiungerlo alla categoria Preferiti appropriata.

Ad esempio, è possibile selezionare un'immagine e scegliere Aggiungi a immagini preferite dal menu di scelta rapida. Notare che il menu di scelta rapida per il testo contiene sia Aggiungi a colori preferiti sia Aggiungi a URL preferiti, indipendentemente dal fatto che al testo sia associato un collegamento. Inoltre, è importante notare che solo gli elementi che rientrano in una delle categorie del pannello Risorse possono essere aggiunti all'elenco Preferiti.

- Selezionare uno o più file nella finestra Sito e scegliere Aggiungi a Preferiti dal menu di scelta rapida. I file che non rientrano nelle categorie del pannello Risorse vengono ignorati.

Le risorse vengono aggiunte all'elenco Preferiti e il pannello Risorse lo visualizza, indipendentemente dal metodo scelto.

**Nota:** non esistono elenchi Preferiti per i modelli e per le voci di libreria.

**Per eliminare risorse dall'elenco Preferiti:**

- 1 Selezionare una o più risorse (o una cartella Preferiti) nell'elenco Preferiti.



- 2 Fare clic sul pulsante Elimina da Preferiti nella parte inferiore del pannello Risorse.

Le risorse vengono eliminate dall'elenco Preferiti, ma sono ancora visualizzate nell'elenco Sito. Se si rimuove una cartella Preferiti, la cartella e tutte le risorse in essa contenute vengono eliminate dall'elenco Preferiti.



## Creazione di uno pseudonimo per una risorsa preferita

È possibile assegnare uno pseudonimo alle risorse dell'elenco Preferiti. Viene visualizzato lo pseudonimo al posto del nome del file o del valore della risorsa. Ad esempio, un colore chiamato #999900 può essere rinominato con uno pseudonimo più descrittivo, come ColoreSfondoPagina o ColoreTestoImportante.

È possibile assegnare uno pseudonimo solo alle risorse dell'elenco Preferiti. Nell'elenco Sito, le risorse sono elencate con i nomi dei file effettivi (o con i valori, nel caso di colori e URL).

### Per assegnare uno pseudonimo a una risorsa preferita:


- 1 Fare clic sulla categoria che contiene la risorsa.
- 2 Fare clic su Preferiti per visualizzare l'elenco Preferiti.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome o sull'icona del file della risorsa nel pannello Risorse e scegliere Modifica pseudonimo dal menu di scelta rapida.
  - Fare clic sul nome della risorsa, quindi fare di nuovo clic. (Non fare doppio clic.)
- 4 Digitare lo pseudonimo della risorsa, quindi premere Invio.  
Lo pseudonimo appare nella colonna Pseudonimo.

## Raggruppamento delle risorse in una cartella Preferiti

Nell'elenco Preferiti, all'interno di una categoria specifica, è possibile creare gruppi di risorse chiamati cartelle Preferiti. Ad esempio, se si dispone di un gruppo di immagini utilizzate su molte pagine di catalogo o in un sito di e-commerce, è possibile raggrupparle in una cartella chiamata ImmaginiCatalogo.

**Nota:** l'inserimento di una risorsa in una cartella Preferiti, non influisce sulla posizione del file di risorsa sul disco.

### Per creare una cartella Preferiti:

- 1 Fare clic su Preferiti (nella parte superiore del pannello Risorse) per visualizzare l'elenco Preferiti.
-  2 Fare clic sul pulsante Cartella Nuovi preferiti.
- 3 Assegnare un nome alla cartella.
- 4 Trascinare la risorsa nella cartella.

## Creazione di un nuovo colore, URL, modello o voce di libreria

È possibile utilizzare il pannello Risorse per creare colori, URL, modelli e voci di libreria. Notare che non è possibile aggiungere nuovi colori o URL all'elenco Sito; quest'ultimo contiene solo risorse che sono già in uso nel sito.

### Per creare un nuovo colore:



1 Fare clic sul pulsante della categoria Colori.

2 Fare clic su Preferiti per visualizzare l'elenco Preferiti.



3 Fare clic sul pulsante Nuovo colore.

4 Selezionare un colore usando la tavolozza dei colori.

Per uscire dalla tavolozza senza scegliere un colore, premere Esc o fare clic sulla barra grigia nella parte alta della tavolozza. (Per ulteriori informazioni sull'uso della tavolozza dei colori, vedere “Operazioni coi colori” a pagina 88.)

5 Se lo si desidera, è possibile assegnare uno pseudonimo al colore.

### Per creare un nuovo URL:



1 Fare clic sul pulsante della categoria URL.

2 Fare clic su Preferiti per visualizzare l'elenco Preferiti.



3 Fare clic sul pulsante Nuovo URL.

4 Inserire un URL e uno pseudonimo nella finestra di dialogo Aggiungi URL e fare clic su OK.

### Per creare un nuovo modello:



1 Fare clic sul pulsante della categoria Modelli.



2 Fare clic sul pulsante Nuovo modello.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di nuovi modelli, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

### Per creare una nuova voce di libreria, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante della categoria Libreria, quindi fare clic sul pulsante Nuova voce di libreria.
- Selezionare un elemento o testo nella vista Struttura della finestra del documento, quindi trascinarlo nel pannello Risorse. Indipendentemente dal tipo di elemento trascinato, viene creata una nuova voce di libreria che contiene quell'elemento.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di nuove voci di libreria, vedere “Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie” a pagina 397.

## CAPITOLO 10

### Inserimento e formattazione del testo

---

Le opzioni di formattazione disponibili in Dreamweaver sono simili a quelle di un normale programma di elaborazione testi. Per impostare lo stile predefinito di un blocco di testo (Paragrafo, Preformattato, Titolo 1, Titolo 2, ecc.), usare il sottomenu Testo > Formato paragrafo o il menu a discesa Formato della finestra di ispezione Proprietà. Per cambiare il carattere, la dimensione, il colore e l'allineamento di un testo selezionato, utilizzare il menu Testo o la finestra di ispezione Proprietà. Per applicare attributi di formattazione come il grassetto, il corsivo, il codice o la sottolineatura, utilizzare il sottomenu Testo > Stile.

Inoltre, è possibile combinare diversi tag HTML standard per formare un unico stile, chiamato stile HTML. Ad esempio, la formattazione HTML può essere applicata manualmente utilizzando una combinazione di tag e attributi e quindi salvata sotto forma di stile HTML nel pannello Stili HTML. In questo modo, ogni qual volta sarà necessario formattare del testo mediante tale combinazione di tag HTML, sarà sufficiente selezionare lo stile salvato dal pannello Stili HTML. Gli stili HTML sono supportati da quasi tutti i browser Web e consentono di risparmiare tempo rispetto alla formattazione manuale del testo.

Un altro tipo di stile, chiamato CSS (Cascading Style Sheets), consente di applicare la formattazione di testo e di pagina con il vantaggio dell'aggiornamento automatico. È possibile memorizzare gli stili CSS direttamente nel documento oppure, per ottenere maggiore efficacia e flessibilità, in fogli di stile esterni. Applicando un foglio di stile esterno a diverse pagine Web, tutte le pagine rispecchiano automaticamente qualsiasi modifica eventualmente apportata al foglio di stile. Per accedere agli stili CSS, utilizzare il pannello Stili CSS.

La formattazione HTML manuale e gli stili HTML consentono di applicare la formattazione mediante l'uso dei tag HTML standard (come `b`, `font` e `code`) supportati da tutti i browser più diffusi. Gli stili CSS definiscono la formattazione di tutto il testo in una classe particolare o ridefiniscono la formattazione di un tag specifico (come `h1`, `h2`, `p` o `i`). Gli stili CSS sono supportati unicamente dai seguenti browser Web: Netscape Navigator 4.0 e versioni successive e Microsoft Internet Explorer 4.0 e versioni successive.

Su una stessa pagina è possibile utilizzare contemporaneamente gli stili CSS, gli stili HTML e la formattazione HTML manuale. La formattazione HTML manuale ha la precedenza rispetto alla formattazione applicata da uno stile HTML o CSS, quindi, benché si tratti di un'operazione più impegnativa, costituisce un metodo efficace per modificare la formattazione applicata dai suddetti stili. Inoltre, anche gli stili CSS applicati a livello di pagina hanno la precedenza sugli stili CSS esterni. Vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259.

## Inserimento di testo e oggetti

Per creare il contenuto delle pagine è possibile digitare o incollare del testo e inserire oggetti come immagini, tabelle e livelli.

**Per aggiungere del testo al documento, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Digitare il testo direttamente nella finestra del documento.
- Copiare il testo da un'altra applicazione, passare a Dreamweaver, collocare il punto di inserimento nella finestra del documento e scegliere Modifica > Incolla. Dreamweaver non conserva la formattazione applicata al testo nell'applicazione di origine, ma le interruzioni di riga rimangono inalterate.

**Per inserire tabelle, dati di tabella, immagini e altri oggetti nel documento, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Utilizzare i comandi del menu Inserisci per inserire gli oggetti desiderati in corrispondenza del punto di inserimento.
- Scegliere Finestra > Oggetti per aprire il pannello Oggetti. Individuare l'icona che corrisponde al tipo di oggetto desiderato e trascinarla o fare clic su di essa per inserire l'oggetto nella finestra del documento.

Per la maggior parte degli oggetti viene visualizzata una finestra di dialogo con la richiesta di selezionare alcune opzioni o un file. Per disattivare la visualizzazione di queste finestre, scegliere Modifica > Preferenze, fare clic su Generali e deselezionare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti.

**Nota:** per inserire più spazi consecutivi, scegliere Inserisci > Caratteri speciali > Inserisci spazio unificatore (Ctrl+Maiusc+Spazio) o premere Invio. (Tuttavia, se si desidera allineare degli elementi in colonna, utilizzare una tabella.)

Per importare dati di tabella all'interno di un documento, salvare innanzi tutto i file (quali Microsoft Excel o un database) sotto forma di file di testo delimitato da tabulazioni.

**Per importare i dati di tabella:**

- 1 Scegliere File > Importa > Importa dati di tabella oppure scegliere Inserisci > Dati di tabella.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa dati di tabella.

- 2 Individuare il file desiderato utilizzando il pulsante Sfoglia oppure digitare il nome del file nell'apposito campo di testo.
- 3 Selezionare il tipo di delimitatore utilizzato quando il file è stato salvato come testo delimitato. Le opzioni sono: Tabulazione, Virgola, Punto e virgola, Due punti e Altro.
  - Quando si seleziona Altro, a lato dell'opzione viene visualizzato un campo vuoto. Digitare il carattere utilizzato come delimitatore nel campo.
- 4 Servirsi delle opzioni rimanenti per formattare o definire la tabella che dovrà contenere i dati importati.
- 5 Al termine dell'operazione, fare clic su OK.

## Inserimento di date

Dreamweaver offre un utile oggetto Data che inserisce la data corrente in qualunque formato desiderato (con o senza l'ora) e consente di aggiornarla ogni qual volta si salva il file.

**Nota:** tenere presente che la data e l'ora riportate nella finestra di dialogo Inserisci data non rappresentano la data e l'ora corrente, né, tantomeno, la data e l'ora che vedono i visitatori del sito. Si tratta, infatti, di esempi che indicano la modalità di visualizzazione di questi dati.

**Per inserire la data corrente in un documento:**

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire la data.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Data.
  - Aprire il pannello Oggetti scegliendo Finestra > Oggetti, quindi aprire la categoria Comuni e fare clic sul pulsante Data.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un formato per il giorno della settimana, un formato per la data e un formato per l'ora.

- 4 Se si desidera che la data inserita venga aggiornata ogni volta che si salva il documento, selezionare Aggiorna automaticamente durante il salvataggio. Se si desidera che, una volta inserita, la data diventi testo semplice e non venga aggiornata automaticamente, deselezionare l'opzione.
- 5 Fare clic su OK per inserire la data.

**Suggerimento:** se l'opzione Aggiorna automaticamente durante il salvataggio è stata selezionata, una volta che la data è stata inserita nel documento, è possibile modificarne il formato facendo clic sul testo formattato e selezionando Modifica formato data nella finestra di ispezione Proprietà.

## Caratteri speciali

Nel linguaggio HTML, alcuni caratteri speciali sono rappresentati da un nome o da un numero, definito *entità*. L'HTML include nomi di entità per i caratteri come il simbolo del copyright (&copy;), la e commerciale (&amp;) e il simbolo del marchio registrato (&reg;). Ogni entità è dotata di un nome (ad esempio, &mdash;) e di un equivalente numerico (ad esempio, &#151;).

**Suggerimento:** le parentesi angolari < > sono simboli utilizzati dal codice HTML e non possono, di conseguenza, essere utilizzati per esprimere i concetti "maggiore di" e "minore di" perché Dreamweaver li interpreterebbe come codice. In alternativa alle parentesi angolari, utilizzare &gt; per "maggiore di" (>) e &lt; per "minore di" (<).

Sfortunatamente, molti browser (specialmente quelli più vecchi e i browser diversi da Navigator e Internet Explorer) non visualizzano correttamente molte delle entità con nome. La maggior parte dei browser visualizza gran parte delle entità numeriche più comuni, ma ricordare il numero di un'entità è più difficile che ricordarne il nome.

## Inserimento di caratteri di testo speciali

Scegliendo la categoria Caratteri dal menu a discesa del pannello Oggetti, è possibile inserire nei documenti vari caratteri speciali (sotto forma di entità HTML).

**Per inserire un carattere speciale in un documento:**

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire un carattere speciale.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere il nome del carattere dal sottomenu Inserisci > Caratteri.
  - Aprire il pannello Oggetti (scegliendo Finestra > Oggetti), scegliere la categoria Caratteri dal menu a discesa, quindi scegliere il carattere da inserire.

Sono disponibili molti altri caratteri speciali: per selezionarne uno, scegliere Inserisci > Caratteri > Altro e selezionare un carattere, quindi fare clic su OK.

## Copiare e incollare il codice di origine HTML in Dreamweaver

Il codice di origine HTML può essere copiato da un'applicazione o dalla vista Codice stessa. Il codice può essere copiato e incollato come semplice testo o sotto forma di codice, cioè mantenendo intatti i tag.

### Per copiare il codice di origine HTML nella vista Codice:

- 1 Copiare il codice da un'applicazione esterna (quale BBEdit o HomeSite), dalla vista Codice stessa o dalla finestra di ispezione Codice di Dreamweaver e posizionare il punto di inserimento all'interno della vista Codice.
- 2 Scegliere Modifica > Incolla e selezionare Aggiorna vista Struttura dalla barra degli strumenti.

Ad esempio, copiare il codice di origine HTML necessario per creare una tabella da BBEdit e incollarlo nella vista Codice di Dreamweaver in modo che venga visualizzato sotto forma di tabella all'interno della vista Struttura.

Se, al contrario, si desidera che il codice di origine HTML venga visualizzato sotto forma di testo, collocare il punto di inserimento direttamente nella vista Struttura e scegliere Modifica > Incolla. Questa seconda opzione può essere utile se, ad esempio, il documento Dreamweaver conteneva delle istruzioni per la scrittura del codice HTML che si desidera visualizzare in formato di testo.

### Per copiare e incollare il codice di origine HTML:

- 1 Selezionare e copiare il codice da un'applicazione.
- 2 Collocare il punto di inserimento all'interno della vista Struttura e scegliere Modifica > Incolla HTML.

È inoltre possibile selezionare una voce all'interno della vista Struttura, ad esempio, una tabella, e scegliere Modifica > Copia HTML. La medesima voce può essere incollata in un'altra applicazione sotto forma di codice di origine HTML. Per ulteriori informazioni sulla modifica del codice di origine HTML, vedere "Scrittura e modifica del codice" a pagina 353.

## Creazione di elenchi

Nella finestra del documento, è possibile selezionare un testo esistente o inserire un nuovo testo e convertirlo in un elenco numerato (ordinato), puntato (non ordinato) o di definizioni. Gli elenchi di definizioni non prevedono l'aggiunta di punti o numeri e vengono spesso utilizzati per la creazione di glossari e descrizioni. Gli elenchi possono anche essere nidificati, nel qual caso contengono al loro interno altri elenchi. Ad esempio, si può nidificare un elenco ordinato o puntato all'interno di un elenco ordinato o puntato di livello superiore.

### Per creare un nuovo elenco:

- 1 All'interno della vista Struttura, spostare il punto di inserimento sulla riga in cui si desidera inserire un elenco.
- 2 Fare clic sul pulsante Elenco puntato o Elenco numerato nella finestra di ispezione Proprietà, oppure scegliere Testo > Elenco e selezionare il tipo di elenco desiderato: Elenco non ordinato (puntato), Elenco ordinato (numerato) o Elenco definizioni.

Il menu Testo consente di inserire elenchi anche all'interno della vista Codice, tuttavia Dreamweaver aggiunge solamente il primo e l'ultimo tag dell'elenco HTML mentre quelli intermedi devono essere aggiunti manualmente uno per uno.

- 3 Cominciare a digitare il testo dell'elenco, premendo il tasto Invio per ogni nuova voce da aggiungere.
- 4 Per completare l'elenco, premere due volte il tasto Invio.

### Per creare un elenco utilizzando un testo esistente:

- 1 Selezionare una serie di paragrafi da convertire in elenco.
- 2 Fare clic sul pulsante Elenco puntato o Elenco numerato nella finestra di ispezione Proprietà, oppure scegliere Testo > Elenco e selezionare il tipo di elenco desiderato: Elenco non ordinato, Elenco ordinato o Elenco definizioni.

### Per creare un elenco nidificato:

- 1 Selezionare le voci di elenco da nidificare.
- 2 Fare clic sul pulsante Rientra a destra nella finestra di ispezione Proprietà o scegliere Testo > Rientra a destra.  
Dreamweaver fa rientrare il testo e crea un elenco separato utilizzando gli attributi HTML dell'elenco originario.
- 3 Per applicare un nuovo tipo di elenco o stile al testo rientrato, attenersi alla procedura descritta sopra.



## Impostazione di caratteri, stili, colore e allineamento

La formattazione HTML del testo può essere applicata sia per una singola lettera che per un intero sito mediante i comandi Testo > Formato paragrafo o le opzioni della finestra di ispezione Proprietà. Questo tipo di formattazione manuale ha la precedenza su quella impostata dallo stile HTML o CSS e la sostituisce.

Per applicare la formattazione HTML del testo, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà e i comandi del menu Testo, come Testo > Formato paragrafo e Testo > Stile.

### Impostazione e modifica di caratteri e stili

Per impostare o cambiare le caratteristiche dei caratteri di un testo selezionato, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

**Per impostare o modificare le caratteristiche dei caratteri:**

**1** Selezionare il testo desiderato. Se non viene effettuata alcuna selezione, la modifica viene applicata al testo inserito successivamente.

**2** Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Per cambiare il tipo di carattere, scegliere una combinazione di caratteri dalla finestra di ispezione Proprietà o dal sottomenu Testo > Carattere.

I browser visualizzano il testo utilizzando il primo tipo di carattere della combinazione che risulta installato sul sistema dell'utente. Se nessuno dei caratteri della combinazione è installato, viene utilizzato il carattere specificato nelle preferenze del browser. Vedere anche “Modifica delle combinazioni di caratteri” a pagina 252. Scegliere Predefinito per eliminare i caratteri precedentemente applicati e applicare al testo selezionato il carattere predefinito (il carattere predefinito del browser o il carattere assegnato al tag nel foglio di stile CSS).

- Per cambiare lo stile del carattere, fare clic su Grassetto o Corsivo nella finestra di ispezione Proprietà oppure scegliere uno stile (Grassetto, Corsivo, Sottolineato, ecc.) dal sottomenu Testo > Stile.

- Per cambiare la dimensione del carattere, scegliere una dimensione (da 1 a 7) dalla finestra di ispezione Proprietà o dal sottomenu Testo > Dimensione.

Nel linguaggio HTML, le dimensioni dei caratteri sono relative, non specifiche. L'utente definisce la dimensione in punti del carattere predefinito per il proprio browser; tale dimensione corrisponderà all'impostazione Predefinito o 3 della finestra di ispezione Proprietà o del sottomenu Testo > Dimensione. Le dimensioni 1 e 2 saranno inferiori a quella del carattere predefinito, mentre quelle da 4 a 7 saranno superiori. Inoltre, nonostante in Macintosh Internet Explorer 5 la dimensione del carattere predefinito corrisponda a quella di Windows, generalmente i caratteri sembrano più grandi in Windows rispetto a Macintosh.

- Per aumentare o ridurre la dimensione del testo selezionato, scegliere una dimensione relativa (da + o -1 a +4 o -3) dalla finestra di ispezione Proprietà o dal menu Testo > Cambio dimensioni.

**Nota:** un modo per garantire l'uniformità dei caratteri sta nell'utilizzare gli stili CSS specificando la dimensione dei caratteri in pixel. (Per ulteriori informazioni sugli stili CSS, vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259).

I numeri indicano la differenza relativa rispetto alla dimensione del carattere di base. Il valore predefinito del carattere di base è 3. Di conseguenza, l'impostazione di +4 genera un carattere di dimensione 3 + 4 cioè 7. 7 è il valore massimo ottenibile sommando i valori delle dimensioni dei caratteri. Se si tenta di impostare un valore più alto, il valore visualizzato è sempre 7. In Dreamweaver il tag basefont (parte della sezione head ) non viene visualizzato, tuttavia la dimensione del carattere dovrebbe essere riprodotta correttamente dal browser. Per testare questa funzione, mettere a confronto del testo impostato sul valore 3 e del testo impostato su +3.

## Uso di paragrafi e intestazioni

Per applicare i tag di paragrafo e di intestazione standard, utilizzare il menu a comparsa Formato della finestra di ispezione Proprietà oppure il sottomenu Testo > Formato paragrafo. Per ridefinire l'aspetto dei tag di paragrafo e di intestazione, utilizzare i fogli di stile CSS (vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259).

### Per applicare un tag di paragrafo o di intestazione:

- 1 Collocare il punto di inserimento nel paragrafo o selezionare una parte o tutto il testo del paragrafo.
- 2 Dal sottomenu Testo > Formato paragrafo o dal menu a discesa Formato della finestra di ispezione Proprietà, scegliere un'opzione:
  - Scegliere un formato di paragrafo (ad esempio, Titolo 1, Titolo 2, Testo preformattato, e così via). Il tag HTML associato allo stile selezionato (ad esempio, h1 per Titolo 1, h2 per Titolo 2, pre per Testo preformattato, e così via) viene applicato all'intero paragrafo.
  - Per eliminare un formato di paragrafo, scegliere Nessuno.

## Modifica del colore del testo

Dopo aver selezionato del testo, è possibile applicare ad esso un colore diverso da quello impostato per il testo in Proprietà pagina. (Se nella finestra di dialogo Proprietà pagina non è stato impostato alcun colore del testo, viene utilizzato il colore nero predefinito.)

### Per modificare il colore del testo:

- 1 Selezionare il testo desiderato.
- 2 Scegliere una delle opzioni seguenti:
  - Scegliere un colore dalla tavolozza dei colori supportati dal browser, facendo clic sulla casella del colore nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Scegliere Testo > Colore. Viene visualizzata la finestra di dialogo Colore sistema. Selezionare un colore e fare clic su OK.
  - Inserire il nome del colore, o il numero esadecimale corrispondente, direttamente nel campo della finestra di ispezione Proprietà.
  - Per definire il colore predefinito del testo, utilizzare il comando Elabora > Proprietà pagina. Vedere “Definizione dei colori predefiniti del testo” a pagina 157.

### Per applicare di nuovo il colore predefinito al testo:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla casella del colore per aprire la tavolozza dei colori supportati dal browser.
- 2 Fare clic sul pulsante barrato (il pulsante bianco attraversato da una linea rossa visualizzato nell'angolo superiore destro).

## Allineamento del testo

Per allineare il testo sulla pagina, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o il sottomenu Testo > Allineamento. Per centrare qualsiasi elemento sulla pagina, utilizzare il comando Testo > Allineamento > Al centro.

### Per allineare il testo:

- 1 Selezionare il testo da allineare o inserire il puntatore all'inizio del blocco di testo.
- 2 Fare clic su un'opzione di allineamento (A sinistra, A destra o Al centro) nella finestra di ispezione Proprietà o scegliere Testo > Allineamento e selezionare un comando di allineamento.

**Per centrare un elemento:**

- 1 Selezionare l'elemento (immagine, plugin, tabella o altro) da centrare.
- 2 Scegliere Testo > Allineamento > Al centro.

**Nota:** è possibile allineare e centrare blocchi di testo completi, ma non parti di un'intestazione o di un paragrafo.

**Per fare rientrare il testo ed eliminare il rientro:**

- 1 Selezionare il testo desiderato.
- 2 Fare clic su Rientra a destra o Rientra a sinistra nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Testo > Rientra a destra o Rientra a sinistra oppure scegliere Elenco > Rientra a destra o Rientra a sinistra dal menu di scelta rapida.

Questa operazione fa sì che venga eliminato il tag `blockquote` se il testo selezionato è un paragrafo o un'intestazione oppure che venga aggiunto o eliminato un tag supplementare `ul` o `ol` se il testo selezionato è un elenco.

## Modifica delle combinazioni di caratteri

Per impostare le combinazioni di caratteri visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà e nel sottomenu Testo > Carattere, utilizzare il comando Modifica elenco caratteri.

Le combinazioni di caratteri determinano il modo in cui i browser visualizzano il testo di una pagina Web. Un browser utilizza il primo carattere della combinazione installata sul sistema dell'utente ma, se non è installato nessuno dei caratteri della combinazione, il testo viene visualizzato in base alle preferenze del browser dell'utente.

**Per modificare le combinazioni di caratteri:**

- 1 Scegliere Testo > Carattere > Modifica elenco caratteri.
- 2 Selezionare la combinazione di caratteri dall'elenco visualizzato nella parte superiore della finestra di dialogo.

I caratteri inclusi nella combinazione selezionata vengono elencati nell'elenco Caratteri selezionati situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo, mentre sulla destra appare l'elenco di tutti i caratteri disponibili installati sul sistema.

**3** Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Per aggiungere o eliminare dei caratteri da una combinazione, fare clic sul pulsante << o sul pulsante >> visualizzato tra gli elenchi Caratteri selezionati e Caratteri disponibili.
- Per aggiungere o eliminare una combinazione di caratteri, fare clic sul pulsante più (+) o meno (-) nella parte superiore della finestra di dialogo.
- Per aggiungere un carattere che non è installato sul sistema, digitarne il nome nella casella di testo situata sotto l'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per aggiungerlo alla combinazione. Questa operazione può essere utile, ad esempio, per specificare un carattere disponibile solo in Windows quando si sta lavorando su Macintosh.
- Per spostare la combinazione di caratteri più in alto o più in basso nell'elenco, fare clic sui pulsanti freccia disponibili nella parte superiore della finestra di dialogo.

**Per aggiungere una nuova combinazione all'elenco dei caratteri:**

- 1** Scegliere Testo > Carattere > Modifica elenco caratteri.
- 2** Selezionare un carattere dall'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per spostarlo nell'elenco Caratteri selezionati.
- 3** Ripetere il punto 2 per ogni carattere da includere nella combinazione.

Per aggiungere un carattere che non è installato sul sistema, digitarne il nome nella casella di testo sotto l'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per aggiungere il carattere alla combinazione. Questa operazione può essere utile, ad esempio, per specificare un carattere disponibile solo in Windows quando si sta lavorando su Macintosh.

- 4** Dopo aver finito di scegliere i singoli caratteri, selezionare un tipo di carattere generico dall'elenco Caratteri disponibili e fare clic sul pulsante << per spostarlo nell'elenco Caratteri selezionati.

I tipi di carattere generici sono cursive, fantasy, monospace, sans-serif e serif. Se nessuno dei caratteri dell'elenco Caratteri selezionati è disponibile sul sistema dell'utente, il testo viene visualizzato nel carattere predefinito associato al tipo di carattere generico. Ad esempio, il carattere monospace predefinito è generalmente Courier sulla maggior parte dei sistemi.

## Uso dei filetti orizzontali

I filetti orizzontali (linee) sono uno strumento utile per l'organizzazione delle informazioni. Su una pagina, è possibile separare visivamente il testo dagli oggetti mediante uno o più filetti.

### Per creare un filetto orizzontale:

- 1 Nella finestra del documento, collocare il punto di inserimento dove si desidera inserire il filetto orizzontale.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Filetto orizzontale.
  - Scegliere Finestra > Oggetti per aprire il pannello Oggetti e fare clic sul pulsante Filetto orizzontale della categoria Comuni.

### Per modificare un filetto orizzontale:

- 1 Selezionare il filetto orizzontale nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà e apportare le modifiche desiderate alle proprietà.

## Uso degli stili HTML per formattare il testo

Uno stile HTML è definito da uno o più tag HTML (come `b`, `i`, `font`, e `center`) che applicano la formattazione al testo. La specifica HTML 4.0, rilasciata dal World Wide Web Consortium (W3C) all'inizio del 1998, scoraggia di fatto l'uso dei tag di formattazione HTML a favore dei fogli di stile CSS. Tuttavia, in realtà i tag di formattazione HTML, pur offrendo un controllo più limitato dell'aspetto del testo rispetto ai fogli di stile CSS ed essendo più lunghi da caricare, sono supportati da una gamma di browser più ampia e per questo motivo continueranno a far parte della dotazione dei Web designer fintanto che le versioni 3.0 e precedenti dei browser gestiranno una percentuale cospicua del traffico sul Web.

Per informazioni specifiche sulla formattazione mediante i tag HTML, consultare uno degli argomenti seguenti:

- “Impostazione e modifica di caratteri e stili” a pagina 249
- “Modifica del colore del testo” a pagina 251
- “Allineamento del testo” a pagina 251

I tag HTML che definiscono la struttura del documento anziché il suo aspetto (ad esempio titoli, paragrafi ed elenchi) sono ancora parte integrante della specifica HTML. Anzi, quando si prevede di utilizzare dei fogli di stile CSS per definire gli attributi di carattere di una pagina, è importante usare i tag di intestazione standard poiché consentono di mantenere inalterata la struttura della pagina anche nei browser che non supportano i fogli di stile CSS. (Per vedere un esempio, provare a visualizzare la Guida in linea di Dreamweaver in un browser 3.0.) Vedere “Uso di paragrafi e intestazioni” a pagina 250.

## Stili HTML

Utilizzare gli stili HTML per salvare la formattazione di testo e di paragrafo che si desidera utilizzare in altri punti del documento. Una volta creato uno stile HTML basato su uno o più tag HTML, è possibile applicare di nuovo la formattazione a qualunque testo di qualunque documento mediante il pannello Stili HTML.



A differenza degli stili CSS, la formattazione degli stili HTML influisce solo sul testo a cui viene applicata o al testo che viene creato con uno stile HTML specifico. Se si modifica la formattazione di uno stile HTML, il testo che è stato formattato con quello stile non viene aggiornato. Se si desidera poter modificare la formattazione e aggiornarne automaticamente le istanze, utilizzare gli stili CSS (vedere “Fogli di stile CSS” a pagina 259).

Per aprire il manuale di riferimento per HTML O'Reilly offerto in dotazione con Dreamweaver, fare clic sul pulsante Riferimenti della barra degli strumenti e scegliere O'Reilly HTML Reference dal menu a discesa.

Il pannello Stili HTML può essere utilizzato per registrare gli stili HTML utilizzati nel sito e condividerli con altri utenti, siti locali e siti remoti.

**Per visualizzare il pannello Stili HTML, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Finestra > Stili HTML.
- Fare clic sull'icona Stili HTML della pulsantiera.

**Per visualizzare uno stile HTML esistente:**

- 1 Nel pannello Stili HTML, selezionare uno stile.

Le voci Annulla stile paragrafo e Annulla stile selezione vengono utilizzate sul testo a cui è stato applicato uno stile, ma non sono degli stili e quindi non possono essere visualizzate o modificate.

- 2 All'interno del pannello Stili HTML, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida visualizzato oppure fare doppio clic sullo stile HTML e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida.

- 3 Nella finestra di dialogo Definisci stile HTML, specificare le impostazioni dello stile.

Le opzioni Applica a determinano se lo stile viene applicato al testo selezionato (Selezione) o al blocco di testo corrente (Paragrafo). Le opzioni In questo modo determinano se le impostazioni dello stile debbano essere aggiunte alla formattazione originale del testo (Aggiungi a stile esistente) o eliminate dalla formattazione esistente e sostituite dalle nuove impostazioni (Annulla stile esistente).

**Per applicare uno stile HTML esistente:**

Nel pannello Stili HTML, selezionare uno stile.

- Se la casella di controllo Applicazione automatica situata nella parte inferiore del pannello è selezionata, fare clic sullo stile una sola volta.
- Se la casella di controllo Applicazione automatica non è selezionata, fare clic sullo stile e successivamente su Applica.

**Per eliminare la formattazione del testo dal documento:**

- 1 Selezionare il testo formattato.
- 2 Nel pannello Stili HTML, fare clic su Annulla stile paragrafo o su Annulla stile selezione.

Annulla stile paragrafo elimina completamente la formattazione del blocco di testo corrente del documento. Annulla stile selezione elimina la formattazione dal testo selezionato.

**Nota:** è possibile utilizzare Annulla stile paragrafo e Annulla stile selezione per eliminare qualunque formattazione, ad eccezione degli stili CSS, indipendentemente dal modo in cui è stata applicata la formattazione originale (ad esempio, mediante il pannello Stili HTML o la finestra di ispezione Proprietà).



**Per eliminare uno stile dal pannello Stili HTML:**

- 1 Nel pannello Stili HTML, deselezionare la casella di controllo per disattivare l'opzione Applicazione automatica.
- 2 Selezionare uno stile HTML.
- 3 Fare clic sull'icona Elimina stile (l'icona del cestino) situata nell'angolo inferiore destro del pannello.

**Per creare un nuovo stile HTML sulla base di un testo esistente:**

- 1 Nel documento, selezionare o creare del testo con la formattazione che si desidera utilizzare come base per il nuovo stile HTML. Per visualizzare e applicare la formattazione è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Nel pannello Stili HTML, fare clic sull'icona Nuovo stile (simbolo più) situata nell'angolo inferiore destro.
- 3 Nella finestra di dialogo Definisci stile HTML, assegnare un nome allo stile e, se necessario, modificare la formattazione.
  - Indicare se lo stile HTML deve essere applicato unicamente al testo selezionato oppure all'intero paragrafo. Ad ogni modo, lo stile paragrafo viene applicato all'intero blocco di testo in cui è stato collocato il punto di inserimento, indipendentemente dal testo effettivamente selezionato.
  - Selezionare se applicare lo stile HTML in aggiunta allo stile esistente (CSS o HTML) per il testo o paragrafo selezionato o se annullare la formattazione della selezione o paragrafo con il nuovo stile HTML. Tenere presente la "gerarchia" degli stili applicati: gli stili HTML hanno la precedenza sugli stili CSS, i quali, a loro volta, hanno la precedenza sugli stili CSS esterni. Vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259.

Le opzioni di formattazione del pannello Stili HTML corrispondono a quelle presenti nella finestra di ispezione Proprietà.

- 4 Fare clic su OK.

**Per creare un nuovo stile HTML sulla base di uno stile HTML esistente:**

- 1 Verificare che nella finestra del documento non sia selezionato del testo.
- 2 Selezionare uno stile nel pannello Stili HTML, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul triangolo nell'angolo superiore destro del pannello per aprire il menu di scelta rapida a discesa.
  - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Duplica dal menu di scelta rapida. Viene visualizzata la finestra di dialogo Definisci stile HTML. Per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo, fare clic su Annulla.
- 3 Ripetere i passaggi 3 e 4 delle istruzioni per la creazione di un nuovo stile sulla base di un testo esistente.

**Per creare un nuovo stile HTML da zero:**

- 1 Nel pannello Stili HTML, fare clic sull'icona Nuovo stile o in alternativa scegliere Testo > Stili HTML > Nuovo stile.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Definisci stile HTML.

- 2 Ripetere i passaggi 3 e 4 delle istruzioni per la creazione di un nuovo stile sulla base di un testo esistente.

Fare clic su Annulla per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo.

- 3 Fare clic su OK.

**Per modificare uno stile HTML esistente:**

- 1 Verificare che nella finestra del documento non sia selezionato alcun testo.

- 2 Nel pannello Stili HTML, assicurarsi che la casella di controllo Applicazione automatica sia deselezionata.

Se l'opzione Applicazione automatica è attivata, lo stile HTML viene applicato quando lo si seleziona nel pannello Stili HTML.

- 3 Nel pannello Stili HTML, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida visualizzato.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Definisci stile HTML. Per ripristinare le opzioni predefinite della finestra di dialogo, fare clic su Annulla.

Quando si modifica uno stile HTML, Dreamweaver non aggiorna automaticamente il testo formattato in precedenza utilizzando lo stile HTML. Se si desidera aggiornare la formattazione applicata con uno stile, utilizzare un foglio di stile CSS; vedere "Fogli di stile CSS" a pagina 259.

**Per condividere gli stili HTML con altri siti o utenti:**

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito con la vista File del sito.

- 2 Nel riquadro destro, aprire la cartella principale del sito e successivamente la cartella Libreria.

Viene visualizzato un file di nome styles.xml: esso contiene tutti gli stili HTML del sito e può essere caricato, scaricato, depositato, ritirato e copiato come qualunque altro file del sito. Inoltre, per il file styles.xml possono essere create delle Design Notes. È importante sottolineare che, prima di poter creare o modificare uno stile per il sito remoto, è necessario ritirare il file styles.xml.

Per ulteriori informazioni sull'uso di queste opzioni, vedere "Impostazione di un sito remoto" a pagina 127.

## Fogli di stile CSS

Uno stile è un gruppo di attributi di formattazione che definiscono l'aspetto di una parte di testo all'interno di un singolo documento. Un foglio di stile CSS (Cascading Style Sheets) può essere utilizzato per controllare molti documenti contemporaneamente e comprende tutti gli stili di un documento. L'uso combinato di un foglio di stile CSS e uno stile HTML ha il vantaggio di collegare più documenti e di aggiornare automaticamente la formattazione di tutti i documenti che utilizzano uno stile CSS, quando quest'ultimo viene aggiornato o modificato.

Immaginiamo di gestire un enorme sito Web, ad esempio Yahoo o Macromedia.com. Grazie agli stili CSS è possibile applicare modifiche ai caratteri e alla formattazione dell'intero sito in modo veloce e accurato. Inoltre, gli stili CSS permettono di intervenire su molte proprietà che HTML non è in grado di gestire. Ad esempio, è possibile personalizzare i punti degli elenchi o impostare diverse dimensioni di carattere e unità (come pixel, punti ecc.). Utilizzando i fogli di stile CSS e impostando la dimensione dei caratteri in pixel, si possono ottenere risultati di layout e aspetto della pagina più omogenei indipendentemente dal browser utilizzato.

Nonostante gli stili CSS esistano ormai da un po' di tempo, svariati creatori e designer di siti Web si dimostrano riluttanti ad utilizzarli perché non tutti i browser li supportano. Tuttavia, se l'utenza del proprio sito è formata in prevalenza di utenti provvisti di browser che supportano gli stili CSS (versione 4.0 o superiore), sarebbe un peccato non approfittare delle funzioni efficaci e potenti che mettono a disposizione tali stili.

Gli stili CSS vengono identificati in base al nome o al tag HTML e offrono la possibilità di cambiare un attributo di uno stile e vedere istantaneamente la modifica applicata a tutto il testo per cui lo stile è stato selezionato. Gli stili CSS applicati a documenti HTML sono in grado di controllare la più parte degli attributi di formattazione del testo tradizionali quali i caratteri, la dimensione e l'allineamento. Inoltre, gli stili CSS consentono di configurare attributi HTML unici quali il posizionamento, gli effetti speciali e i rollover.

I fogli di stile CSS sono specificati nella sezione head del documento e definiscono gli attributi di formattazione dei tag HTML, di sezioni di testo identificate da un attributo class o del testo conforme ai criteri delle specifiche CSS. Gli stili definiti nei documenti esistenti vengono riconosciuti automaticamente, a condizione che siano conformi alle direttive di stile CSS.

I fogli di stile CSS funzionano nelle versioni 4.0 e successive dei browser. Internet Explorer 3.0 riconosce alcuni fogli di stile CSS, mentre la maggior parte dei browser precedenti non li supporta.

In Dreamweaver sono disponibili tre tipi di fogli di stile CSS:

- Gli stili personalizzati sono simili a quelli utilizzati in un programma di elaborazione testi, eccetto per il fatto che non vi è distinzione tra stili di carattere e di paragrafo, e possono essere applicati a qualsiasi sezione o blocco di testo. Se lo stile CSS viene applicato ad un blocco di testo (ad esempio, un intero paragrafo o un elenco non ordinato), al tag del blocco viene aggiunto un attributo `class` (ad esempio, `p class="mioStile"` o `ul class="mioStile"`). Se invece viene applicato ad una sezione di testo, intorno al testo selezionato vengono inseriti dei tag `span` contenenti l'attributo `class`. Vedere "Applicazione di uno stile CSS (class) personalizzato" a pagina 265.
- Gli stili di tag HTML ridefiniscono la formattazione di un particolare tag, come `h1`. Quando si crea o modifica uno stile CSS per il tag `h1`, tutto il testo formattato con il tag `h1` viene immediatamente aggiornato.

**Nota:** prestare particolare attenzione alla ridefinizione dei tag di un CSS collegato, perché la modifica del layout potrebbe interessare molte pagine. Ad esempio, se si ridefinisce il tag `table`, il layout di tutte le pagine che contengono delle tabelle risulterà alterato.

- Gli stili CSS ridefiniscono il formato di una particolare combinazione di tag (ad esempio, `td h2` viene applicato ogni volta che un'intestazione `h2` appare all'interno di una cella di tabella) o di tutti i tag che contengono un attributo `id` specifico (ad esempio, `#mioStile` viene applicato a tutti i tag che contengono la coppia attributo-valore `ID="mioStile"`).

La formattazione HTML manuale ha la precedenza rispetto alla formattazione applicata da uno stile HTML o CSS. Per fare in modo che gli stili CSS controllino la formattazione di un paragrafo, è necessario eliminare tutta la formattazione HTML manuale o gli stili HTML.

Benché in Dreamweaver sia possibile impostare un numero illimitato di attributi di stile definiti dalla specifica CSS1, non tutti possono essere visualizzati nella finestra del documento. Gli attributi che non compaiono vengono contrassegnati con un asterisco (\*) nella finestra di dialogo Definizione dello stile. Alcuni attributi di stile CSS impostabili in Dreamweaver vengono visualizzati in maniera diversa in Microsoft Internet Explorer 4.0 e Netscape Navigator 4.0, mentre altri non sono attualmente supportati da alcun browser.

**Nota:** per aprire il manuale di riferimento per CSS O'Reilly offerto in dotazione con Dreamweaver, fare clic sul pulsante Riferimenti della barra degli strumenti e scegliere O'Reilly CSS Reference dal menu a comparsa.

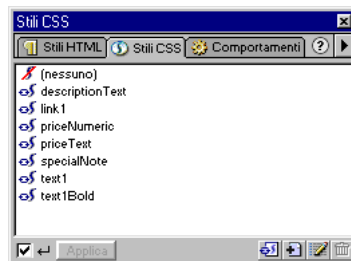
## Proprietà degli stili CSS

La specifica Cascading Style Sheets (CSS1), sotto la responsabilità del consorzio W3C, definisce le proprietà degli stili CSS (carattere, colore, spaziatura interna, margine, spaziatura tra parole, ecc.) che controllano l'aspetto degli elementi di testo. Con Dreamweaver è possibile impostare qualunque proprietà CSS1.

In Internet Explorer 4.0 o superiore, è possibile utilizzare un linguaggio di script come JavaScript o VBScript per cambiare il posizionamento e le proprietà dello stile CSS degli elementi dopo che una pagina è stata caricata. In Netscape Navigator 4.0 o superiore, non è possibile cambiare le proprietà di stile CSS dopo il caricamento di una pagina, mentre le proprietà di posizionamento possono essere modificate.

## Creazione o collegamento di un foglio di stile CSS esterno

Un foglio di stile CSS è un file di testo esterno contenente gli stili e le specifiche di formattazione. Se si modifica un foglio di stile CSS, tutti i documenti ad esso collegati vengono automaticamente aggiornati. L'utente può scegliere di esportare i fogli di stile CSS di un documento e creare un nuovo foglio di stile, oppure creare un'associazione o un collegamento a un foglio di stile esterno e applicare gli stili del documento esterno.



La Guida di Dreamweaver è creata a partire da pagine HTML definite tramite un foglio di stile CSS collegato (help.css). Per vedere che aspetto ha il codice di uno stile CSS, aprire il file help.css (cartella Help/html) usando un programma di elaborazione testi. Aprire uno qualunque dei file di argomento (quelli che iniziano con un numero) per vedere come il foglio di stile CSS è collegato al documento mediante un tag link e come sono applicati i singoli stili CSS. È inoltre possibile copiare il file help.css nella cartella locale principale e applicare gli stili che contiene a una pagina di prova.

**Per associare un foglio di stile CSS esterno:**

- 1 Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic sull'icona Stili CSS nella pulsantiera.
- 2 Nel pannello Stili CSS, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere Associa foglio di stile dal menu a comparsa visualizzato. In alternativa, fare clic sull'icona Associa foglio di stile visualizzata nella parte inferiore del pannello Stili CSS.
- 3 Nella finestra di dialogo Seleziona foglio di stile, digitare il nome del file nel campo URL oppure individuare il file desiderato utilizzando il pulsante Sfoglia.
- 4 Selezionare un percorso relativo al documento o alla cartella principale del sito. Vedere "Posizioni e percorsi dei documenti" a pagina 374.
- 5 Fare clic su Apri. Il foglio di stile viene associato al documento di Dreamweaver e i relativi stili vengono visualizzati nel pannello Stili CSS.

**Creazione o collegamento di un foglio di stile CSS esterno:**

- 1 Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic sull'icona Stili CSS nella pulsantiera.
- 2 Nel pannello Stili CSS, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere Modifica foglio di stile dal menu a discesa visualizzato.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, fare clic su Collegamento.
- 4 Nella finestra di dialogo Collega foglio di stile esterno, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic su Sfoglia (Windows) o Scegli (Macintosh) per individuare un foglio di stile CSS esterno oppure digitare il percorso nella casella File/URL. (L'uso dei pulsanti Sfoglia o Scegli assicura la scelta del percorso corretto.)
  - Creare un nuovo foglio di stile CSS esterno inserendo un nome di file che non esista già nel percorso specificato. Il nome del file deve avere l'estensione .css.
- 5 Selezionare l'opzione Collegamento o Importa per specificare e creare il tag utilizzato per applicare il foglio di stile CSS esterno al documento, quindi fare clic su OK.

Il comando Importa trasferisce nel documento corrente le informazioni contenute nel file del foglio di stile CSS esterno, mentre Collegamento consulta le informazioni senza importarle. Benché entrambe le opzioni richi amino nel documento corrente tutti gli stili del foglio di stile CSS esterno, Collegamento dispone di più funzioni ed è compatibile con un numero maggiore di browser.

Il nome del foglio di stile CSS esterno viene visualizzato mediante l'identificatore appropriato nell'elenco degli stili della finestra di dialogo Modifica foglio di stile. Attenersi alla procedura seguente per creare o modificare gli stili definiti nel foglio di stile CSS esterno.

- 6 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, selezionare il nome del foglio di stile esterno e fare clic su Modifica.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica foglio di stile per il foglio di stile selezionato.

- 7 Fare clic su Nuovo per definire gli stili del foglio di stile CSS esterno.
- 8 Nella finestra di dialogo Nuovo stile, definire il nuovo stile. Vedere “Creazione di uno stile CSS in Dreamweaver” a pagina 264.
- 9 Dopo aver effettuato tutte le modifiche, fare clic su Salva.

## Modifica di un foglio di stile CSS esterno

Quando si modifica un foglio di stile CSS che controlla il layout di un documento, il testo in questione viene riformattato istantaneamente. Le modifiche, inoltre, si riflettono su tutti i documenti collegati a tale foglio di stile.

### Per modificare un foglio di stile CSS esterno:

- 1 Aprire un documento che sia collegato al foglio di stile CSS esterno da modificare.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Finestra > Stili CSS o fare clic su Stili CSS nella pulsantiera. Nel pannello Stili CSS, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sullo stile e scegliere Modifica foglio di stile dal menu a discesa visualizzato.
  - Scegliere Testo > Stili CSS > Modifica foglio di stile.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica foglio di stile, selezionare il nome del foglio di stile esterno e fare clic su Modifica.

Viene visualizzata una seconda finestra di dialogo Modifica foglio di stile, contenente gli stili del foglio di stile esterno. Selezionare lo stile da modificare.
- 4 Modificare lo stile. Vedere “Creazione di uno stile CSS in Dreamweaver” a pagina 264.
- 5 Dopo aver apportato tutte le modifiche agli stili, fare clic su Salva.

## Creazione di uno stile CSS in Dreamweaver

Mediante la creazione di un foglio di stile CSS è possibile rendere automatica la formattazione dei tag HTML o di una parte di testo identificato dall'attributo `class`.

### Per creare uno stile CSS:

- 1 Scegliere Finestra > Stili CSS e, nel pannello Stili CSS, fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionare Nuovo stile dal menu a comparsa visualizzato. In alternativa, fare clic sull'icona Nuovo stile visualizzata nella parte inferiore del pannello Stili CSS.

- 2 Scegliere una delle opzioni seguenti:

**Crea stile personalizzato (classe)** crea uno stile che può essere applicato come attributo `class` ad una sezione o ad un blocco di testo.

**Ridefinisci tag HTML** ridefinisce la formattazione predefinita di un tag HTML specifico. Prestare particolare attenzione alla ridefinizione dei tag, perché la modifica del layout potrebbe interessare molte pagine.

**Usa selettore CSS** definisce la formattazione di una particolare combinazione di tag o di tutti i tag che contengono un attributo `id` specifico.

- 3 Inserire un nome, un tag o un selettore per il nuovo stile:
  - I nomi degli stili personalizzati (classe) devono cominciare con un punto. Il punto viene aggiunto automaticamente se non viene inserito dall'utente. I nomi possono contenere qualsiasi combinazione di lettere e cifre, ma il punto iniziale deve sempre essere seguito da una lettera. Ad esempio, `.myhead1`.
  - Per ridefinire uno stile di tag HTML, specificare un tag HTML o sceglierne uno dal menu a comparsa.
  - Per un selettore CSS, inserire qualsiasi criterio valido per un selettore (ad esempio, `td` o `#mioStile`) oppure scegliere un selettore dal menu a comparsa. I selettori disponibili nel menu sono `a:active`, `a:hover`, `a:link` e `a:visited`.
- 4 Selezionare la posizione in cui verrà definito lo stile: Nuovo file foglio di stile (esterno) oppure Solo questo documento.
- 5 Fare clic su OK. Viene visualizzata la finestra di dialogo Definizione stile.



- 6** Scegliere le impostazioni di formattazione da applicare al nuovo stile CSS. Lasciare vuoti gli attributi se non sono rilevanti per lo stile.

Gli attributi non visualizzabili nella finestra del documento vengono contrassegnati con un asterisco (\*) nella finestra di dialogo Definizione dello stile. Alcuni attributi di stile CSS impostabili in Dreamweaver vengono visualizzati in maniera diversa in Microsoft Internet Explorer 4.0 e Netscape Navigator 4.0, mentre altri non sono attualmente supportati da alcun browser.

- 7** Fare clic su OK o Applica.

Per informazioni su impostazioni specifiche, consultare i seguenti argomenti nella Guida in linea di Dreamweaver:

- Pannello Tipo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Sfondo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Blocco di testo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Elementi di pagina della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Bordo della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Elenco della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Posizione della finestra di dialogo Definizione dello stile
- Pannello Estensioni della finestra di dialogo Definizione dello stile

Quando si crea uno stile (class) personalizzato, questo viene visualizzato sia nel pannello Stili che nel sottomenu Testo > Stili CSS. Gli stili di tag HTML e gli stili di selettore CSS non appaiono nel pannello Stili CSS perché non possono essere applicati; gli attributi di questi stili vengono visualizzati automaticamente nella finestra del documento in ogni punto in cui compare il tag o il selettore specifico.

## **Applicazione di uno stile CSS (class) personalizzato**

Gli stili CSS (class) personalizzati sono l'unico tipo di stile CSS che può essere applicato a qualsiasi testo di un documento, indipendentemente dai tag che controllano il testo. Il pannello Stili CSS visualizza i nomi di tutti gli stili disponibili.

È importante non confondere gli stili CSS con opzioni come Grassetto o Variabile del sottomenu Testo > Stile; queste opzioni sono attributi di formattazione predefiniti che corrispondono a tag HTML specifici.

Quando si applicano due o più stili CSS allo stesso testo, si può verificare un conflitto di stili con risultati inaspettati. Vedere “Conflitti tra stili” a pagina 266.

#### **Per applicare uno stile CSS personalizzato:**

- 1 Scegliere Finestra > Stili CSS.
- 2 Selezionare il testo a cui si desidera applicare lo stile CSS.

Per applicare lo stile ad un intero paragrafo, collocare il punto di inserimento all'interno del paragrafo.

Per specificare esattamente il tag a cui deve essere applicato lo stile CSS, selezionare il tag mediante l'apposito selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento. In alternativa, selezionare il tag specifico nel selettore dei tag facendo clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliendo Imposta classe nel menu contestuale visualizzato per aprire l'elenco degli stili CSS applicabili.

Se si seleziona una sezione di testo all'interno dello stesso paragrafo, lo stile CSS viene applicato solo a quella sezione.

- 3 Nel pannello Stili, fare clic sul nome di uno stile CSS.

Uno stile CSS può essere applicato anche selezionandone il nome dal sottomenu Testo > Stili CSS oppure facendo clic con il pulsante destro (Windows) o facendo clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliendo il nome dello stile dal menu di scelta rapida Stili CSS. Il tag della selezione corrente appare accanto al comando Stile personalizzato.

### **Esportazioni di stili per creare un foglio di stile CSS**

È possibile esportare gli stili di un documento creando un nuovo foglio di stile, quindi collegarlo ad altri documenti e applicare gli stili.

#### **Per esportare gli stili CSS da un documento e creare un foglio di stile CSS:**

- 1 Scegliere File > Esporta > Esporta stili CSS oppure scegliere Testo > Esporta foglio di stile. Viene visualizzata la finestra di dialogo Esporta stili in file CSS.
- 2 Digitare un nome da assegnare allo stile e fare clic su Salva. Lo stile viene salvato sotto forma di foglio di stile CSS.

### **Conflitti tra stili**

Quando si applicano due o più stili CSS allo stesso testo, si può verificare un conflitto di stili con risultati inaspettati. I browser applicano gli attributi di stile in base alle seguenti regole:

- Se due stili sono applicati allo stesso testo, il browser visualizza tutti gli attributi di entrambi gli stili, a meno che non siano in conflitto tra loro. Ad esempio, uno stile può specificare il blu come colore del testo e l'altro stile il rosso.

- Se gli attributi di due stili applicati allo stesso testo sono in conflitto, il browser visualizza l'attributo dello stile più interno (quello più vicino al testo stesso).
- In caso di conflitto diretto, gli attributi degli stili CSS (quelli applicati con l'attributo `class`) hanno la precedenza sugli stili dei tag HTML.

Nell'esempio che segue, lo stile definito per `h1` potrebbe specificare il tipo di carattere, la dimensione e il colore per tutti i paragrafi `h1`, ma lo stile CSS personalizzato `.Blu` applicato al paragrafo ha la precedenza sull'impostazione del colore dello stile `h1`. Il secondo stile CSS personalizzato `.Rosso` ha a sua volta la precedenza su `.Blu` perché si trova all'interno dello stile `.Blu`.

```
<h1><span class="Blu">Questo paragrafo è controllato dallo stile
personalizzato .Blu e dallo stile
di tag HTML h1. <span class="Rosso">Eccetto questa frase che è
controllata dallo stile .Rosso.
</span>
Qui è applicato nuovamente lo stile .Blu.</span></h1>
```

## Pannello Stili CSS

Il pannello Stili CSS consente di applicare stili CSS personalizzati alla selezione corrente. Nel pannello Stili CSS vengono visualizzati solo gli stili personalizzati CSS (`class`): gli stili di tag HTML ridefiniti e di selettore CSS non compaiono perché vengono applicati automaticamente ad ogni testo che risulta controllato dal tag o dal selettore specificato. (Se si desidera semplicemente tagliare e incollare degli stili riutilizzabili ma non aggiornabili e personalizzabili, utilizzare il pannello Stili HTML.)

Per visualizzare il pannello Stili CSS, scegliere Finestra > Stili CSS.

**Applica** Visualizza il tag della selezione corrente. Per selezionare un tag diverso, sceglierlo dal menu a comparsa.

**Nuovo stile** Apre la finestra di dialogo Nuovo stile. All'interno della finestra di dialogo è possibile creare un nuovo stile per uno specifico documento oppure creare un nuovo foglio di stile esterno.

**Associa foglio di stile** Apre la finestra di dialogo Seleziona file foglio di stile. Selezionare un foglio di stile esterno da associare al documento corrente.

**Modifica foglio di stile** Apre la finestra di dialogo Modifica foglio di stile. È possibile modificare qualunque stile utilizzato nel documento corrente o appartenente ad un foglio di stile esterno.

Vedere anche "Fogli di stile CSS" a pagina 259.

**Nota:** facendo clic nel pannello Stili CSS con il pulsante destro (Windows) o tenendo premuto il tasto `Ctrl` (Macintosh), è possibile aprire un menu di scelta rapida che comprende i comandi Modifica, Duplica, Elimina, Applica, Modifica foglio di stile e Associa foglio di stile.

## Preferenze degli stili CSS

Le preferenze degli stili CSS controllano le modalità di scrittura del codice che definisce gli stili CSS. Gli stili CSS possono essere scritti in una forma stenografata che alcuni utenti giudicano più pratica. Alcune versioni meno recenti dei browser non sono in grado di interpretare correttamente la scrittura stenografica. A meno che non si desideri utilizzare in Dreamweaver la scrittura stenografica per il formato degli stili CSS, non vi è ragione di modificare alcuna di queste preferenze.

Per visualizzare le preferenze Formato foglio di stile CSS, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Stili CSS. Vedere anche “Fogli di stile CSS” a pagina 259.

**Usa stenografia per** Specifica gli attributi di stile CSS che devono essere scritti in stenografia in Dreamweaver.

**Durante la modifica di stili CSS - Usa stenografia per** Specifica se gli stili esistenti devono essere scritti in stenografia in Dreamweaver. Per lasciare invariati tutti gli stili, scegliere Se è usata nell'originale. Per riscrivere gli stili in forma stenografica in base agli attributi specificati nelle caselle di controllo dell'area Usa stenografia per, scegliere In base a queste impostazioni.

## Conversione degli stili CSS in tag HTML

Se sono stati utilizzati degli stili CSS per definire la formattazione del testo (come il tipo, la dimensione, il colore e gli effetti dei caratteri) e successivamente si decide di cambiare la formattazione in modo che sia visibile in un browser 3.0, è possibile utilizzare il comando File > Converti > Compatibile con browser 3.0 per convertire tutti i dati possibili sullo stile in tag HTML.

**Nota:** non tutti gli stili CSS possono essere convertiti in HTML perché i tag HTML non coprono o supportano tutti tag disponibili in CSS.

**Per convertire un file che utilizza degli stili CSS in un file compatibile con i browser 3.0:**

- 1 Scegliere File > Converti > Compatibile con browser 3.0.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare Stili CSS in tag HTML.

Se si sceglie l'opzione Livelli in tabella, tutti i livelli vengono sostituiti con una singola tabella che mantiene la posizione originale.

Gli stili CSS vengono sostituiti, se possibile, con tag HTML come `b` e `font`. I dati CSS non convertibili in HTML vengono eliminati. Per informazioni sugli stili convertibili, vedere “Tabella di conversione CSS-HTML” a pagina 269.

- 3 Fare clic su OK. Il file convertito viene visualizzato in una nuova finestra senza nome.

**Nota:** per tenere aggiornato il file compatibile con i browser 3.0, è necessario utilizzare la procedura appena esposta ogni volta che si modifica il file originale. Per questo motivo, è consigliabile eseguire la conversione solo quando si ritiene che il file abbia raggiunto una forma definitiva.

## Tabella di conversione CSS-HTML

Gli attributi CSS elencati nella tabella seguente vengono convertiti in tag HTML quando viene selezionato il comando File > Converti > Compatibile con browser 3.0. Vedere “Conversione degli stili CSS in tag HTML” a pagina 268. Gli attributi non presenti nella tabella vengono eliminati.

Attributo CSS	Convertito in
colore	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	FONT SIZE="[1-7]"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL o OL con TYPE, a seconda dei casi
text-align	P ALIGN o DIV ALIGN, a seconda dei casi
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

## Controllo ortografico

Utilizzare il comando Controllo ortografico del menu Testo per controllare l'ortografia del documento corrente. Questo comando ignora i tag HTML e i valori degli attributi.

Come impostazione predefinita, il controllo ortografico viene eseguito utilizzando il dizionario inglese americano. Per cambiare il dizionario, scegliere Modifica > Preferenze > Generali e selezionare un dizionario diverso dal menu a comparsa. È possibile scaricare i dizionari di altre lingue dal sito del centro di assistenza per Dreamweaver.

### Verifica dell'ortografia usando la finestra di dialogo Controllo ortografico

Utilizzare le seguenti opzioni della finestra di dialogo Controllo ortografico per controllare l'ortografia del documento corrente. (Per visualizzare la finestra di dialogo, scegliere Testo > Controllo ortografico.)

**Aggiungi a diz. personale** Aggiunge la parola non riconosciuta al dizionario personale dell'utente. Per eliminare delle parole dal dizionario personale, modificare il file Personal.dat in un editor di testo. Questo file si trova in Dreamweaver 4/Configuration/Dictionaries.

**Ignora** Ignora l'occorrenza corrente della parola non riconosciuta.

**Ignora tutto** Ignora tutte le occorrenze della parola non riconosciuta.

**Sostituisci** Sostituisce l'occorrenza corrente della parola non riconosciuta con il testo digitato dall'utente nella casella Cambia in o con la voce selezionata nell'elenco Suggestimenti.

**Sostituisci tutto** Sostituisce tutte le occorrenze della parola non riconosciuta.

## Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi

È possibile effettuare ricerche all'interno del documento corrente, di una serie di file selezionati, di una directory o di un intero sito; le ricerche possono riguardare un testo, un testo circondato da tag oppure tag e attributi HTML. È necessario utilizzare dei comandi diversi per effettuare la ricerca di file e per cercare del testo (e/o tag HTML 1) all'interno dei file: Individua nel sito locale e Individua nel sito remoto effettuano la ricerca dei file, mentre Modifica > Cerca e sostituisci effettuano la ricerca del testo e dei tag all'interno dei file.

**Per cercare il testo e/o l'HTML all'interno dei documenti:**

**1** Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Nella vista Struttura, dalla finestra del documento o Sito, scegliere Modifica > Cerca e sostituisci.
- Nella vista Codice, fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Cerca e sostituisci dal menu di scelta rapida.

**2** Nella finestra Cerca e sostituisci visualizzata, utilizzare l'opzione Cerca in per specificare i file in cui deve essere effettuata la ricerca:

- Documento corrente limita la ricerca all'interno del documento attivo. Questa opzione è disponibile solo quando si sceglie l'opzione Cerca e sostituisci con la finestra del documento attiva o dal menu di scelta rapida della finestra di ispezione Codice.
- Sito corrente estende la ricerca a tutti i documenti HTML, file di libreria e documenti di testo del sito corrente. Dopo aver scelto Sito corrente, il nome del sito corrente viene visualizzato alla destra del menu a comparsa. Se necessario, scegliere un sito diverso dal menu a comparsa dei siti correnti nella finestra Sito.
- File selezionati nel sito limita la ricerca ai file e alle cartelle che l'utente ha selezionato nella finestra Sito. Questa opzione è disponibile solo quando si sceglie Cerca e sostituisci con la finestra Sito attiva (cioè, in primo piano rispetto alla finestra del documento).
- Cartella limita la ricerca ad un gruppo di file specifico. Dopo aver scelto Cartella, fare clic sull'icona della cartella per sfogliare le directory e selezionare quella desiderata.

### 3 Utilizzare l'opzione Cerca per specificare il tipo di ricerca da eseguire.

- Codice di origine consente di cercare una stringa di testo specifica nel codice di origine HTML. Vedere “Ricerche nel codice di origine HTML” a pagina 273.
- Testo consente di cercare una stringa di testo specifica nella finestra del documento. In una ricerca di questo tipo viene ignorato l'eventuale codice HTML che interrompe la stringa. Ad esempio, se si specifica **una bella avventura** si troverà sia una bella avventura che una *<i>bella</i>* avventura.
- Testo (avanzato) consente di cercare stringhe di testo specifiche che si trovano all'interno o all'esterno di uno o più tag. Ad esempio, in un documento che contiene l'HTML seguente, la ricerca del termine **vive** non compreso tra tag i restituisce solo la seconda occorrenza del termine vive: Francesca *<i>vive</i>* molto lontano da qui. Vive a Venezia. Vedere “Ricerca di testo in tag specifici” a pagina 275.
- Tag consente di cercare tag, attributi e valori di attributo specifici, ad esempio tutti i tag td con l'attributo valign impostato sul valore top. Vedere “Ricerca di tag HTML e di attributi” a pagina 273.

**Nota:** premendo le combinazioni di tasti Ctrl+Invio o Maiusc+Invio (Windows) oppure Ctrl+Invio, Maiusc+Invio o Comando+Invio (Macintosh), vengono aggiunte delle interruzioni di riga all'interno dei campi di ricerca di testo che consentono la ricerca dei caratteri di invio a capo. Assicurarsi di aver deselezionato l'opzione Ignora spazi vuoti quando si effettua una ricerca senza utilizzare le espressioni regolari. In questo modo si trova la corrispondenza di un ritorno a capo particolare, non la nozione generale di interruzione di riga: ad esempio, non viene trovata la corrispondenza di un tag `<br>` o di un tag `<p>`. Nella vista Struttura, i caratteri di invio a capo vengono visualizzati sotto forma di spazi, non come interruzioni di riga.

### 4 Utilizzare le seguenti opzioni per estendere o limitare la ricerca:

- L'opzione Maiuscole/minuscole, limita la ricerca alle occorrenze che presentano esattamente le stesse lettere maiuscole e minuscole del testo da cercare. Ad esempio, se si cerca **Uno e Due**, non verrà trovato uno e due.

**Nota:** l'opzione Ignora spazi vuoti, se selezionata, considera tutti gli spazi vuoti come un unico spazio ai fini della ricerca. Ad esempio, con questa opzione selezionata, **questo testo** verrebbe trovato se si specifica **questo testo** come stringa di ricerca, mentre verrebbe ignorato **questotesto**. Questa opzione non è disponibile quando è selezionata l'opzione Usa espressioni regolari; in questo caso, è necessario precisare nell'espressione regolare che gli spazi vuoti devono essere ignorati. I tag `<p>` e `<br>` non contano come spazi vuoti.

- L'opzione Usa espressioni regolari fa in modo che determinati caratteri e stringhe brevi (ad esempio `?`, `*`, `\w` e `\b`) contenuti nella stringa di ricerca siano interpretati come operatori di un'espressione regolare. Ad esempio, se si specifica **una b\w\*\b avventura** si troverà sia una bella avventura che una brutta avventura. Per ulteriori informazioni, vedere “Espressioni regolari” a pagina 277.



**Nota:** se si sta lavorando nella vista Codice e si apportano delle modifiche al documento, quando si tenta di cercare e sostituire un elemento diverso dal codice di origine, una finestra di dialogo avverte che Dreamweaver deve portare a termine la sincronizzazione delle viste prima di poter effettuare la ricerca. Per ulteriori informazioni sulla sincronizzazione delle viste, vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350.

## Ricerche nel codice di origine HTML

Utilizzare l’opzione Codice di origine della finestra di dialogo Cerca e sostituisci per cercare stringhe di testo all’interno del codice di origine HTML. Ad esempio, se si cerca **cane nero** nel codice riportato di seguito, si troveranno due occorrenze (nell’attributo alt e nella prima frase):

```
<br>
Ieri al parco abbiamo visto molte persone che portavano a spasso
un cane nero. Il
<a href="barnaby.html">cane</a>nero che ci è piaciuto di più si
chiama Birillo.
```

Le parole cane nero si trovano anche nella seconda frase, ma non vengono trovate perché la parola “cane” è racchiusa nel tag di un collegamento.

Per istruzioni dettagliate sulle ricerche, vedere “Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi” a pagina 271.

## Ricerca di tag HTML e di attributi

Utilizzare l’opzione Tag specifico della finestra di dialogo Cerca e sostituisci per cercare tag, attributi e valori di attributo specifici. Ad esempio, è possibile cercare tutti i tag img che non hanno l’attributo alt. Per istruzioni sui vari tipi di ricerca disponibili, vedere “Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi” a pagina 271.

### Per cercare dei tag:

- 1 Scegliere Modifica > Cerca e sostituisci e specificare i file in cui effettuare la ricerca, come descritto in “Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi” a pagina 271.
- 2 Scegliere Tag specifico dal menu a comparsa Cerca.
- 3 Scegliere un tag specifico dal menu a comparsa a lato del menu Cerca, oppure scegliere [qualsiasi tag].

Per cercare solamente le occorrenze del tag specificato, fare clic sul pulsante meno (-) e saltare al punto 6, altrimenti procedere con il punto 4.

**4** Limitare la ricerca specificando una delle opzioni seguenti:

- Scegliere Con attributo per selezionare un attributo che il tag deve contenere per essere trovato. È possibile specificare un valore particolare per l'attributo o scegliere [qualsiasi valore].
- Scegliere Senza attributo per selezionare un attributo che il tag non deve contenere per essere trovato. Ad esempio, scegliere questa opzione per tutti i tag IMG che non hanno l'attributo ALT.
- Scegliere Contenente per specificare il testo o il tag che il tag originale deve contenere per essere trovato. Ad esempio, nel codice `<b><font face="Arial">heading 1</font></b>`, il tag font è contenuto nel tag b.
- Scegliere Non contenente per specificare il testo o il tag che il tag originale non deve contenere per essere trovato.
- Scegliere Dentro il tag per specificare un tag all'interno del quale deve essere incluso il tag da trovare.
- Scegliere Fuori del tag per specificare un tag all'interno del quale non deve essere incluso il tag da trovare.

**5** Fare clic sul pulsante più (+) e ripetere il punto 4 per limitare ulteriormente la ricerca.

**6** Iniziare la ricerca:

- Fare clic su Successivo per evidenziare l'istanza successiva del testo di ricerca all'interno del documento corrente.
- Fare clic su Cerca tutto per generare un elenco di tutte le istanze del testo di ricerca all'interno del documento corrente.
- Fare clic su Successivo per evidenziare l'istanza successiva del testo di ricerca all'interno del documento corrente. Se non esiste un'altra occorrenza, aprire il documento successivo in cui compare.
- Fare clic su Cerca tutto per generare un elenco di tutte le istanze del testo di ricerca nel documento corrente oppure, se si sta effettuando la ricerca all'interno di una directory o di un sito, per creare un elenco dei documenti in cui la stringa di ricerca compare.

## Ricerca di testo in tag specifici

Utilizzare l'opzione Testo (avanzato) della finestra di dialogo Cerca e sostituisci per cercare stringhe di testo specifiche che si trovano all'interno o all'esterno di tag specifici. Ad esempio, è possibile cercare il termine **Untitled** all'interno dei tag `<title>` per trovare tutte le pagine senza nome all'interno del sito. Per istruzioni sui vari tipi di ricerca disponibili, vedere "Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi" a pagina 271.

### Per eseguire una ricerca di testo avanzata:

- 1 Scegliere Modifica > Cerca e sostituisci e specificare i file in cui effettuare la ricerca, come descritto in "Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi" a pagina 271.
- 2 Scegliere Testo (avanzato) dal menu a comparsa Cerca.
- 3 Specificare il testo da cercare nel campo di testo visualizzato accanto al menu a comparsa Cerca.

Ad esempio, digitare la parola **Untitled**.

- 4 Scegliere Dentro il tag o Fuori del tag, quindi selezionare un tag dal menu a comparsa adiacente.

Ad esempio, scegliere Dentro il tag, quindi selezionare il tag `title`.

- 5 Fare clic sul segno più (+) per limitare la ricerca ai tag con uno o più attributi specifici.

Poiché il tag `<title>` non prevede attributi, non è necessario specificare questa opzione per trovare tutte le pagine senza nome presenti nel sito.

- 6 Fare clic su Successivo per aprire il documento successivo che contiene il testo di ricerca, oppure fare clic su Cerca tutto per generare un elenco di tutti i documenti che contengono il testo.

## Salvataggio dei modelli di ricerca

Un modello di ricerca (le impostazioni relative ad una ricerca specifica) può essere salvato per un uso futuro facendo clic sul pulsante Salva interrogazione nella finestra di dialogo Cerca e sostituisci. È opportuno effettuare questa operazione quando si esegue frequentemente lo stesso tipo di ricerca (ad esempio, per eliminare tutti i tag non standard dai documenti creati con un altro editor HTML visivo, oppure per verificare che tutte le immagini di un file abbiano gli attributi height, width e alt prima di pubblicare il documento sul Web) e si desidera evitare di dover reimpostare la ricerca ogni volta.

### Per salvare un modello di ricerca:

- 1 Impostare i parametri della ricerca eseguendo la procedura descritta in “Ricerca e sostituzione di testo, tag e attributi” a pagina 271.

Se il tipo di ricerca è Tag o Testo (avanzato), vedere “Ricerca di tag HTML e di attributi” a pagina 273 o “Ricerca di testo in tag specifici” a pagina 275 per informazioni su come impostare i parametri di ricerca aggiuntivi.

- 2 Fare clic sul pulsante Salva interrogazione (indicato con l'icona di un dischetto).

La posizione predefinita in cui vengono salvate le interrogazioni è la cartella Configuration/Queries, all'interno della cartella principale di Dreamweaver.

- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il nome da assegnare alla ricerca e fare clic su Salva.

Ad esempio, se il modello di ricerca specifica come oggetto della ricerca il tag `img` senza l'attributo `alt`, un nome opportuno per la ricerca potrebbe essere `img_senza_alt.dwr`. Le interrogazioni di ricerca hanno l'estensione `dwq`, quelle di sostituzione hanno l'estensione `dwr`.

### Per richiamare un modello di ricerca:

- 1 Scegliere Modifica > Cerca e sostituisci.

- 2 Fare clic sul pulsante Carica interrogazione (indicato con l'icona di una cartella).

La finestra di dialogo Carica interrogazione viene aperta automaticamente nella cartella Configuration/Queries. Se le ricerche sono state salvate in un'altra posizione, utilizzare questa finestra per accedere al percorso corretto.

- 3 Selezionare il file di interrogazione e fare clic su Apri.

Se è aperta la finestra Cerca, sono disponibili solo le interrogazioni di ricerca (file `.dwq`). Se è aperta la finestra Sostituisci, sono disponibili sia le interrogazioni di ricerca (file `.dwq`) che quelle di sostituzione (file `.dwr`).

- 4 Fare clic su Cerca successivo, Cerca tutto, Sostituisci o Sostituisci tutto per avviare la ricerca.

## Espressioni regolari

Le espressioni regolari sono modelli che specificano delle combinazioni di caratteri all'interno del testo. Possono essere utilizzate nelle ricerche per descrivere concetti come "frasi che cominciano con 'Il'" oppure "valori di attributo contenenti un numero". La tabella riportata di seguito elenca i caratteri speciali utilizzati nelle espressioni regolari, i relativi significati e degli esempi.

Per cercare un testo contenente uno dei caratteri speciali indicati nella tabella, digitare una barra rovesciata (\) davanti al carattere in questione. Ad esempio, per cercare un asterisco nella frase offerta soggetta a restrizioni\*, il modello di ricerca potrebbe essere il seguente: **restrizioni\\***. Se non si antepone una barra rovesciata all'asterisco, verranno trovate tutte le occorrenze di "restrizioni" (nonché di "restrizion", "restrizionii" e "restrizioniii"), non solo quelle seguite da un asterisco.

Carattere	Valore	Esempio
^	Inizio dei dati inseriti o della riga.	<code>^L</code> corrisponde a "L" in "La lunga marcia" ma non in "Gianni e Laura"
\$	Fine dei dati inseriti o della riga.	<code>d\$</code> corrisponde a "d" in "foulard" ma non in "leopardo"
*	Il carattere precedente 0 o più volte.	<code>un*</code> corrisponde a "un" in "una bottiglia", a "unn" in "alunno" e a "u" in "lupo"
+	Il carattere precedente 1 o più volte.	<code>un+</code> corrisponde a "un" in "una bottiglia", a "unn" in "alunno" ma a niente in "lupo"
?	Il carattere precedente al massimo una volta (cioè, indica che il carattere precedente è opzionale).	<code>gi?on</code> corrisponde a "gon" in "vagone" e a "gion" in "ragione", ma non a "razione" o a "rognone"
.	Qualunque carattere singolo eccetto quello di a capo.	<code>.is</code> corrisponde a "ris" e a "pis" in "riso e piselli"
x y	x o y.	<code>FF0000 0000FF</code> corrisponde a "FF0000" in <code>bgcolor="#FF0000"</code> e a "0000FF" in <code>font color="#0000FF"</code>
{n}	Esattamente n occorrenze del carattere precedente.	<code>o{2}</code> corrisponde a "oo" in "alcool" ma non a "gladiolo"
{n,m}	Almeno n e al massimo m occorrenze del carattere precedente.	<code>F{2,4}</code> corrisponde a "FF" in <code>"#FF0000"</code> e alle prime quattro F in <code>#FFFFFF</code>
[abc]	Uno qualunque dei caratteri racchiusi tra le parentesi quadre. Per specificare una serie di caratteri, separare il primo e l'ultimo con un trattino (ad esempio, [a-f] equivale a [abcdef]).	<code>[e-g]</code> corrisponde a "e" in "Belgio", a "f" in "folia" e a "g" in "guardia"

Carattere	Valore	Esempio
[^abc]	Uno qualunque dei caratteri non racchiusi tra le parentesi quadre. Per specificare una serie di caratteri, separare il primo e l'ultimo con un trattino (ad esempio, [^a-f] equivale a [^abcdef]).	[^aeiou] corrisponde alla "r" in "arancio", alla "b" in "libro" e alla "s" in "serpente"
\b	Un limite di parola (ad esempio, uno spazio o un a capo).	\bb corrisponde a "b" in "buono" ma non in "libro"
\B	Non un limite di parola.	\Nb corrisponde a "b" in "libro" ma non in "buono"
\d	Una cifra. Equivale a [0-9].	\d corrisponde a "3" in "formato A3" e a "2" in "appartamento 2G"
\D	Qualunque carattere tranne le cifre. Equivale a [^0-9].	\D corrisponde a "S" in "900S" e a "Q" in "Q45"
\f	Avanzamento modulo.	-
\n	Avanzamento riga.	-
\r	A capo (ritorno del carrello).	-
\s	Qualunque carattere singolo di spaziatura (spazio, tabulazione, avanzamento modulo o avanzamento riga).	\smano corrisponde a "mano" in "seconda mano" ma non in "asciugamano"
\S	Qualunque carattere singolo non di spaziatura.	\Smano corrisponde a "mano" in "asciugamano" ma non in "seconda mano"
\t	Una tabulazione.	-
\w	Qualunque carattere alfanumerico, compreso il trattino di sottolineatura. Equivale a [A-Za-z0-9_].	g\w* corrisponde a "grotta" in "la grotta buia" e sia a "gran" che a "giornata" in "una gran bella giornata"
\W	Qualunque carattere non alfanumerico. Equivale a [^A-Za-z0-9_].	\W corrisponde a "&" in "Bianco & nero" e a "%" in "100%"
Ctrl+Invio o Maiusc+Invio (Windows) oppure Ctrl+Invio o Maiusc+Invio o Comando+Invio (Macintosh)	Carattere di invio a capo. Assicurarsi di aver deselezionato l'opzione Ignora spazi vuoti quando si effettua una ricerca senza utilizzare le espressioni regolari. In questo modo si trova la corrispondenza di un carattere particolare, non la nozione generale di interruzione di riga: ad esempio, non viene trovata la corrispondenza di un tag   o di un tag <p>. I caratteri di invio a capo vengono visualizzati sotto forma di spazi nella finestra del documento, non come interruzioni di riga.	-

Utilizzare le parentesi per separare i raggruppamenti all'interno dell'espressione regolare a cui fare riferimento successivamente: utilizzare \$1, \$2, \$3 e così via (usare (\$) nel campo Cerca e la barra rovesciata (\) nel campo Sostituisci) per fare riferimento al primo, al secondo, al terzo e ai successivi raggruppamenti tra parentesi. Ad esempio, se si cerca `(\d+)\.(\d+)\.(\d+)` e lo si sostituisce con `$2/$1/$3`, il giorno e il mese vengono invertiti in una data separate da barre (per convertire il formato americano in formato europeo, e viceversa).





## CAPITOLO 11

### Inserimento di immagini

---

Nelle pagine Web si utilizzano, in genere, tre tipi di formati file grafici: GIF, JPEG e PNG. Tuttavia, la maggior parte dei browser supporta, attualmente, unicamente i formati GIF e JPEG. Microsoft Internet Explorer 4.0 (e versioni successive) e Netscape Navigator 4.04 (e versioni successive) offrono un supporto parziale del formato PNG. A meno che il sito non sia specificamente diretto ad un'utenza dotata di browser che supportano le immagini PNG, si consiglia di usare i formati GIF o JPEG che assicurano un maggiore richiamo.

Nei file **GIF (Graphic Interchange Format)** le immagini sono composte da un massimo di 256 colori. Il formato GIF si rivela più indicato per le immagini a tono non continuo e per quelle con aree estese di colore piatto, quali le barre di navigazione, i pulsanti, le icone, i logotipi e, in generale, per le immagini con colori e toni uniformi. Le immagini GIF possono avere uno sfondo trasparente, possono essere interlacciate (l'immagine viene messa a fuoco man mano che viene caricata dal browser) oppure animate, nel qual caso vari file GIF vengono salvati sotto forma di un unico file.

Il formato **JPEG (Joint Photographic Experts Group)** si rivela più indicato per le fotografie e le immagini a tono continuo, perché consente di memorizzare milioni di colori. Le dimensioni dei file JPEG sono maggiori di quelle dei file GIF e PNG. Ad una maggiore qualità del file JPEG corrisponde un aumento proporzionale della dimensione del file e del tempo di trasferimento. Per arrivare ad un buon compromesso tra la qualità dell'immagine e la dimensione del file, in genere è possibile comprimere il file JPEG.

Il formato **PNG (Portable Network Group)** è un formato libero da brevetto e sostitutivo del formato GIF che supporta i colori indicizzati, le sfumature di grigio e le immagini a colori reali, nonché i canali alfa per i livelli di trasparenza. È il formato di file nativo di Macromedia Fireworks. I file PNG conservano tutti i dati originali relativi a livelli, vettori, colori ed effetti, e tutti gli elementi sono completamente modificabili in qualunque momento. Per essere riconosciuti come file PNG da Macromedia Dreamweaver, i file devono avere l'estensione .png.

Nei documenti di Dreamweaver è possibile inserire file in formato GIF, JPEG e PNG. Le immagini possono essere inserite in una pagina, ma anche in una tabella, in un modulo e in un livello.

In fase di creazione, è possibile selezionare e modificare le immagini direttamente nella finestra del documento. Ad esempio, usando la finestra di ispezione Proprietà, è possibile aggiungere collegamenti ad un'immagine, creare un bordo o aggiungere dello spazio attorno all'immagine, nonché impostarne la dimensione e l'allineamento. Per creare degli elementi grafici interattivi, come le immagini rollover, le barre di navigazione e le mappe immagini, è possibile usare i comportamenti di Dreamweaver.

Per ottimizzare il proprio flusso di lavoro, è possibile utilizzare la finestra di dialogo Preferenze di Dreamweaver per impostare l'editor di immagini preferenziale (ad esempio Fireworks). L'editor di immagini impostato come preferenziale può essere lanciato e utilizzato per modificare le immagini durante la sessione di Dreamweaver. Quando Fireworks è impostato come editor preferenziale, le modifiche apportate nell'editor vengono applicate automaticamente nel file Dreamweaver con un semplice clic. Per ulteriori informazioni sull'uso di Fireworks e Dreamweaver, vedere "Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia" a pagina 299.

Oltre ad inserire le immagini nella pagina, è possibile impostare un'immagine come sfondo della pagina. Per informazioni, vedere "Definizione di un'immagine o di un colore di sfondo per la pagina" a pagina 157. Per sovrapporre delle immagini, inserirle nei livelli. Per informazioni, vedere "Livelli dinamici" a pagina 427.

## Inserimento di un'immagine

Quando si inserisce un'immagine in un documento di Dreamweaver, viene automaticamente generato un riferimento al file nel codice di origine HTML. Per verificare che il riferimento sia corretto, il file di immagine deve trovarsi nel sito corrente. In caso contrario, Dreamweaver richiede all'utente se desidera copiare il file nella cartella principale.

### Per inserire un'immagine:

#### 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera che l'immagine venga visualizzata nella finestra del documento, quindi scegliere Inserisci > Immagine oppure fare clic sul pulsante Inserisci immagine nella categoria Comuni del pannello Oggetti.
- Collocare il punto di inserimento nella posizione della finestra del documento in cui si desidera inserire l'immagine e premere Ctrl+Alt+I (Windows) o Comando+Opzione+I (Macintosh).
- Trascinare il pulsante Inserisci immagine dal pannello Oggetti alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento.
- Trascinare un'immagine dal pannello Risorse alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento, quindi passare al punto 3.
- Trascinare un'immagine dalla finestra Sito alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento, quindi passare al punto 3.
- Trascinare un'immagine dal desktop alla posizione desiderata all'interno della finestra del documento, quindi passare al punto 3.

#### 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic su Sfoglia per scegliere un file oppure digitare il percorso del file di immagine.

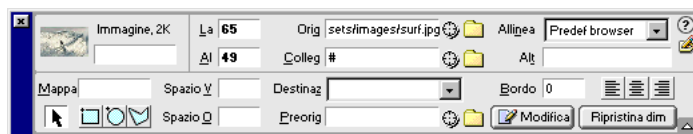
Se si sta lavorando in un documento non salvato, Dreamweaver genera un riferimento di tipo file:// al file di immagine. Quando si salva il documento in un punto qualunque del sito, Dreamweaver converte il riferimento in un percorso relativo al documento.

#### 3 Impostare le proprietà dell'immagine nella finestra di ispezione Proprietà.

Vedere "Impostazione delle proprietà di un'immagine" a pagina 284.

## Impostazione delle proprietà di un'immagine

Per impostare le seguenti proprietà di un'immagine, selezionare l'immagine nella finestra del documento, quindi scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà. Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.



Per fare riferimento ad un'immagine quando si usa un comportamento di Dreamweaver (ad esempio Scambia immagine) o quando si usa un linguaggio di script come JavaScript o VBScript, utilizzare il campo di testo sotto la miniatura dell'immagine.

**La e Al** Riservano spazio per l'immagine sulla pagina durante il caricamento della pagina nel browser. Dreamweaver riempie automaticamente questi campi rispettando le dimensioni originali dell'immagine. L'unità di misura predefinita, per la quale non viene visualizzata l'abbreviazione, è il pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri) e cm (centimetri) oppure una combinazione di unità di misura diverse, ad esempio 2in+5mm. I valori inseriti dall'utente vengono automaticamente convertiti in pixel nel codice HTML di origine.

Se si impostano dei valori di La e Al che non corrispondono alla larghezza e all'altezza effettive dell'immagine, l'immagine può non essere visualizzata correttamente nel browser. (Per ripristinare i valori originali, fare clic sulle etichette dei campi.) È possibile modificare questi valori per ridimensionare l'immagine che verrà visualizzata, ma ciò non riduce il tempo di scaricamento, poiché il browser scarica tutti i dati dell'immagine prima di ridimensionarla. Per ridurre il tempo di scaricamento e fare in modo che tutte le copie dell'immagine abbiano le stesse dimensioni, utilizzare un'applicazione grafica per impostare le dimensioni desiderate.

**Orig** Specifica il file di origine dell'immagine. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file di origine oppure digitarne il percorso. Per informazioni su come digitare i percorsi, vedere "Percorsi assoluti" a pagina 374.

**Colleg** Specifica un collegamento ipertestuale per l'immagine. È possibile trascinare l'icona Scegli file su un file nella finestra Sito, fare clic sull'icona della cartella per individuare un documento del sito oppure digitarne l'URL.

**Allinea** Allinea un'immagine e il testo sulla stessa riga. Per ulteriori informazioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Alt** Specifica un testo alternativo da visualizzare al posto dell'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica oppure sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini. Per gli utenti non vedenti che utilizzano sintetizzatori vocali con browser in modalità testo, questo testo viene riprodotto ad alto volume. In alcuni browser, questo testo appare anche quando il puntatore si trova sopra l'immagine.

**Mappa** Consente di creare mappe immagini client-side. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di una mappa immagine" a pagina 288.

**Spazio V e Spazio O** Aggiungono spazio (in pixel) lungo i lati dell'immagine. Spazio V aggiunge spazio lungo la parte superiore e inferiore dell'immagine, mentre Spazio O aggiunge spazio lungo il lato sinistro e destro.

**Destinaz** Specifica il frame o la finestra in cui deve essere caricata la pagina collegata. (Questa opzione è disponibile solo se l'immagine è collegata ad un altro file.) Nell'elenco Destinaz appaiono i nomi di tutti i frame presenti nel documento corrente. È possibile scegliere anche i seguenti nomi di destinazione riservati:

- **\_blank** Carica il file collegato in una nuova finestra del browser senza nome.
- **\_parent** Carica il file collegato nel set di frame o nella finestra superiore del frame che contiene il collegamento. Se il frame in cui si trova il collegamento non è nidificato, il file collegato verrà caricato nella finestra del browser a grandezza piena.
- **\_self** Carica il file collegato nello stesso set di frame o nella stessa finestra in cui si trova il collegamento. Questo collegamento è predefinito e quindi non è generalmente necessario specificarlo.
- **\_top** Carica il file collegato nella finestra del browser a grandezza piena, eliminando tutti i frame.

**Preorig** Specifica l'immagine che deve essere caricata prima di quella principale. Molti Web designer usano una versione a 2 bit (bianco e nero) dell'immagine principale perché viene caricata rapidamente e dà ai visitatori un'idea dell'immagine principale.

**Bordo** Imposta la larghezza (in pixel) del bordo intorno all'immagine. Per non specificare un bordo, digitare 0. Il bordo può essere applicato sia ad immagini collegate che non collegate. Il colore del collegamento va impostato nella finestra di dialogo Proprietà pagina. Il bordo di un'immagine sprovvista di collegamenti acquisisce il colore del testo del paragrafo in cui l'immagine è stata inserita.

**Modifica** Lancia l'editor di immagini impostato nelle preferenze Editor esterni ed apre l'immagine selezionata. Quando si salva il file di immagine e si ritorna in Dreamweaver, la finestra del documento viene aggiornata con l'immagine modificata. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso di un editor di immagini esterno" a pagina 293.

**Ripristina dim** Ripristina le dimensioni originali dell'immagine nei campi La ed Al.

## Allineamento degli elementi

La finestra di ispezione Proprietà consente di impostare l'allineamento di un'immagine rispetto agli altri elementi che condividono lo stesso paragrafo o la medesima riga. A differenza di alcune applicazioni di elaborazione di testi, HTML non consente di disporre automaticamente il testo attorno alle immagini. In compenso, è possibile allineare un'immagine a un testo, ad un'altra immagine, ad un plugin o ad altri elementi della stessa riga. Inoltre, gli elementi selezionati possono essere posizionati con l'ausilio dei pulsanti di allineamento (a sinistra, a destra e centrato).



**Predef browser** Specifica generalmente un allineamento rispetto alla linea di base, il cui valore predefinito può variare in base al browser utilizzato dal visitatore del sito.

**Linea di base e In basso** Allineano la linea di base del testo (o di un altro elemento) al bordo inferiore dell'oggetto.

**In alto** Allinea l'immagine con la parte superiore dell'elemento (immagine o testo) più alto della riga corrente.

**Al centro** Allinea la linea di base del testo al punto centrale dell'oggetto selezionato.

**Sopra il testo** Allinea l'oggetto selezionato al bordo superiore del carattere più alto contenuto nella riga di testo.

**Centro assoluto** Allinea rispetto al centro assoluto della riga corrente.

**Punto inferiore assoluto** Allinea il punto inferiore assoluto del testo, inclusi eventuali discendenti (come nella lettera *g*), al bordo inferiore dell'oggetto.

**A sinistra** Colloca l'oggetto selezionato sul margine sinistro, facendolo aggirare dal testo sul lato destro. Se il testo allineato a sinistra precede l'oggetto sulla riga, viene generalmente applicato un ritorno a capo forzato agli oggetti allineati a sinistra.

**A destra** Colloca l'oggetto sul margine destro, facendolo aggirare dal testo sul lato sinistro. Se il testo allineato a destra precede l'oggetto sulla riga, viene generalmente applicato un ritorno a capo forzato agli oggetti allineati a destra.

## Ridimensionamento delle immagini e di altri elementi

Nella finestra del documento di Dreamweaver è possibile ridimensionare visivamente elementi quali immagini, plugin, filmati Macromedia Shockwave o Flash, applet e controlli ActiveX. Il ridimensionamento visivo consente di determinare l'impatto che ha sul layout un elemento a seconda delle sue dimensioni.

Il ridimensionamento ripristina gli attributi width (Larghezza) e height (Altezza) dell'elemento. I campi La e Al della finestra di ispezione Proprietà visualizzano la larghezza e l'altezza correnti dell'elemento mentre viene ridimensionato. La dimensione del file dell'elemento non viene modificata.

Anche i filmati Flash e altri elementi vettoriali sono ridimensionabili e la loro qualità non viene influenzata dal ridimensionamento. Gli elementi bitmap, come le immagini GIF, JPEG e PNG, possono subire una diminuzione della definizione e una distorsione quando se ne reimpostano i relativi attributi width e height. Per conservare le proporzioni dell'elemento, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si ridimensiona un'immagine bitmap. Tuttavia, si consiglia di ridimensionare visivamente le bitmap in Dreamweaver solo per determinare le dimensioni corrette di un'immagine rispetto al layout e di modificare effettivamente il file in un'applicazione grafica. La modifica dell'immagine consente inoltre di ridurre la dimensione del file e quindi anche il tempo necessario per il suo scaricamento.

### Per ridimensionare un elemento:

- 1 Selezionare l'elemento (ad esempio, un filmato Shockwave) nella finestra del documento.

Sui lati inferiore e destro dell'elemento e nell'angolo inferiore destro appaiono le maniglie di ridimensionamento. Se le maniglie di ridimensionamento non appaiono, fare clic lontano dall'elemento che si desidera ridimensionare e quindi selezionarlo di nuovo oppure fare clic su <img> nel selettore dei tag per selezionare l'elemento.

- 2 Ridimensionare l'elemento, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la larghezza dell'elemento, trascinare la maniglia di ridimensionamento situata sul lato destro.
- Per regolare l'altezza dell'elemento, trascinare la maniglia situata sul lato inferiore.
- Per regolare contemporaneamente sia la larghezza che l'altezza dell'elemento, trascinare la maniglia d'angolo.
- Per mantenere le proporzioni dell'elemento (il rapporto larghezza/altezza) durante il ridimensionamento, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si trascina la maniglia d'angolo.

Gli elementi possono essere ridimensionati visivamente fino ad una proporzione minima di 8 pixel x 8 pixel. Per impostare valori di larghezza e altezza inferiori (ad esempio, 1 pixel x 1 pixel), digitare il valore numerico nella finestra di ispezione Proprietà.

Per riportare un elemento ridimensionato alle sue dimensioni originarie, aprire la finestra di ispezione Proprietà ed eliminare i valori dei campi La e Al oppure selezionare il pulsante Ripristina dim.

## Creazione di una mappa immagine

Una mappa immagine è un'unica immagine suddivisa in diverse sezioni o "punti attivi": quando si fa clic su un punto attivo si verifica un'azione, ad esempio si apre un file. Per creare e modificare graficamente delle mappe immagini client-side, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà dell'immagine.

Le mappe immagini client-side salvano le informazioni ipertestuali nel documento HTML e non in un file di mappa separato come nel caso delle mappe immagini server-side. Quando un utente del sito fa clic su un punto attivo dell'immagine, l'URL ad esso associato viene inviato direttamente al server. Per questo motivo, le mappe immagini client-side assicurano una maggiore velocità rispetto alle mappe immagini server-side, poiché il server non deve determinare dove ha fatto clic il visitatore del sito. Le mappe immagini client-side sono supportate da Netscape Navigator 2.0 e versioni successive, da NCSA Mosaic 2.1 e 3.0 e da tutte le versioni di Microsoft Internet Explorer.

Dreamweaver non modifica in alcun modo i riferimenti alle mappe immagini server-side contenuti nei documenti esistenti; infatti è possibile utilizzare sia le mappe immagini client-side che quelle server-side nello stesso documento. Tuttavia, se un browser supporta entrambi i tipi di mappa immagine, la precedenza potrebbe essere data a quelle client-side. Per includere una mappa immagine server-side in un documento, è necessario scriverne il codice HTML.

### Per creare una mappa immagine client-side:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nel campo Mappa, digitare un nome per la mappa immagine.

**Nota:** se si stanno utilizzando più mappe immagini nello stesso documento, assegnare ad ogni mappa un nome univoco.



- 4** Per definire le aree della mappa del sito, effettuare una delle seguenti operazioni:
- Selezionare lo strumento cerchio e trascinare il puntatore sull'immagine per creare un punto attivo circolare.
  - Selezionare lo strumento rettangolo e trascinare il puntatore sull'immagine per creare un punto attivo rettangolare.
  - Selezionare lo strumento poligono e definire un punto attivo di forma irregolare facendo clic su ogni angolo del poligono. Fare clic sullo strumento freccia per chiudere la forma.

Una volta creato il punto attivo, viene visualizzata la finestra di ispezione Proprietà per il punto attivo. Per ulteriori informazioni sulla finestra di ispezione del punto attivo, vedere "Proprietà dei punti attivi" a pagina 290.

- 5** Se si desidera che alla selezione del punto attivo venga aperto un file, nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà del punto attivo fare clic sull'icona cartella per individuare il file da aprire. In alternativa, digitare il nome file.
- 6** Specificare il nome della finestra in cui il file deve essere aperto digitandolo nel campo Destinaz. In alternativa, selezionare un nome di frame dal menu a comparsa Destinaz.
- 7** Nel campo Alt, digitare il testo alternativo da visualizzare nei browser di solo testo.
- Alcuni browser visualizzano questo testo come una didascalia che viene visualizzata quando l'utente tiene fermo il puntatore del mouse sopra il punto attivo.
- 8** Ripetere i punti da 4 a 7 per definire dei punti attivi aggiuntivi nella mappa immagine.
- 9** Una volta completata la mappatura dell'immagine, fare clic sull'area vuota del documento per modificare la finestra di ispezione Proprietà.

## Proprietà dei punti attivi

Le proprietà illustrate di seguito vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando si seleziona un punto attivo.

**Mappa** Specifica il nome della mappa immagine. Creare un nome univoco per ciascuna mappa immagine presente nel documento.

**Collegam** Specifica il file o l'URL da visualizzare quando l'utente fa clic sul punto attivo. Se il file si trova all'interno dello stesso sito, immettere il percorso relativo al documento. (I nomi di file che iniziano con *file://* non sono relativi).

**Destinaz** Specifica il frame o la finestra in cui deve essere caricata la pagina collegata. L'opzione Destinaz non diventa disponibile fino a quando il punto attivo selezionato non contiene un collegamento.

Nell'elenco appaiono i nomi di tutti i frame presenti nel documento corrente. Se il frame specificato non esiste, quando il documento corrente viene aperto in un browser, la pagina collegata viene caricata in una nuova finestra, a cui è assegnato il nome specificato dall'utente. È possibile scegliere anche i seguenti nomi di destinazione riservati:

- **\_blank** Carica il file collegato in una nuova finestra del browser senza nome.
- **\_parent** Carica il file collegato nel set di frame o nella finestra superiore del frame che contiene il collegamento. Se il frame in cui si trova il collegamento non è nidificato, il file collegato verrà caricato nella finestra del browser a grandezza piena.
- **\_self** Carica il file collegato nello stesso set di frame o nella stessa finestra in cui si trova il collegamento. Questo collegamento è predefinito e quindi non è generalmente necessario specificarlo.
- **\_top** Carica il file collegato nella finestra del browser a grandezza piena, eliminando tutti i frame.

**Alt** specifica un testo alternativo da visualizzare al posto dell'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica oppure sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini.

## Modifica di una mappa immagine

I punti attivi creati nelle mappe immagine possono essere modificati con facilità: è possibile spostarli, ridimensionarli, portarli ad un livello più avanzato o retrocederli ad un livello inferiore.

Le immagini dotate di punti attivi possono essere copiate da un documento ad un altro e i punti attivi possono essere copiati, singolarmente o collettivamente, da un'immagine ad un'altra. I punti attivi associati ad un'immagine vengono copiati insieme all'immagine.

### Per selezionare più punti attivi in una mappa immagine:

- 1 Selezionare un punto attivo usando lo strumento Punto attivo.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sull'altro punto attivo che si desidera selezionare.
  - Premere Ctrl+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) per selezionare tutti i punti attivi.

### Per spostare il punto attivo:

- 1 Selezionare il punto attivo da spostare utilizzando lo strumento Punto attivo.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Trascinare il punto attivo in un'area diversa.
  - Usare la combinazione Maiusc+tasti freccia per spostare il punto attivo di 10 pixel nella direzione scelta.
  - Usare i tasti freccia per spostare il punto attivo di 1 pixel nella direzione scelta.

### Per ridimensionare un punto attivo:

- 1 Selezionare il punto attivo da ridimensionare utilizzando lo strumento Punto attivo.
- 2 Modificare la dimensione o la forma del punto attivo trascinando una maniglia di selezione.

## Creazione di un'immagine rollover

Un rollover è un'immagine che cambia quando il puntatore passa sopra di essa ed è costituito da due immagini: l'immagine principale (quella visualizzata quando la pagina viene caricata) e l'immagine rollover (quella che appare quando il puntatore si trova sopra l'immagine principale). Le due immagini devono avere le stesse dimensioni: in caso contrario, Dreamweaver ridimensiona automaticamente la seconda immagine in base alle proprietà della prima immagine.

Le immagini rollover sono configurate in modo tale da rispondere automaticamente all'evento MouseOver. Per informazioni su come impostare un'immagine in modo che reagisca ad un evento diverso (il clic del mouse, ad esempio) o in modo che fornisca accesso ad un'altra immagine, vedere "Scambia immagine" a pagina 493.

La barra di navigazione è una forma più avanzata di immagine rollover. Per creare una barra di navigazione, utilizzare il comando Inserisci > Immagini interattive > Barra di navigazione. Per informazioni; vedere "Inserimento di una barra di navigazione" a pagina 393.

### Per creare un rollover:

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera appaia il rollover.
- 2 Inserire il rollover in uno dei seguenti modi:
  - Nella categoria Comuni del pannello Oggetti, fare clic sull'icona Inserisci immagine rollover.
  - Nella categoria Comuni del pannello Oggetti, trascinare l'icona Inserisci immagine rollover nel punto della finestra del documento in cui si desidera inserire l'immagine.
  - Scegliere Inserisci > Immagini interattive > Immagine rollover.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci immagine rollover.
- 3 Nel campo Nome immagine, digitare un nome per l'immagine rollover.
- 4 Nel campo Immagine originale, fare clic su Sfoglia e selezionare l'immagine oppure digitare il percorso in cui si trova l'immagine che deve essere visualizzata durante il caricamento della pagina.
- 5 Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia e selezionare l'immagine oppure digitare il percorso in cui si trova l'immagine che deve essere visualizzata quando il cursore viene fatto passare sull'immagine originale.
- 6 Se si desidera che le immagini vengano precaricate nella cache del browser, in modo da caricarle più velocemente, selezionare l'opzione Pre-carica immagine rollover.

- 7 Nel campo Dopo un clic, accedi all'URL, fare clic su Sfoglia e selezionare il file, oppure digitarne il percorso, che deve essere visualizzato quando un utente fa clic sull'immagine rollover.

**Nota:** alle immagini per cui non è stato impostato un collegamento, Dreamweaver associa un collegamento nullo (#) nel codice di origine HTML a cui il comportamento rollover è a sua volta associato. Se si rimuove il collegamento nullo, l'immagine rollover smette di funzionare.

- 8 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Inserisci immagine rollover.

**Per provare il funzionamento di un rollover:**

- 1 Scegliere File > Anteprima nel browser oppure premere F12.
- 2 Nel browser, spostare il puntatore sull'immagine originale.

La visualizzazione passa all'immagine rollover.

## Uso di un editor di immagini esterno

Dreamweaver rende facile la progettazione delle pagine HTML e la modifica della grafica all'interno di un editor di immagini. Quando la sessione di Dreamweaver è già aperta, è possibile aprire e modificare un'immagine usando un editor di immagini esterno. Una volta salvato il file, le modifiche vengono automaticamente applicate all'immagine visualizzata nella finestra del documento.

Come editor di immagini esterno è possibile utilizzare Macromedia Fireworks. Fireworks 3 e Fireworks 4 mantengono le informazioni sul percorso di archiviazione del file PNG sul disco locale mediante le Design Notes.

Fireworks 2 non utilizza le Design Notes, ma visualizza comunque la richiesta di ricerca del file PNG originale. Fireworks 1 cerca automaticamente nella cartella che contiene il file selezionato un file PNG con lo stesso nome. Ad esempio, se si seleziona un'immagine il cui file di origine è immagini/miaFoto.gif e la cartella immagini/ contiene anche un file chiamato miaFoto.png, quest'ultimo viene aperto automaticamente in Fireworks.

Per ulteriori informazioni sull'uso combinato di Fireworks e Dreamweaver, vedere "Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia" a pagina 299.

Se si imposta un'applicazione diversa come editor di immagini esterno e si lancia l'editor da Dreamweaver, l'applicazione viene avviata e apre l'immagine selezionata (ad esempio, immagini/miaFoto.gif). All'interno dell'editor di immagini si può modificare l'immagine e salvarla, quindi prendere visione dell'immagine aggiornata direttamente in Dreamweaver.

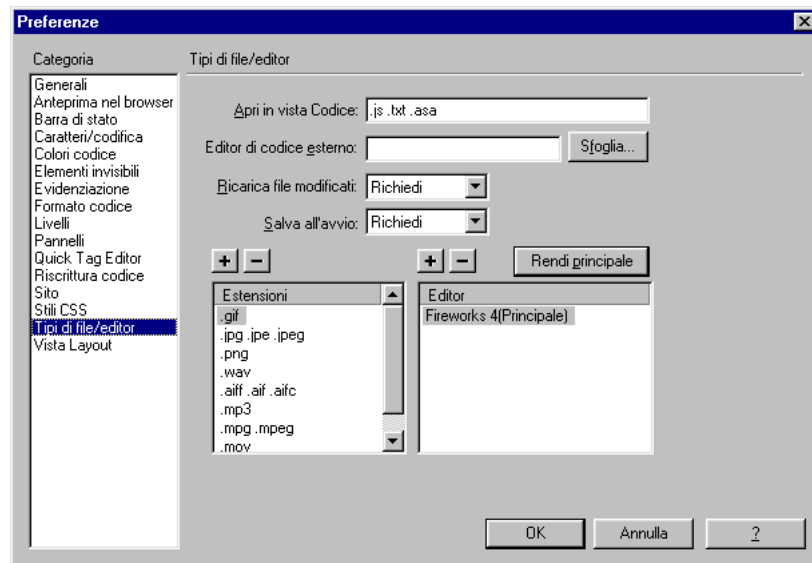
In alternativa, è possibile aprire il file originario da cui è stato generato il GIF (ad esempio, il file `miologo.png` potrebbe essere il file `Fireworks` originario), modificare l'immagine e salvarne la nuova versione. Anche in questo caso, quando si ritorna in Dreamweaver l'immagine viene aggiornata automaticamente nella finestra del documento.

Se, tornando a Dreamweaver, non si vede l'immagine aggiornata nella finestra del documento, selezionare l'immagine e fare clic sul pulsante **Aggiorna** della finestra di ispezione **Proprietà**.

## Preferenze di un editor di immagini esterno

La finestra di dialogo **Preferenze** di Dreamweaver consente di specificare l'editor di immagini da avviare per aprire i file con determinate estensioni di file. Ad esempio, si può configurare Dreamweaver in modo che avvii `Fireworks` per modificare i file GIF ma un editor diverso per la modifica dei file JPEG.

Per la medesima estensione di file si può specificare più di un editor di immagini e scegliere di volta in volta quale avviare dal menu di scelta rapida dell'immagine.



**Per impostare un editor di immagini esterno per un tipo di file esistente:**

- 1 Aprire la finestra di dialogo Tipi di file/editor effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/editor.
  - Scegliere Modifica > Modifica con Editor esterno e selezionare Tipi di file/editor.
- 2 Nell'elenco Estensioni, selezionare le estensioni di file per cui si desidera impostare un editor esterno.
- 3 Fare clic sul pulsante Aggiungi (+) situato sopra l'elenco Editor.
- 4 Nella finestra di dialogo Seleziona editor esterno, fare clic su Sfoglia e individuare l'applicazione che deve essere avviata per modificare questo tipo di file.
- 5 Se l'applicazione indicata deve essere l'editor principale per questo tipo di file, nella finestra di dialogo Preferenze, fare clic su Rendi principale.
- 6 Per impostare un editor aggiuntivo per questo tipo di file, ripetere i punti 3 e 4 di questa procedura.

Dreamweaver utilizza automaticamente l'editor principale quando si sceglie questo tipo di immagine. È possibile scegliere gli altri editor in elenco dal menu di scelta rapida dell'immagine nella finestra del documento.

**Per aggiungere un nuovo tipo di file all'elenco Estensioni:**

- 1 Aprire la finestra di dialogo Tipi di file/editor effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/editor.
  - Scegliere Modifica > Modifica con Editor esterno e selezionare Tipi di file/editor.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi (+) situato sopra l'elenco Estensioni.
- 3 Digitare l'estensione file del tipo di immagine che si desidera modificare (ad esempio, JPEG).
- 4 Per impostare un editor esterno, fare clic sul pulsante Aggiungi (+) visualizzato al di sopra dell'elenco Editor.
- 5 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'applicazione che si desidera utilizzare per modificare il tipo di immagine.
- 6 Fare clic su Rendi principale se si desidera che l'editor selezionato sia quello predefinito per il tipo di immagine.

**Per modificare le preferenze di un editor esistente:**

- 1 Nelle preferenze Editor esterni, fare clic sull'estensione per cui si desidera cambiare l'editor.
- 2 Utilizzare i pulsanti Aggiungi (+) e Elimina (–) situati sopra l'elenco Editor per aggiungere o eliminare un editor.

Per ulteriori informazioni sulle altre opzioni delle preferenze Editor esterni, vedere “Avvio di un editor esterno” a pagina 318.

## Avvio di un editor di immagini esterno

Per impostare l'editor esterno da utilizzare per i vari tipi di file, scegliere Modifica > Preferenze > Tipi di file/editor. Una volta impostato, l'editor di immagini esterno può essere avviato e utilizzato per modificare le immagini senza interrompere il lavoro sul documento in Dreamweaver.

**Per lanciare l'editor di immagini esterno, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Fare doppio clic sull'immagine da modificare.
- Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'immagine da modificare, quindi scegliere Modifica con dal menu di scelta rapida per selezionare un editor precedentemente definito oppure scegliere Sfoglia e selezionare un editor.
- Selezionare l'immagine da modificare e fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare doppio clic sul file di immagine nella finestra Sito per lanciare l'editor di immagini principale. Se non è stato specificato un editor di immagini, Dreamweaver lancia l'editor predefinito per quel tipo di immagine.

**Nota:** quando si apre un'immagine dalla finestra Sito, le funzioni di integrazione di Fireworks descritte in precedenza non hanno effetto e Fireworks non apre il file PNG originale. Per utilizzare le funzioni di integrazione di Fireworks, aprire le immagini dall'interno della finestra del documento.



## Applicazione di un comportamento ad un'immagine

Ad un'immagine o ad un punto attivo di un'immagine è possibile applicare tutti i comportamenti disponibili. Quando si applica un comportamento ad un punto attivo, Dreamweaver inserisce il codice di origine HTML nel tag area. Tre comportamenti sono specificamente applicabili alle immagini: Pre-carica immagini, Scambia immagine e Ripristino immagini scambiate.

**Pre-carica immagini** consente di caricare nella cache del browser le immagini che non appaiono immediatamente sulla pagina (ad esempio, quelle che vengono scambiate per mezzo di linee temporali, comportamenti, livelli o JavaScript). In questo modo si evitano inutili attese quando arriva il momento di visualizzare queste immagini. Vedere “Pre-carica immagini” a pagina 484.

**Scambia immagine** sostituisce un'immagine ad un'altra, modificando l'attributo SRC del tag `img`. Questa azione può essere utilizzata per creare oggetti rollover e altri effetti visivi (compreso lo scambio di più immagini per volta). Vedere “Scambia immagine” a pagina 493.

**Ripristino immagini scambiate** ripristina i file di origine precedenti per l'ultima serie di immagini scambiate. Poiché come impostazione predefinita questa azione viene aggiunta automaticamente quando si applica l'azione Scambia immagine, non è necessario selezionarla manualmente. Vedere “Ripristino immagini scambiate” a pagina 494.

I comportamenti possono essere utilizzati anche per creare dei sistemi di navigazione sofisticati, come le barre di navigazione o i menu di selezione. Vedere “Creazione di una barra di navigazione” a pagina 392 e “Creazione di un menu di collegamento” a pagina 389.



## CAPITOLO 12

### Uso di Fireworks e Dreamweaver in sinergia

.....

Le esclusive funzionalità di integrazione offerte semplificano il lavoro sui file garantendo intercambiabilità tra Macromedia Dreamweaver 4 e Macromedia Fireworks 4. Dreamweaver e Fireworks riconoscono e condividono molte delle stesse modifiche ai file, comprese le modifiche ai collegamenti, alle mappe immagine, alle porzioni e altro ancora. Utilizzate assieme, le due applicazioni garantiscono un flusso di lavoro ottimizzato per la modifica, l'ottimizzazione e la collocazione dei file grafici per il Web nella pagine HTML.

Se si desidera elaborare le immagini e le tabelle di Fireworks all'interno di un file di Dreamweaver, è possibile lanciare Fireworks per apportare le modifiche, quindi tornare al documento aggiornato in Dreamweaver. Per apportare rapidi interventi di ottimizzazione alle immagini e alle animazioni create con Fireworks, è possibile lanciare la finestra di dialogo di ottimizzazione di Fireworks e immettere le impostazioni aggiornate. In entrambi i casi, gli aggiornamenti interesseranno sia i file collocati in Dreamweaver, che i file sorgente in Fireworks, qualora questi ultimi siano stati lanciati.

### Collocazione dei file di Fireworks in Dreamweaver

Per collocare in Dreamweaver le immagini e il codice HTML creati con Fireworks, è possibile procedere in più modi diversi. In Dreamweaver, si possono utilizzare le funzioni di inserimento per inserire i file di Fireworks nei documenti. Da Fireworks, si possono esportare i file direttamente in una cartella sito di Dreamweaver, oppure si può copiare e incollare il codice HTML in un documento di Dreamweaver.

## Posizionamento delle immagini di Fireworks in Dreamweaver

Le immagini in formato GIF, JPEG, o PNG create con Fireworks si possono posizionare direttamente all'interno dei documenti di Dreamweaver.

**Per inserire un'immagine di Fireworks in un documento di Dreamweaver:**

- 1 Posizionare il punto di inserimento dove si intende far comparire l'immagine nella finestra del documento di Dreamweaver.
- 2 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Inserisci > Immagine.
  - Fare clic sul pulsante Inserisci immagine nella categoria Comune del pannello Oggetti.
- 3 Portarsi sul file di Fireworks desiderato, poi fare clic su Apri.

Se il file di Fireworks non si trova nel sito Dreamweaver corrente, comparirà un messaggio per richiedere se si desidera copiare il file nella cartella principale.

## Inserimento in Dreamweaver di codice HTML creato con Fireworks

Dreamweaver consente di inserire in un documento il codice HTML creato con Firework e di completarlo con immagini, porzioni e JavaScript. Questa funzione di inserimento semplifica l'inserimento nei documenti di Dreamweaver di tabelle e mappe immagine create con Fireworks.

**Per inserire in un documento di Dreamweaver il codice HTML creato con Fireworks:**

- 1 In Dreamweaver, salvare il documento in un sito definito.
- 2 Collocare il punto di inserimento dove si intende fare iniziare il codice HTML all'interno del documento.
- 3 Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Scegliere Inserisci > Immagini interattive > HTML di Fireworks.
  - Fare clic sul pulsante Inserisci HTML Fireworks nella categoria Comune del pannello Oggetti.
- 4 Nella finestra di dialogo che comparirà, fare clic su Cerca per scegliere il file HTML di Fireworks.

- 5 Selezionare l'opzione Cancella il file dopo l'inserimento per spostare il file HTML nel Cestino (Windows e Macintosh) al termine dell'operazione.

Avvalersi di questa opzione se il file HTML di Fireworks non sarà più necessario dopo l'inserimento. Questa opzione non incide sul file PNG sorgente associato al file HTML.

**Nota:** se il file HTML si trova su un'unità di rete, questo verrà distrutto in modo permanente e non semplicemente spostato nel Cestino.

- 6 Fare clic su OK per inserire nel documento di Dreamweaver il codice HTML assieme alle immagini, alle porzioni e al JavaScript ad esso associati.

## Copia e incollaggio in Dreamweaver del codice HTML creato con Fireworks

Un altro rapido sistema per collocare in Dreamweaver le immagini prodotte con Fireworks consiste nel copiare e incollare direttamente il codice HTML di Fireworks in un documento di Dreamweaver.

### Per copiare e incollare in Dreamweaver il codice HTML creato con Fireworks:

- 1 In Fireworks, scegliere Modifica > Copia codice HTML.
- 2 Attenersi alla procedura guidata di autocomposizione per definire le impostazioni di esportazione dell'HTML e delle immagini. Alla richiesta del sistema, specificare la cartella sito di Dreamweaver come destinazione per le immagini esportate.  
  
Il programma di autocomposizione esporta le immagini nella cartella specificata e copia il codice HTML negli Appunti.
- 3 In Dreamweaver, posizionare il punto di inserimento dove si intende incollare il codice HTML, poi scegliere Modifica > Incolla.  
  
Tutto il codice HTML e JavaScript associato ai file di Fireworks esportati viene copiato nel documento di Dreamweaver e tutti i collegamenti alle immagini aggiornati.

### Per esportare e incollare in Dreamweaver il codice HTML creato con Fireworks:

- 1 In Fireworks, scegliere File > Esporta.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, specificare la cartella sito di Dreamweaver come destinazione per le immagini esportate.
- 3 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva con nome.
- 4 Scegliere Copia negli Appunti dal menu a comparsa HTML, quindi fare clic su Salva.

- 5 In Dreamweaver, posizionare il punto di inserimento dove si intende incollare il codice HTML, poi scegliere Modifica > Incolla.

Tutto il codice HTML e JavaScript associato ai file di Fireworks esportati viene copiato nel documento di Dreamweaver e tutti i collegamenti alle immagini aggiornati.

## Esportazione in Dreamweaver dei file di Fireworks

Il comando File > Esporta di Fireworks permette di esportare e salvare le immagini ottimizzate e i file HTML in una posizione all'interno della cartella sito desiderata di Dreamweaver. Questi file si potranno poi aprire e modificare normalmente in Dreamweaver.

In alternativa, si possono esportare i file di Fireworks sotto forma di livelli Cascading Style Sheet (CSS) o di voci di libreria di Dreamweaver. Le voci di libreria di Dreamweaver semplificano il processo di modifica e aggiornamento dei componenti del sito Web utilizzati di frequente, come una serie di collegamenti ai piè di pagina o una barra di navigazione. Le voci di libreria costituiscono una parte del file HTML ubicata in una cartella denominata Library (Libreria) al livello radice del sito. È possibile trascinarne una copia su qualsiasi pagina del sito Web.

### Per esportare in Dreamweaver le immagini e il codice HTML creati con Fireworks:

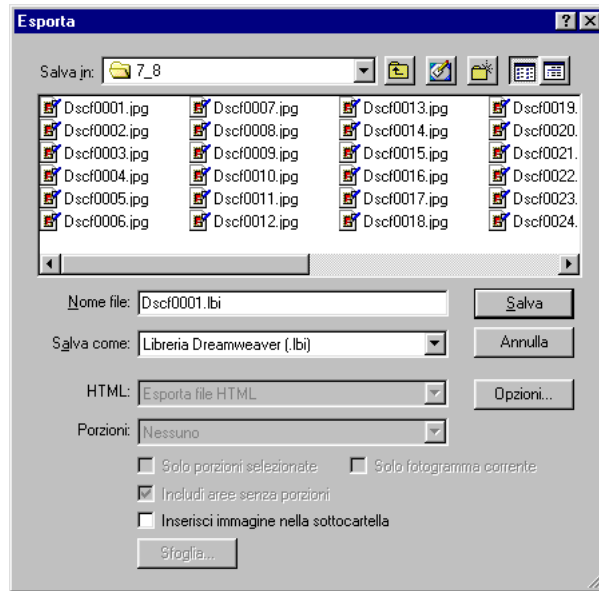
- 1 In Fireworks, scegliere File > Esporta.
- 2 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva con nome.
- 3 Scegliere Esporta HTML dal menu a comparsa HTML.
- 4 Specificare una cartella di destinazione all'interno della cartella sito di Dreamweaver.
- 5 Fare clic su Salva per esportare i file.

### Per esportare i file di Fireworks come livelli CSS:

- 1 In Fireworks, scegliere File > Esporta.
- 2 Scegliere Livelli CSS dal menu a comparsa Salva con nome.
- 3 Specificare una cartella di destinazione all'interno della cartella sito di Dreamweaver.
- 4 Fare clic su Salva per esportare i file.

Per esportare un file di Fireworks come voce di libreria di Dreamweaver:

- 1 In Fireworks, scegliere File > Esporta.
- 2 Scegliere Dreamweaver Library (.lbi) dal menu a comparsa Salva con nome.



- 3 Denominare il file e specificare una cartella di destinazione Libreria nella cartella principale del sito Dreamweaver.

Se necessario, Fireworks richiederà di creare tale cartella.

- 4 Fare clic su Salva per esportare il file.

## Lancio di Fireworks da Dreamweaver

È possibile lanciare Fireworks direttamente da un documento di Dreamweaver selezionando un'immagine, una porzione o una tabella di Fireworks per la modifica o l'ottimizzazione. Per far sì che queste funzioni di lancio e modifica operino correttamente, occorre designare Fireworks in Dreamweaver come principale editor esterno di immagini.

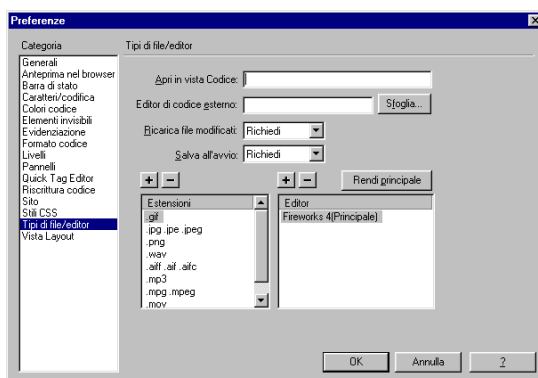
### Designazione di Fireworks come principale editor esterno di immagini per Dreamweaver

Dreamweaver 4 fornisce una serie di preferenze per lanciare automaticamente applicazioni specifiche per la modifica di determinati tipi di file. Per avvalersi della funzionalità di lancio e modifica di Fireworks, assicurarsi che Fireworks 4 sia impostato in Dreamweaver come editor principale per i file GIF, JPEG e PNG.

Anche se è sempre possibile utilizzare versioni precedenti di Fireworks come editor esterni di immagini, tali versioni offrono funzionalità limitate di lancio e modifica. Fireworks 3 non supporta pienamente il lancio e la modifica delle tabelle e le porzioni all'interno di tabelle, mentre Fireworks 2 non supporta il lancio e la modifica dei file PNG sorgente per le immagini collocate in Dreamweaver.

#### Per impostare Fireworks 4 come principale editor esterno di immagini per Dreamweaver 4:

- 1 In Dreamweaver, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/Editor.
- 2 Nell'elenco Estensioni, selezionare un'estensione per il file Web (.gif, .jpg, o .png).
- 3 Nell'elenco Editor, selezionare Fireworks 4 e fare clic su Rendi principale.



- 4 Ripetere i passaggi 2 e 3 per impostare Fireworks 4 come editor principale per le altre estensioni dei nomi dei file Web.



## Informazioni sulle Design Note (note di progettazione) e sui file sorgente

Ogni volta che si esporta un file di Fireworks da un sorgente PNG salvato a un sito di Dreamweaver, Fireworks scrive una nota di progettazione (Design Note) contenente informazioni sul file. Ad esempio, quando si esporta una tabella di Fireworks, il programma redige una nota per ogni file porzione esportato e per il file HTML che assembla le porzioni della tabella. Queste note contengono riferimenti al file PNG sorgente da cui sono stati originati i file esportati.

Quando si lancia e modifica da Dreamweaver un'immagine creata con Fireworks, Dreamweaver si avvale della Design Note per individuare il PNG sorgente per il file dell'immagine. Per garantire i migliori risultati, salvare sempre il file PNG sorgente di Fireworks e i file esportati in un sito di Dreamweaver. Questo assicura che tutti gli utenti che condividono il sito siano in grado di individuare il PNG sorgente al lancio di Fireworks da Dreamweaver.

## Specificare le preferenze di lancio e modifica per i file sorgente di Fireworks

Le preferenze di lancio e modifica di Fireworks permettono di specificare le modalità di gestione dei file PNG al lancio dei file di Fireworks da un'altra applicazione, come Macromedia Director o Dreamweaver.

Dreamweaver riconosce le preferenze di lancio e modifica di Fireworks solo in certi casi, in cui si lancia e ottimizza un'immagine di Fireworks. In particolare, è necessario lanciare e ottimizzare un'immagine che non fa parte di una tabella di Fireworks e non contiene un percorso della nota di progettazione a un file PNG sorgente. In tutti gli altri casi, compresi tutti i casi di lancio e modifica delle immagini di Fireworks, Dreamweaver lancia automaticamente il file PNG sorgente, richiedendo di individuare il file sorgente, qualora non riesca a reperirlo.

**Per specificare le preferenze di lancio e modifica per Fireworks:**

- 1 In Fireworks, scegliere Modifica > Preferenze, fare clic sulla scheda Lancia e modifica (Windows) o scegliere Lancia e modifica dal menu a comparsa (Macintosh).
- 2 Specificare le opzioni di preferenza da usare per la modifica o l'ottimizzazione delle immagini di Fireworks collocate in un'applicazione esterna:
  - Usa sempre PNG sorgente** lancia automaticamente il file PNG di Fireworks definito nella Design Note come sorgente per l'immagine collocata. In questo caso verranno aggiornati sia il PNG sorgente che l'immagine collocata corrispondente.
  - Non usare mai PNG sorgente** lancia automaticamente l'immagine collocata di Fireworks, indipendentemente da fatto che esista un file PNG sorgente o meno. In questo caso verrà aggiornata solo l'immagine collocata.
  - Richiedi al lancio** permette di specificare ogni volta se lanciare o meno il file PNG sorgente. Quando si modifica o ottimizza un'immagine collocata, Fireworks visualizza un messaggio in cui si richiede di operare una scelta per quanto riguarda il lancio e la modifica. Da questo messaggio è inoltre possibile specificare le preferenze globali di lancio e modifica.

## Modifica dei file Fireworks collocati in Dreamweaver

L'integrazione di lancio e modifica permette di utilizzare Fireworks per modificare le immagini e le tabelle create Fireworks e collocate all'interno di un documento di Dreamweaver. Dreamweaver lancia automaticamente Fireworks, consentendo così di apportare le modifiche desiderate all'immagine direttamente da Fireworks. Gli aggiornamenti effettuati in Fireworks vengono applicati automaticamente anche all'immagine collocata in Dreamweaver.

Fireworks riconosce e mantiene la maggior parte delle modifiche apportate al documento in Dreamweaver, compresi i collegamenti modificati, le mappe immagine cambiate, le porzioni in tabelle modificate o rinominate e il testo modificato all'interno delle porzioni di testo. La finestra di ispezione Proprietà di Dreamweaver permette di identificare le immagini, le porzioni in tabelle e le tabelle generate da Fireworks e presenti nel documento.

### Modifica delle immagini di Fireworks

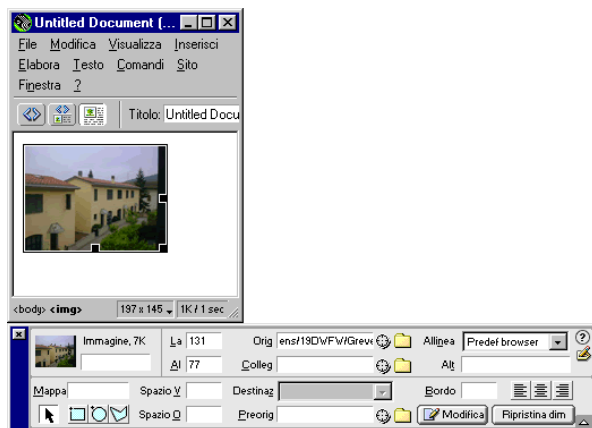
È possibile lanciare Fireworks per modificare le singole immagini collocate all'interno di un documento di Dreamweaver.

**Per lanciare e modificare un'immagine di Fireworks collocata in Dreamweaver:**

- 1 In Dreamweaver, scegliere Finestra > Proprietà per aprire, se necessario, la finestra di ispezione Proprietà.

## 2 Eseguire una delle seguenti procedure:

- Selezionare l'immagine desiderata. (La finestra di ispezione Proprietà identifica la selezione come immagine di Fireworks e visualizza il nome del file PNG sorgente noto per l'immagine). Poi fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.



- Tenere premuto il tasto CTRL (Windows) o COMANDO (Macintosh) e fare doppio clic sull'immagine da modificare.
- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto CONTROLLO (Macintosh) sull'immagine desiderata e scegliere Modifica con Fireworks 4 dal menu di collegamento.

Dreamweaver lancerà Fireworks, qualora quest'ultimo non sia già aperto.

- 3 Qualora richiesto, specificare se lanciare un file sorgente di Fireworks per l'immagine collocata.
- 4 Modificare l'immagine in Fireworks. La finestra del documento indica che si sta modificando un'immagine da Dreamweaver.

Dreamweaver riconosce e mantiene tutte le modifiche applicate a un'immagine in Fireworks.

- 5 Al termine delle modifiche, fare clic su Fine nella finestra del documento.

Questa operazione permette di esportare l'immagine utilizzando le impostazioni di ottimizzazione correnti definite per il file PNG sorgente, di aggiornare il file GIF o JPEG utilizzato da Dreamweaver e di salvare il file sorgente PNG se è stato selezionato un file sorgente.

**Nota:** quando si apre un'immagine nella finestra Sito di Dreamweaver, le funzioni di integrazione di Fireworks descritte in precedenza non sono operative; Fireworks non apre il file PNG originale. Per poter utilizzare le funzioni di integrazione di Fireworks, è necessario aprire le immagini dall'interno della finestra del documento di Dreamweaver.

## Modifica delle tabelle di Fireworks

Al lancio e modifica di una porzione di immagine che fa parte di una tabella di Fireworks collocata, Dreamweaver lancia automaticamente il file PNG sorgente per tutta la tabella.

**Per lanciare e modificare una tabella di Fireworks collocata in Dreamweaver:**

- 1** In Dreamweaver, scegliere Finestra > Proprietà per aprire, se necessario, la finestra di ispezione Proprietà.
- 2** Eseguire una delle seguenti procedure:
  - Fare clic all'interno della tabella, fare clic sul tag TABLE nella barra di stato per selezionare tutta la tabella. (La finestra di ispezione Proprietà identifica la selezione come tabella di Fireworks e visualizza il nome del file PNG sorgente noto per la tabella). Poi fare clic su Modifica in Proprietà.
  - Fare clic sull'angolo superiore sinistro della tabella per selezionarla, quindi fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Selezionare la porzione desiderata e fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
  - Tenere premuto il tasto CTRL (Windows) o COMANDO (Macintosh) e fare doppio clic sull'immagine da modificare.
  - Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto CONTROLLO (Macintosh) sulla porzione desiderata, quindi scegliere Modifica con Fireworks 4 dal menu di collegamento.

Dreamweaver lancerà Fireworks, qualora quest'ultimo non sia già aperto. Il file PNG sorgente per l'intera tabella comparirà nella finestra del documento.

- 3** Modificare l'immagine in Fireworks.

Dreamweaver riconosce e mantiene tutte le modifiche applicate a un'immagine in Fireworks.

- 4** Al termine delle modifiche, fare clic su Fine nella finestra del documento.

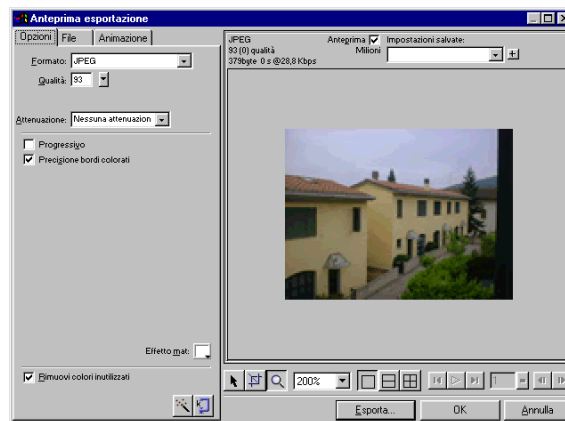
Questa operazione permette di esportare il codice HTML e i file delle porzioni utilizzando le impostazioni di ottimizzazione correnti, di aggiornare la tabella collocata in Dreamweaver e di salvare il file sorgente PNG. Fireworks esporta e sostituisce solo il codice HTML e i file delle porzioni necessari per aggiornare la tabella in Dreamweaver.

## Ottimizzazione delle immagini e delle animazioni di Fireworks collocate in Dreamweaver

Da Dreamweaver è possibile lanciare la finestra di dialogo Anteprima esportazione di Fireworks per apportare rapidi ritocchi di esportazione alle immagini e alle animazioni di Fireworks collocate, come ad esempio ridefinire o modificare il tipo di file. Fireworks permette di modificare le impostazioni di ottimizzazione, le impostazioni di animazione e le dimensioni e l'area dell'immagine esportata.

**Per modificare le impostazioni di ottimizzazione per un'immagine di Fireworks collocata in Dreamweaver:**

- 1 In Dreamweaver, selezionare l'immagine desiderata e scegliere Comandi > Ottimizza immagine in Fireworks.
- 2 Qualora richiesto, specificare se lanciare un file sorgente di Fireworks per l'immagine collocata.
- 3 In Fireworks, apportare le modifiche desiderata nella finestra di dialogo di ottimizzazione:



- Per modificare le impostazioni di ottimizzazione, fare clic sulla scheda Opzioni. Per ulteriori informazioni, vedere *Uso di Fireworks*.
- Per modificare le dimensioni e l'area dell'immagine esportate, fare clic sulla scheda File. Per ulteriori informazioni, vedere “Ridimensionamento delle immagini di Fireworks collocate” a pagina 310.
- Per modificare le impostazioni di animazione per l'immagine, fare clic sulla scheda Animazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica delle animazioni di Fireworks collocate” a pagina 311.

- 4 Al termine delle modifiche sull'immagine, fare clic su Aggiorna.

Questa operazione permette di esportare l'immagine utilizzando le nuove impostazioni di ottimizzazione, di aggiornare il file GIF o JPEG collocato in Dreamweaver e di salvare il file sorgente PNG se è stato selezionato un file sorgente.

Se è stato modificato il formato dell'immagine, la funzione Controllo collegamenti di Dreamweaver richiederà di aggiornare i riferimenti all'immagine. Ad esempio, se si è modificato il formato di un'immagine denominata mia\_immagine da GIF a JPEG, fare clic su OK quando richiesto per modificare tutti i riferimenti a mia\_immagine.gif nel sito e cambiarli in mia\_immagine.jpg.

## Ridimensionamento delle immagini di Fireworks collocate

Quando si lancia e modifica da Dreamweaver un'immagine creata con Fireworks, è possibile ridimensionare l'immagine e selezionare un'area specifica da esportare.

**Per specificare le dimensioni dell'immagine esportata:**

- 1 In Fireworks, nella finestra di dialogo di ottimizzazione, fare clic sulla scheda File.
- 2 Per scalare l'immagine durante l'esportazione, specificare un valore percentuale oppure immettere i parametri della larghezza e delle altezze desiderate in pixel. Selezionare Vincola per scalare la larghezza e l'altezza in modo proporzionale.



- 3 Per esportare un'area selezionata dell'immagine, selezionare l'opzione Area di esportazione e specificare l'area da esportare:
- Trascinare il bordo punteggiato che compare attorno all'anteprima fino a che non racchiude l'area di esportazione desiderata. (Trascinare all'interno dell'anteprima per far rientrare le aree nascoste nel campo visibile).



- Immettere le coordinate in pixel dei confini dell'area di esportazione.

## Modifica delle animazioni di Fireworks collocate

In caso di lancio e ottimizzazione di un'animazione di Fireworks collocata, è possibile modificare anche le impostazioni di animazione. Le opzioni di animazione disponibili nella finestra di dialogo di ottimizzazione sono simili a quelle disponibili nel pannello Fotogrammi di Fireworks.

**Per modificare un'immagine animata:**

- 1 In Fireworks, nella finestra di dialogo di ottimizzazione, fare clic sulla scheda Animazione.
- 2 Avvalersi delle tecniche seguenti per visualizzare in anteprima i fotogrammi dell'animazione in qualsiasi momento:
  - Per visualizzare un fotogramma singolo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco sulla sinistra della finestra di dialogo, oppure utilizzare i comandi del fotogramma posti nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
  - Per riprodurre l'animazione, fare clic sul comando Esegui/Termina nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
- 3 Per apportare le modifiche all'animazione:
  - Per specificare il metodo di eliminazione, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e scegliere un'opzione dal menu a comparsa (indicato da un'icona che raffigura un cestino).
  - Per impostare il ritardo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e immettere il valore del ritardo in centesimi di secondo.



- Per impostare la riproduzione ripetuta dell'animazione, fare clic sul pulsante Ripetizione continua e scegliere il numero di ripetizioni desiderato dal menu a comparsa.
- Selezionare l'opzione Ritaglio automatico per ritagliare ogni fotogramma conferendogli un'area rettangolare, in modo che l'unica area dell'immagine che differisce tra i fotogrammi sia l'output. Selezionando questa opzione è possibile ridurre le dimensioni del file.
- Selezionare l'opzione Differenza automatica per produrre l'output dei soli pixel che cambiano tra i fotogrammi. Selezionando questa opzione è possibile ridurre le dimensioni del file.

## Aggiornamento del codice HTML di Fireworks collocato in Dreamweaver

Il comando File > Aggiorna HTML di Fireworks costituisce un'alternativa alla tecnica di lancio e modifica per aggiornare i file di Fireworks collocati in Dreamweaver. Con il comando Aggiorna HTML, è possibile modificare un'immagine PNG sorgente in Fireworks, poi aggiornare automaticamente tutto il codice HTML esportato e i file delle immagini collocati all'interno di un documento di Dreamweaver. Questo comando permette di aggiornare i file di Dreamweaver anche quando tale programma non è in esecuzione.

**Per aggiornare il codice HTML di Fireworks collocato in Dreamweaver:**

- 1** In Fireworks, scegliere File > Aggiorna HTML.
- 2** Portarsi nel file di Dreamweaver contenente il codice HTML da aggiornare, quindi fare clic su Apri.
- 3** Portarsi nella cartella di destinazione in cui si intende collocare i file delle immagini aggiornati, quindi fare clic su Scegli.

Fireworks aggiornerà il codice HTML e JavaScript nel documento di Dreamweaver. Inoltre, Fireworks esporterà le immagini associate al codice HTML e le collocherà nella cartella di destinazione specificata.

Qualora Fireworks non riuscisse a reperire il codice HTML corrispondente da aggiornare, fornirà comunque l'opzione di inserire il nuovo codice HTML nel documento di Dreamweaver. Fireworks colloca la sezione JavaScript del nuovo codice all'inizio del documento, mentre la tabella HTML o il collegamento all'immagine vengono inseriti alla fine del file.

## Creazione di album di foto per il Web

Il comando Crea album fotografico Web di Dreamweaver consente di generare automaticamente un sito Web che visualizza un album di immagini contenuto in una determinata cartella. Questo comando utilizza il codice JavaScript per richiamare Fireworks, che a sua volta crea un'immagine in miniatura e una di dimensioni maggiori per ciascuna delle immagini contenute nella cartella specificata. A questo punto Dreamweaver crea una pagina Web contenente tutte le miniature e i relativi collegamenti alle immagini di dimensioni maggiori. Per avvalersi di questa funzione, è necessario avere installato sia Dreamweaver che Fireworks sul sistema in uso.



Prima di iniziare, collocare all'interno di un'unica cartella tutte le immagini dell'album di foto prescelto. (La cartella in oggetto non deve necessariamente essere un sito). Inoltre, assicurarsi che le estensioni dei nomi dei file siano di un tipo riconosciuto dal comando Crea album fotografico Web (.gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif, o .tiff). Le immagini con estensioni non riconosciute non saranno incluse nell'album.

**Per creare un album di foto per il Web:**

- 1 In Dreamweaver, scegliere Comandi > Crea album fotografico Web.
- 2 Immettere il titolo dell'album nel campo di testo Titolo album fotografico. Il titolo sarà visualizzato in un rettangolo grigio in cima alla pagina che contiene le miniature.

All'occorrenza, è possibile immettere fino a due righe di testo aggiuntivo che comparirà direttamente sotto al titolo, nei campi di testo Sottotitolo e Altre informazioni.

- 3 Scegliere la cartella contenente le immagini sorgente facendo clic sul pulsante Sfoglia a fianco del campo di testo Cartella immagini di origine. Quindi scegliere (o creare) una cartella di destinazione in cui collocare tutte le immagini esportate e i file HTML facendo clic sul pulsante Sfoglia a fianco del campo di testo Cartella di destinazione.

La cartella di destinazione non deve contenere già un album di foto perché in questo caso, se le nuove immagini hanno gli stessi nomi di quelle utilizzate in precedenza, potrebbero sovrascrivere i file delle immagini e delle miniature preesistenti.

- 4 Specificare le opzioni di visualizzazione per le miniature:
  - Scegliere le dimensioni delle miniature dal menu a comparsa Dimensioni miniature. Le immagini verranno scalate in modo proporzionale per creare miniature che rientrino nel quadrato delle dimensioni in pixel indicate.
  - Per visualizzare il nome del file di ogni immagine originale sotto alla miniatura corrispondente, selezionare Mostra nomi di file.
  - Immettere il numero di colonne per la tabella che visualizza le miniature.

- 5 Scegliere un formato per le miniature dal menu a comparsa Formato miniature:

**GIF WebSnap 128** crea miniature in formato GIF che utilizzano una tavolozza adattata per il Web composta da un massimo di 128 colori.

**GIF WebSnap 256** crea miniature in formato GIF che utilizzano una tavolozza adattata per il Web composta da un massimo di 256 colori.

**JPEG - Qualità migliore** crea miniature in formato JPEG con caratteristiche di qualità superiori e file di dimensioni maggiori.

**JPEG - File più piccoli** crea miniature in formato JPEG con caratteristiche di qualità inferiori e file di dimensioni ridotte.

- 6 Scegliere un formato per le immagini di grandi dimensioni dal menu a comparsa Formato fotografia. Per ognuna delle immagini originali viene generata un'immagine di grandi dimensioni nel formato specificato. Per le immagini di grandi dimensioni è possibile specificare un formato diverso da quello indicato per le miniature.

**Nota:** questo comando non consente di utilizzare i file delle immagini originali come immagini di grandi dimensioni, perché le immagini originali di formato diverso da GIF e JPEG potrebbero non essere visualizzate correttamente su tutti i browser. Si noti che se le immagini originali sono in formato JPEG, le immagini di grandi dimensioni generate potrebbero produrre file di dimensioni maggiori rispetto agli originali o livelli qualitativi inferiori.

- 7 Scegliere un valore percentuale di scalatura per le immagini di grandi dimensioni.

Impostando il valore su 100% si creano immagini di dimensioni pari agli originali. Si noti che il valore percentuale di scalatura viene applicato a tutte le immagini; se gli originali non sono tutti delle stesse dimensioni, optare per una scalatura collettiva in base allo stesso valore percentuale potrebbe produrre risultati inaspettati.

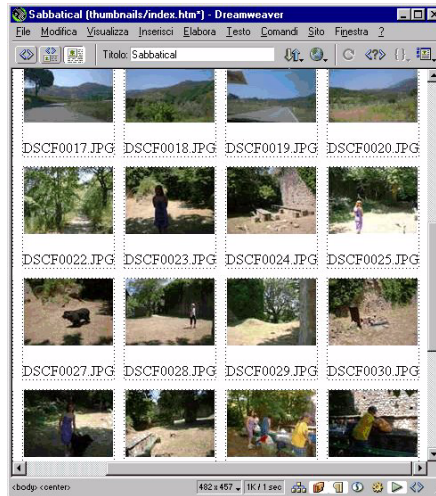
- 8 Per creare una singola pagina Web per ogni immagine sorgente, contenente collegamenti di spostamento con etichette Indietro, Home e Avanti, selezionare Crea pagina di navigazione per ogni fotografia.

Se si seleziona questa opzione, le miniature si collegano alle pagine di navigazione. In caso contrario, le miniature si collegano invece direttamente alle immagini di grandi dimensioni.

- 9 Fare clic su OK per creare il codice HTML e i file delle immagini per l'album di foto per il Web.

Dreamweaver lancerà Fireworks (qualora non sia già in esecuzione), che procederà a creare le miniature e le immagini di grandi dimensioni. Questa operazione potrebbe richiedere diversi minuti se coinvolge un elevato numero di immagini. Al termine dell'elaborazione, Dreamweaver ritorna attivo e crea la pagina contenente le miniature.

- 10 Quando compare una finestra di dialogo con il messaggio “Album creato”, fare clic su OK. Saranno probabilmente necessari alcuni secondi ancora prima che compaia la pagina dell’album creato. Le miniature sono visualizzate in ordine alfabetico in base al nome del file.



**Nota:** fare clic sul pulsante Annulla nella finestra di dialogo di Dreamweaver una volta iniziata l’elaborazione non permette di interrompere il processo di creazione dell’album, ma impedisce semplicemente a Dreamweaver di visualizzarne la pagina principale.



## CAPITOLO 13

### Inserimento di oggetti multimediali

Macromedia Dreamweaver permette di aggiungere file audio e filmati al proprio sito Web in modo facile e veloce. Gli utenti possono aggiungere al proprio sito, e in seguito modificare, oggetti e file multimediali quali le applet Java, i filmati QuickTime, Flash e Shockwave e i file audio MP3, nonché associare delle Design Notes a questi oggetti. Ora è addirittura possibile inserire pulsanti Flash e oggetti di testo senza uscire da Dreamweaver.

### Inserimento di oggetti multimediali

In una pagina, gli utenti possono inserire un'applet Java, un filmato QuickTime o Shockwave, un filmato o un oggetto Flash, un controllo ActiveX e molti altri oggetti audio e video.

**Per inserire un oggetto multimediale in una pagina, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'oggetto e fare clic sul pulsante appropriato del pannello Oggetti.

Per gli oggetti Shockwave, ActiveX e Flash sono presenti dei pulsanti specifici. Per i filmati QuickTime e i file audio, utilizzare il pulsante del plugin di Netscape Navigator. Per ulteriori informazioni, vedere "Inserimento di un plugin di Netscape Navigator" a pagina 334.

- Trascinare il pulsante appropriato dal pannello Oggetti al punto della finestra del documento in cui si desidera inserire l'oggetto.
- Collocare il punto di inserimento nel punto preciso della finestra del documento in cui si desidera inserire l'oggetto e scegliere l'oggetto appropriato dal sottomenu Inserisci > Oggetto multimediale o Inserisci > Immagini interattive.

Nella maggior parte dei casi, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di selezionare un file di origine e specificare alcuni parametri dell'oggetto multimediale.

**Suggerimento:** per disabilitare la visualizzazione di queste finestre di dialogo, scegliere Modifica > Preferenze > Generali e deselezionare l'opzione Mostra finestra di dialogo per inserimento oggetti. Per disattivare tutte le preferenze impostate per la visualizzazione delle finestre di dialogo, durante l'operazione di inserimento dell'oggetto, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh). Ad esempio, se si desidera inserire un segnaposto per un filmato Shockwave senza specificare il file, tenere premuto il tasto Ctrl oppure Opzione e fare clic sul pulsante Shockwave.

Ciascun pulsante del pannello Oggetti inserisce il codice di origine HTML necessario per visualizzare l'oggetto, o un segnaposto, sulla pagina. Per specificare il file di origine, impostare le dimensioni e gli altri parametri e attributi, usare la finestra di ispezione Proprietà per ogni singolo oggetto.

## Avvio di un editor esterno

È possibile fare doppio clic sulla maggior parte dei file nella finestra Sito per modificarli. I file HTML vengono aperti direttamente in Dreamweaver. Gli altri tipi di file, come i file di immagine, vengono aperti nell'editor esterno appropriato, ad esempio Macromedia Fireworks.

I tipi di file che Dreamweaver non supporta direttamente possono essere associati a uno o più editor esterni presenti sul sistema. L'editor che viene aperto quando si fa doppio clic sul file nella finestra Sito viene definito "editor principale". Le associazioni tra i tipi di file e gli editor possono essere impostate in Preferenze, Tipi di file/editor.

Se a un tipo di file è associato più di un editor, per un file particolare è possibile lanciare un editor sostitutivo: fare clic con il pulsante destro (Windows), o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), sul nome del file nella finestra Sito e scegliere uno degli editor disponibili nel sottomenu Apri con del menu di scelta rapida.

Generalmente, l'editor principale è l'applicazione che viene aperta quando si fa doppio clic sull'icona di un file del desktop. Per specificare quali editor esterni devono essere lanciati per un tipo di file specifico, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/editor nell'elenco Categoria. Le estensioni dei file (come .gif, .wav e .mpg) sono elencate a sinistra sotto Estensioni. Gli editor associati ad un'estensione selezionata sono elencati a destra sotto Editor.

Per individuare un editor esterno da utilizzare per il file, è inoltre possibile utilizzare il pulsante Sfoglia. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul file da modificare nella vista Struttura della finestra del documento, quindi scegliere Modifica con > Sfoglia oppure selezionare il file e scegliere Modifica > Modifica con Editor esterno.

**Per aggiungere un tipo di file all'elenco Estensioni in Preferenze di Tipi di file/editor:**

- 1 Fare clic sul pulsante più (+) sopra l'elenco Estensioni.
- 2 Inserire un'estensione di file (compreso il punto che la precede) oppure varie estensioni correlate, separate da spazi.

Ad esempio, inserire **.png .jpg**.

**Per aggiungere un editor per un dato tipo di file:**

- 1 Selezionare l'estensione del tipo di file nell'elenco Estensioni.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) sopra l'elenco Editor.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere l'applicazione che si desidera aggiungere all'elenco Editor.

Ad esempio, scegliere l'icona di Excel per aggiungere l'applicazione all'elenco Editor.

**Per eliminare un tipo di file dall'elenco:**

- 1 Selezionare il tipo di file nell'elenco Estensioni.

**Nota:** l'operazione di eliminazione non può essere annullata, quindi assicurarsi di aver scelto il tipo di file corretto.

- 2 Fare clic sul pulsante meno (–) sopra l'elenco Estensioni.

**Per definire l'editor principale di un tipo di file:**

- 1 Selezionare il tipo di file.
- 2 Selezionare l'editor (oppure aggiungerlo se non è presente nell'elenco).
- 3 Fare clic sul pulsante Rendi principale.

**Per eliminare l'associazione tra un editor e un tipo di file:**

- 1 Selezionare il tipo di file nell'elenco Estensioni.
- 2 Selezionare l'editor nell'elenco Editor.
- 3 Fare clic sul pulsante meno (–) sopra l'elenco Editor.

## Uso delle Design Notes con gli oggetti multimediali

Come per altri oggetti in Dreamweaver, è possibile aggiungere le Design Notes ad un oggetto multimediale.

**Per aggiungere le Design Notes ad un oggetto multimediale:**

- 1 Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto nella finestra del documento.

**Nota:** prima di poter aggiungere le Design Notes a un oggetto è necessario definire il proprio sito. Vedere "Design Notes" a pagina 138.

- 2 Dal menu di scelta rapida, scegliere Design Notes.
- 3 Inserire le informazioni desiderate nella Design Note.

Un modo alternativo per aggiungere una Design Note a un oggetto multimediale consiste nel selezionare il file nella finestra Sito, aprire il menu di scelta rapida e scegliere Design Notes.

Per ulteriori informazioni, vedere "Design Notes" a pagina 138.

## Oggetti Flash

La tecnologia Flash di Macromedia è la soluzione ideale per la riproduzione di animazioni e grafica vettoriale. Il lettore Flash Player è disponibile sia come plugin di Netscape Navigator che come controllo ActiveX per Microsoft Internet Explorer (PC) ed è incorporato nelle ultime versioni di Netscape Navigator, Microsoft Windows 98 e America Online. Prima di utilizzare i comandi Flash disponibili in Dreamweaver, è forse opportuno riesaminare i tre tipi di file Flash esistenti.

**Il file Flash (.fla)** è il file di origine di qualsiasi progetto, viene creato utilizzando il programma Flash e può essere aperto unicamente con Flash (quindi non con Dreamweaver né un browser). Per utilizzare un file Flash con un browser, aprire il file con Flash ed esportarlo come SWF o SWT. Per ulteriori informazioni, vedere "Oggetti pulsante Flash" a pagina 321 e "Creazione di modelli per nuovi pulsanti" a pagina 327.

**Il filmato Flash (.swf)** è una versione compressa del file Flash (.fla), ottimizzata per la riproduzione sul Web. Questo tipo di file può essere riprodotto con un browser, visualizzato in anteprima con Dreamweaver ma non può essere modificato con Flash. È il tipo di file che viene generato per i pulsanti Flash e gli oggetti di testo. Per ulteriori informazioni, vedere "Oggetti pulsante Flash" a pagina 321 e "Oggetti di testo Flash" a pagina 324.



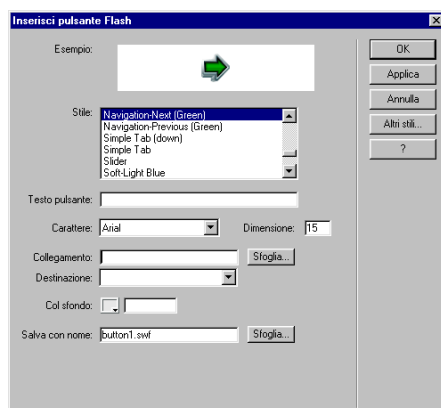
I file di modello **Flash Generator (.swt)** consentono di modificare e sostituire le informazioni contenute nei filmati Flash. Questi file sono utilizzati per l'oggetto pulsante Flash, che permette di modificare il modello con testo o collegamenti personalizzati in modo da creare un file SWF personalizzato da inserire nel documento. In Dreamweaver, questi file risiedono nelle cartelle Dreamweaver/Configuration/Flash Objects/Flash Buttons e Flash Text.

Se si usa Flash per creare i propri file di modello Generator (vedere “Creazione di modelli per nuovi pulsanti” a pagina 327), i file ottenuti possono essere distribuiti agli altri membri del team di progettazione Web. I membri del team potranno, a loro volta, salvare i file nella cartella Configuration/Flash Objects/Flash Buttons e accedervi selezionando il pulsante Flash.

## Oggetti pulsante Flash

Gli oggetti pulsante Flash consentono di personalizzare e inserire in un documento una serie di pulsanti Flash predefiniti.

**Nota:** salvare il documento prima di inserirvi un oggetto pulsante o di testo Flash.



**Per inserire un oggetto pulsante Flash:**

- 1 All'interno della vista Struttura della finestra del documento, selezionare Inserisci pulsante Flash dal pannello Oggetti oppure scegliere Inserisci > Immagini interattive > Pulsante Flash. In alternativa, trascinare l'icona del pulsante Flash direttamente nella finestra del documento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci pulsante Flash.

- 2 Dall'elenco Stile, selezionare lo stile di pulsante che si desidera creare.

Il campo Esempio riporta un campione del pulsante, che, quando selezionato, riproduce il funzionamento del pulsante all'interno del browser. Tuttavia, il campo Esempio non riproduce automaticamente il pulsante in base all'eventuale nuovo testo o carattere selezionato dall'utente. Gli aggiornamenti vengono visualizzati in tempo reale unicamente nella vista Struttura.

- 3 Nel campo Testo pulsante (facoltativo), inserire il testo che deve essere visualizzato sul pulsante.

Ad esempio, digitare **Selezionami!** Questo campo è modificabile solamente se per il pulsante selezionato è stato definito il parametro {Button Text}, informazione indicata nel campo Esempio. Quando si esegue l'anteprima del pulsante, il testo inserito dall'utente sostituisce {Button Text}.

- 4 Nel campo Carattere, specificare una dimensione e selezionare un carattere dal menu a comparsa.

Queste due impostazioni sono richieste solamente se per il pulsante sono stati definiti i parametri di testo. Se il carattere predefinito per un tipo di pulsante non è disponibile sul sistema, scegliere un carattere alternativo dal menu a comparsa. Tenere presente che il nuovo carattere selezionato non viene utilizzato per riprodurre il pulsante nel campo Esempio. Per avere un'anteprima dell'aspetto del pulsante è necessario inserire il pulsante in una pagina facendo clic su Applica.

- 5 Nel campo Collegamento (facoltativo), inserire un collegamento, assoluto o relativo al documento, per il pulsante.

I collegamenti relativi al sito non sono accettati perché i browser non li riconoscono all'interno dei filmati Flash. Poiché l'interpretazione dei collegamenti relativi al documento varia di browser in browser, si consiglia, per questo tipo di collegamento, di salvare il file SWF nella stessa directory in cui si trova il file HTML.

- 6 Nel campo Destinazione (facoltativo), specificare il nome del frame o della finestra di destinazione a cui è associato il pulsante Flash.

- 7 Nel campo Col sfondo (facoltativo), specificare il colore dello sfondo del filmato Flash usando la tavolozza dei colori o digitando il codice esadecimale corrispondente al colore desiderato (ad esempio, #FFFFFF).

- 8 Nel campo Salva con nome, inserire il nome da assegnare al nuovo file SWF.

L'utente può scegliere tra il nome predefinito (ad esempio, button1.swf) o digitare un nome completamente nuovo. Se il file contiene un collegamento relativo al documento, ricordarsi di salvare il file nella stessa directory che contiene il file HTML corrente per fare il modo che il collegamento venga mantenuto.

**9** Per avere a disposizione più stili di pulsanti, fare clic sul pulsante Altri stili. Il sistema si collega al sito Macromedia Exchange e scarica gli stili disponibili.

Per ulteriori informazioni, vedere “Aggiunta di estensioni a Dreamweaver” a pagina 95.

**10** Fare clic su Applica o OK per inserire il pulsante Flash nella finestra del documento.

**Suggerimento:** per vedere il pulsante aggiornato, pur mantenendo la finestra di dialogo aperta, selezionare il pulsante Applica. Il pulsante può essere ancora modificato.

#### **Per modificare un oggetto pulsante Flash:**

**1** All'interno della vista Struttura, selezionare l'oggetto pulsante Flash.

**2** Le proprietà del pulsante vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà. All'interno della finestra di ispezione Proprietà si possono apportare alcune modifiche agli attributi HTML del pulsante, quali la larghezza, l'altezza e il colore dello sfondo.

**3** Per modificare il contenuto del pulsante è necessario aprire la finestra di dialogo Inserisci pulsante Flash, procedendo secondo uno dei modi seguenti:

- Fare doppio clic sull'oggetto pulsante Flash.
- All'interno della finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Modifica.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e scegliere Modifica dal menu di scelta rapida.

**4** Nella finestra di dialogo Inserisci pulsante Flash, modificare il pulsante usando i campi descritti nella sezione precedente.

Le maniglie visualizzate nella vista Struttura consentono di modificare con facilità le dimensioni del pulsante. Per ripristinare la dimensione originale dell'oggetto, selezionare il pulsante Ripristina dim della finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Ridimensionamento delle immagini e di altri elementi” a pagina 287.

#### **Per eseguire il pulsante Flash nella finestra del documento:**

**1** All'interno della vista Struttura, selezionare l'oggetto pulsante Flash.

**2** Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante verde Riproduci.

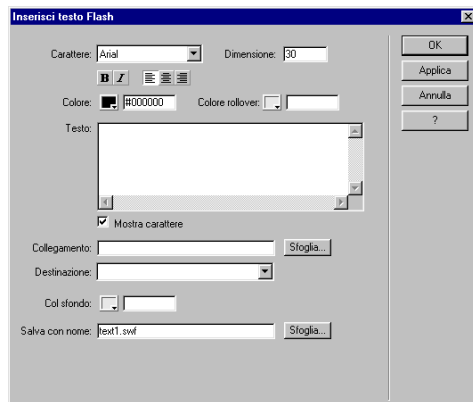
**3** Per interrompere l'anteprima, selezionare il pulsante rosso Ferma.

**Nota:** durante la sua esecuzione, il pulsante Flash non può essere modificato.

È buona norma eseguire un'anteprima del documento direttamente nel browser per rendersi conto esattamente di come viene riprodotto il pulsante Flash.

## Oggetti di testo Flash

Gli oggetti di testo Flash consentono di creare e inserire in un documento un filmato Flash composto di solo testo. Si tratta di piccoli filmati basati su grafica vettoriale che riproducono un testo scelto dall'utente con caratteri decorativi.



### Per inserire un oggetto di testo Flash:

- 1 All'interno della vista Struttura della finestra del documento, selezionare Inserisci testo Flash dal pannello Oggetti oppure scegliere Inserisci > Immagini interattive > Testo Flash.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci testo Flash.

- 2 Selezionare un carattere dal menu a comparsa Carattere.

Il menu contiene l'elenco dei caratteri TrueType caricati sul sistema.

- 3 Inserire una dimensione del carattere nel campo Dimensione (i valori sono espressi in punti).
- 4 Specificare eventuali attributi di stile quali grassetto o corsivo e l'allineamento del testo utilizzando i pulsanti appropriati.
- 5 Nel campo Colore specificare il colore del testo usando la tavolozza dei colori o digitando il codice esadecimale Web corrispondente al colore desiderato (ad esempio, #FFFFFF).
- 6 Nel campo Colore rollover, impostare il colore in cui viene visualizzato il testo quando il puntatore passa sull'oggetto Flash usando la tavolozza dei colori o digitando il codice esadecimale Web corrispondente al colore desiderato (ad esempio, #FFFFFF).
- 7 Inserire le informazioni desiderate nel campo Testo.

Per vedere lo stile del carattere visualizzato nel campo Testo, selezionare Mostra carattere.

- 8** Per associare un collegamento a un oggetto di testo Flash, inserire un collegamento assoluto o relativo al documento nel campo Collegamento.

I collegamenti relativi al sito non sono accettati perché i browser non li riconoscono all'interno dei filmati Flash. Poiché l'interpretazione dei collegamenti relativi a un documento varia di browser in browser, si consiglia, per questo tipo di collegamento, di salvare il file SWF nella stessa directory in cui si trova il file HTML.

- 9** Se un collegamento è stato specificato, indicare nel campo Destinazione il nome del frame o della finestra di destinazione a cui è associato il pulsante Flash.
- 10** Nel campo Col sfondo, specificare il colore dello sfondo del testo usando la tavolozza dei colori o digitando il codice esadecimale corrispondente al colore desiderato (ad esempio, #FFFFFF).
- 11** Nel campo Salva con nome, digitare un nome per il file.

L'utente può scegliere tra il nome predefinito (ad esempio, text1.swf) o digitare un nome completamente nuovo. Se il file contiene un collegamento relativo al documento, ricordarsi di salvare il file nella stessa directory che contiene il file HTML corrente per fare il modo che il collegamento venga mantenuto.

- 12** Fare clic su Applica o OK per inserire il testo Flash nella finestra del documento.

Facendo clic su Applica, la finestra di dialogo rimane aperta e il testo può essere visualizzato in anteprima all'interno del documento.

Per modificare o eseguire l'oggetto di testo Flash, seguire la procedura descritta per il pulsante Flash. Vedere "Oggetti pulsante Flash" a pagina 321.

## Impostazione delle proprietà dell'oggetto Flash

Quando viene aperta per un oggetto Flash, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere altre proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

La finestra di ispezione Proprietà contiene inoltre il pulsante Riproduci che riproduce l'oggetto Flash nella finestra del documento. Selezionando il pulsante verde Riproduci si ha l'opportunità di vedere l'aspetto che avrà l'oggetto nel browser.

**Nome** Specifica il nome che identifica il pulsante per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza dell'oggetto in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore di altezza e larghezza dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**File** Specifica il percorso del file dell'oggetto Flash. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Sf** Specifica il colore di sfondo dell'oggetto.

**Modifica** Apre la finestra di dialogo dell'oggetto Flash.

**Ripristina dim** Riporta il pulsante selezionato alla dimensione originaria.

**Riproduci/Ferma** Consente di eseguire un'anteprima dell'oggetto Flash nella finestra del documento. Fare clic sul pulsante verde Riproduci per vedere l'oggetto in modalità di esecuzione; fare clic su Ferma per arrestare la riproduzione dell'oggetto e, se necessario, modificarlo.

**ID** Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

**Spazio V e Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del pulsante.

**Qualità** Imposta il parametro *quality* per i tag *object* e *embed* che definiscono il pulsante. I filmati hanno una qualità migliore quando vengono riprodotti con l'impostazione Alta, ma una resa corretta sullo schermo richiede un processore veloce. L'impostazione Bassa predilige la velocità a scapito della qualità di riproduzione, mentre con l'impostazione Alta si verifica l'opposto. Bassa automatica cerca prevalentemente di favorire la velocità di riproduzione, migliorando, dove possibile, la qualità delle immagini. Alta automatica inizialmente cerca mantenere sia la qualità che la velocità, ma, se necessario, sacrifica la qualità per mantenere la velocità.

**Dimens** Imposta il parametro *scale* per i tag *object* e *embed* che definiscono il pulsante o l'oggetto di testo. Questo parametri definisce la modalità di visualizzazione del filmato entro l'area definita dai valori *width* e *height*. Le opzioni sono Predefinita (mostra tutto), Senza bordo e Precisa. Predefinita (mostra tutto) fa rientrare l'intero filmato nell'area specificata, mantenendo le proporzioni delle immagini visualizzate per evitare distorsioni; a volte, ai lati del filmato possono essere visualizzati dei bordi. Senza bordo è simile a Predefinita (mostra tutto), con l'eccezione che parti del filmato potrebbero essere tagliate. Con Precisa il filmato riempie completamente l'area specificata, ma le proporzioni dell'immagine non vengono mantenute, dando possibilmente origine a distorsioni.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo in cui l'utente può specificare parametri supplementari. Vedere "Uso dei parametri" a pagina 339.

## Creazione di modelli per nuovi pulsanti

Utilizzare Flash in combinazione con i modelli di authoring Generator forniti gratuitamente per creare modelli per nuovi pulsanti dotati di oggetti di testo Generator. In alternativa alla creazione, si possono scaricare nuovi modelli dal sito Web Macromedia Exchange per Dreamweaver e salvarli nella cartella Flash Buttons. Per ulteriori informazioni sulla creazione di modelli per nuovi pulsanti, vedere l'articolo relativo a questo argomento sul sito Web di Macromedia all'indirizzo [http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/insert\\_media.html](http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/insert_media.html). Per ulteriori informazioni sull'uso delle estensioni, vedere "Aggiunta di estensioni a Dreamweaver" a pagina 95.

## Inserimento di un filmato Flash

Quando si inserisce un filmato Flash in un documento, Dreamweaver utilizza sia il tag `object` (definito da Internet Explorer per i controlli ActiveX) che il tag `embed` (definito da Netscape Navigator) per garantire risultati ottimali in tutti i browser. Se si modifica il filmato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, Dreamweaver mappa i valori inseriti sui parametri appropriati per i tag `object` ed `embed`.

**Nota:** quando si inserisce un filmato Flash usando l'apposito oggetto, viene attivato un parametro `codebase` che richiede a Internet Explorer per Windows di scaricare automaticamente il controllo ActiveX necessario (Flash 4 o successivo). Per disabilitare questa procedura, modificare l'attributo.

### Per inserire un filmato Flash ed eseguirne l'anteprima:

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il filmato.
- 2 Inserire il filmato effettuando una delle operazioni seguenti:
  - Fare clic sull'icona Inserisci Flash del pannello Oggetti.
  - Scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > Flash.
  - Trascinare l'icona Inserisci Flash dal pannello Oggetti al punto del documento in cui si desidera inserire il filmato.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di filmato Flash (.swf). Al contrario di quanto succede per gli oggetti pulsante e di testo Flash, nella finestra del documento appare un segnaposto Flash.
- 4 Per vedere un'anteprima del filmato Flash nella finestra del documento, fare clic sul pulsante verde Riproduci della finestra di ispezione Proprietà. Fare clic su Ferma per interrompere la riproduzione del filmato. Premere F12 per vedere l'anteprima del filmato Flash direttamente nel browser.

**Suggerimento:** per un'anteprima di tutti gli oggetti Flash di una pagina, premere Ctrl+Alt+Maiusc+P (Windows) o Maiusc+Opzione+Comando+P (Macintosh): tutti gli oggetti vengono impostati su Riproduci.

## Impostazione delle proprietà del filmato Flash

Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un filmato Flash.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per visualizzare tutte le proprietà, fare clic sulla freccia situata nell'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome** Specifica il nome che identifica il filmato per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza del filmato in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**File** Specifica il percorso del file di filmato Flash. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento del filmato rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Sf** Specifica il colore di sfondo dell'area del filmato. Questo colore viene visualizzato anche durante il caricamento e dopo la riproduzione del filmato.

**ID** Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

**Spazio V e Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del filmato.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il filmato. Vedere "Uso dei parametri" a pagina 339. Per poter accettare tutti questi parametri supplementari, il filmato deve essere stato configurato in questo senso fin dall'inizio.

**Qualità** Imposta il parametro `quality` per i tag `object` e `embed` che definiscono l'esecuzione del filmato. Queste impostazioni si riferiscono al livello di antialiasing utilizzato durante la riproduzione del filmato. I filmati hanno una qualità migliore quando vengono riprodotti con l'impostazione Alta, ma una resa corretta sullo schermo richiede un processore veloce. L'impostazione Bassa predilige la velocità a scapito della qualità di riproduzione, mentre con l'impostazione Alta si verifica l'opposto. Bassa automatica cerca prevalentemente di favorire la velocità di riproduzione, migliorando, dove possibile, la qualità delle immagini. Alta automatica inizialmente cerca mantenere sia la qualità che la velocità, ma, se necessario, sacrifica la qualità per mantenere la velocità.

**Dim** Imposta il parametro `scale` per i tag `object` e `embed` che definiscono l'esecuzione del filmato. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle proprietà dell'oggetto Flash" a pagina 325.



**Esecuzione automatica** Avvia automaticamente l'esecuzione del filmato quando viene caricata la pagina.

**Ciclo** Ripete ciclicamente l'esecuzione del filmato.

**Ripristina dim** Riporta il filmato selezionato alla dimensione originaria.

## Inserimento di un oggetto Generator

Macromedia Generator consente di elaborare contenuti Web dinamici. È possibile creare dei file Generator con Flash 4 o 5 utilizzando i modelli di authoring Generator forniti gratuitamente; i file vengono poi elaborati da un server Web sul quale è operativo il software Generator. È inoltre possibile inserire un oggetto Generator in un documento di Dreamweaver.

**Per inserire un oggetto Generator:**

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'oggetto.
- 2 Fare clic sul pulsante Generator nel pannello Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare un file di modello Generator (.swt).
- 4 Se lo si desidera, fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una coppia di parametri *name=value*. Quindi inserire un nome per il parametro nel campo Nome e un valore per il parametro nel campo Valore. Ripetere questa operazione per ciascun parametro.
- 5 Per eliminare un parametro, selezionarlo nell'elenco dei parametri e fare clic sul pulsante meno (-).
- 6 Dopo aver inserito i parametri necessari, fare clic su OK per inserire l'oggetto Generator.

Per modificare i parametri di un oggetto Generator già inserito in un documento, usare la finestra di ispezione Codice o la vista Codice della finestra del documento.

Le coppie di parametri *name=value* vengono utilizzate dal server Generator, insieme ad altre origini di dati, per creare i filmati o file di immagini Flash in modo dinamico.

## Filmati Shockwave

Shockwave, lo standard Macromedia per la multimedialità interattiva sul Web, è un formato compresso che consente di scaricare rapidamente i filmati multimediali creati con Macromedia Director e di visualizzarli nei browser più diffusi.

### Inserimento di un filmato Shockwave

Il software che riproduce i filmati Shockwave è disponibile sia come plugin di Netscape Navigator che come controllo ActiveX. Quando si inserisce un filmato Shockwave, Dreamweaver utilizza sia il tag `object` (per il controllo ActiveX) che il tag `embed` (per il plugin) per garantire risultati ottimali in tutti i browser. Se si modifica il filmato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, Dreamweaver mappa i valori inseriti sui parametri appropriati per i tag `object` ed `embed`.

**Per inserire un filmato Shockwave:**

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il filmato Shockwave.
- 2 Fare clic sul pulsante Shockwave del pannello Oggetti oppure scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > Shockwave oppure trascinare il pulsante Shockwave all'interno del documento.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file di filmato.
- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, specificare la larghezza e l'altezza del filmato nei campi La e Al.

### Impostazione delle proprietà Shockwave

Per garantire risultati ottimali sia in Microsoft Internet Explorer che in Netscape Navigator, Dreamweaver inserisce i filmati Shockwave utilizzando sia i tag `object` che i tag `embed`. (`object` è il tag definito da Microsoft per i controlli ActiveX, mentre `embed` è il tag definito da Netscape per i plugin). Per visualizzare le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un filmato Shockwave.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere tutte le proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome** Specifica il nome che identifica il filmato per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza del filmato in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore di altezza e larghezza dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**File** Specifica il percorso del file di filmato Shockwave. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento del filmato rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Sf** Specifica il colore di sfondo dell'area del filmato. Questo colore viene visualizzato anche durante il caricamento e dopo la riproduzione del filmato.

**Riproduci** Lancia un'anteprima del filmato nella vista Struttura della finestra del documento. Fare clic su Ferma per interrompere l'esecuzione del filmato e tornare al segnaposto Shockwave.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il filmato. Vedere "Uso dei parametri" a pagina 339. Per poter accettare tutti questi parametri supplementari, il filmato Shockwave deve essere stato configurato in questo senso fin dall'inizio.

**ID** Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

**Spazio V** e **Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del filmato.

## Inserimento di file audio in una pagina

Esistono diversi tipi e formati di file audio, oltre che vari modi per inserire un file audio in una pagina Web. Alcuni fattori da prendere in considerazione per scegliere il formato del file e la procedura da adottare per inserirlo in una pagina Web sono: lo scopo, l'utenza a cui è diretto, la dimensione del file, la qualità del sonoro e le differenze esistenti tra i browser.

**Nota:** poiché i file audio vengono gestiti dai vari browser in modo molto diverso e disomogeneo, è consigliabile salvare i file audio come file SWF, in modo da uniformarne il più possibile la riproduzione.

### Formati dei file audio

L'elenco che segue descrive i formati di file audio più comuni presentando i vantaggi e gli svantaggi di ognuno per la progettazione di pagine Web.

**.midi o .mid (Musical Instrument Digital Interface)** Formato riservato a brani musicali strumentali. I file MIDI sono supportati da molti browser e la loro riproduzione non richiede un plugin. La qualità audio dei file MIDI è eccellente, ma la riproduzione dipende anche dalla scheda audio dell'utente. Un piccolo file MIDI è in grado di contenere un lungo brano. Per creare i file MIDI è necessario possedere un dispositivo hardware e del software speciale che li "sintetizzi" su un computer, poiché non possono essere registrati.

**.wav (Waveform Extension)** Formato di file che genera una buona qualità audio, è supportato da molti browser e non richiede plugin. I file WAV possono essere registrati da chiunque partendo da un CD, un registratore di cassette, usando un microfono ecc. L'unico vero inconveniente è costituito dalle grosse dimensioni dei file, che limitano enormemente la lunghezza dei brani audio riproducibili in una pagina Web.

**.aif (Audio Interchange File Format o AIFF)** Analogamente al formato WAV, si tratta di un formato che genera una buona qualità audio, è supportato da molti browser e non richiede plugin; i file AIFF possono essere registrati da CD, da nastro, da un microfono ecc. Tuttavia, anche in questo caso, l'unico vero inconveniente è costituito dalle grosse dimensioni dei file che limitano enormemente la lunghezza dei brani audio riproducibili in una pagina Web.

**.mp3 (Motion Picture Experts Group Audio o MPEG-Audio Layer-3)** Formato compresso che riduce notevolmente le dimensioni dei file audio. La qualità audio di un file MP3 è ottima: se registrato e compresso correttamente, la sua qualità eguaglia quella di un CD. La nuova tecnologia di "streaming" consente di riprodurre il file anche prima che il trasferimento sul computer dell'utente sia terminato. La dimensione dei file MP3, tuttavia, è superiore a quella dei file Real Audio; di conseguenza, scaricare un'intera canzone con la velocità di una normale linea telefonica è un'operazione che può richiedere molto tempo. Per la riproduzione dei file MP3 gli utenti devono avere scaricato e installato un'applicazione di supporto o un plugin quale QuickTime, Windows Media Player o RealPlayer.

**.ra, .ram, .rpm o Real Audio** Formato caratterizzato da un'enorme livello di compressione che permette di ottenere file di dimensioni minori rispetto ai file MP3. I file di intere canzoni possono essere scaricati in un lasso di tempo ragionevole. Dato che i file possono essere sottoposti a streaming da un normale server Web, gli utenti possono riprodurre il file prima che il suo trasferimento sul computer locale sia terminato. La qualità audio di questi file è inferiore a quella degli MP3, anche se ultimamente è decisamente migliorata, grazie all'utilizzo di nuovi lettori e codificatori. La riproduzione di questi file richiede lo scaricamento e l'installazione dell'applicazione di supporto o del plugin RealPlayer.

## Collegamento a un file audio

L'aggiunta di un collegamento a un file audio è un modo facile e veloce per aggiungere file audio alle pagine Web. La procedura di incorporare un file audio a una pagina Web lascia agli utenti la libertà di ascoltare o meno il file rendendolo disponibile per un pubblico molto vasto. (Alcuni browser non supportano la riproduzione di file incorporati.)

### Per creare un collegamento a un file audio:

- 1 Selezionare il testo o l'immagine da usare come collegamento al file audio.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file audio nella struttura di directory oppure digitare il percorso del file direttamente nel campo Collegamento.

## Incorporamento di file audio

L'incorporamento di file audio integra l'applicazione di riproduzione di tali file direttamente nella pagina, ma il file viene riprodotto solamente se gli utenti che visitano il sito sono dotati del plugin richiesto per il file incorporato. Questo metodo di riproduzione audio è particolarmente adatto per la musica di sottofondo o per esercitare un controllo maggiore sulla riproduzione dell'audio, perché permette, ad esempio, di impostare il volume, l'aspetto del lettore e i punti iniziale e finale del file.

### Per incorporare un file audio:

- 1 All'interno della vista Struttura, collocare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera incorporare il file.
- 2 Fare clic sul pulsante Plugin del pannello Oggetti oppure scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > Plugin.  
  
Per ulteriori informazioni sull'oggetto Plugin, vedere "Inserimento di un plugin di Netscape Navigator" a pagina 334.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file audio nella struttura di directory oppure digitare il percorso del file direttamente nel campo Collegamento.
- 4 Specificare la larghezza e l'altezza del segnaposto inserendo i valori negli appositi campi oppure ridimensionare il segnaposto del plugin nella finestra del documento.

Questi valori determinano la dimensione dei controlli audio visualizzati dal browser. Ad esempio, provare a specificare una larghezza di 144 pixel e un'altezza di 60 e confrontare l'aspetto del lettore audio in Navigator e Internet Explorer.

## Inserimento di un plugin di Netscape Navigator

I plugin migliorano le prestazioni di Netscape Navigator, consentendo di visualizzare contenuti multimediali in una vasta gamma di formati. I plugin sono quelle applicazioni che gestiscono la visualizzazione e la riproduzione dei file di contenuto sul sito Web. Ad esempio, dei plugin diffusi sono RealPlayer e QuickTime, mentre i file di contenuto possono essere gli MP3 e i filmati di QuickTime.

Dopo avere creato contenuti per un plugin di Netscape Navigator, è possibile inserirli in un documento HTML utilizzando Dreamweaver. Dreamweaver utilizza il tag `embed` per impostare il riferimento al file in cui si trovano i contenuti.

### Per inserire contenuti per plugin di Netscape Navigator:

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il contenuto.
- 2 Fare clic sul pulsante Plugin nel pannello Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, selezionare un file di contenuto per un plugin di Netscape Navigator.

### Impostazione delle proprietà dei plugin di Netscape Navigator

Dopo aver inserito il contenuto per un plugin di Netscape Navigator, è possibile impostarne i parametri utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un oggetto plugin di Netscape Navigator.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere tutte le proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome** Specifica il nome che identifica il plugin per gli script. Digitare un nome nel campo visualizzato in alto a sinistra.

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza dell'oggetto in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore di altezza e larghezza dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**Orig** Specifica il file di dati di origine. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso.

**URL** Specifica l'URL dell'attributo `plugin space`. Digitare l'URL completo del sito da cui è possibile scaricare il plugin. Se l'utente che visualizza la pagina non dispone del plugin, il browser cerca di scaricarlo da questo URL.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Spazio V e Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra del plugin.

**Bordo** Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno al plugin.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per il plugin di Netscape Navigator. Vedere "Uso dei parametri" a pagina 339. Numerosi plugin supportano parametri speciali. Ad esempio, il plugin Flash include i parametri `bgcolor`, `align` e `scale`.

Per vedere gli attributi assegnati al plugin selezionato, fare clic sul pulsante Attributo. All'interno della finestra di dialogo visualizzata è possibile modificare, aggiungere ed eliminare gli attributi (come, ad esempio, larghezza e altezza).

## Esecuzione di un plugin nella finestra del documento

È possibile visualizzare l'anteprima dei filmati e delle animazioni basati sui plugin di Netscape Navigator (ovvero gli elementi che utilizzano il tag `embed`) direttamente nella vista Struttura della finestra del documento. Non è invece possibile visualizzare nella finestra del documento l'anteprima dei filmati e delle animazioni basati sui controlli ActiveX. È possibile eseguire contemporaneamente tutti gli elementi multimediali per verificare l'aspetto che avrà la pagina, oppure eseguire singolarmente ciascun elemento per accertarsi di aver incorporato l'elemento corretto.

I filmati possono essere visualizzati solo se è stato installato il plugin corretto. Quando viene avviato, Dreamweaver cerca automaticamente tutti i plugin installati nella cartella Configuration/Plugins e poi nelle cartelle dei plugin di tutti i browser disponibili.

**Per eseguire i contenuti di plugin nella finestra del documento:**

- 1** Inserire uno o più elementi multimediali scegliendo Inserisci > Oggetto multimediale > Shockwave oppure Inserisci > Immagini interattive > Flash oppure Inserisci > Oggetto multimediale > Plugin.
- 2** Riproduzione dei contenuti dei plugin:
  - Selezionare uno degli oggetti multimediali inseriti e scegliere Visualizza > Plugin > Esegui oppure fare clic sul pulsante Riproduci della finestra di ispezione Proprietà.
  - Per eseguire tutti gli elementi multimediali della pagina che utilizzano un plugin, scegliere Visualizza > Plugin > Esegui tutto.

**Nota:** il comando Esegui tutto si riferisce solamente al documento corrente e non, ad esempio, ad altri documenti di un set di frame.

**Per fermare l'esecuzione dei contenuti di plugin:**

Selezionare un oggetto multimediale e scegliere Visualizza > Plugin > Ferma oppure fare clic sul pulsante Ferma nella finestra di ispezione Proprietà.

Per fermare la riproduzione di tutti i contenuti di plugin, scegliere Visualizza > Plugin > Ferma tutto.

## Risoluzione dei problemi dei plugin di Netscape Navigator

Se non si riesce a riprodurre un contenuto di plugin nella finestra del documento, effettuare le seguenti operazioni:

- Verificare che sul computer in uso sia stato installato il plugin necessario e che la versione del plugin sia compatibile con il contenuto.
- Aprire il file Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt in un editor di testo e verificare se il plugin fa parte dell'elenco. Questo file elenca tutti i plugin che creano dei problemi in Dreamweaver e che non sono, di conseguenza, supportati. Se un plugin specifico produce effetti indesiderati in Dreamweaver, è opportuno aggiungerlo a questo file.
- Verificare di avere una quantità di memoria sufficiente. Sul Macintosh, verificare che a Dreamweaver sia stata allocata una quantità di memoria adeguata. Alcuni plugin necessitano di 2-5 MB di memoria aggiuntiva per poter funzionare.

## Inserimento di un controllo ActiveX

I controlli ActiveX (in passato definiti controlli OLE) sono componenti riutilizzabili, simili a mini-applicazioni, che possono funzionare come i plugin dei browser. Vengono utilizzati in Internet Explorer con Windows, ma non su Macintosh o in Netscape Navigator. L'oggetto ActiveX in Dreamweaver consente di specificare gli attributi e i parametri da assegnare ad un controllo ActiveX nel browser del visitatore.

Dreamweaver utilizza il tag object per contrassegnare in punto della pagina dove deve apparire il controllo ActiveX e fornire i relativi parametri.

**Per inserire contenuti per i controlli ActiveX:**

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il contenuto ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante ActiveX nel pannello Oggetti.
  - Scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > ActiveX.
  - Trascinare e rilasciare l'icona ActiveX.

In punto della pagina di Internet Explorer in cui apparirà il controllo ActiveX viene contrassegnato da un'icona.



## Impostazione delle proprietà ActiveX

Dopo aver inserito un oggetto ActiveX, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per impostare gli attributi del tag object e i parametri del controllo ActiveX. Il pulsante Parametri della finestra di ispezione Proprietà consente di inserire i nomi e i valori delle proprietà aggiuntive che non appaiono in questa finestra. Non esiste un formato standard riconosciuto per i parametri dei controlli ActiveX; per individuare i parametri da utilizzare, consultare la documentazione relativa al controllo ActiveX che si sta utilizzando.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere tutte le proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome** Specifica il nome che identifica l'oggetto ActiveX per gli script. Digitare un nome nel campo senza nome visualizzato in alto a sinistra (finestra di ispezione Proprietà).

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza dell'oggetto in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore di altezza e larghezza dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**ID classe** Identifica il controllo ActiveX per il browser. È possibile digitare un valore o scegliere una delle opzioni del menu a comparsa. Quando viene caricata la pagina associata all'oggetto ActiveX, il browser utilizza questo ID per individuare il controllo ActiveX corretto. Se non riesce a trovare il controllo ActiveX specificato, il browser cerca di scaricarlo dall'URL indicato nel campo Base.

**Incorp** Fa sì che Dreamweaver aggiunga un tag embed nel tag object del controllo ActiveX. Se per il controllo ActiveX è disponibile un plugin di Netscape Navigator equivalente, il tag embed attiva il plugin. Dreamweaver assegna i valori che sono stati specificati come proprietà ActiveX ai plugin di Netscape Navigator equivalenti.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per l'oggetto ActiveX. Vedere "Uso dei parametri" a pagina 339. Numerosi controlli ActiveX supportano parametri speciali.

**Orig** Specifica il file di dati che deve essere utilizzato per il plugin di Netscape se è stata selezionata l'opzione Incorp. Se non si inserisce alcun valore, Dreamweaver cerca di ricavarne uno dalle proprietà ActiveX che sono già state specificate.

**Spazio V e Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra dell'oggetto.

**Base** Specifica l'URL che contiene il controllo ActiveX. Se il controllo ActiveX non è disponibile sul computer dell'utente, Internet Explorer lo scarica da questo URL. Se non si specifica un parametro per Base e il visitatore non dispone già del controllo ActiveX appropriato, il browser non riesce a visualizzare l'oggetto ActiveX.

**Imm alt** Specifica l'immagine che deve essere visualizzata se il browser non supporta il tag object. Questa opzione è disponibile solo se è stata deselezionata l'opzione Incorpora.

**ID** Definisce il parametro ID ActiveX opzionale. In genere, questo parametro viene utilizzato per il passaggio di informazioni tra controlli ActiveX.

**Dati** Specifica il file di dati che deve essere caricato dal controllo ActiveX. Numerosi controlli ActiveX, ad esempio Shockwave e RealPlayer, non utilizzano questo parametro.

**Bordo** Specifica la larghezza del bordo visualizzato attorno all'oggetto.

## Inserimento di un'applet Java

Java è un linguaggio di programmazione che consente di sviluppare applicazioni "leggere" (*applet*) che possono essere incorporate nelle pagine Web.

Dopo aver creato un'applet Java, è possibile inserirla in un documento HTML mediante Dreamweaver. Dreamweaver utilizza il tag `applet` per impostare il riferimento al file dell'applet.

**Per inserire un'applet Java:**

- 1 Nella finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire l'applet.
- 2 Fare clic sul pulsante Applet nel pannello Oggetti.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un file contenente un'applet Java.

## Impostazione delle proprietà delle applet Java

Dopo aver inserito un'applet Java, è possibile impostarne i parametri utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per visualizzare le seguenti proprietà nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un'applet Java.

Quando viene aperta, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà utilizzate più di frequente. Per vedere tutte le proprietà, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome** Specifica il nome che identifica l'applet per gli script. Digitare un nome nel campo senza nome visualizzato in alto a sinistra (finestra di ispezione Proprietà).

**La e Al** Specificano la larghezza e l'altezza dell'applet in pixel. È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore di altezza e larghezza dell'oggetto principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**Codice** Specifica il file che contiene il codice Java dell'applet. Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file oppure digitarne il percorso.

**Base** Identifica la cartella che contiene l'applet selezionata. Questo campo viene impostato automaticamente quando si seleziona un'applet.

**Allinea** Specifica il tipo di allineamento dell'oggetto rispetto alla pagina. Per una descrizione delle opzioni, vedere "Allineamento degli elementi" a pagina 286.

**Alt** Specifica il contenuto alternativo (generalmente un'immagine) che deve essere visualizzato se il browser dell'utente non supporta le applet Java o non utilizza il linguaggio Java. Il testo viene reso con l'attributo `alt` del tag `applet`. Se si sceglie un'immagine, Dreamweaver inserisce un tag `img` tra i tag di apertura e di chiusura `applet`.

**Nota:** per specificare un contenuto alternativo che possa essere visualizzato sia in Netscape Navigator (con Java disattivato) che in Lynx (un browser basato su testo), selezionare un'immagine e aggiungere manualmente un attributo `alt` al tag `img` nella finestra di ispezione Codice.

**Spazio V e Spazio O** Specificano i pixel in bianco che devono rimanere al di sopra e al di sotto o a destra e a sinistra dell'applet.

**Parametri** Apre una finestra di dialogo che consente di inserire parametri aggiuntivi per l'applet. Numerose applet supportano parametri speciali.

## Uso dei parametri

La finestra di dialogo Parametri consente di impostare i valori di parametri speciali per i filmati Shockwave e Flash, i controlli ActiveX, i plugin di Netscape e le applet Java. I parametri vengono utilizzati con i tag `object`, `embed` e `applet`. I parametri impostano degli attributi specifici al tipo di oggetto inserito. Ad esempio, un oggetto filmato Flash può avere un parametro di qualità `<param name="quality" value="best">` per il tag `object`. La finestra di dialogo Parametro può essere aperta dalla finestra di ispezione Proprietà. Per informazioni sui parametri da impostare, consultare la documentazione relativa all'oggetto utilizzato.

**Nota:** non esiste uno standard riconosciuto per l'identificazione dei file di dati dei controlli ActiveX. Per informazioni sul parametro da impostare, consultare la documentazione relativa al controllo ActiveX utilizzato.

**Per aprire la finestra di dialogo Parametri:**

- 1 Selezionare un oggetto al quale possono essere associati dei parametri (ad esempio un filmato Shockwave, un controllo ActiveX, un plugin di Navigator o un'applet Java) nella finestra del documento.
- 2 Aprire la finestra di dialogo in uno dei modi seguenti:
  - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e scegliere Parametri dal menu di scelta rapida.
  - Se non è già aperta, aprire la finestra di ispezione Proprietà e fare clic sul pulsante Parametri nella parte inferiore della finestra di ispezione Proprietà (accertarsi che la finestra di ispezione Proprietà sia visualizzata a tutto schermo).

**Per inserire il valore di un parametro nella finestra di dialogo Parametri:**

- 1 Fare clic sul pulsante più (+).
- 2 Digitare il nome del parametro nella colonna Parametro.
- 3 Digitare il valore del parametro nella colonna Valore.

**Per eliminare un parametro:**

Selezionare il parametro e premere il pulsante meno (-).

**Per modificare l'ordine dei parametri:**

Selezionare un parametro e utilizzare i pulsanti freccia su e giù.

## Uso dei comportamenti per controllare gli oggetti multimediali

È possibile aggiungere comportamenti alla pagina per avviare o interrompere l'esecuzione di vari oggetti multimediali.

**Controlla Shockwave o Flash** Consente di riprodurre, interrompere e riavvolgere un filmato Shockwave o Flash, oppure di andare ad un fotogramma specifico. Vedere "Controlla Shockwave o Flash" a pagina 474.

**Riproduci suono** Consente di riprodurre un suono. Ad esempio, è possibile produrre un effetto sonoro ogni volta che il puntatore del mouse passa su un collegamento. Per ulteriori informazioni, vedere "Riproduci suono" a pagina 483.

**Controlla plugin** Consente di verificare se i visitatori del sito hanno installato il plugin richiesto e di indirizzarli a URL diversi, a seconda che il plugin sia presente o meno. Questo comportamento prende in esame solamente i plugin di Netscape, ma non i controlli ActiveX. Vedere "Controlla plugin" a pagina 473.

## CAPITOLO 14

### Modifica del codice HTML in Dreamweaver

.....

Macromedia Dreamweaver permette di creare e modificare visivamente pagine Web senza preoccuparsi del codice HTML di origine. Tuttavia, a volte può essere necessario accedere al codice HTML di origine della pagina. La capacità di modificare il codice HTML fornisce all'utente la possibilità di apportare modifiche alla pagina Web e di risolvere gli eventuali problemi.

Ad esempio, si supponga di selezionare del testo nel documento e di voler applicare un nuovo carattere, ma che questa modifica abbia effetto solo su una metà della frase. Controllando il codice HTML nella vista Codice (o finestra di ispezione Codice) di Dreamweaver, si rileva che il tag di chiusura `</font>` si trova in mezzo alla frase; per risolvere il problema è sufficiente spostare `</font>` alla fine della frase.

Se si desidera apprendere il linguaggio HTML, le funzionalità di modifica visiva e la vista Codice (o finestra di ispezione Codice) di Dreamweaver costituiscono un utile strumento per capirne il funzionamento, poiché consentono di verificare la corrispondenza tra il codice HTML e la struttura visiva di una pagina Web.

Dreamweaver consente di accedere al codice HTML tramite la vista Codice, la finestra di ispezione Codice e Quick Tag Editor. Per imparare a conoscere e a scrivere il codice HTML, usare il pannello Riferimenti di Dreamweaver.

Inoltre, Dreamweaver offre all'utente la possibilità di aprire file HTML creati in altri editor senza timore che il codice possa essere danneggiato. Dreamweaver utilizza Roundtrip HTML per far sì che il contenuto e la struttura del file HTML non subiscano modifiche nel passaggio da Dreamweaver ad un editor HTML esterno e viceversa. Inoltre, è possibile utilizzare Dreamweaver per ottimizzare i file HTML che contengano codice HTML scritto in maniera disordinata o illeggibile.

## Tag HTML di base

Una conoscenza di base del linguaggio HTML può rivelarsi utile quando si utilizza Dreamweaver. La possibilità di vedere sia il codice HTML sia la struttura visiva contemporaneamente offre l'opportunità di capire come funziona il codice HTML. La capacità di modificare il codice HTML fornisce all'utente la possibilità di risolvere eventuali problemi nella pagina Web. Le spiegazioni che seguono forniscono una breve panoramica per gli utenti inesperti. Gli utenti esperti possono passare alla sezione successiva.

Il linguaggio HTML è un linguaggio di codifica del testo. Ciò significa che i documenti HTML sono documenti di testo normale in cui i tag di codifica indicano al browser Web come visualizzare tale testo.

Ad esempio, il tag `i` controlla il testo in corsivo. Se si inserisce il tag `<i>` nel documento HTML, si indica al browser che il testo che segue deve essere in corsivo. Se poi si inserisce il tag `</i>`, si indica al browser che il testo che segue deve essere quello predefinito. Il tag con la barra (/) viene definito tag di chiusura.

Il browser Web interpreta questi tag nel documento HTML e visualizza il testo con la formattazione appropriata. Ad alcuni tag sono associati degli attributi. Ad esempio, è possibile specificare l'allineamento di un'immagine all'interno del tag immagine: `<IMG SRC="image.gif" align="left">`. `align` è un attributo del tag immagine.

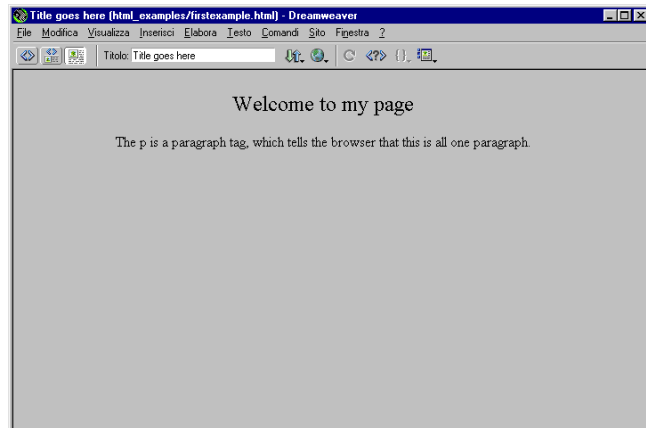
## Struttura di un documento

Ogni documento HTML (pagina Web) deve contenere determinati tag standard, i tag `head` e `body`. La sezione "head" contiene il titolo della pagina Web (e gli eventuali script), mentre la sezione "body" contiene il corpo del testo che appare nella pagina Web così come viene visualizzata nel browser.

Segue un esempio della struttura di un documento:

```
<html>
<head>
<title>Title goes here</title>
</head>
<body>
<center>
<p>
<font size=+2>Welcome to my page</font>
</p>
<p>
The p is a paragraph tag, which tells the browser that this is all one
paragraph.
</p>
</center>
</body>
</html>
```

I tag necessari in ogni documento HTML sono `html`, `head` e `body`.



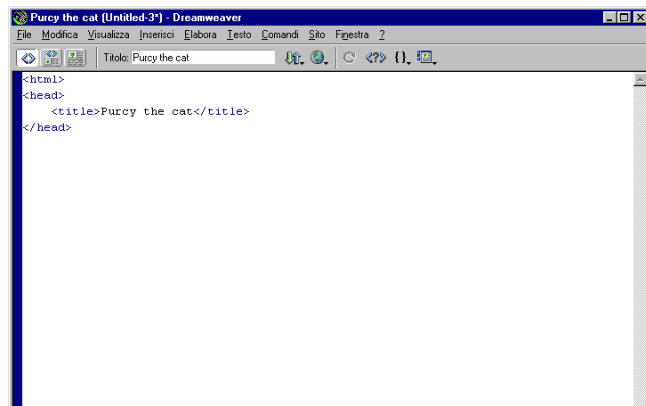
## Tag head

La sezione di intestazione (racchiusa tra tag `head`) contiene solo il titolo della pagina (racchiuso tra tag `title`) e gli script di programmazione, come il codice JavaScript che implementa un'immagine rollover nella pagina.

Il testo racchiuso tra `<title>` e `</title>` appare nella barra del titolo della finestra del browser. Non appare nella pagina.

L'immagine qui sotto mostra il risultato di questo testo HTML:

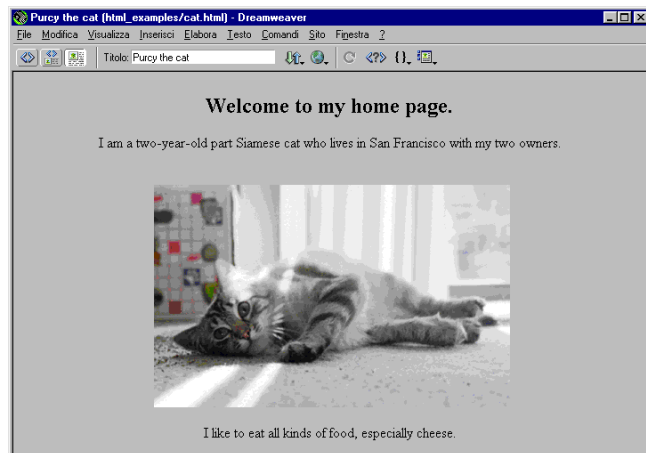
```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
```



## Tag body

Il corpo del documento è il contenuto della pagina. Tutto il testo, le immagini, le tabelle e altri tipi di contenuto devono essere racchiusi tra `<body>` e `</body>`.

```
<html>
<head>
  <title>Purcy the cat</title>
</head>
<body>
<center>
  <h2>
    Welcome to my home page.
  </h2>
  <p>
    I am a two-year-old part Siamese cat who lives in
    San Francisco with my two owners.
  </p>
  <br>
  
  <br>
  <p>
    I like to eat all kinds of food, especially cheese.
  </p>
</center>
</body>
</html>
```



Tutti i tag nella sezione “body” del testo dell’esempio possono essere usati per formattare il contenuto.



I **tag di intestazione**, cioè i tag da h1 fino a h6, codificano il testo come intestazione. Le intestazioni sono di solito visualizzate nella pagina Web con un carattere più grande o più marcato rispetto a quello usato per il corpo del testo; h1 è il più grande e h6 è il più piccolo. È sempre necessario posizionare il tag di apertura all'inizio del contenuto, seguito dal tag di chiusura alla fine, come nell'esempio che segue:

```
<h1>Questa è un'intestazione 1</h1>
```

I **tag di paragrafo** (p) dividono il contenuto in paragrafi. Poiché i browser Web fanno andare a capo le righe automaticamente e ignorano i ritorni a capo, è necessario usare i tag p per evitare che il testo venga visualizzato tutto di seguito. Il tag p aumenta la spaziatura tra le righe. È sempre necessario posizionare il tag di apertura all'inizio del paragrafo, seguito dal tag di chiusura alla fine, come nell'esempio che segue:

```
<p>
```

```
I am a two-year-old Siamese cat who lives in San Francisco with my two owners.
```

```
</p>
```

```
<p>
```

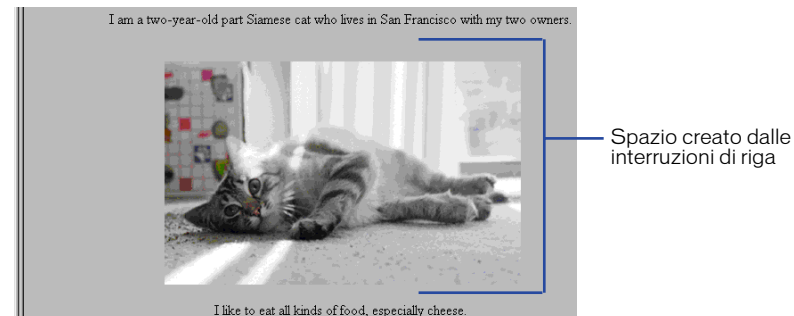
```
I like to eat all kinds of food, especially cheese.
```

```
</p>
```

I **tag di interruzione di riga** (br) inseriscono un'interruzione di riga nella pagina, anziché aumentare la spaziatura come nel caso del tag di paragrafo. Poiché il tag br inserisce un'interruzione di riga singola, non è necessario includere un tag di chiusura.

```
<br>  
  
<br>  
<p>  
I like to eat all kinds of food, especially cheese.  
</p>
```

Tag di interruzione di riga

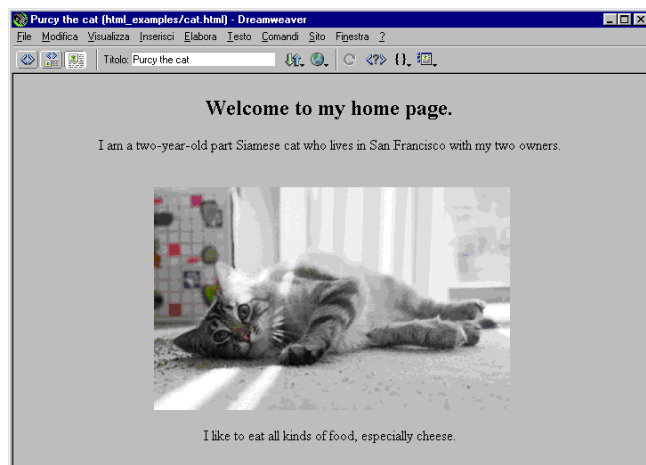


I tag immagine inseriscono immagini nella pagina. Un tag immagine segue il formato ``; è necessario inserire il nome del file dell'immagine tra le virgolette. Inoltre, ai tag immagine possono essere associati degli attributi, ad esempio `width`, `height`, `border`, `align` e `valign`. Gli attributi `width` e `height` specificano la dimensione dell'immagine per il browser Web; è possibile impostare la larghezza del bordo a 0 o superiore (le immagini hanno un bordo predefinito quando sono usate come collegamento). Gli attributi `align` e `valign` impostano l'allineamento dell'immagine. `align` (per l'allineamento orizzontale) può essere impostato a sinistra (`left`), a destra (`right`) o al centro (`center`) e `valign` (per l'allineamento verticale) può essere impostato in alto (`top`), in basso (`bottom`) o al centro (`middle`).

L'esempio che segue mostra un tag immagine completo:

```

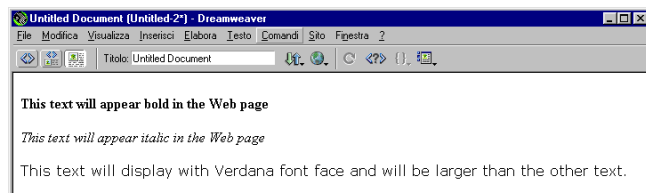
```



## Tag di formattazione del testo

È possibile usare il codice di origine HTML per formattare il testo della pagina Web. Ad esempio, è possibile specificare se il testo deve essere in grassetto o in corsivo e visualizzarlo in un carattere particolare.

```
<b>This text will appear bold in the Web page</b>.  
<i>This text will appear italic in the Web page</i>.  
<font face="verdana" size="2">This text will display with the  
Verdana font face and will be larger than the other text.</font>
```



## Inserimento di un commento

Un commento è un testo descrittivo che viene inserito nel codice HTML per spiegarne la funzione o fornire altre informazioni. Il commento viene visualizzato solo in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) e non nella pagina Web nel browser.

**Per inserire un commento:**

- 1 Spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata, in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) o in vista Struttura.

Vedere “Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)” a pagina 350;

- 2 Fare clic sul pulsante Commento nella categoria Invisibili del pannello Oggetti o scegliere Inserisci > Tag invisibili > Commento.

La creazione di un commento genera il seguente codice HTML:

```
<!-- Testo commento-->
```

Per visualizzare gli indicatori di commento in vista Struttura, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Verificare che i commenti siano selezionati nelle preferenze Elementi invisibili, altrimenti l'indicatore di commento non viene visualizzato. Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione delle preferenze Elementi invisibili” a pagina 160.

**Per aggiungere del testo ad un commento esistente, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare l'indicatore Commenti in vista Struttura e inserire il testo nella finestra di ispezione Proprietà.
- Individuare il commento nel codice (vedere esempio precedente) e aggiungervi il testo direttamente.

## Pannello Riferimenti di Dreamweaver

Il pannello Riferimenti costituisce un rapido strumento di riferimento per i tag HTML, gli oggetti JavaScript, gli stili CSS e i rispettivi attributi. Il pannello Riferimenti fornisce informazioni su tag, oggetti o stili specifici con cui si sta lavorando in vista Codice (o finestra di ispezione Codice).

**Per aprire il pannello Riferimenti:**

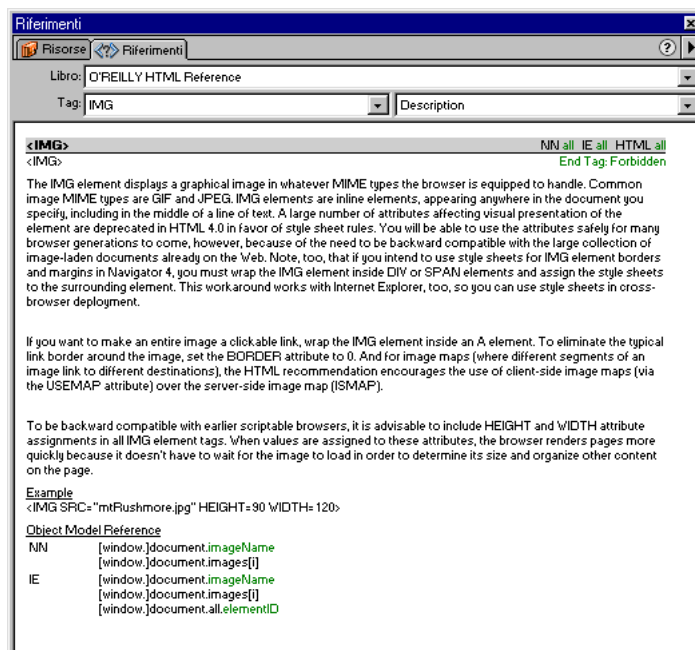
- 1 Selezionare nella vista Codice o Struttura il tag, l'oggetto o lo stile su cui si desidera avere informazioni.



- 2 Fare clic sul pulsante Riferimenti nella barra degli strumenti (Visualizza > Barra degli strumenti) o scegliere Finestra > Riferimenti.

Il pannello Riferimenti si apre e visualizza informazioni sul tag, l'oggetto o lo stile selezionato. Per regolare la dimensione del testo nel pannello Riferimenti, selezionare Carattere grande, Carattere medio o Carattere piccolo dal menu delle opzioni (la piccola freccia nella parte superiore destra del pannello).

Il menu a comparsa Libro visualizza il nome del libro da cui è tratto il materiale di riferimento: The O'Reilly HTML Reference, JavaScript Reference, o CSS Reference. Per visualizzare tag, oggetti o stili da un altro libro, sceglierlo dal menu Libro.



Il menu a comparsa Tag, Oggetto o Stile (a seconda del libro selezionato) visualizza il tag, l'oggetto o lo stile selezionati in vista Codice (o Finestra ispezione codice). Per visualizzare informazioni su un altro tag, oggetto o stile, selezionarlo dal menu.

Accanto al menu a comparsa Tag, Oggetto o Stile si trova un menu che contiene un elenco di attributi del tag scelto. La selezione predefinita è Descrizione, che visualizza una descrizione del tag scelto. Inoltre, è possibile selezionare un attributo dal menu per visualizzare maggiori informazioni su di esso. Gli attributi vengono utilizzati per formattare il contenuto del tag. Ad esempio, è possibile utilizzare l'attributo align per specificare l'allineamento di un'immagine all'interno del tag immagine: .

## Roundtrip HTML

Roundtrip HTML è una funzione esclusiva di Dreamweaver che consente di trasferire i documenti tra Dreamweaver e un editor di testo HTML con un impatto minimo o nullo sul contenuto e sulla struttura del codice di origine HTML del documento. È persino possibile mantenere e riprodurre del codice HTML tecnicamente non valido (ad esempio un tag `font` che racchiude più tag `p`) se è supportato dai browser. Tuttavia, il codice HTML di origine generato da Dreamweaver durante le operazioni di modifica in modalità grafica, è sempre tecnicamente valido.

Di seguito sono descritte le caratteristiche principali di Roundtrip HTML.

- Come impostazione predefinita, i tag sovrapposti vengono riscritti, i tag aperti che non possono rimanere aperti vengono chiusi e i tag di chiusura in eccesso vengono eliminati quando si passa da un editor HTML esterno a Dreamweaver oppure si apre un documento HTML esistente. Se non si desidera che il codice HTML venga riscritto automaticamente, scegliere Modifica > Preferenze, selezionare Riscrittura codice e disattivare le opzioni visualizzate nel pannello di destra. Vedere “Preferenze Riscrittura codice” a pagina 366. Se le opzioni di riscrittura del codice sono state disattivate, tutti i tag HTML che altrimenti sarebbero stati riscritti vengono indicati come non validi.
- Se l'opzione Evidenzia HTML non valido è attiva, Dreamweaver evidenzia il codice HTML non valido (non supportato dal programma) in giallo. Quando si seleziona un tag non valido, le modalità di correzione dell'errore vengono indicate nella finestra di ispezione Proprietà. L'opzione Evidenzia HTML non valido è selezionata come impostazione predefinita in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Per deselectionarla, fare clic su Evidenzia HTML non valido dal menu Opzioni in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). L'evidenziazione degli errori è sempre attiva in vista Struttura.

**Nota:** è possibile abilitare/disabilitare l'opzione di evidenziazione del codice HTML non valido solo in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). In vista Struttura gli errori sono sempre evidenziati.

- I tag che non sono riconosciuti dal programma (compresi i tag XML) non vengono modificati perché non è possibile stabilire se sono validi o meno. I tag non riconoscibili sovrapposti a tag validi possono essere segnalati come errati, ma il codice non viene riscritto. Ad esempio, il tag personalizzato nell'esempio seguente verrebbe segnalato come errato: `<MioTag><b>testo</MioTag></b>`.
- I tag CFML (ColdFusion Markup Language) o ASP (Active Server Pages) di Microsoft non vengono modificati: quando è possibile, i blocchi di codice CFML e ASP vengono indicati mediante apposite icone. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica dei file ColdFusion e Active Server in Dreamweaver” a pagina 371.
- È possibile lanciare un editor di testo HTML per modificare il documento corrente. Dreamweaver è integrato con HomeSite (Windows) e BBEdit (Macintosh). Per ulteriori informazioni, vedere “Editor HTML esterni” a pagina 370.

## Vista Codice (o finestra di ispezione Codice)

È possibile visualizzare il codice di origine HTML del documento corrente in diversi modi: visualizzando solo la vista Codice nella finestra del documento, dividendo la finestra del documento in modo da visualizzare sia la vista Codice sia la vista Struttura o aprendo la finestra di ispezione Codice. La vista Codice e la finestra di ispezione Codice funzionano esattamente nello stesso modo; l'unica differenza è che la finestra di ispezione Codice si trova in una finestra separata. La divisione della finestra del documento per visualizzare il codice rende più facile la visualizzazione della struttura visiva mentre si effettuano modifiche nel codice HTML.

Man mano che si cambia il contenuto della vista Struttura, le modifiche vengono immediatamente visualizzate in vista Codice o nella finestra di ispezione Codice. Per questo motivo, la vista Codice e la finestra di ispezione Codice costituiscono un utile strumento per apprendere il linguaggio HTML, se l'utente non lo conosce ancora, oppure per controllare la sintassi e i valori appropriati di tag o attributi specifici. I tag e gli script HTML vengono contrassegnati con colori diversi in base alle impostazioni effettuate nelle preferenze.

Le modifiche o le aggiunte apportate al codice appaiono in vista Struttura solo dopo che la vista Codice e la vista Struttura sono state sincronizzate.

### **Per sincronizzare la vista Codice e la vista Struttura:**

Fare clic nella vista Struttura dopo aver lavorato in un editor di codice o fare clic sul pulsante **Aggiorna vista Struttura** nella barra degli strumenti. (Per visualizzare la barra degli strumenti, scegliere **Visualizza > Barra degli strumenti**.)

Il codice HTML digitato direttamente in un editor di codice non viene mai riscritto. Se si immette un codice non valido quando l'opzione **Evidenzia HTML non valido** è attiva, Dreamweaver lo evidenzia nell'editor di codice. L'evidenziazione degli errori è attiva negli editor di codice come impostazione predefinita. L'evidenziazione degli errori è sempre attiva in vista Struttura, anche quando l'opzione **Evidenzia HTML non valido** è disattivata in vista Codice.

## Apertura della vista Codice (o finestra di ispezione Codice)

È possibile visualizzare il codice di origine HTML in diversi modi: visualizzando sia il codice sia la struttura nella finestra del documento, visualizzando solo il codice e aprendo la finestra di ispezione Codice.

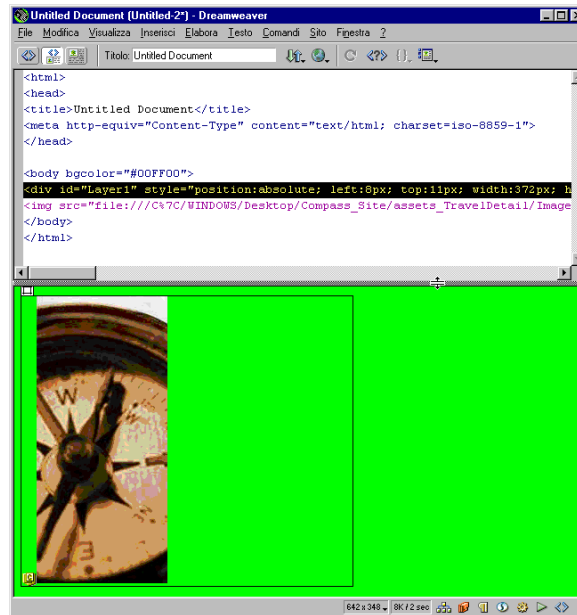
### **Per visualizzare sia la vista Codice sia la vista Struttura:**

Scegliere **Visualizza > Codice e struttura** o fare clic sul pulsante **Mostra viste Codice e Struttura** nella barra degli strumenti.



Il codice HTML appare nel riquadro superiore e la vista Struttura nel riquadro inferiore.

È possibile regolare la dimensione dei riquadri trascinando la barra di divisione.



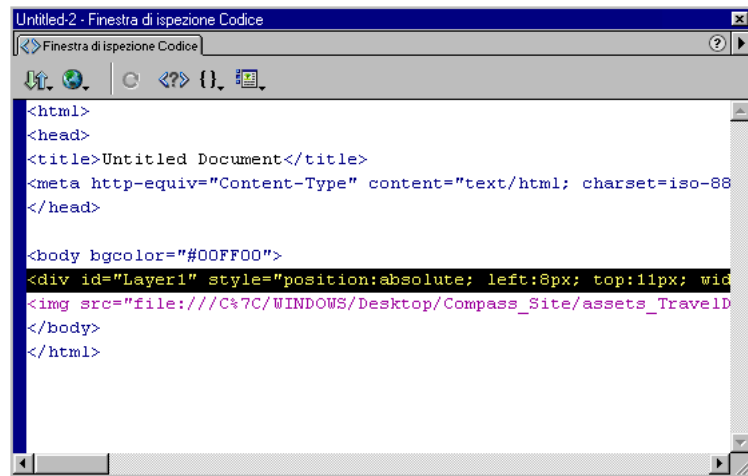
Per regolare le viste Codice e Struttura divise, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per visualizzare la vista Struttura in primo piano, scegliere Visualizza > Vista Struttura in primo piano. In alternativa, selezionare Vista Struttura in primo piano dal menu a comparsa Opzioni nella barra degli strumenti.
- Per visualizzare solo il codice HTML nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Codice o fare clic sul pulsante Mostra vista Codice nella barra degli strumenti.
- Per visualizzare solo la struttura visiva, scegliere Visualizza > Struttura o fare clic sul pulsante Mostra vista Struttura nella barra degli strumenti.

Se si preferisce lavorare con il codice HTML in una finestra separata, usare la finestra di ispezione Codice.

Per aprire la finestra di ispezione Codice, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Finestra > finestra di ispezione Codice.
- Fare clic sull'icona della finestra di ispezione Codice nella pulsantiera (visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra del documento).
- Premere F10.



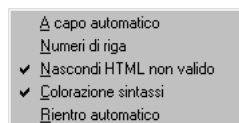
Per passare dalla finestra del documento alla finestra di ispezione Codice e viceversa:

Premere Control-Tab (Windows) o Opzione-Tab (Macintosh).

## Opzioni della vista Codice (o finestra di ispezione Codice)

Dal menu Opzioni degli editor di codice, è possibile impostare il ritorno a capo, i rientri del codice, la colorazione della sintassi e altre opzioni.

Per accedere al menu Opzioni, la vista Codice (o finestra di ispezione Codice) deve essere attiva. Fare clic nella vista Codice (o finestra di ispezione Codice) per renderla attiva.





**Per impostare le opzioni della vista Codice (o finestra di ispezione Codice):**

**1** Accedere alle opzioni, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul menu a comparsa Opzioni nella barra degli strumenti. (Per visualizzare la barra degli strumenti, scegliere Visualizza > Barra degli strumenti.)
- Scegliere Visualizza > Opzioni vista Codice.

Il menu delle opzioni è disponibile anche nella parte superiore della finestra di ispezione Codice.

**2** Impostare le opzioni desiderate:

- A capo automatico: fa andare a capo il codice in modo che sia visibile senza scorrimento orizzontale. Questa impostazione non inserisce interruzioni di riga, ma rende più facile la visualizzazione del codice.
- Numeri di riga: aggiunge i numeri di riga sul lato sinistro.
- Evidenzia HTML non valido: rende attiva l'evidenziazione degli errori. Se l'opzione Evidenzia HTML non valido è attiva, Dreamweaver evidenzia il codice HTML non valido (non supportato dal programma) in giallo. Quando si seleziona un tag non valido, le modalità di correzione dell'errore vengono indicate nella finestra di ispezione Proprietà.
- Colorazione sintassi: contrassegna le diverse parti del codice con vari colori in modo da poter rapidamente individuare i diversi elementi del codice. Per informazioni sulla modifica dei colori, vedere "Preferenze Colori codice" a pagina 362.
- Rientro automatico: fa rientrare automaticamente il codice. Per informazioni sulla modifica della spaziatura del rientro o dei tag che rientrano automaticamente, vedere "Preferenze Formato codice" a pagina 364.

## Scrittura e modifica del codice

Mentre si scrive e modifica il codice in vista Codice (o finestra di ispezione Codice), è possibile far rientrare delle specifiche righe di codice o verificare che i tag siano bilanciati. Il rientro di una sezione o una riga specifica di codice consente di separare quel codice dal resto, rendendone più facile l'individuazione. Verificando che i tag siano bilanciati, si controlla la corrispondenza dei tag di apertura e di chiusura; ciò è particolarmente utile quando si usano livelli di nidificazione multipli nel codice, ad esempio se diverse tabelle sono state nidificate all'interno di altre tabelle.

**Per far rientrare il codice selezionato:**

- 1 Selezionare la riga o le righe di codice che si desidera far rientrare.  
Perché il rientro abbia effetto, è necessario selezionare l'intera riga.

- 2 Scegliere Modifica > Rientro codice.

Il codice viene fatto rientrare. Scegliere Modifica > Rientro a sinistra codice per spostare indietro il codice rientrato.

**Per verificare che i tag siano bilanciati:**

- 1 Posizionare il cursore nel codice nidificato che si desidera controllare.
- 2 Scegliere Modifica > Seleziona tag superiore.

I tag corrispondenti che racchiudono la selezione vengono evidenziati nel codice. Scegliere di nuovo Modifica > Seleziona tag superiore per evidenziare i tag corrispondenti che racchiudono la selezione precedente.

## Inserimento di uno script

È possibile scrivere o inserire script in vista Codice (o finestra di ispezione Codice), o inserire del codice JavaScript e VBScript in vista Struttura senza usare la vista Codice. È inoltre possibile aprire file di script nella vista Codice di Dreamweaver. Il file non viene modificato né riscritto. Per ulteriori informazioni, vedere “Apertura e modifica di file non HTML in Dreamweaver” a pagina 357.

Per visualizzare gli indicatori di script nella finestra del documento, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Vedere anche “Impostazione delle preferenze Elementi invisibili” a pagina 160.

**Per inserire uno script in vista Codice o Struttura:**

- 1 Spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata.
- 2 Fare clic sul pulsante Script nel pannello Oggetti o scegliere Inserisci > Tag invisibili > Script.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere il linguaggio di script dal menu a comparsa Linguaggio.  
  
Se si usa JavaScript ma non si è sicuri della versione, scegliere JavaScript invece che JavaScript 1.1 o JavaScript 1.2.
- 4 Inserire il codice dello script nella casella di testo Contenuto.

**Per collegare un file di script esterno:**

- 1 Eseguire i passaggi da 1 a 3.
- 2 Fare clic su OK senza digitare nulla nella casella di testo Contenuto.

- 3 Selezionare l'indicatore di script nella vista Struttura della finestra del documento.

Per visualizzare l'indicatore, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Verificare che gli script siano selezionati nelle preferenze Elementi invisibili, altrimenti l'indicatore di script non viene visualizzato. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle preferenze Elementi invisibili" a pagina 160.

- 4 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il file di script esterno oppure digitare il nome del file nella casella Origine.

## Modifica di uno script

È possibile modificare uno script in un editor di codice o in vista Struttura.

### Per modificare lo script in vista Codice:

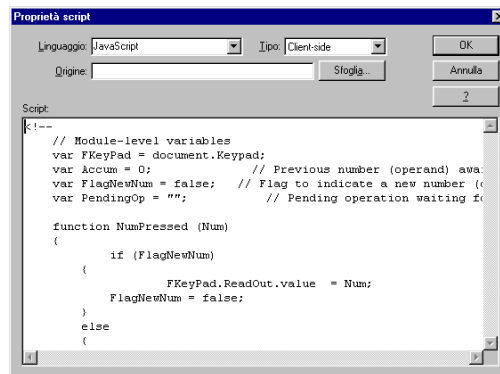
Individuare lo script in vista Codice e modificarlo direttamente. Lo script è evidenziato in vista Codice se l'indicatore di script è selezionato in vista Struttura.

### Per modificare lo script in vista Struttura:

- 1 Selezionare l'indicatore di script.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Modifica.

Se esiste un collegamento ad un file di script esterno, tale file viene aperto automaticamente in vista Codice, dove è possibile effettuare le modifiche. Altrimenti, viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà script ed è possibile modificare lo script nella casella di testo Script.

**Nota:** se è presente del codice tra i tag `script`, viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà script, anche se esiste un collegamento ad un file di script esterno.



Le seguenti proprietà vengono visualizzate nella finestra di dialogo Proprietà degli script (e nella finestra di ispezione Proprietà) quando è selezionato un indicatore di script:

- Linguaggio: indica il linguaggio dello script (JavaScript o VBScript).
- Tipo: indica il tipo di script (client-side o server-side).
- Origine: specifica un file di script esterno collegato. Fare clic sull'icona della cartella per scegliere il file oppure digitarne il percorso.
- Script: è dove si modifica/scrive lo script.

**Per verificare che le parentesi siano bilanciate:**

- 1 Posizionare il cursore nel codice nidificato che si desidera controllare.
- 2 Scegliere Modifica > Bilancia parentesi.

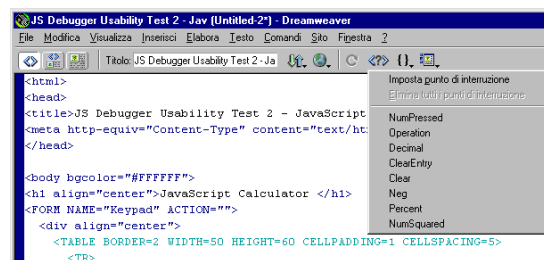
I tag corrispondenti che racchiudono la selezione vengono evidenziati nel codice. Scegliere di nuovo Modifica > Bilancia parentesi per evidenziare i tag corrispondenti che racchiudono la selezione precedente.

## Visualizzazione delle funzioni di uno script

È possibile visualizzare tutte le funzioni JavaScript o VB Script presenti nel codice mediante il menu a comparsa Navigazione codice nella barra degli strumenti (Visualizza > Barra degli strumenti).

**Per visualizzare le funzioni di script:**

Fare clic sul pulsante Navigazione codice nella barra degli strumenti.



Se il codice contiene funzioni JavaScript o VB Script, queste vengono visualizzate nel menu. Per vedere le funzioni elencate in ordine alfabetico, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh) e fare clic sul pulsante Navigazione codice.

**Per passare ad una funzione nel codice:**

Selezionare una funzione dal menu a comparsa Navigazione codice. La funzione viene evidenziata in vista Codice (o finestra di ispezione Codice).

## Apertura e modifica di file non HTML in Dreamweaver

Un file non HTML (ad esempio un file .js) aperto in Dreamweaver non viene modificato dal programma. Questi file vengono aperti in vista Codice (o finestra di ispezione Codice), con la vista Struttura disattivata. È possibile modificare il file e salvarlo come file HTML o come file non HTML.

È possibile impostare Dreamweaver in modo che apra automaticamente i file non HTML con determinate estensioni come impostazione predefinita. Ad esempio, è possibile impostare le preferenze predefinite in modo che i file .js vengano aperti automaticamente in vista Codice (o finestra di ispezione Codice).

### Per impostare le preferenze predefinite dei file non HTML:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/Editor.
- 2 Nel campo Apri in vista Codice, digitare le estensioni dei file che si desidera vengano aperti automaticamente in vista Codice. Inserire uno spazio dopo ogni tipo di file.

Le estensioni elencate come impostazioni predefinite sono .js, .txt e .asa. È possibile aggiungerne altre.

## Modifica di un tag HTML in vista Struttura

Per ispezionare e modificare rapidamente l'origine HTML di un singolo tag in vista Struttura senza dover passare alla vista Codice, usare Quick Tag Editor. Il metodo più semplice per attivare Quick Tag Editor consiste nel premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Quick Tag Editor dispone delle tre modalità seguenti:

- Inserisci HTML, da usare per inserire un nuovo tag
- Modifica tag, da usare per modificare un tag esistente
- Applica tag, da usare per applicare un nuovo tag alla selezione corrente

La selezione corrente in vista Struttura determina la modalità di Quick Tag Editor che viene attivata automaticamente. In tutte e tre le modalità disponibili, l'uso di Quick Tag Editor si basa sulle stesse operazioni: apertura dell'editor, inserimento o modifica dei tag e degli attributi e chiusura dell'editor.

Per gli eventuali elementi di codice HTML non validi usati in Quick Tag Editor viene eseguito un tentativo di correzione automatica, mediante l'inserimento di virgolette e di parentesi di chiusura ove necessario.

Per modifiche più estese del codice HTML, usare la vista Codice (o finestra di ispezione Codice).

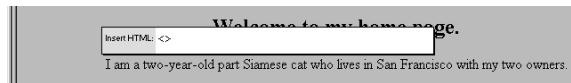
#### Per aprire Quick Tag Editor in modalità Inserisci HTML:

- 1 Fare clic nella vista Struttura e spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire il codice.
- 2 Premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure fare clic sul pulsante Quick Tag Editor nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene aperto Quick Tag Editor.

- 3 Inserire il tag HTML, quindi premere Invio.

Il tag viene inserito nel codice. Premere Esc per uscire senza effettuare modifiche.



#### Per aprire Quick Tag Editor in modalità Modifica tag:

- 1 Selezionare il testo o l'oggetto che si sta modificando in vista Struttura.

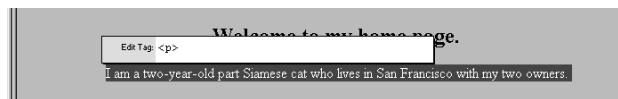
Inoltre, è possibile selezionare il tag che si desidera modificare dal selettore nella parte inferiore della finestra del documento.

- 2 Premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure fare clic sul pulsante Quick Tag Editor nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene aperto Quick Tag Editor.

- 3 Inserire nuovi attributi, modificare attributi esistenti o modificare il nome del tag, quindi premere Invio.

Il tag modificato viene inserito nel codice. Premere Esc per uscire senza effettuare modifiche.



### Per aprire Quick Tag Editor in modalità Applica tag:

- 1 Selezionare del testo o un oggetto non formattato.

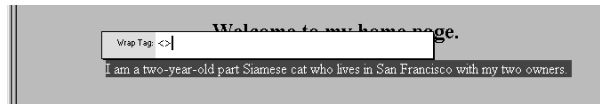
Se si seleziona del testo o un oggetto che racchiude un tag HTML di apertura o di chiusura, Quick Tag Editor si apre in modalità Modifica tag.

- 2 Premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) oppure fare clic sul pulsante Quick Tag Editor nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene aperto Quick Tag Editor.

- 3 Inserire un unico tag di apertura, ad esempio <font="verdana">, quindi premere Invio.

Il tag viene inserito all'inizio della selezione corrente e un tag di chiusura corrispondente viene inserito alla fine. Premere Esc per uscire senza effettuare modifiche.



### Per applicare le modifiche immediatamente:

Dopo aver modificato un tag, premere Tab o Maiusc+Tab. La modifica effettuata viene applicata immediatamente, anziché quando si esce da Quick Tag Editor.

Se non si desidera applicare subito le modifiche, deselezionare l'opzione Applica modifiche immediatamente nelle preferenze di Quick Tag Editor. Vedere "Preferenze di Quick Tag Editor" a pagina 361.

**Nota:** quando l'opzione Applica modifiche immediatamente è disattivata, la serie di modifiche applicate in una sola volta appare come passaggio unico nel pannello Cronologia e può essere annullata con un solo comando Annulla.

### Per passare da una modalità di Quick Tag Editor all'altra:

Con Quick Tag Editor attivo, premere Ctrl+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

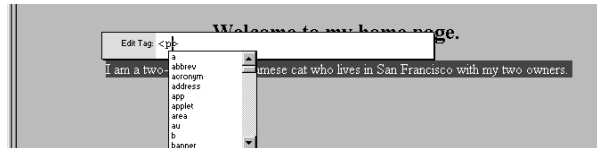
Il cambio di modalità viene eseguito ogni volta che si utilizza la scorciatoia da tastiera; le modalità Inserisci HTML, Modifica tag e Applica tag vengono attivate in sequenza.

### Per spostare la finestra di Quick Tag Editor sullo schermo:

Fare clic nell'area in cui è visualizzato il nome della modalità per trascinare la finestra.

## Menu dei suggerimenti

In Quick Tag Editor, è possibile accedere ad un menu di suggerimenti che elenca tutti gli attributi validi per il tag che si sta modificando o inserendo. (Se quest'ultimo non viene riconosciuto da Dreamweaver, il menu visualizzato contiene tutti gli attributi che Dreamweaver riconosce per qualunque tag.) Il menu dei suggerimenti non appare se l'opzione *Abilita suggerimenti per i tag* nelle preferenze di Quick Tag Editor è disattivata.



### Per vedere un elenco di attributi validi per il tag che si sta modificando:

Osservare una pausa di alcuni secondi mentre si modifica un nome di attributo. Viene visualizzato un menu di suggerimenti che elenca tutti gli attributi validi per il tag che si sta modificando. Usare il menu dei suggerimenti secondo le modalità descritte di seguito:

- Non appena si inizia a digitare un nome di attributo, il menu scorre e il primo nome di attributo che inizia con le lettere digitate viene evidenziato.
- Per spostare l'evidenziazione verso l'alto e verso il basso, usare rispettivamente i tasti freccia su e freccia giù oppure la barra di scorrimento.
- Per scegliere il nome di attributo evidenziato, premere Invio. In alternativa, fare doppio clic sul nome di attributo nel menu.
- Per chiudere il menu dei suggerimenti senza selezionare alcuna voce, premere Esc oppure continuare semplicemente a digitare.

Quando si osserva una pausa durante l'inserimento o la modifica di un nome di tag, viene visualizzato un menu simile, che elenca nomi di tag anziché i nomi di attributo.

Il menu dei suggerimenti visualizza i tag e gli attributi del file TagAttributeList.txt, che si trova nella cartella Dreamweaver/Configuration. L'utente esperto che desidera aggiungere o rimuovere tag dal menu dei suggerimenti, può modificare questo file. Vedere "Apertura e modifica di file non HTML in Dreamweaver" a pagina 357.

### Per modificare dei valori di attributo esistenti in modalità *Modifica tag*:

Premere Tab per spostarsi da un elemento al successivo, finché l'attributo o il tag da modificare non viene selezionato. Premere Maiusc+Tab per spostarsi a ritroso al nome, al valore di attributo o al nome di tag precedente.



**Per aggiungere un nuovo attributo ad un tag:**

- 1 Usare il tasto Tab, i tasti di direzione e la barra spaziatrice per spostare il punto di inserimento nella posizione appropriata.
- 2 Digitare un nome di attributo valido per il tag.

Se si osserva una pausa durante la digitazione, viene visualizzato il menu dei suggerimenti.

## Eliminazione di un tag

È possibile eliminare un tag dal documento, lasciandone l'eventuale contenuto in posizione.

**Per eliminare un tag:**

- 1 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare il tag nel selettore situato nella parte inferiore sinistra della finestra del documento.
  - Selezionare un elemento qualunque nella finestra del documento oppure fare clic per posizionare il punto di inserimento nella finestra.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) in vista Struttura e scegliere Elimina il tag dal menu di scelta rapida.

## Preferenze di Quick Tag Editor

Le preferenze di Quick Tag Editor consentono di scegliere se aggiornare automaticamente nella finestra del documento le modifiche apportate al codice nell'editor. Apposite opzioni consentono inoltre di controllare i menu dei suggerimenti. Per visualizzarle, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Quick Tag Editor.

**Applica modifiche immediatamente** Consente di scegliere se le modifiche apportate in Quick Tag Editor devono essere applicate automaticamente o meno nel documento quando ci si sposta da un attributo ad un altro in modalità Modifica tag. Quando l'opzione è disattivata, per applicare le modifiche al documento è necessario premere Invio. (L'opzione viene ignorata nelle modalità Inserisci HTML e Applica tag, poiché in queste modalità, per applicare le modifiche al documento, è sempre necessario premere Invio.)

**Abilita suggerimenti per i tag** Controlla la visualizzazione del menu dei suggerimenti quando si usa la tastiera in Quick Tag Editor. È inoltre possibile impostare, in secondi, il ritardo di visualizzazione del menu dei suggerimenti per l'attributo o il tag corrente.

## Preferenze di formattazione del codice

Per la formattazione del codice in Dreamweaver, è possibile impostare le categorie di preferenze seguenti.

- Le preferenze Colori codice controllano il modo in cui vengono colorati i tag HTML (e il testo che racchiudono) e gli script in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Vedere “Preferenze Colori codice” a pagina 362.
- Le preferenze Formato codice controllano le opzioni di formattazione del codice più comuni, come la lunghezza di riga e i rientri. Vedere “Preferenze Formato codice” a pagina 364. Queste preferenze forniscono un’interfaccia utente per la modifica del file SourceFormat.txt.
- Le preferenze Riscrittura codice controllano le eventuali modifiche che devono essere apportate al codice all’apertura di un documento o di uno script HTML. Vedere “Preferenze Riscrittura codice” a pagina 366.
- Le preferenze Caratteri/codifica consentono di specificare il tipo di carattere con cui viene visualizzato il codice in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Vedere “Preferenze Caratteri/codifica” a pagina 91.

Infine, il file SourceFormat.txt, contenuto nella cartella Dreamweaver/Configuration, fornisce ulteriori istruzioni specifiche per la formattazione del codice. La modifica di questo file in un editor di testo consente di controllare con la massima precisione il modo in cui Dreamweaver scrive il codice e di modificare alcune opzioni specifiche che non potrebbero essere modificate mediante le preferenze Formato codice. Tuttavia, è consigliabile non modificare questo file se non si è utenti esperti o sviluppatori, perché si possono provocare gravi errori nel programma. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica della formattazione HTML predefinita” a pagina 555.

### Preferenze Colori codice

Utilizzare le preferenze Colori codice per controllare i colori applicati allo sfondo, al testo, ai tag e alle parole chiave riservate in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Per utilizzare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Colori codice.

**Sfondo** Specifica il colore dello sfondo per la vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Questo colore viene visualizzato solo quando si fa clic o si digita in vista Codice o nella finestra di ispezione.

**Testo** Specifica il colore del testo delimitato da tag. Ad esempio, nel codice `<b>testo di esempio</b>`, solo le parole “testo di esempio”, e non i tag, appaiono nel colore specificato per questa opzione. Per ignorare l’impostazione dell’opzione Testo per un tag specifico, selezionare l’opzione Applica colore al contenuto dei tag.

**Commenti** Specifica il colore da applicare ai tag di commento (<!-- -->) e al relativo contenuto.

**Predefinito per tag** Specifica il colore da applicare a tutti i tag, ad eccezione di quelli di commento. Per ignorare questo colore, impostare l'opzione Specifici per tag.

**Parole chiave riservate** Specifica il colore da applicare a tutte le parole chiave riservate. Per ignorare questo colore, impostare l'opzione Specifici per tag.

**Altre parole chiave** Specifica il colore da applicare a tutte le altre parole chiave. Per ignorare questo colore, impostare l'opzione Specifici per tag.

**Stringhe** Specifica il colore da applicare a tutte le stringhe del codice. Per ignorare questo colore, impostare l'opzione Specifici per tag.

**Specifici per tag** Consente di ignorare le impostazioni delle opzioni di colore specificando colori specifici per determinati tag.

**Per impostare un colore per un tag specifico:**

**1** Selezionare il tag nella casella Specifici per tag.

Per selezionare tag consecutivi, fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc. Per selezionare tag non consecutivi, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh).

**2** Fare clic sul pulsante di scelta situato accanto al campione di colore nella parte inferiore del pannello, quindi utilizzare uno dei metodi seguenti per scegliere un nuovo valore cromatico:

- Fare clic sul campione di colore e selezionare un nuovo colore dalla tavolozza dei colori supportati dai browser o dal selettore di colori di sistema.
- Nel campo di testo accanto al campione di colore, immettere un valore esadecimale.

**3** Per colorare il testo compreso tra i tag di apertura e di chiusura, selezionare Applica colore al contenuto dei tag.

## Preferenze Formato codice

Utilizzare le preferenze Formato codice descritte di seguito per controllare caratteristiche di formattazione del codice come i rientri, la lunghezza di riga e l'uso di minuscole o maiuscole nei nomi di tag e attributi. Per informazioni su altri controlli di formattazione del codice, vedere “Modifica della formattazione HTML predefinita” a pagina 555.

Tenere presente che tutte le preferenze (ad eccezione di Maiuscole/minuscole forzate per) vengono applicate solo ai nuovi documenti e agli elementi aggiunti ai documenti esistenti. Ciò significa che le opzioni di formattazione non vengono applicate quando si apre un documento HTML creato in precedenza. Per modificare il formato dei documenti HTML esistenti, usare il comando Applica formattazione origine. Vedere “Formattazione del codice di origine HTML nei documenti esistenti” a pagina 368.

**Rientro** Attiva il rientro di tutti i tag contrassegnati con `indent` nel file `SourceFormat.txt`. Vedere “Modifica della formattazione HTML predefinita” a pagina 555.

**Usa** Specifica se devono essere utilizzati gli spazi o le tabulazioni per i rientri.

**Righe e colonne di tabelle** Applica automaticamente un rientro ai tag `tr` e `td` per facilitare la lettura del codice delle tabelle. Per poter applicare questa opzione, è necessario avere selezionato l'opzione Rientro.

**Frame e set di frame** Applica automaticamente un rientro ai tag `frame` e `frameset` nidificati per facilitare la lettura dei file di set di frame. Per poter applicare questa opzione, è necessario avere selezionato l'opzione Rientro.

**Dimensione rientri** Determina la dimensione dei rientri. La dimensione è espressa in spazi o tabulazioni, a seconda di come è stata impostata l'opzione Usa.

**Dimensione tabulazioni** Determina la dimensione delle tabulazioni (espressa in numero di spazi).

**A capo automatico** Aggiunge dei ritorni a capo fissi quando le righe raggiungono la larghezza di colonna specificata. (Poiché i ritorni a capo fissi vengono inseriti in punti in cui non modificano l'aspetto del documento nei browser, alcune righe potrebbero risultare più lunghe di quanto specificato dall'opzione A capo automatico.) L'opzione A capo della vista Codice (o finestra di ispezione Codice) determina invece l'inserimento di un ritorno a capo automatico non fisso per le righe che superano la larghezza della finestra.

**Interruzioni di riga** Consente di specificare il tipo di interruzione di riga in base al server remoto (Windows, Macintosh o UNIX) che ospita il sito remoto dell'utente. La scelta del tipo di carattere di interruzione riga appropriato garantisce che il codice di origine HTML venga visualizzato correttamente anche sul server remoto. (Tenere presente che per il protocollo FTP questa impostazione viene applicata solo per la modalità di trasferimento binario: la modalità di trasferimento ASCII di Dreamweaver la ignora. Quando si scaricano i file con la modalità ASCII, le interruzioni di riga vengono impostate in base al sistema operativo del computer utilizzato, mentre quando si caricano i file le interruzioni di riga vengono impostate tutte su CR LF.) Inoltre, questa impostazione risulta utile quando si lavora in un editor di testo esterno che riconosce solo alcuni tipi di interruzioni di riga. Ad esempio, utilizzare CR LF (Windows) se si usa il Blocco note di Windows come editor esterno, oppure CR (Macintosh) se l'editor è SimpleText.

**Maiuscole/minuscole per tag e Maiuscole/minuscole per attributi** Controllano l'uso delle maiuscole e minuscole nei nomi di tag e attributi. Queste opzioni vengono applicate ai tag e agli attributi inseriti o modificati nella finestra del documento, ma non ai tag e agli attributi inseriti direttamente in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) o a quelli presenti in un documento al momento della sua apertura (a meno che non si selezionino anche una o entrambe le opzioni Maiuscole/minuscole forzate per).

**Maiuscole/minuscole forzate per: Tag e Attributi** Specificano se le opzioni Maiuscole/minuscole selezionate devono essere applicate in tutte le occasioni, compresa l'apertura di un documento HTML esistente. Quando si seleziona una di queste opzioni, i tag o gli attributi dei documenti aperti vengono immediatamente convertiti in base all'opzione Maiuscole/minuscole per selezionata, al pari dei tag e degli attributi di qualunque documento aperto dal momento della selezione in poi (finché l'opzione non viene disattivata). La stessa conversione viene eseguita per i tag e gli attributi digitati in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) e in Quick Tag Editor oppure inseriti mediante il pannello Oggetti. Ad esempio, se si desidera che i nomi di tag vengano sempre convertiti in lettere minuscole, impostare l'opzione Maiuscole/minuscole per tag su minuscolo, quindi selezionare Maiuscole/minuscole forzate per: Tag. All'apertura di un documento che contiene nomi di tag in maiuscolo, tutti i nomi verranno convertiti in minuscolo.

**Centrata** Specifica se gli elementi devono essere centrati con `div align="center"` o `center`. Entrambi i tag fanno parte della specifica HTML 4.0 transitoria, ma `center` è supportato da un numero maggiore di browser.

## Preferenze Riscrittura codice

Le preferenze Riscrittura codice determinano le azioni eseguite da Dreamweaver all'apertura dei documenti HTML o di script. Queste preferenze non hanno alcun effetto quando si modifica il codice HTML o gli script in vista Codice (o finestra di ispezione Codice). Se vengono disattivate, tutti i tag HTML che altrimenti verrebbero riscritti vengono indicati come tag non validi nella finestra del documento. Quando si importa un documento HTML da Microsoft Word, è possibile utilizzare il comando Ottimizza HTML di Word per eliminare il codice HTML superfluo. Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word" a pagina 368.

**Correggi tag nidificati non validi e tag non chiusi** Riscrive i tag sovrapposti. Ad esempio, `<b><i>testo</b></i>` viene riscritto in `<b><i>testo</i></b>`. Questa opzione provvede anche ad inserire le eventuali virgolette e parentesi di chiusura mancanti.

**Elimina tag di chiusura aggiuntivi** Elimina i tag di chiusura privi dei tag di apertura corrispondenti.

**Visualizza riepilogo correzioni** Visualizza un riepilogo di tag HTML tecnicamente non validi di cui è stata tentata la correzione. Il riepilogo indica la posizione del problema, riportando i numeri di riga e di colonna, in modo da consentire all'utente di trovare la correzione e verificare che abbia l'effetto desiderato.

**Non riscrivere HTML: Nei file con estensione** Impedisce la riscrittura del codice HTML per i file dotati delle estensioni specificate. Questa opzione si rivela particolarmente utile per i file che contengono tag di terze parti, come i tag ASP. Per ulteriori informazioni, vedere "Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti" a pagina 569.

**Le due opzioni Caratteri speciali** consentono di controllare la codifica di determinati caratteri in contesti specifici. In generale, è preferibile lasciare queste opzioni selezionate, a meno che i file contengano tag di altri produttori che usano i caratteri in questione. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, vedere "Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti" a pagina 569.

# Ottimizzazione del codice di origine HTML

Utilizzare il comando Ottimizza HTML per eliminare i tag vuoti, combinare i tag font nidificati e correggere il codice HTML scritto in maniera disordinata o illeggibile.

## Per ottimizzare il codice di origine HTML:

- 1 Aprire un documento esistente e scegliere Comandi > Ottimizza HTML.
  - 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni desiderate tra quelle descritte di seguito:
    - Elimina tag vuoti: elimina i tag privi di contenuto. Ad esempio, i tag `<b></b>` e `<font color="FF0000"></font>` vengono considerati vuoti, a differenza del tag `<b>` di `<b>testo di esempio</b>`.
    - Elimina tag nidificati superflui: elimina tutti i tag superflui individuati nel documento. Ad esempio, nel codice `<b>Questo è <b>proprio</b> quello che volevo dire</b>`, i tag `b` che racchiudono la parola "proprio" sono superflui e vengono quindi eliminati.
    - Elimina commenti HTML non di Dreamweaver: elimina tutti i commenti che non sono stati inseriti da Dreamweaver. Ad esempio, `<!--inizio testo principale-->` viene eliminato, ma non `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` (perché è un commento di Dreamweaver che segnala l'inizio di un'area modificabile all'interno di un modello).
    - Elimina commenti HTML di Dreamweaver: elimina tutti i commenti che sono stati inseriti da Dreamweaver. Ad esempio, `<!-- #BeginEditable "doctitle" -->` viene eliminato, ma non `<!--inizio testo principale-->` (perché non è un commento di Dreamweaver). L'eliminazione dei commenti di Dreamweaver trasforma i documenti basati su modelli in documenti HTML normali e le voci di libreria in codice HTML normale, con la conseguenza che non è possibile aggiornarli quando si modifica il modello o la voce di libreria originale.
    - Elimina tag specifico/i: elimina i tag specificati dall'utente nel campo di testo adiacente. Utilizzare questa opzione per eliminare dei tag personalizzati inseriti da altri editor visivi e altri tag che si desidera escludere dal proprio sito (ad esempio, `blink`). Per separare più tag, usare delle virgole (ad esempio, `font`, `blink`).
    - Combina tag di `<font>` quando possibile: raggruppa due o più tag `font` quando sono applicati allo stesso testo. Ad esempio, la serie di tag `<font size="7"><font color="#FF0000">big red</font></font>` diventa `<font font="7" font="#FF0000">big red</font>`.
    - Mostra registro al completamento: visualizza una finestra di avvertimento che segnala le modifiche apportate al documento al termine del processo di ottimizzazione.
  - 3 Fare clic su OK.
- A seconda delle dimensioni del documento e del numero di opzioni selezionate, il processo di ottimizzazione può richiedere diversi secondi.

## Formattazione del codice di origine HTML nei documenti esistenti

Le opzioni di formattazione HTML specificate nelle preferenze Formato HTML e nel file SourceFormat.txt vengono applicate solo ai nuovi documenti creati in Dreamweaver. Per applicarle anche a documenti HTML esistenti, utilizzare il comando Applica formattazione origine.

**Per applicare le opzioni di formattazione HTML ad un documento esistente:**

- 1 Scegliere File > Apri per aprire un file HTML esistente nella finestra del documento.
- 2 Scegliere Comandi > Applica formattazione origine.

## Ottimizzazione del codice HTML di Microsoft Word

In Dreamweaver, è possibile aprire o importare documenti salvati in Microsoft Word come file HTML e quindi utilizzare il comando Ottimizza HTML di Word per eliminare il codice HTML estraneo generato da Word. Il codice che viene eliminato è costituito principalmente da elementi per la formattazione e la visualizzazione dei documenti in Word e non è necessario per la visualizzazione dei file HTML. Conservare una copia di riserva del documento Word (.doc) originale, poiché l'uso della funzione Ottimizza HTML di Word potrebbe impedire l'apertura corretta del documento HTML in Word. Il comando Ottimizza HTML di Word è disponibile per i documenti salvati come file HTML in Word 97 o in una versione successiva.

**Per ottimizzare il codice HTML di Word:**

- 1 In Microsoft Word, salvare il documento come file HTML.
- 2 Aprire il documento HTML in Dreamweaver utilizzando uno dei metodi seguenti:

- Scegliere File > Importa > Importa HTML di Word e selezionare il file.

Il file viene aperto e viene visualizzata automaticamente la finestra di dialogo Ottimizza HTML di Word.

- Scegliere File > Apri e selezionare il file da aprire.

La selezione di Visualizza riepilogo correzioni nelle preferenze Riscrittura codice comporta la creazione di un file di registro Correzioni HTML. Questa operazione non fa parte della funzione Ottimizza HTML di Word. Fare clic su Continua per uscire dalla finestra di dialogo. In Dreamweaver, scegliere Comandi > Ottimizza HTML di Word.



- 3** Con entrambi i metodi descritti, si verifica un leggero ritardo durante il quale viene determinata la versione di Word utilizzata per salvare il file. Se la versione non può essere determinata con precisione, selezionarla nell'apposito menu a comparsa.
- 4** Selezionare le opzioni di impostazione della funzione Ottimizza HTML di Word. La scheda Generali visualizza le opzioni seguenti:
- Elimina tag specifici di Word: elimina tutti i tag specifici di Word, compresi i tag XML dei tag html, i tag meta e link personalizzati dell'intestazione del documento, i tag XML di Word, i tag condizionali e il loro contenuto, nonché i paragrafi vuoti e i margini dagli stili. Ognuno dei tipi di tag citati può essere selezionato individualmente utilizzando la scheda Avanzate.
  - Ottimizza CSS: elimina tutti gli stili CSS specifici di Word, compresi gli stili CSS in linea quando è possibile (quando lo stile principale è contraddistinto dalle stesse proprietà), gli attributi di stile che cominciano per "mso", le dichiarazioni di stile non CSS, gli attributi di stile CSS delle tabelle e tutte le definizioni di stile non utilizzate nell'intestazione. Questa opzione può essere ulteriormente personalizzata utilizzando la scheda Avanzate.
  - Ottimizza tag <font>: elimina i tag HTML, convertendo il testo predefinito nella dimensione HTML 2.
  - Correggi tag nidificati in modo errato: elimina i tag di indicazione dei caratteri inseriti da Word all'esterno dei tag di paragrafo e di intestazione.
  - Imposta colore sfondo: consente di specificare il valore esadecimale per l'impostazione del colore di sfondo del documento. Salvo diversa indicazione, lo sfondo del documento HTML di Word è di colore grigio. Il valore esadecimale predefinito impostato da Dreamweaver corrisponde al colore bianco.
  - Applica formattazione di origine: applica al documento le opzioni di formattazione dell'origine specificate nelle preferenze Formato codice e nel file SourceFormat.txt.
  - Mostra registro al completamento: visualizza una finestra di avvertimento che segnala le modifiche apportate al documento al termine del processo di ottimizzazione.
- 5** Fare clic su OK.

A seconda delle dimensioni del documento e del numero di opzioni selezionate, il processo di ottimizzazione può richiedere diversi secondi. Le preferenze specificate vengono salvate automaticamente come impostazioni predefinite della funzione Ottimizza HTML di Word.

## Editor HTML esterni

È possibile utilizzare un editor di testo per inserire manualmente lunghe sezioni di codice HTML, JavaScript o VBScript. In Dreamweaver è possibile utilizzare qualunque editor di testo esterno, compresi Blocco note (fornito con Windows 95 e NT), SimpleText (fornito con Macintosh), BBEdit, HomeSite, vi, emacs e TextPad. Vedere “Uso di un editor di testo esterno con Dreamweaver” a pagina 370 e “BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)” a pagina 371.

### Uso di un editor di testo esterno con Dreamweaver

È possibile lanciare da Dreamweaver l’editor di testo esterno preferito per modificare il codice di origine HTML del documento corrente e successivamente ritornare in Dreamweaver per continuare a modificare il documento in modalità grafica. Le modifiche applicate al documento e salvate nell’editor esterno vengono rilevate da Dreamweaver e l’utente viene invitato a caricare di nuovo il documento.

Se si utilizza l’editor BBEdit su Macintosh, attenersi alla procedura descritta in “BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)” a pagina 371 anziché alla seguente.

Per istruzioni sull’impostazione di editor esterni non di testo e non HTML, vedere “Avvio di un editor esterno” a pagina 318.

#### Per scegliere un editor HTML esterno:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/Editor.
- 2 (Solo per Macintosh) Per utilizzare un editor HTML diverso da BBEdit, disattivare l’opzione Abilita integrazione con BBEdit. Per usare BBEdit, lasciare l’opzione Abilita integrazione con BBEdit selezionata e saltare il resto di questa procedura.
- 3 Fare clic sul pulsante Sfoglia accanto alla casella Editor di codice esterno per scegliere un editor di testo.
- 4 Nell’opzione Ricarica file modificati, specificare l’azione che il programma deve eseguire quando rileva delle modifiche apportate da un editor esterno ad un documento aperto in Dreamweaver.
- 5 Nell’opzione Salva all’avvio, specificare se il programma deve salvare sempre o non salvare mai il documento corrente oppure richiederne il salvataggio prima di lanciare l’editor esterno.

#### Per lanciare l’editor HTML esterno:

Scegliere Modifica > Modifica con (nome editor).

## BBEdit con Dreamweaver (solo per Macintosh)

Quando l'opzione di integrazione con BBEEdit è attivata, se un documento è aperto sia in BBEEdit che in Dreamweaver, il passaggio da un'applicazione all'altra comporta l'aggiornamento automatico del documento in base alle ultime modifiche apportate. Inoltre, entrambi i programmi mantengono attiva la selezione corrente: ad esempio, è possibile selezionare un elemento in Dreamweaver e quindi passare a BBEEdit, dove risulta selezionato lo stesso elemento.

L'integrazione con BBEEdit può essere disattivata se si preferisce utilizzare una versione precedente di questo programma o un editor di testo HTML diverso. Se l'integrazione con BBEEdit è disattivata, le selezioni non vengono mantenute nel passaggio da un programma all'altro.

### Per usare BBEEdit con Dreamweaver:

- 1 Scegliere Modifica > Modifica con BBEEdit.
- 2 Modificare il documento in BBEEdit.
- 3 Fare clic sul pulsante Dreamweaver nella tavolozza degli strumenti HTML in BBEEdit per tornare a Dreamweaver.

### Per disattivare l'integrazione con BBEEdit:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Tipi di file/Editor.
- 2 Disattivare l'opzione Abilita integrazione con BBEEdit e fare clic su OK.

## Modifica dei file ColdFusion e Active Server in Dreamweaver

Quando è possibile, i blocchi di codice ColdFusion Markup Language (CFML) e Active Server Pages (ASP) vengono indicati mediante apposite icone in vista Struttura.

**Nota:** come impostazione predefinita, il codice HTML rinvenuto nei file ColdFusion e ASP non viene mai riscritto.

### Per modificare un blocco di codice ASP in vista Struttura:

- 1 Fare clic sull'indicatore ASP giallo per selezionarlo.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Modifica.
- 3 Modificare il codice ASP nella finestra di dialogo visualizzata, quindi fare clic su OK.

**Per modificare un blocco di codice CFML in vista Struttura:**

- 1 Fare clic sull'indicatore CFML per selezionarlo.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul pulsante Attributi per modificare gli attributi del tag e i rispettivi valori o per aggiungerne di nuovi.
  - Fare clic sul pulsante Contenuto per modificare il contenuto delimitato dai tag CFML di apertura e di chiusura. Se il tag selezionato è vuoto, ossia privo di un tag di chiusura, il pulsante Contenuto risulta disattivato.

Se in un documento in cui è presente del codice ASP o CFML non vi sono indicatori o del testo selezionato, assicurarsi innanzitutto che l'opzione Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili sia attiva. Se l'opzione è attiva ma le icone risultano invisibili, il codice interessato non può essere visualizzato nel formato CFML o ASP. Questa circostanza può verificarsi quando nei tag HTML sono stati inseriti degli elementi condizionali, come nel seguente esempio di codice ASP:

```
<input type="checkbox" name="month" value="October"
<% if month="October" then %>checked<% end if %>
>
```

**Per modificare del codice CFML o ASP negli editor di codice, effettuare una delle seguenti operazioni:**

Individuare il codice in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) e modificarlo direttamente.

**Per individuare il codice CFML o ASP:**

In vista Struttura, collocare il punto di inserimento nelle vicinanze della posizione del codice CFML o ASP. Il codice CFML o ASP è evidenziato in vista Codice (o finestra di ispezione Codice) ed è possibile modificarlo direttamente.

Per informazioni sull'elaborazione del codice CFML o ASP e la visualizzazione dei risultati nella finestra del documento, vedere "Personalizzazione dell'interpretazione dei tag di terze parti" a pagina 562.

## CAPITOLO 15

### Collegamenti e navigazione

.....

Una volta creata la cartella del sito locale in cui archiviare i documenti del sito Web e create le pagine HTML, è possibile specificare dei legami tra i documenti e altri documenti o tipi di file. (Per ulteriori informazioni sull'impostazione di un sito locale, vedere "Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito" a pagina 103.)

In Macromedia Dreamweaver esistono diversi modi per creare collegamenti ipertestuali a documenti, immagini, file multimediali o programmi scaricabili. È possibile definire collegamenti a qualunque testo o immagine presente in qualunque punto di un documento, compresi i testi e le immagini contenute in intestazioni, elenchi, tabelle, livelli o frame. (Per ulteriori dettagli sulla creazione dei collegamenti, vedere "Creazione di un collegamento" a pagina 378.)

Per una rappresentazione visiva del modo in cui i file sono collegati, utilizzare la mappa del sito, mediante la quale è possibile tra l'altro aggiungere nuovi documenti al sito, creare collegamenti, creare ed eliminare documenti e verificare i collegamenti ai file dipendenti. Vedere "Uso della mappa del sito" a pagina 120.

Esistono molti modi diversi per creare e gestire i collegamenti. Alcuni Web designer preferiscono creare dei collegamenti a pagine o file inesistenti mentre lavorano, mentre come prima cosa altri creano tutti i file e le pagine e successivamente aggiungono i collegamenti. Un altro modo per gestire i collegamenti consiste nel creare delle pagine "segnaposto" che sostituiscono temporaneamente il file finale e consentono di aggiungere rapidamente i collegamenti e verificarli prima di aver effettivamente completato tutte le pagine. Vedere "Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito" a pagina 532.

## Posizioni e percorsi dei documenti

La comprensione del percorso esistente tra il documento da cui parte il collegamento e il documento di destinazione è essenziale per la creazione dei collegamenti.

Ogni pagina Web ha un indirizzo univoco chiamato URL (Universal Resource Locator). (Per ulteriori informazioni sugli URL, vedere la pagina Web del World Wide Web Consortium dedicata a nomi e indirizzi.) Tuttavia, quando si crea un collegamento locale (un collegamento tra due documenti presenti sullo stesso sito), generalmente non si specifica l'URL completo del documento di destinazione, bensì un percorso relativo a partire dal documento corrente o dalla cartella principale del sito. Di seguito sono indicati i tre tipi di percorsi dei collegamenti:

- Percorsi assoluti (ad esempio, `http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html`).
- Percorsi relativi ai documenti (ad esempio, `dreamweaver/contents.html`).
- Percorsi relativi alla cartella principale (ad esempio, `/support/dreamweaver/contents.html`).

Con Dreamweaver è facile selezionare il tipo di percorso da creare per i collegamenti. Vedere “Creazione di collegamenti mediante la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file” a pagina 379.

**Nota:** è preferibile utilizzare il tipo di collegamento preferito e più comodo, sia che si tratti di collegamenti relativi ad un sito o ad un documento. Per garantire la correttezza del percorso, è preferibile individuare i collegamenti mediante l'icona della cartella, anziché digitarne manualmente il percorso.

### Percorsi assoluti

I percorsi assoluti forniscono l'URL completo del documento collegato, compreso il protocollo da utilizzare (di solito, per le pagine Web si tratta di `http://`). Ad esempio, `http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/contents.html` è un percorso assoluto. Un percorso assoluto viene utilizzato per creare un collegamento con un documento che si trova su un altro server. Inoltre, è possibile utilizzare i percorsi assoluti per i collegamenti locali (cioè, i collegamenti ai documenti che si trovano sullo stesso sito), anche se si tratta di un approccio sconsigliato, poiché se si sposta il sito su un altro dominio, tutti i collegamenti con percorso assoluto locale vengono interrotti. L'uso dei percorsi relativi per i collegamenti locali fornisce inoltre una maggiore flessibilità se è necessario spostare dei file all'interno del sito.

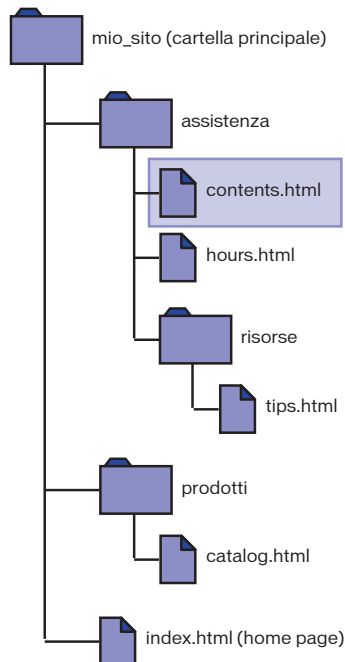
**Nota:** quando si inseriscono delle immagini (e non dei collegamenti), se si utilizza un percorso assoluto di un'immagine che si trova su un server remoto e non è disponibile sul disco fisso locale, non è possibile visualizzare l'immagine nella finestra del documento. Piuttosto, è necessario visualizzare un'anteprima del documento in un browser. Se possibile, per le immagini utilizzare dei percorsi relativi al documento o alla cartella principale. Per ulteriori informazioni, vedere “Inserimento di un'immagine” a pagina 283.

## Percorsi relativi ai documenti

I percorsi relativi ai documenti sono il tipo di percorso più appropriato per i collegamenti locali nella maggior parte dei siti Web. Si rivelano particolarmente utili quando il documento corrente e quello di destinazione si trovano nella stessa cartella ed è probabile che rimangano insieme. È possibile utilizzare un percorso relativo ad un documento anche per creare un collegamento con un documento di un'altra cartella, specificando il percorso dal documento corrente a quello di destinazione nella gerarchia delle cartelle. Quando si specifica un percorso relativo ad un documento, si omette la parte dell'URL assoluto che è comune tra i due documenti e si fornisce solo la parte diversa del percorso.

- Per creare un collegamento con un documento contenuto nella stessa cartella del documento corrente è sufficiente fornire il nome del file.
- Per creare un collegamento con un documento contenuto in una sottocartella della cartella del documento corrente è necessario fornire il nome della sottocartella, seguito da una barra (/) e quindi dal nome del file.
- Per creare il collegamento con un file contenuto nella cartella superiore della cartella del documento corrente, far precedere il nome del file dal simbolo ../ (dove “..” indica il livello superiore nella gerarchia delle cartelle).

Ad esempio, si supponga di avere un sito con la struttura seguente:



**Per creare un collegamento da contents.html ad altri file:**

- Per creare un collegamento da contents.html a hours.html (i due file si trovano nella stessa cartella), il nome del file è già il percorso relativo: hours.html.
- Per creare un collegamento con tips.html (nella sottocartella “risorse”), utilizzare il percorso relativo risorse/tips.html.

Ogni barra (/) rappresenta lo spostamento ad un livello inferiore nella gerarchia delle cartelle.

- Per creare un collegamento con index.html (nella cartella superiore, un livello sopra contents.html), utilizzare il percorso relativo ../index.html.

Ogni simbolo ../ rappresenta lo spostamento ad un livello superiore nella gerarchia delle cartelle.

- Per creare un collegamento con catalog.html (in una sottocartella diversa della cartella superiore), utilizzare il percorso relativo ../prodotti/catalog.html.

Il simbolo ../ fa risalire alla cartella superiore, mentre prodotti/ fa scendere alla sottocartella “prodotti”.

**Nota:** prima di creare un percorso relativo ad un documento, salvare sempre un nuovo file, poiché un percorso di questo tipo non è valido senza un punto di inizio definito. Se si crea un percorso relativo ad un documento prima di salvare il file, Dreamweaver utilizza temporaneamente un percorso assoluto che inizia con file:// fino a quando il file non viene salvato. Quando si salva il file, Dreamweaver converte il percorso file:// nel percorso relativo.

Quando si spostano dei file sotto forma di gruppo in modo che vengano preservati i rispettivi percorsi relativi (ad esempio, quando si sposta un'intera cartella e si desidera che tutti i file al suo interno conservino i percorsi relativi che li legano), non è necessario aggiornare i collegamenti relativi ai documenti compresi nel gruppo. Quando si sposta un singolo file che contiene dei collegamenti relativi ai documenti o un file che è definito come destinazione di un collegamento relativo ad un documento, è invece necessario aggiornare i collegamenti. (Se si spostano o rinominano i file mediante la finestra Sito, Dreamweaver aggiorna automaticamente tutti i collegamenti necessari.)

## Percorsi relativi alla cartella principale

I percorsi relativi alla cartella principale forniscono il percorso dalla cartella principale del sito ad un documento. L'uso di questi tipi di percorsi è utile quando si lavora su siti Web di grandi dimensioni che utilizzano più server o su un server che ospita più siti diversi. Tuttavia, se non si ha dimestichezza con questo tipo di percorso, è preferibile utilizzare quelli relativi ai documenti.

Un percorso relativo alla cartella principale inizia con una barra che rappresenta la cartella principale del sito. Ad esempio, /assistenza/tips.html è un percorso relativo alla cartella principale che rimanda ad un file (tips.html) contenuto nella sottocartella “assistenza” della cartella principale del sito.



Un percorso relativo alla cartella principale costituisce sempre il modo migliore per specificare i collegamenti in un sito Web in cui è necessario spostare spesso i file HTML da una cartella all'altra. Quando si sposta un documento che contiene dei percorsi relativi alla cartella principale, non è necessario modificare i collegamenti: ad esempio, se i file HTML utilizzano dei collegamenti relativi alla cartella principale per i file dipendenti (come le immagini), quando si sposta un file HTML, i relativi collegamenti ai file dipendenti rimangono validi. Al contrario, quando si spostano o rinominano dei documenti caratterizzati da collegamenti relativi alla cartella principale, è necessario aggiornare tali collegamenti, anche se i percorsi relativi tra i vari documenti non sono cambiati. Ad esempio, se si sposta una cartella, è necessario aggiornare tutti i collegamenti relativi alla cartella principale dei file contenuti nella cartella. (Se si spostano o rinominano i file mediante la finestra Sito, Dreamweaver aggiorna automaticamente tutti i collegamenti necessari.)

- Per utilizzare i percorsi relativi alla cartella principale, come prima cosa definire un sito locale in Dreamweaver scegliendo una cartella principale locale che replichi la cartella principale dei documenti su un server. Vedere "Uso di Dreamweaver per impostare un nuovo sito" a pagina 103.

Dreamweaver utilizza questa cartella per determinare i percorsi dei file relativi alla cartella principale.

**Nota:** i collegamenti relativi alla cartella principale vengono interpretati dai server e non dai browser, quindi, se si apre nel browser una pagina locale che utilizza dei collegamenti relativi alla cartella principale (senza selezionare l'opzione Anteprima nel browser da Dreamweaver), i collegamenti non funzionano. Quando si utilizza il comando Anteprima nel browser per visualizzare l'anteprima di un documento che contiene dei collegamenti relativi alla cartella principale, Dreamweaver converte temporaneamente tali collegamenti (solo nel file di cui viene generata l'anteprima), in modo che utilizzino dei percorsi assoluti del tipo file://. Tuttavia, è possibile creare un'anteprima di una sola pagina alla volta che utilizza dei collegamenti relativi alla cartella principale: se si segue un collegamento dalla pagina in anteprima, i collegamenti relativi alla cartella principale della pagina successiva non vengono convertiti e il browser non è in grado di seguirli. L'anteprima delle pagine appartenenti a set di frame che utilizzano collegamenti relativi alla cartella principale genera problemi analoghi.

**Per creare un'anteprima di un gruppo di pagine che utilizzano collegamenti relativi alla cartella principale, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Caricare i file su un server remoto e visualizzarli dalla nuova posizione.
- (Solo per Windows) Scegliere Modifica > Preferenze, quindi, nelle preferenze Anteprima nel browser, selezionare Anteprima sul server locale. Per utilizzare questa opzione, è necessario che sul computer locale sia in esecuzione un server Web.

## Creazione di un collegamento

Il tag HTML utilizzato per creare un collegamento ipertestuale viene definito tag di ancoraggio o tag a. Dreamweaver crea un tag di ancoraggio per gli oggetti, il testo o le immagini definiti come collegamenti. È possibile creare collegamenti ad altri documenti e file, oltre a collegamenti a specifici punti di un documento mediante il tag a href.

Ad esempio, se nella finestra del documento è stato selezionato il testo Home Page e successivamente è stato creato un collegamento con un file di nome home.htm, il codice di origine HTML del collegamento sarebbe il seguente:

```
<a href="home.htm">Home Page</a>
```

Se si crea un collegamento ad un punto specifico di un documento, come prima cosa è necessario creare un ancoraggio con nome (ad esempio, a name="MainMenu"). Quindi, è possibile creare un collegamento all'interno della pagina che faccia riferimento all'ancoraggio con nome (ad esempio, a href="#MainMenu").

Prima di creare dei collegamenti, è necessario comprendere a fondo il funzionamento dei percorsi relativi ai documenti, dei percorsi relativi alla cartella principale e dei percorsi assoluti. Vedere "Posizioni e percorsi dei documenti" a pagina 374.

In un documento è possibile creare diversi tipi di collegamento:

- Un collegamento con un altro documento o file (ad esempio, un file grafico, un filmato, un PDF o un file audio).
- Un collegamento con un ancoraggio con nome, che consente di passare ad una posizione specifica all'interno di un documento.
- Un collegamento e-mail, che crea un modulo e-mail vuoto con l'indirizzo del destinatario già compilato.
- Un collegamento nullo o un collegamento a script, che consentono rispettivamente di applicare dei comportamenti ad un oggetto e di creare un collegamento che esegue un codice JavaScript.

Dreamweaver offre diversi metodi per creare con facilità dei collegamenti locali (cioè, tra documenti di uno stesso sito):

- Utilizzare la mappa del sito per visualizzare, creare, modificare o eliminare collegamenti.
- Nella finestra del documento, utilizzare il comando **Elabora > Crea collegamento** per selezionare il file di destinazione di un collegamento.
- Utilizzare la finestra di ispezione **Proprietà** per creare un collegamento ad un file utilizzando l'icona della cartella per individuare e selezionare il file, selezionandolo mediante l'icona **Scegli file** o digitandone il percorso.

**Nota:** poiché quando si digitano gli URL o i percorsi è possibile specificare dei percorsi e dei collegamenti non corretti e quindi non funzionanti, è consigliabile utilizzare sempre l'icona della cartella per individuare e selezionare il collegamento.

- Scegliere Crea collegamento dal menu di scelta rapida, quindi selezionare il file di destinazione del collegamento.

Per creare un collegamento esterno (cioè, a un documento presente su un altro sito), è necessario digitare il percorso assoluto (con il protocollo corretto) nella finestra di ispezione Proprietà. Assicurarsi di immettere il percorso intero (compreso il prefisso http://) quando si creano dei collegamenti esterni.

## Creazione di collegamenti mediante la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file per creare i collegamenti da un'immagine, da un oggetto, da un testo ad un altro documento o file.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione e modifica dei collegamenti nella Vista mappa del sito” a pagina 387.

**Per creare collegamenti tra documenti mediante l'icona della cartella o la casella di testo Collegamento:**

- 1 Selezionare un testo o un'immagine nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), effettuare una delle seguenti operazioni:



- Fare clic sull'icona della cartella situata alla destra del campo Collegamento per individuare e selezionare un file.

Il percorso del documento collegato viene visualizzato nel campo URL. Utilizzare il menu a comparsa Relativo a nella finestra di dialogo Seleziona file HTML per specificare se il percorso è relativo al documento o alla cartella principale, quindi fare clic su Seleziona.

**Nota:** quando si modifica il tipo di percorso nel campo Relativo a, Dreamweaver imposta la selezione come tipo di percorso predefinito per tutti i collegamenti futuri fino a successiva modifica.

- Nel campo Collegamento, digitare il percorso e il nome di file del documento.

Per creare un collegamento con un documento del sito, inserire il percorso relativo al documento o alla cartella principale. Per creare un collegamento con un documento al di fuori del sito, inserire un percorso assoluto che includa il protocollo (ad esempio, http://). È possibile utilizzare questo approccio per immettere un collegamento per un file che non è ancora stato creato.

### 3 Selezionare una posizione in cui aprire il documento.

Per fare in modo che il documento collegato venga visualizzato in una posizione diversa rispetto alla finestra o al frame corrente, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Destinazione della finestra di ispezione Proprietà.

**Suggerimento:** se tutti i collegamenti della pagina vengono impostati sulla stessa destinazione, è possibile specificare la destinazione una volta sola scegliendo Inserisci > Tag Head > Base e selezionando le informazioni sulla destinazione.

Per informazioni sull'impostazione della destinazione dei frame, vedere “Controllo del contenuto dei frame mediante i collegamenti” a pagina 227.

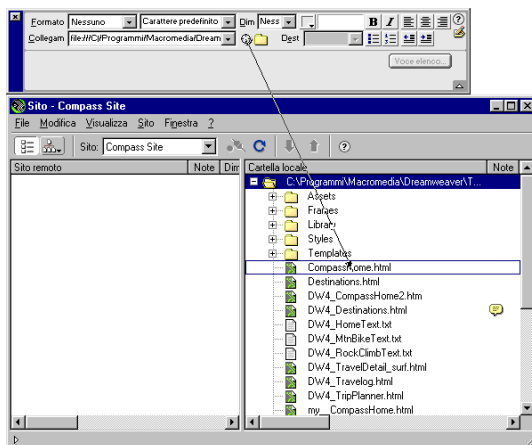
#### Per creare un collegamento con un documento utilizzando l'icona Scegli file:

- 1 Selezionare un testo o un'immagine nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Trascinare l'icona Scegli file situata alla destra del campo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà e collocarla sopra un altro documento aperto, un ancoraggio visibile di un documento aperto oppure un documento nella finestra Sito.

Il campo Collegamento viene aggiornato per indicare il nuovo collegamento.

**Nota:** il documento aperto o il file della finestra Sito a cui si punta viene spostato in primo piano mentre si effettua la selezione.

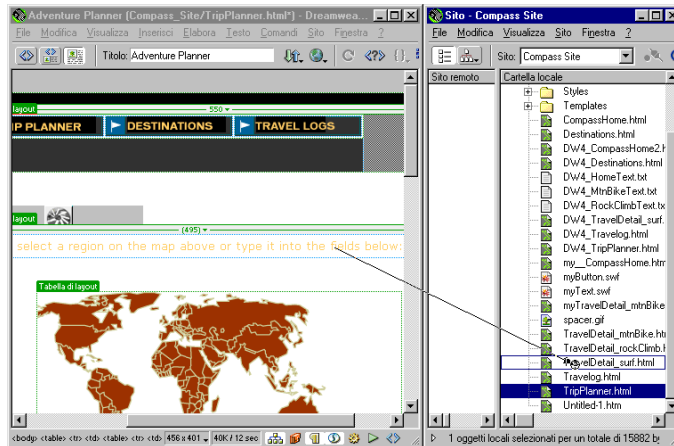
### 3 Rilasciare il mouse.



*Trascinamento dell'icona Scegli file dalla finestra di ispezione Proprietà ad un file nella finestra Sito.*

**Per creare un collegamento utilizzando una selezione in un documento aperto:**

- 1 Selezionare un testo nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Fare clic sulla selezione tenendo premuto il tasto Maiusc.  
Viene visualizzata l'icona Scegli file.
- 3 Trascinare l'icona su un altro documento aperto, un ancoraggio visibile in un documento aperto o un documento nella finestra Sito.
- 4 Rilasciare il mouse.



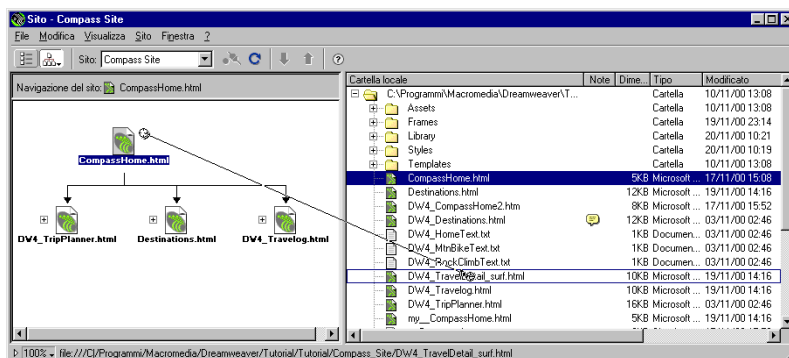
*Trascinamento dell'icona Scegli file con il tasto Maiusc premuto dal testo nella finestra del documento ad un file nella finestra Sito.*

**Per creare un collegamento mediante la mappa del sito e l'icona Scegli file**

- 1 Nella finestra Sito, visualizzare sia la vista File del sito sia la vista Mappa del sito tenendo premuta l'icona Mappa del sito e selezionando Mappa e file.
- 2 Selezionare un file HTML nella mappa del sito.  
Accanto al file viene visualizzata l'icona Scegli file.
- 3 Trascinare l'icona Scegli file e selezionare un altro file della mappa del sito oppure un sito locale della vista File del sito.

#### 4 Rilasciare il mouse.

Il collegamento ipertestuale con il nome del file collegato viene collocato nella parte inferiore del file HTML selezionato. Questo metodo è molto efficace quando si desidera creare rapidamente dei collegamenti in tutto il sito.



Per informazioni sulla visualizzazione di una mappa del sito, vedere “Uso della mappa del sito” a pagina 120.

### Collegamento ad un punto specifico di un documento

È possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per creare un collegamento ad una specifica sezione di un documento mediante la creazione di ancoraggi con nome. Gli ancoraggi con nome consentono di impostare degli indicatori in un documento e spesso vengono collocati in corrispondenza di un argomento specifico o nella parte iniziale del documento. È quindi possibile associare a questi ancoraggi con nome dei collegamenti che portino rapidamente il visitatore nella posizione specificata.

Le creazione di un collegamento ad un ancoraggio con nome è un'operazione suddivisa in due fasi. Come prima cosa, si crea un ancoraggio con nome, quindi il collegamento ad esso.

#### Per creare un ancoraggio con nome:

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, spostare il punto in cui si trova il cursore nella posizione in cui si desidera fare apparire l'ancoraggio con nome.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Tag invisibili > Ancoraggio con nome.
  - Premere Ctrl+Alt+A (Windows) oppure Comando+Opzione+A (Macintosh).
  - Nella categoria Invisibili del pannello Oggetti, fare clic sul pulsante Ancoraggio con nome.

- 3 Nel campo Nome ancoraggio della finestra di dialogo Inserisci ancoraggio con nome, digitare un nome per l'ancoraggio.

Se l'indicatore di ancoraggio non appare nella posizione del cursore, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

**Nota:** i nomi degli ancoraggi non possono contenere spazi e non devono essere posizionati all'interno dei livelli.

**Per creare un collegamento ad un ancoraggio con nome:**

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, selezionare un testo o un'immagine da definire come origine del collegamento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, inserire un simbolo di cancelletto (#) e il nome dell'ancoraggio. Ad esempio:
  - Per creare un collegamento ad un ancoraggio chiamato "alto" che si trova nel documento corrente, digitare **#alto**.
  - Per creare un collegamento ad un ancoraggio chiamato "alto" che si trova in un altro documento della stessa cartella, digitare **nomefile.html#alto**.

**Nota:** gli nomi degli ancoraggi fanno distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

**Per creare un collegamento con un ancoraggio con nome mediante trascinamento:**

- 1 Aprire il documento che contiene l'ancoraggio con nome desiderato.
- 2 Scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili per rendere visibile l'ancoraggio.
- 3 Nella vista Struttura della finestra del documento, selezionare un testo o un'immagine da definire come origine del collegamento. (Se si tratta di un altro documento aperto, è necessario passare ad esso.)
- 4 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sull'icona Scegli file situata alla destra del campo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà e trascinarla sull'ancoraggio di destinazione del collegamento, all'interno dello stesso documento o di un altro documento aperto.
  - Nella finestra del documento, tenendo premuto il tasto Maiusc trascinare il cursore dal testo o dall'immagine selezionata all'ancoraggio di destinazione del collegamento, all'interno dello stesso documento o di un altro documento aperto.

## Creazione di un collegamento e-mail

Quando si fa clic su un collegamento e-mail vuoto, viene aperta una nuova finestra di messaggio (con il programma di posta elettronica associato al browser dell'utente), all'interno della quale il campo del destinatario (A:) è già compilato automaticamente con l'indirizzo specificato nel collegamento.

**Per creare un collegamento e-mail mediante il comando Inserisci collegamento e-mail:**

- 1 Nella vista Struttura della finestra del documento, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera che venga inserito il collegamento e-mail oppure selezionare il testo o l'immagine che si desidera venga visualizzato come collegamento e-mail. Quindi effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Collegamento e-mail.
  - Nella categoria Comuni del pannello Oggetti, selezionare Inserisci collegamento e-mail.
- 2 Nel campo Testo della finestra di dialogo Inserisci collegamento e-mail, digitare o modificare il testo che si desidera venga visualizzato nel documento sotto forma di collegamento e-mail.
- 3 Nel campo E-mail, digitare l'indirizzo e-mail a cui deve essere inviato il messaggio.
- 4 Fare clic su OK.

**Per creare un collegamento e-mail mediante la finestra di ispezione Proprietà:**

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare **mailto:** seguito da un indirizzo e-mail.

Non inserire spazi tra i due punti e l'indirizzo e-mail. Ad esempio, digitare **mailto:jdoe@macromedia2.com**.



## Creazione di collegamenti nulli e di collegamenti a script

I tipi di collegamento più comuni sono quelli con i documenti e gli ancoraggi con nome (descritti rispettivamente in “Creazione di collegamenti mediante la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file” a pagina 379 e “Collegamento ad un punto specifico di un documento” a pagina 382), ma ve ne sono anche di altri tipi.

Un **collegamento nullo** è un collegamento non definito. Utilizzare i collegamenti nulli per associare dei comportamenti agli oggetti o al testo di una pagina. Una volta creato un collegamento nullo, è possibile applicare ad esso un comportamento che scambi un'immagine o visualizzi un livello quando il puntatore viene spostato sopra il collegamento. Per informazioni su come applicare i comportamenti agli oggetti, vedere “Applicazione di un comportamento” a pagina 462.

I **collegamenti a script** eseguono un codice JavaScript o richiamano una funzione JavaScript e sono utili per fornire ai visitatori maggiori informazioni su un elemento senza uscire dalla pagina Web corrente. Questi collegamenti possono essere utilizzati anche per eseguire calcoli, convalide di moduli e altre attività di elaborazione quando il visitatore fa clic su un oggetto specifico.

### Per creare un collegamento nullo:

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un simbolo di cancelletto (#) nel campo Collegamento.

### Per creare un collegamento ad uno script:

- 1 Selezionare un testo, un'immagine o un oggetto nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare **javascript:** seguito da un codice JavaScript o da una chiamata di funzione.

Ad esempio, se si inserisce **javascript:alert('Questo collegamento porta all'indice')** nel campo Collegamento, viene creato un collegamento che consente di visualizzare una finestra di avvertimento JavaScript contenente il messaggio Questo collegamento porta all'indice.

**Nota:** poiché nel codice HTML gli elementi JavaScript appaiono tra virgolette doppie (come il valore dell'attributo href), è necessario utilizzare virgolette singole all'interno del codice dello script oppure far precedere tutte le virgolette doppie da barre rovesciate (ad esempio, \"Questo collegamento porta all'indice\").

## Gestione dei collegamenti

Dreamweaver consente di aggiornare i collegamenti “verso” e “da” un documento ogni volta che questo viene spostato o rinominato all’interno di un sito locale. Questa funzione produce i migliori risultati quando un intero sito (o un’intera sezione indipendente di un sito) si trova sul disco locale. Finché i file locali non vengono caricati o depositati sul server remoto, il sito remoto non subisce alcuna modifica.

**Per attivare la gestione dei collegamenti in Dreamweaver:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria Generali.
- 2 Selezionare Sempre o Messaggio dal menu a comparsa Aggiorna collegamenti durante lo spostamento dei file, quindi fare clic su OK.

Se si sceglie Sempre, tutti i collegamenti da e verso un documento selezionato vengono aggiornati automaticamente quando il documento viene spostato o rinominato. (Per istruzioni specifiche sulla procedura da eseguire quando si cancella un file, vedere “Modifica di un collegamento in tutto il sito” a pagina 388.) Se si sceglie Messaggio, viene prima visualizzata una finestra di dialogo che elenca tutti i file interessati dalla modifica. Fare clic su Aggiorna per aggiornare tutti i collegamenti relativi a questi file oppure su Non aggiornare per lasciare i file inalterati.

Per rendere più rapido il processo di aggiornamento, è possibile creare un file di cache in cui vengano archiviate le informazioni su tutti i collegamenti del sito locale. Questo file viene creato quando si seleziona l’opzione Cache nella finestra di dialogo Definizione del sito e il file di cache viene aggiornato in maniera invisibile all’utente quando si utilizza Dreamweaver per aggiungere, modificare o eliminare dei collegamenti all’interno del sito locale.

**Per creare un file di cache per un sito:**

- 1 Scegliere Sito> Definisci siti.
- 2 Selezionare il sito nella finestra di dialogo Definisci siti, quindi fare clic su Modifica. Nella categoria Informazioni locali, selezionare la casella di controllo Abilita cache.

La prima volta che, dopo aver lanciato Dreamweaver, si aggiungono o eliminano dei collegamenti ai file del sito, viene visualizzato un messaggio che richiede la conferma del caricamento della cache del sito. Se si fa clic su Sì, viene caricata la cache, e tutti i collegamenti al file appena modificato vengono aggiornati automaticamente. Se si fa clic su No, la modifica viene registrata nella cache, ma quest’ultima non viene caricata e i collegamenti non vengono aggiornati.

Per i siti di grandi dimensioni, il caricamento della cache può richiedere alcuni minuti, necessari principalmente per confrontare la data e l'ora dei file del sito locale con quelle registrate nella cache, in modo da verificare se la cache deve essere aggiornata. Se nessun file è stato modificato in un programma diverso da Dreamweaver, si può tranquillamente fare clic sul pulsante Stop quando viene visualizzato.

**Per ricreare la cache per un sito:**

Nella finestra Sito, scegliere Ricrea cache del sito.

## **Creazione e modifica dei collegamenti nella Vista mappa del sito**

La struttura del sito può essere modificata nella mappa del sito aggiungendo, cambiando o eliminando dei collegamenti. La mappa del sito viene aggiornata automaticamente in modo da visualizzare le modifiche effettuate.

**Per aggiungere un collegamento, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Trascinare una pagina da Gestione risorse di Windows o dal Finder di Macintosh e rilasciarla su una pagina nella mappa del sito.
- Selezionare una pagina HTML e scegliere Sito > Collega a file esistente (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Collega a file esistente (Macintosh). In alternativa, scegliere Collega a file esistente nel menu di scelta rapida.
- Selezionare una pagina HTML nella mappa del sito: viene visualizzata l'icona Scegli file. Trascinare l'icona sull'oggetto da collegare: un file nella vista File del sito, un documento aperto di Dreamweaver o un ancoraggio con nome in un documento aperto sul desktop. Vedere "Creazione di collegamenti mediante la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file" a pagina 379.

**Per cambiare un collegamento:**

- 1 Nella mappa del sito, selezionare le pagine di cui si stanno modificando i collegamenti e scegliere Sito > Cambia collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Cambia collegamento (Macintosh).
- 2 Fare clic su Sfoglia e selezionare il file, oppure digitare direttamente un URL.

**Per eliminare un collegamento, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare la pagina nella mappa del sito e scegliere Sito > Elimina collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Elimina collegamento (Macintosh).
- Selezionare la pagina nella mappa del sito e scegliere Elimina collegamento nel menu di scelta rapida. L'eliminazione del collegamento non rimuove il file, ma elimina il collegamento dall'origine HTML della pagina a cui è puntato il collegamento.

**Per aprire l'origine di un collegamento:**

- 1 Selezionare un file nella mappa del sito.
- 2 Scegliere Sito > Apri origine del collegamento (Windows) oppure Sito > Vista mappa del sito > Apri origine del collegamento (Macintosh).

Vengono aperti la finestra di ispezione Proprietà e il file che contiene il collegamento (con il collegamento evidenziato).

## Modifica di un collegamento in tutto il sito

In aggiunta all'opzione di aggiornamento automatico dei collegamenti in caso di spostamento o ridenominazione di un file, è possibile scegliere di modificare manualmente tutti i collegamenti (compresi quelli di tipo e-mail, FTP, nulli e a script) cambiandone la destinazione. Questa opzione può essere utilizzata in qualunque momento (ad esempio, è possibile collegare le parole "I film del mese" all'indirizzo /film/luglio.html in tutto il sito e il 1° agosto cambiare i collegamenti specificando la destinazione /film/agosto.html), ma è particolarmente utile quando è necessario eliminare un file a cui altri file sono collegati.

**Per cambiare un collegamento in tutto il sito:**

- 1 Selezionare un file nel riquadro Cartella locale della finestra Sito.
- 2 Scegliere Sito > Cambia tutti i collegamenti del sito.
- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare un file. È anche possibile digitare un percorso e un nome di file nel campo In collegamenti a.
- 4 Fare clic su OK.

I documenti collegati al file selezionato vengono aggiornati in modo che la destinazione corrisponda al percorso del nuovo file. Il formato del percorso è quello già utilizzato nel documento (ad esempio, se il vecchio percorso era relativo al documento, anche il nuovo percorso sarà relativo al documento). Il tipo di collegamento (relativo al documento o alla cartella principale) non ha importanza: il collegamento viene aggiornato automaticamente.

Dopo che un collegamento è stato modificato in tutto il sito, il file selezionato diventa "isolato" (cioè, non associato ad alcun altro file presente sul disco locale) e può essere eliminato senza il rischio di interrompere alcun collegamento sul sito locale.

**Nota:** benché le modifiche interessino il sito locale, sarà necessario eliminare manualmente il file isolato corrispondente sul sito remoto e caricare o depositare i file in cui sono stati cambiati i collegamenti, altrimenti i visitatori non potranno visualizzare gli aggiornamenti.

**Per cambiare collegamenti e-mail, FTP, nulli e a script in un intero sito:**

- 1 Scegliere Sito > Cambia tutti i collegamenti del sito.
- 2 Nella finestra di dialogo Cambia tutti i collegamenti del sito, inserire le seguenti informazioni:
  - Nel campo Cambia tutti i collegamenti a, digitare il testo completo del collegamento che si sta modificando.
  - Nel campo In collegamenti a, digitare il testo completo del collegamento di sostituzione.
- 3 Fare clic su OK.

Ad esempio, per aggiornare tutti i collegamenti e-mail al proprio indirizzo di posta elettronica vecchio, è possibile digitare **mailto:account@provider.com** nel campo Cambia tutti i collegamenti a e **mailto:nuovo-account@provider.com** nel campo In collegamenti a.

## Creazione di un menu di collegamento

Un menu di collegamento è un menu a comparsa di un documento visibile ai visitatori del sito, che elenca le opzioni che collegano ai documenti o file. È possibile creare collegamenti a documenti del proprio sito Web, collegamenti a documenti di altri siti Web, collegamenti e-mail, collegamenti ad immagini o a qualunque tipo di file visualizzabile da un browser.

Un menu di collegamento può contenere tre componenti di base:

- Una richiesta di selezione da menu, come le descrizioni delle categorie delle voci di menu oppure delle istruzioni (ad esempio, "Selezionare una voce:"). (Opzionale)
- Un elenco di voci di menu collegate: l'utente sceglie un'opzione e viene aperto il documento o il file collegato. (Obbligatorio)
- Un pulsante Vai. (Opzionale)

## Inserimento di un menu di collegamento

Per inserire un menu di collegamento nel documento, utilizzare l'oggetto di modulo Menu di collegamento.

### Per creare un menu di collegamento:

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Menu di collegamento.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento.
- 2 Se si desidera creare una richiesta di selezione, digitare il testo della richiesta nel campo Testo della finestra di dialogo. In Opzioni, selezionare la casella di controllo Seleziona la prima opzione dopo la modifica dell'URL, quindi fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere una voce di menu.
- 3 Nel campo Testo della finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento, digitare il testo che si desidera venga visualizzato nell'elenco del menu.
- 4 Nel campo Dopo una selezione, accedi all'URL, selezionare il file da aprire effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Sfoglia, quindi selezionare il file da aprire.
  - Digitare il percorso del file da aprire.
- 5 Nel menu a comparsa Apri gli URL in, selezionare una posizione in cui verrà aperto il file:
  - Selezionare Finestra principale per aprire il file nella stessa finestra.
  - Selezionare un frame in cui verrà aperto il file.

**Nota:** se il frame che si desidera designare come destinazione non viene visualizzato nel menu a comparsa Apri gli URL in, uscire dalla finestra di dialogo Inserisci menu di collegamento e assegnare un nome al frame. Per informazioni sull'assegnazione di un nome ad un frame, vedere "Proprietà dei frame" a pagina 220.
- 6 Per aggiungere un pulsante Vai anziché una richiesta di selezione: in Opzioni, selezionare l'opzione Inserisci pulsante Vai dopo il menu.
- 7 Per aggiungere altre voci di menu, fare clic sul pulsante più (+) e ripetere i passaggi da 3 a 6 di questa procedura.
- 8 Fare clic su OK.

## Modifica delle voci del menu di collegamento

La finestra di ispezione Proprietà e il pannello Comportamenti consentono di apportare delle modifiche alle voci dei menu di collegamento. È possibile modificare l'ordine dell'elenco o il file a cui una voce è collegata, oppure aggiungere, eliminare o rinominare una voce.

Per cambiare la posizione in cui viene aperto un file collegato o per aggiungere o modificare una richiesta di selezione da un menu, utilizzare il pannello Comportamenti (vedere “Menu di collegamento” a pagina 480).

**Per modificare un menu di collegamento mediante la finestra di ispezione Proprietà:**

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere Finestra > Proprietà.
- 2 Nella vista Struttura della finestra del documento, fare clic sull'oggetto Menu di collegamento per selezionarlo.  
L'icona Elenco/Menu viene visualizzata nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Valori elenco.
- 4 Apportare le modifiche alle voci di menu, quindi fare clic su OK.

## Menu di collegamento di risoluzione dei problemi

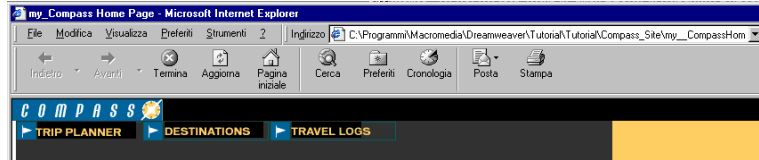
Una volta selezionata una voce del menu di collegamento, non c'è modo di risSelectedarla se si ritorna a quella pagina o se nel campo Apri gli URL in è specificato un frame. Esistono due modi per risolvere questo inconveniente:

- Utilizzare una richiesta di selezione da menu (ad esempio, una categoria) o un'istruzione per l'utente (ad esempio, “Selezionare una voce:”). Una richiesta di selezione da menu viene risSelectedata automaticamente dopo ogni selezione dal menu.
- Utilizzare un pulsante Vai, che consente ad un utente di rivisitare il collegamento correntemente selezionato.

**Nota:** selezionare solo una di queste opzioni per ciascun menu di collegamento, poiché valgono per un intero menu di collegamento.

## Creazione di una barra di navigazione

Una barra di navigazione è composta da un'immagine o da una serie di immagini la cui visualizzazione cambia in base alle azioni dell'utente. Le barre di navigazione forniscono spesso un modo semplice per spostarsi tra le pagine e i file di un sito.



Prima di utilizzare il comando Inserisci barra di navigazione, creare una serie di immagini per gli stati di visualizzazione di ciascun elemento di navigazione. (Può rivelarsi utile concepire un elemento di una barra di navigazione come un pulsante, poiché, una volta selezionato, porta l'utente ad un'altra pagina.)

Un elemento della barra di navigazione può avere quattro stati:

- **Alzata:** l'immagine che viene visualizzata quando l'utente non ha ancora fatto clic sull'elemento o interagito con esso. Ad esempio, l'aspetto di un elemento in questo stato è quello di un elemento su cui non è stato fatto clic.



- **Rollover:** l'immagine che appare quando si porta il puntatore sull'immagine Alzata. L'aspetto dell'elemento cambia (ad esempio, può diventare più chiaro) per informare l'utente che l'interazione è possibile.



- **Abbassata:** l'immagine che viene visualizzata dopo che è stato fatto clic sull'elemento. Ad esempio, quando un utente fa clic su un elemento, viene caricata una nuova pagina e la barra di navigazione rimane visualizzata, ma l'elemento su cui è stato fatto clic viene visualizzato più scuro per mostrare che è stato selezionato.
- **Rollover abbassata:** l'immagine che appare quando si porta il puntatore sull'immagine Abbassata dopo che è stato fatto clic sull'elemento. Ad esempio, l'elemento può essere ombreggiato o reso inattivo. È possibile utilizzare questo stato come un suggerimento visivo che segnala che sull'elemento non è possibile fare ancora clic mentre ci si trova in questa parte del sito.



Non è necessario includere le immagini della barra di navigazione per tutti e quattro gli stati (ad esempio, è possibile utilizzare solo gli stati Alzata e Abbassata).

È possibile creare una barra di navigazione, copiarla su altre pagine del sito, utilizzarla con i frame e modificare i comportamenti della pagina in modo che mostrino stati diversi man mano che l'utente accede alle pagine.

## Inserimento di una barra di navigazione

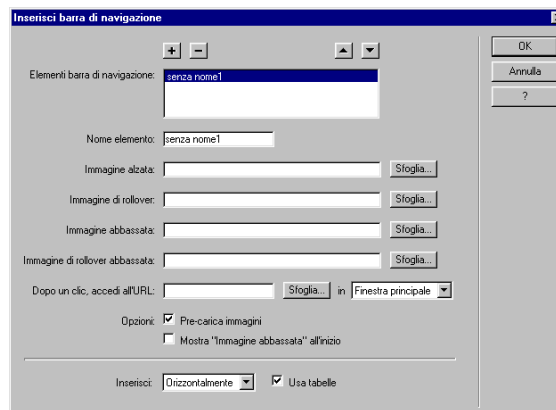
Quando si inserisce una barra di navigazione, è necessario assegnare un nome agli elementi che la compongono e selezionare le immagini da utilizzare per essi.

**Per creare una barra di navigazione:**

**1** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Inserisci > Immagini interattive > Barra di navigazione.
- Nella categoria Comuni del pannello Oggetti, selezionare Inserisci barra di navigazione.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Inserisci barra di navigazione.



**2** Nel campo Nome elemento, digitare un nome per l'elemento della barra di navigazione (ad esempio, **Home**).

Ciascun elemento corrisponde ad un pulsante, dotato di al massimo quattro immagini di stato. I nomi degli elementi vengono visualizzati nell'elenco Elementi barra di navigazione. Utilizzare i pulsanti freccia per organizzare gli elementi nella barra di navigazione.

- 3** Selezionare le opzioni per lo stato dell'immagine dell'elemento (è necessario selezionare un'immagine alzata; gli altri stati dell'immagine sono opzionali):
- Nel campo Immagine alzata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare all'inizio.
  - Nel campo Immagine rollover, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare quando l'utente muove il puntatore sull'elemento quando è visibile l'immagine Alzata.
  - Nel campo Immagine abbassata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare dopo che l'utente ha fatto clic sull'elemento.
  - Nel campo Immagine rollover abbassata, fare clic su Sfoglia per selezionare l'immagine da visualizzare quando l'utente muove il puntatore sull'immagine Abbassata.
  - Nel campo Dopo un clic, accedi all'URL, selezionare la posizione in cui il file collegato verrà aperto, effettuando una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare Finestra principale per aprire il file nella stessa finestra.
  - Selezionare un frame in cui aprire il file.

**Nota:** se il frame che si desidera designare come destinazione non viene visualizzato nel menu a comparsa, uscire dalla finestra di dialogo Inserisci barra di navigazione e assegnare un nome al frame. Per informazioni sull'assegnazione di un nome ad un frame, vedere "Proprietà dei frame" a pagina 220.

**4** Selezionare le opzioni di caricamento dell'immagine:

- L'opzione Pre-carica immagini scarica le immagini mentre la pagina è in fase di caricamento. Se questa opzione non è selezionata, può verificarsi un ritardo quando l'utente muove il puntatore sull'immagine rollover.
- Selezionare Mostra "Immagine abbassata" all'inizio per visualizzare l'elemento selezionato nello stato abbassato quando la pagina viene visualizzata anziché lo stato Alzata predefinito. Ad esempio, quando la home page viene caricata, l'elemento "Home" della barra di navigazione dovrebbe trovarsi nello stato abbassato.

Quando questa opzione è selezionata, un asterisco viene visualizzato dopo l'elemento nell'elenco Elementi barra di navigazione.

**5** In Inserisci, selezionare le seguenti opzioni:

- Per scegliere se inserire orizzontalmente o verticalmente gli elementi della barra di navigazione nel documento, utilizzare il menu a comparsa Inserisci.
- Per inserire gli elementi della barra di navigazione sotto forma di tabella, selezionare la casella di controllo Usa tabelle.

- 6 Fare clic sul pulsante più (+) per aggiungere un altro elemento alla barra di navigazione, quindi ripetere i passaggi da 2 a 5 fino ad impostare tutti gli elementi.
- 7 Fare clic su OK.

## Modifica di una barra di navigazione

Una volta creata una barra di navigazione per un documento, è possibile aggiungere o eliminare le immagini dalla barra di navigazione mediante il comando Modifica barra di navigazione. Utilizzare questo comando per modificare un'immagine o una serie di immagini, per cambiare il file che viene aperto quando si fa clic su un elemento, per selezionare una finestra diversa in cui aprire un file e per riordinare le immagini.

**Per modificare una barra di navigazione:**

- 1 Scegliere **Elabora > Barra di navigazione**.
- 2 Nell'elenco **Elementi barra di navigazione**, selezionare l'elemento che si desidera modificare.
- 3 Apportare le modifiche desiderate, quindi fare clic su **OK**.

## Applicazione di un comportamento ad un collegamento

È possibile applicare un comportamento a qualunque collegamento in un documento. Tra gli altri, è possibile utilizzare i comportamenti seguenti quando si inseriscono degli elementi collegati in un documento. Per ulteriori informazioni, vedere “Applicazione di un comportamento” a pagina 462.

**Imposta testo della barra di stato** Determina il testo di un messaggio da visualizzare nella barra di stato presente nella parte inferiore sinistra della finestra del browser. Ad esempio, è possibile utilizzare questa azione per visualizzare la destinazione di un collegamento anziché l'URL. Vedere “Imposta testo della barra di stato” a pagina 489.

**Apri finestra browser** Viene utilizzato per aprire un URL in una nuova finestra. È possibile specificare le proprietà della nuova finestra, tra cui le dimensioni, gli attributi (ad esempio, se è ridimensionabile o se è provvista di una barra dei menu) e il nome. Vedere “Apri finestra browser” a pagina 481.

**Menu di collegamento** Viene utilizzato per modificare un menu di collegamento. È possibile modificare l'elenco dei menu, specificare un file collegato diverso o modificare la posizione del browser in cui viene aperto il documento collegato. Vedere “Menu di collegamento” a pagina 480.

**Imposta immagine barra di navigazione** Consente di modificare il comportamento di una barra di navigazione. Utilizzare questo comportamento per personalizzare il modo in cui vengono visualizzate le immagini in una barra di navigazione. Ad esempio, quando il puntatore si trova su una parte della barra di navigazione, la visualizzazione delle altre immagini presenti nella barra di navigazione o nel documento cambia. Vedere “Imposta immagine barra di navigazione” a pagina 485.

## CAPITOLO 16

### Riutilizzo del contenuto mediante modelli e librerie

.....

Il pannello Risorse (vedere “Gestione e inserimento delle risorse” a pagina 231) consente di accedere a tutte le risorse del sito. In Dreamweaver sono disponibili due categorie speciali di risorse “collegate”: i modelli e le librerie. Una pagina che utilizza una risorsa collegata viene aggiornata automaticamente quando si modifica la risorsa collegata.

I modelli e le librerie di Dreamweaver consentono di creare pagine Web strutturalmente coerenti. Il loro utilizzo facilita la gestione del sito Web poiché consente di rimodellare il sito e modificare centinaia di pagine in pochi secondi.

Un modello è un documento che può essere utilizzato per creare più pagine con lo stesso layout. Quando si crea un modello, è possibile indicare quali elementi di una pagina devono rimanere costanti (non modificabili o bloccati) nei documenti basati su tale modello e quali elementi possono essere modificati.

Se si pubblica una rivista on-line, ad esempio, è probabile che la testata e il layout generale rimangano invariati da un numero all’altro e anche da un articolo all’altro, mentre il titolo e il contenuto di ogni articolo saranno differenti. Un designer può creare il layout di una pagina di articolo inserendo un testo segnaposto nelle posizioni occupate dal titolo e dal contenuto dell’articolo, contrassegnare queste aree come modificabili e salvare questo layout come modello. Per realizzare un nuovo numero della rivista sarà sufficiente creare una nuova pagina basata sul modello e sostituire il testo segnaposto con il titolo e il testo effettivi del nuovo articolo.

Un modello può essere modificato anche dopo essere stato utilizzato per creare dei documenti. Quando si modifica un modello, le aree bloccate (non modificabili) dei documenti basati su tale modello vengono aggiornate in modo da riflettere le modifiche del modello.

**Nota:** se si apre un file di modello, è possibile modificare tutte le sue aree, indipendentemente dal fatto che siano modificabili o bloccate. Se si apre un documento basato su un file di modello, è possibile modificare solo le aree che sono contrassegnate come modificabili. In altre parole, i termini *modificabile* e *bloccata* indicano se un'area può essere modificata in un documento basato su un modello e non se l'area è modificabile nel file del modello.

I modelli sono utili quando si desidera applicare un layout uniforme ad un gruppo di pagine. Utilizzando i modelli, infatti, è possibile definire il layout finale delle pagine prima di aggiungere il relativo contenuto. Se le pagine devono semplicemente avere le stesse intestazioni e gli stessi piè di pagina, ma possono avere layout differenti, si consiglia di utilizzare le voci di libreria per archiviare le intestazioni e i piè di pagina. Le voci di libreria sono elementi di pagina che vengono archiviati e possono essere riutilizzati su più pagine. Analogamente a quanto avviene per i modelli, è possibile aggiornare tutte le pagine che utilizzano una voce di libreria ogni volta che si modifica il contenuto di tale voce (per ulteriori informazioni, vedere “Creazione, gestione e modifica delle voci di libreria” a pagina 417). È importante osservare che, nelle pagine create con i modelli, non è possibile convertire le tabelle in layer e viceversa.

**Nota:** l'uso di un modello può limitare la possibilità di modificare la struttura e il layout in un secondo momento. Se si prevede di apportare modifiche sostanziali al layout delle pagine, è consigliabile utilizzare le voci di libreria anziché i modelli.

I modelli sono particolarmente utili nei gruppi di lavoro in cui un designer controlla il layout delle pagine e altri collaboratori aggiungono il contenuto vero e proprio ma non sono autorizzati a modificare il layout.

In Dreamweaver sono disponibili altri due strumenti per la gestione del contenuto riutilizzabile: le server-side includes (inclusioni lato server) e le voci di libreria. Questi strumenti possono essere utilizzati per gli elementi che ricorrono su tutte le pagine del sito (ad esempio un'intestazione o un piè di pagina) o per gli elementi che appaiono solo su alcune pagine ma devono essere aggiornati di frequente (ad esempio i titoli delle notizie di attualità o le offerte commerciali). La scelta dello strumento appropriato dipende dal tipo di sito:

- Le server-side includes possono essere utilizzate solo per i siti che vengono visualizzati da un server e non per i siti visualizzati su un sistema locale senza un server. Le server-side includes possono essere visualizzate solo sui server che sono in grado di elaborarle. Se non si è sicuri che il server Web in uso supporti le server-side includes, consultare il webmaster o l'amministratore di sistema. Vedere “Server-side includes” a pagina 424.
- Le voci di libreria possono essere utilizzate sia nei siti che vengono visualizzati localmente, sia in quelli che risiedono su un server. Nei siti che vengono visualizzati localmente senza un server è necessario utilizzare le voci di libreria anziché le server-side includes. Vedere “Creazione, gestione e modifica delle voci di libreria” a pagina 417.

## Creazione di un modello

È possibile creare un modello da un documento HTML esistente, modificandolo in seguito in base alle proprie esigenze, oppure da un nuovo documento HTML vuoto.

I modelli vengono salvati con l'estensione .dwt nella cartella Templates, che si trova all'interno della cartella principale locale del sito. Se questa cartella non esiste, Dreamweaver la crea quando si salva un nuovo modello.

**Nota:** non spostare i file dei modelli dalla cartella Templates e non archiviare file di altro tipo in questa cartella. La cartella Templates, inoltre, non deve essere spostata dalla cartella principale locale per evitare che si verifichino errori nei percorsi dei modelli.

Se si desidera archiviare informazioni aggiuntive su un modello, ad esempio l'autore, la data dell'ultima modifica o il motivo di scelte di layout specifiche, è possibile creare un file di Design Notes per il modello. Questo file non viene tuttavia associato ai documenti basati sul modello in questione. Per ulteriori informazioni, vedere "Design Notes" a pagina 138.

La maggior parte delle opzioni relative ai modelli è disponibile solo quando è attiva la vista Struttura. Se si sta lavorando nella vista Codice e un comando relativo ai modelli è inattivo, attivare la vista Struttura.

### Per salvare un documento esistente come modello:

- 1 Scegliere File > Apri e selezionare un documento.
- 2 Quando il documento viene aperto, scegliere File > Salva come modello.

**Nota:** se il documento è basato su un modello, è necessario dissociarlo dal modello per poterlo salvare come modello a sé stante.

- 3 Nella finestra di dialogo visualizzata, selezionare un sito dal menu a comparsa e digitare un nome per il modello nella casella Salva con nome.
- 4 Fare clic su Salva.

Il file del modello viene salvato nella cartella Templates del sito con l'estensione .dwt.

### Per creare un nuovo modello vuoto:

- 1 Scegliere Finestra > Modelli.  
Viene visualizzato il pannello Risorse con la categoria Modelli selezionata.



- 2 Fare clic sul pulsante Nuovo modello nella parte inferiore del pannello.

All'elenco di modelli del pannello viene aggiunto un nuovo modello senza nome.

- 3 Con il modello ancora selezionato, inserire il nome desiderato.

**Per modificare il file di modello su cui è basato un documento:**

Scegliere **Elabora > Modelli > Apri modello associato**.

**Per modificare un file di modello:**

**1** Scegliere **Finestra > Modelli**.

Viene visualizzato il pannello **Risorse** con la categoria **Modelli** selezionata. Il riquadro inferiore del pannello **Risorse** elenca tutti i modelli disponibili per il sito, mentre il riquadro superiore mostra un'anteprima del modello selezionato.

**2** Nel pannello **Risorse**, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare doppio clic sul nome del modello.
- Fare clic sul pulsante **Modifica** nella parte inferiore del pannello.



**3** Modificare il modello nella finestra del documento e creare le aree modificabili desiderate (vedere “Definizione delle aree modificabili di un modello” a pagina 403).

**4** Scegliere **File > Salva** per salvare il modello modificato.

**Nota:** se non è stata definita alcuna area modificabile, viene segnalato che il modello non contiene aree modificabili. Sarà comunque possibile salvare il modello e modificare il relativo file, ma i documenti basati sul modello potranno essere modificati solo dopo che è stata creata un'area modificabile nel modello.

**Per rinominare un modello nel pannello Risorse:**

**1** Fare clic sul nome del modello per selezionarlo.

**2** Dopo una breve pausa, fare nuovamente clic.

**3** Quando il nome appare modificabile, digitare un nuovo nome.

**Nota:** questo metodo di ridenominazione dei file funziona come in **Gestione risorse/Esplora risorse** (Windows) o nel **Finder** (Macintosh). In altre parole, è necessario attendere qualche secondo tra un clic e l'altro. Se si fa doppio clic sul nome, il modello viene aperto.

**4** Fare clic in un altro punto dello schermo o premere **Invio**.

**5** Viene chiesto se si desidera aggiornare i documenti basati su questo modello.

- Se si desidera aggiornare tutti i documenti del sito basati su questo modello, fare clic su **Aggiorna**.
- Se non si desidera aggiornare i documenti basati su questo modello, fare clic su **Non aggiornare**. I documenti che non vengono aggiornati rimangono comunque associati al modello. Per aggiornarli in un secondo momento, aprire il modello e scegliere **Elabora > Modelli > Aggiorna**.



#### **Per eliminare un file di modello:**

- 1** Selezionare il modello nel pannello Risorse.
- 2** Fare clic sul pulsante Elimina e confermare l'eliminazione. Questa operazione deve essere eseguita con estrema cautela in quanto i file di modello eliminati non possono essere recuperati.

Il file del modello viene eliminato dal sito. I documenti basati su questo modello non vengono dissociati, ovvero conservano la struttura e le aree modificabili definite nel file del modello prima dell'eliminazione. Per convertire i documenti di questo tipo in normali file HTML privi di aree modificabili o bloccate, scegliere **Elabora > Modelli > Stacca dal modello**. Per ulteriori informazioni, vedere "Dissociazione di un documento da un modello" a pagina 412.

#### **Proprietà di pagina di un modello**

I documenti creati sulla base di un modello ereditano tutte le proprietà di pagina del modello ad eccezione del titolo. Se un documento si basa su un modello, è quindi possibile cambiarne il titolo, ma qualunque modifica apportata alle altre proprietà di pagina viene ignorata. Se si applica un modello ad un documento e in seguito si desidera modificare le proprietà di pagina del documento, è necessario intervenire sul modello e quindi aggiornare le pagine che lo utilizzano. In questo modo vengono modificate le proprietà di pagina di tutti i documenti basati su questo modello.

#### **Per modificare le proprietà di pagina di un modello:**

- 1** Aprire il file del modello e scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**.
- 2** Specificare le opzioni desiderate per la pagina e fare clic su **OK**.
- 3** Aggiornare le eventuali pagine basate sul modello. Per ulteriori informazioni, vedere "Aggiornamento delle pagine basate su un modello" a pagina 413.

Per informazioni più dettagliate sulle proprietà di pagina, vedere "Proprietà dei documenti" a pagina 156.

## Collegamenti nei modelli

Per creare un collegamento in un file di modello, è consigliabile utilizzare l'icona della cartella o l'icona Scegli file della finestra di ispezione Proprietà anziché digitare il nome del file di destinazione del collegamento. Se si digita il nome, è possibile che il collegamento non funzioni correttamente. Le informazioni riportate di seguito spiegano il motivo per cui si verifica questo problema e illustrano una situazione di esempio.

Quando si crea un file di modello aprendo una pagina esistente e salvandola come modello, Dreamweaver verifica che tutti i collegamenti della pagina continuino a fare riferimento ai file corretti. Poiché i modelli vengono salvati in una cartella speciale, il percorso visualizzato per un collegamento relativo ad un documento viene modificato quando si salva la pagina come modello. Questa modifica, tuttavia, non deve destare alcuna preoccupazione. Se si crea un nuovo documento basato su questo modello e quindi si salva il nuovo documento, tutti i collegamenti relativi ai documenti vengono aggiornati in modo da fare riferimento ai file corretti.

Quando si aggiunge un nuovo collegamento relativo ad un documento ad un file di modello, tuttavia, digitando il percorso nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà si rischia di inserire un percorso sbagliato. Il percorso corretto è quello che va dalla cartella Templates al documento di destinazione del collegamento, non il percorso che parte dalla cartella del documento.

Per evitare questo problema, utilizzare l'icona della cartella o l'icona Scegli file per selezionare i file di destinazione. Per informazioni sulla creazione di collegamenti mediante l'icona Scegli file, vedere “Creazione di collegamenti mediante la finestra di ispezione Proprietà e l'icona Scegli file” a pagina 379.

L'esempio che segue fornisce una dimostrazione di questo problema. Si supponga di avere un sito in cui le pagine del catalogo (gadgets.html, gewgaws.html e thingamajigs.html) si basano su un file di modello chiamato Catalog\_Page.dwt. La struttura di cartelle del sito ha il seguente aspetto:

Cartella locale	Note	Dime...	Tipo	Modificato	Ritirato da
C:\WINDOWS\Desktop\My_Site			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
Catalog			Folder	9/28/00 12:38 PM	-
contact.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gadgets.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:40 PM	-
gewgaws.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
home.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:41 PM	-
products.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
stuff.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
thingamajigs.html		1KB	Microsoft ...	9/28/00 12:42 PM	-
Templates			Folder	9/28/00 12:39 PM	-
Catalog_Page.dwt		1KB	DWT File	9/28/00 12:43 PM	-

Si supponga di voler collegare tutte le pagine basate su questo modello al file `home.html`. In questo caso è necessario aprire il modello `Catalog_Page` per aggiungere il collegamento e selezionare la relativa immagine. Tuttavia, se si digita **home.html** nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, si verificherà un problema per il collegamento relativo al documento: dopo il salvataggio del modello modificato, i documenti basati sul modello faranno riferimento ad una destinazione errata in quanto il collegamento contenuto nel file del modello viene interpretato in relazione alla cartella `Templates` e non alla cartella `Catalog`. In altre parole, il collegamento `home.html` del file del modello rimanda al file `home.html` nella cartella `Templates` e non a `../Catalog/home.html`. Quando aggiorna i documenti basati sul modello, Dreamweaver modifica i collegamenti relativi ai documenti: per i documenti della cartella `Catalog`, i collegamenti a `../Catalog/home.html` e `home.html` contenuti nel file del modello vengono convertiti rispettivamente in `home.html` e `../Templates/home.html`.

Se si seleziona il file `home.html` utilizzando l'icona della cartella o l'icona Scegli file anziché digitandone manualmente il nome, Dreamweaver aggiorna automaticamente tutti i documenti basati sul modello in modo che utilizzino i percorsi relativi corretti per `home.html`.

**Nota:** nei casi in cui non è possibile utilizzare l'icona della cartella o l'icona Scegli file (ad esempio per i percorsi di file nei gestori di eventi dei modelli), accertarsi di aver digitato correttamente il percorso.

## Definizione delle aree modificabili di un modello

Le aree modificabili di un modello sono le parti della pagina che possono essere modificate nei file basati sul modello. Il testo degli articoli di una newsletter, ad esempio, deve essere definito come area modificabile per consentire l'inserimento di testo differente in ogni articolo. Le aree bloccate (non modificabili) sono le parti del layout di pagina che rimangono invariate da una pagina all'altra.

Quando si crea un nuovo modello, tutte le sue aree sono bloccate. Affinché il modello possa essere effettivamente utilizzato, è quindi necessario rendere modificabili (sbloccare) alcune delle sue aree.

Quando si modifica il file del modello, è possibile cambiare sia le aree modificabili che le aree bloccate. Nei documenti basati sul modello, al contrario, è possibile intervenire solo sulle aree modificabili, mentre quelle bloccate non possono essere alterate in alcun modo.

**Nota:** quando si assegna un nome ad un'area, non è possibile utilizzare i seguenti caratteri: apostrofo (`'`), virgolette (`" "`), parentesi angolari (`< >`) ed e commerciale (`&`).

**Per definire il contenuto di un modello esistente come area modificabile:**

- 1 Nel file del modello, selezionare il testo o il contenuto da definire come area modificabile.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile**.
  - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) sul testo selezionato e scegliere **Nuova area modificabile** dal menu di scelta rapida.
- 3 Nella finestra di dialogo **Nuova area modificabile**, inserire un nome univoco per l'area. (Non è possibile utilizzare lo stesso nome per più aree modificabili di un modello specifico.)

All'interno del modello, l'area modificabile viene inserita in un contorno rettangolare che utilizza il colore di evidenziazione impostato nelle preferenze. Il nome dell'area viene visualizzato in una linguetta nel suo angolo superiore sinistro.

È possibile rendere modificabile un'intera tabella o singole celle di una tabella, ma non è possibile contrassegnare più celle di una tabella come un'unica area modificabile. Quando si definisce un'area modificabile, Dreamweaver non effettua distinzioni tra le celle e il relativo contenuto.

I livelli e il contenuto dei livelli sono elementi distinti: se si rende modificabile un livello, è possibile modificare sia la sua posizione che il suo contenuto; se si rende modificabile il contenuto di un livello, è possibile modificare solo il contenuto del livello e non la sua posizione. Per selezionare il contenuto del livello, fare clic all'interno del livello e scegliere **Modifica > Seleziona tutto**; per selezionare il livello, verificare che gli elementi invisibili siano visualizzati, quindi fare clic sull'icona che rappresenta la posizione del livello. Per ulteriori informazioni sui livelli, vedere "Livelli dinamici" a pagina 427.

**Nota:** se si rende modificabile il contenuto di un livello e in seguito si desidera rendere modificabile anche la sua posizione, è necessario eliminare l'area modificabile dal contenuto prima di contrassegnare il livello stesso come modificabile. Vedere "Bloccaggio di un'area modificabile" a pagina 409.

**Per inserire un'area modificabile vuota in un modello:**

- 1 Nel modello, spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire un'area modificabile.
- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Nuova area modificabile**.

- 3 Nella finestra di dialogo Nuova area modificabile, inserire il nome da assegnare all'area.

Il nome dell'area, racchiuso tra parentesi graffe ({}), viene inserito nel modello come segnaposto all'interno di un contorno rettangolare che utilizza il colore di evidenziazione appropriato.

Quando si applica il modello ad un documento, è possibile selezionare le parentesi graffe e il nome dell'area e sostituirli con testo, immagini o contenuto di altro tipo.

## Preferenze dei modelli

Usando le preferenze Evidenziazione di Dreamweaver è possibile scegliere i colori da associare ai contorni delle aree modificabili e bloccate di un modello. Il colore delle aree modificabili appare sia nel modello che nei documenti basati su di esso, mentre il colore delle aree bloccate appare solo nei documenti basati sul modello.

### Per cambiare i colori di evidenziazione di un modello:

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria Evidenziazione.
- 2 Fare clic sulla casella del colore delle aree modificabili e selezionare un colore di evidenziazione utilizzando l'apposito selettore, oppure digitare il valore esadecimale del colore di evidenziazione nella casella di testo. Effettuare la stessa operazione per le aree bloccate. Per informazioni sull'uso del selettore dei colori, vedere "Operazioni coi colori" a pagina 88.
- 3 Fare clic su Mostra per attivare o disattivare la visualizzazione di questi colori nella finestra del documento.
- 4 Fare clic su OK.

### Per visualizzare i colori di evidenziazione nella finestra del documento:

Scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

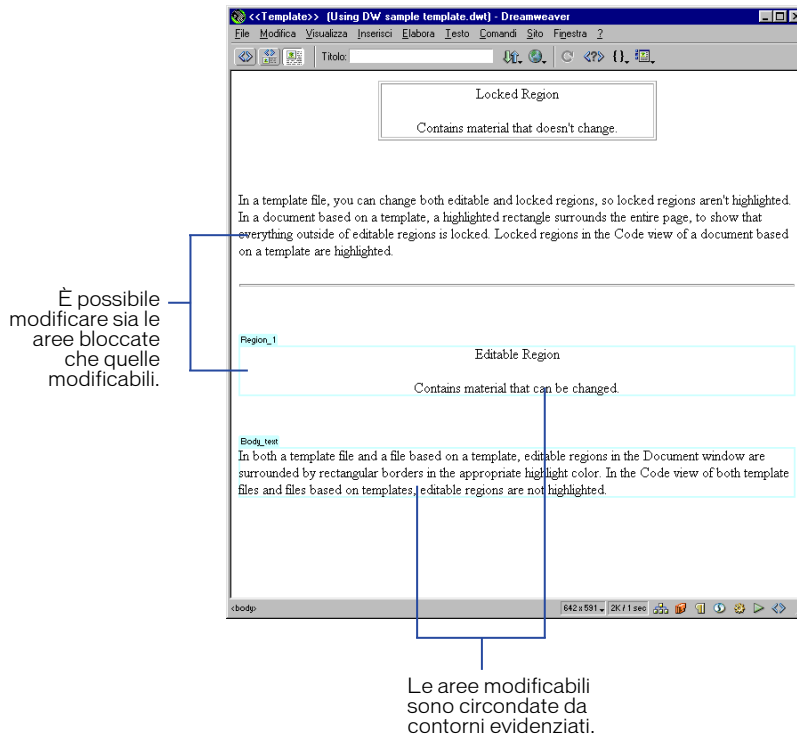
I colori di evidenziazione vengono visualizzati nella finestra del documento solo se è stata selezionata l'opzione Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili e sono state attivate le opzioni appropriate nelle preferenze Evidenziazione.

**Nota:** se la visualizzazione degli elementi visibili è attivata ma i colori di evidenziazione non vengono visualizzati, scegliere Modifica > Preferenze e accertarsi che l'opzione Mostra del colore di evidenziazione appropriato sia selezionata. Verificare inoltre che il colore prescelto sia visibile rispetto al colore di sfondo della pagina. Per le persone daltoniche è consigliabile sostituire il colore di evidenziazione predefinito con un colore più visibile.

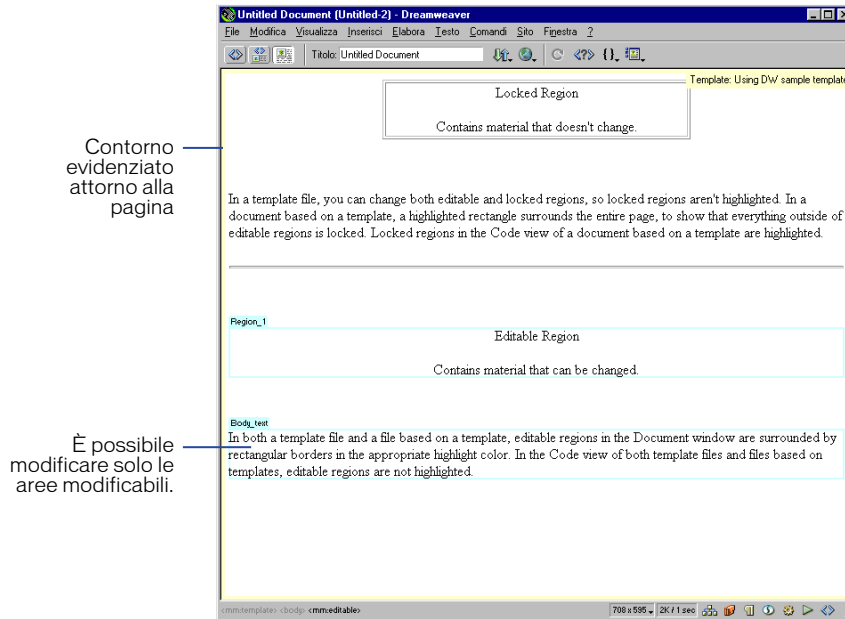
## Visualizzazione delle aree modificabili e bloccate

Nei file di modello e nei documenti basati su un modello, le aree modificabili vengono visualizzate nella vista Struttura della finestra del documento e sono circondate da contorni rettangolari che utilizzano il colore di evidenziazione appropriato. Nell'angolo superiore sinistro di ogni area modificabile appare una linguetta che mostra il nome dell'area.

Nei file di modello, solo le aree modificabili sono contrassegnate da contorni evidenziati ed è possibile modificare sia il contenuto delle aree modificabili che quello delle aree bloccate.



Nei documenti basati su un modello, oltre ai contorni delle aree modificabili è presente un contorno di colore differente che circonda tutta la pagina e in alto a destra appare una linguetta che indica il nome del modello su cui è basato il documento. Questo rettangolo evidenziato indica che il documento è basato su un modello e pertanto non è possibile apportare alcuna modifica al di fuori delle aree modificabili.



**Nota:** se si tenta di modificare un'area bloccata in un documento basato su un modello quando l'evidenziazione è disattivata, il puntatore del mouse cambia aspetto per indicare che non è possibile fare clic all'interno di un'area bloccata.

## Visualizzazione del codice di origine HTML modificabile e bloccato

Nel codice HTML, il contenuto modificabile viene racchiuso tra i commenti di Dreamweaver `#BeginEditable` e `#EndEditable`. Tutto ciò che appare tra questi commenti può essere modificato. Ad esempio, il codice di origine HTML di un'area modificabile chiamata `Edit_Region` avrebbe il seguente aspetto:

```
<!-- #BeginEditable "Edit_Region" -->
    {Edit_Region}
<!-- #EndEditable -->
```

Il codice HTML di una tabella modificabile chiamata `Editable_Table` sarebbe il seguente:

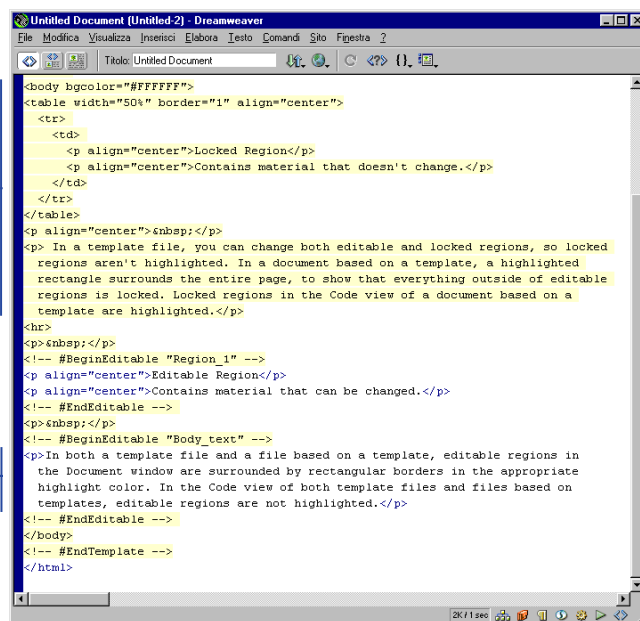
```
<!-- #BeginEditable "Editable_Table" -->
<table width="77%" border="1">
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
</table>
<!-- #EndEditable -->
```

Per i file di modello, le aree modificabili non appaiono evidenziate nella vista Codice della finestra del documento (o nella finestra di ispezione Codice) ed è possibile modificare sia il codice di origine HTML modificabile che quello bloccato.

Per i documenti basati su un modello, le aree bloccate appaiono evidenziate negli editor di codice se la colorazione della sintassi è attivata. Per informazioni sull'attivazione della colorazione della sintassi, vedere "Opzioni della vista Codice (o finestra di ispezione Codice)" a pagina 352. È possibile modificare solo il codice di origine HTML modificabile (non evidenziato).

Il codice HTML  
bloccato appare  
evidenziato.

È possibile  
modificare solo il  
codice HTML  
modificabile.



**Nota:** Dreamweaver non impedisce di digitare nelle aree bloccate nella finestra di ispezione Codice o nella vista Codice della finestra del documento. Tuttavia, le modifiche apportate alle aree bloccate non vengono prese in considerazione, pertanto occorre prestare attenzione ad intervenire solo sulle aree modificabili.



## Bloccaggio di un'area modificabile

Per rendere non modificabile (bloccata) un'area precedentemente contrassegnata come modificabile in un file di modello, è possibile utilizzare il comando Rendi area non modificabile.

**Nota:** non è possibile bloccare un'area in un file basato su un modello. Questa operazione può essere eseguita solo in un file di modello.

**Per rendere non modificabile (bloccata) un'area in un file di modello:**

- 1 Scegliere **Elabora > Modelli > Elimina area modificabile**.
- 2 Selezionare il nome dell'area desiderata dall'elenco e fare clic su **OK**.  
L'area viene bloccata e viene dissociata dal suo nome in quanto i nomi sono disponibili solo per le aree modificabili.

## Uso di stili, linee temporali, comportamenti e tag head nei modelli

Gli stili CSS, le linee temporali, i comportamenti e i tag della sezione head non sono pienamente supportati nei documenti basati su un modello.

Tutti questi elementi inseriscono informazioni nella sezione head del documento. Poiché la sezione head di un documento basato su un modello (ad eccezione del titolo del documento) è bloccata, Dreamweaver non può inserire un foglio di stile o codici JavaScript in un documento di questo tipo. Per poter utilizzare questi elementi in un documento basato su un modello, è necessario aggiungerli al file di modello su cui è basato il documento. Per poter modificare un foglio di stile di un file di modello senza dover aggiornare le pagine ogni volta che si apporta una modifica, è necessario utilizzare un foglio di stile esterno.

Se non si possono aggiungere questi elementi al file di modello, è possibile dissociare il documento dal modello. In questo modo la sezione head diventa modificabile. Una volta che è stato dissociato dal modello, tuttavia, il documento non viene più aggiornato quando si modifica il modello. Vedere “Dissociazione di un documento da un modello” a pagina 412.

Per ulteriori informazioni su questi elementi, vedere “Fogli di stile CSS” a pagina 259, “Animazione dei livelli” a pagina 446 e “Comportamenti” a pagina 457.

## Creazione di un documento basato su un modello

Un modello può essere utilizzato per creare un nuovo documento oppure può essere applicato ad un documento esistente.

Quando si crea un nuovo documento basato su un modello, è possibile specificare se il documento deve rimanere associato al modello. Come impostazione predefinita, un documento basato su un modello viene aggiornato ogni volta che si modifica il modello. Tuttavia, se si deseleziona l'opzione "Aggiorna la pagina quando il modello cambia" nella finestra di dialogo Nuovo da modello, viene creato un nuovo documento statico, ovvero una copia del modello che rappresenta un file HTML indipendente privo di aree bloccate o modificabili. In questo caso, l'aggiornamento del modello non influisce sul documento. In altre parole, disattivando questa opzione si ottiene lo stesso risultato di quando si crea un nuovo documento basato su un modello e si dissocia il documento dal modello.

**Nota:** questa opzione consente di utilizzare i modelli come file statici, ovvero come punto di partenza per la creazione di documenti del tutto indipendenti. Se si desidera utilizzare il comportamento predefinito dei modelli di Dreamweaver, in base a cui i documenti basati su un modello vengono aggiornati ogni volta che si modifica il modello, lasciare selezionata questa opzione.

**Per creare un nuovo documento basato su un modello, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere File > Nuovo da modello. Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un modello. Se non si desidera aggiornare il nuovo documento quando il modello viene modificato, deselezionare l'opzione Aggiorna la pagina quando il modello cambia. Fare clic su Seleziona.
- Scegliere File > Nuovo per creare un nuovo documento, quindi applicare un modello selezionandolo nella categoria Modelli del pannello Risorse e facendo clic sul pulsante Applica. In alternativa è possibile trascinare il modello desiderato dal pannello Risorse al documento.

**Per applicare un modello ad un documento di Dreamweaver esistente:**

Aprire il documento ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic nella vista Struttura della finestra del documento, quindi scegliere Elabora > Modelli > Applica modello alla pagina. Scegliere un modello dall'elenco e fare clic su Seleziona.
- Selezionare il modello nella categoria Modelli del pannello Risorse e fare clic sul pulsante Applica.
- Trascinare il modello dalla categoria Modelli del pannello Risorse alla vista Struttura della finestra del documento.

**Nota:** dire che un modello è stato applicato ad un documento equivale a dire che il documento è basato su quel modello. Queste due espressioni sono intercambiabili.

Quando si applica un modello ad un documento esistente che non è già basato su un altro modello, Dreamweaver converte il documento in una copia del file del modello e inserisce il materiale presente nella sezione **body** del documento in un'unica area modificabile scelta dall'utente.

**Nota:** dopo l'applicazione del modello, i comportamenti e gli altri script del documento esistente che sono associati al contenuto della sezione **body** rimangono nella sezione **head** del documento. Gli altri elementi della sezione **head** del documento esistente, ad esempio i tag **meta**, vengono invece eliminati.

Quando si applica un nuovo modello ad un documento esistente che è già basato su un altro modello, Dreamweaver converte il documento in una copia del nuovo modello e, se possibile, inserisce il materiale presente nelle aree modificabili del documento nelle corrispondenti aree modificabili del nuovo modello. Questa operazione viene eseguita confrontando i nomi delle aree modificabili del documento con i nomi delle aree modificabili del nuovo modello. Se viene individuata una corrispondenza per un'area, Dreamweaver inserisce il contenuto presente in quest'area nella nuova area che ha lo stesso nome.

Si supponga, ad esempio, di voler conferire un nuovo aspetto ad un sito ma di non essere ancora pronti a modificare tutte le pagine. In questo caso è possibile creare un nuovo modello che abbia un nuovo layout e una nuova struttura, assegnare alle aree modificabili del nuovo modello gli stessi nomi delle aree modificabili del modello precedente, quindi applicare il nuovo modello ad una delle pagine. Il materiale presente nelle aree modificabili della pagina verrà inserito nelle corrispondenti aree modificabili del nuovo layout.

Se il modello precedente contiene alcune aree modificabili che non hanno una corrispondenza nel nuovo modello, la finestra di dialogo **Scegli area modificabile per contenuto non collegato** chiede in quale nuova area modificabile deve essere inserito il contenuto "non collegato". Se si sceglie il nome di un'area modificabile, tutto il contenuto delle aree modificabili prive di corrispondenza viene aggiunto all'area specificata. (Tutto il contenuto non collegato del documento esistente deve essere inserito nella stessa area modificabile.) Se si seleziona l'opzione (nessuno) anziché il nome di un'area, il contenuto delle aree prive di corrispondenza viene eliminato.

Se si ritiene che le aree modificabili del documento corrispondano a quelle del nuovo modello che si sta applicando, ma viene comunque visualizzata la finestra di dialogo relativa al contenuto non collegato, è possibile fare clic su **Annulla**. In questo caso il nuovo modello non viene applicato al documento ed è possibile confrontare le aree modificabili del documento con quelle del nuovo modello per verificare quali aree modificabili del documento non appaiono nel nuovo modello. In seguito è possibile aggiungere nuove aree con gli stessi nomi al file del nuovo modello.

Tutte le nuove aree modificabili che sono presenti nel nuovo modello ma non in quello precedente vengono aggiunte al documento. Queste nuove aree contengono il testo segnaposto predefinito specificato nel file del nuovo modello.

Se si applica un modello ad un documento e si ottengono risultati insoddisfacenti, è possibile utilizzare il comando Modifica > Annulla Applica modello per ripristinare lo stato precedente del documento.

## Individuazione delle aree modificabili di un documento

Tutte le aree modificabili contenute nel corpo di un modello sono elencate in fondo al sottomenu **Elabora > Modelli**. Utilizzare questo elenco per selezionare e modificare le aree desiderate.

**Per individuare un'area modificabile e selezionarla nel documento:**

Scegliere **Elabora > Modelli** e selezionare il nome dell'area dall'elenco visualizzato in fondo al sottomenu.

L'area viene selezionata all'interno del documento. A questo punto è possibile digitare un nuovo testo nell'area o fare clic al suo interno per modificare il contenuto esistente.

## Dissociazione di un documento da un modello

Per poter modificare sia le aree bloccate che le aree modificabili di una pagina basata su un modello, è necessario dissociare la pagina dal modello. Dopo la dissociazione, la pagina diventa un normale documento che non contiene aree modificabili o bloccate e non è collegato ad alcun file di modello. Si tenga presente, tuttavia, che la pagina non viene più aggiornata quando si modifica il modello.

**Per dissociare un documento da un modello:**

- 1 Aprire il documento da dissociare.
- 2 Scegliere **Elabora > Modelli > Stacca dal modello**.

La pagina viene dissociata dal modello e tutte le aree diventano modificabili.

## Aggiornamento delle pagine basate su un modello

Quando si modifica un modello, viene richiesto di aggiornare le pagine basate su di esso. È inoltre possibile utilizzare i comandi di aggiornamento per aggiornare manualmente la pagina corrente o l'intero sito. L'esecuzione dei comandi di aggiornamento equivale ad una nuova applicazione del modello.

Per informazioni sulla modifica dei modelli, vedere “Creazione di un modello” a pagina 399 e “Definizione delle aree modificabili di un modello” a pagina 403.

**Per aprire e modificare il modello con cui è stato creato il documento corrente:**

- 1 Scegliere **Elabora > Modelli > Apri modello associato**.
- 2 Modificare il contenuto del modello nel modo desiderato. Per modificare le proprietà di pagina del modello, scegliere **Elabora > Proprietà di pagina**. (I documenti basati su un modello ereditano tutte le proprietà di pagina del modello ad eccezione del titolo.)

**Per aggiornare il documento corrente in base alla versione più recente di un modello:**

Scegliere **Elabora > Modelli > Aggiorna pagina corrente**.

**Per aggiornare l'intero sito o tutti i documenti che utilizzano un modello particolare:**

- 1 Scegliere **Elabora > Modelli > Aggiorna pagine**.  
Viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiorna pagine**.
- 2 Nel menu a comparsa **Cerca in**, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere **Tutto il sito**, quindi scegliere il nome del sito dal menu a comparsa adiacente. In questo modo, tutte le pagine del sito selezionato verranno aggiornate in base ai modelli corrispondenti.
  - Scegliere **File che usano**, quindi scegliere il nome del modello dal menu a comparsa adiacente. In questo modo verranno aggiornate tutte le pagine del sito corrente basate sul modello selezionato.
- 3 Verificare che per l'opzione **Aggiorna** sia stata selezionata la casella di controllo **Modelli**. (Per aggiornare anche le voci di libreria, verificare che sia stata selezionata anche la casella di controllo **Voci di libreria**. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione, gestione e modifica delle voci di libreria” a pagina 417.)
- 4 Fare clic su **Inizia**.  
Dreamweaver aggiorna i file in base alle impostazioni specificate. Se è stata selezionata l'opzione **Mostra registro**, vengono fornite informazioni sui file inclusi nell'aggiornamento e sull'esito dell'operazione.

## Esportazione e importazione del contenuto XML

Dal punto di vista concettuale, un documento basato su un modello contiene un insieme di dati rappresentati da coppie nome/valore. Ogni coppia è composta dal nome e dal contenuto di un'area modificabile. Se, ad esempio, un modello contiene tre aree modificabili (codice\_articolo, prezzo\_articolo e colore\_articolo), è possibile descrivere completamente un documento basato su questo modello specificando il nome del modello e tre coppie nome/valore, una per ogni area modificabile.

È possibile esportare queste coppie nome/valore in un file XML per lavorare con i dati del documento al di fuori di Dreamweaver (ad esempio in un editor XML, in un editor di testo o addirittura in un'applicazione di database). Analogamente, se si dispone di un documento XML adeguatamente strutturato, è possibile importare i dati contenuti al suo interno in un documento basato su un modello di Dreamweaver.

### Per esportare le aree modificabili di un documento nel formato XML:

- 1 Scegliere File > Apri, quindi aprire un documento che sia basato su un modello e contenga delle aree modificabili.
- 2 Scegliere File > Esporta > Esporta aree modificabili come XML.
- 3 Nella finestra di dialogo XML, scegliere una notazione di tag e fare clic su OK.  
Per informazioni più dettagliate, vedere “Notazioni di tag XML” a pagina 416.
- 4 Nella finestra di dialogo visualizzata, inserire il nome da assegnare al file XML e fare clic su Salva.

Dreamweaver genera un file XML che contiene il materiale delle aree modificabili del documento. Il file XML comprende il nome del modello su cui si basa il documento, nonché il nome e il contenuto di tutte le aree modificabili.

**Nota:** il materiale contenuto nelle aree bloccate non viene esportato nel file XML.

### Per importare un contenuto XML:

- 1 Scegliere File > Importa > Importa XML in modello.
- 2 Selezionare il file XML e fare clic su Apri.

Dreamweaver crea un nuovo documento basato sul modello specificato nel file XML, quindi definisce il contenuto delle singole aree modificabili del documento utilizzando i dati del file XML. Il documento così ottenuto viene visualizzato in una nuova finestra del documento. Se il modello specificato non viene trovato, viene richiesto di selezionare il modello da usare.

Se il file XML non è impostato esattamente nel modo richiesto da Dreamweaver, l'importazione dei dati potrebbe fallire. Per risolvere questo problema è possibile esportare un file XML fittizio da Dreamweaver (in modo da avere un file XML con la struttura corretta), quindi copiare i dati dal file XML originale a quello esportato. In questo modo si ottiene un file XML che ha la struttura corretta e contiene i dati appropriati e può essere quindi importato senza problemi.

## Linguaggio XML

XML è l'acronimo di Extensible Markup Language, un linguaggio di codifica per documenti strutturati, e può essere considerato come una generalizzazione del linguaggio HTML che consente di definire tag personalizzati. XML è un derivato del linguaggio SGML (Standard Generalized Markup Language) e, come SGML, è un linguaggio usato per la definizione dei tag e delle relazioni fra i tag.

I tag del linguaggio XML sono simili ai tag HTML: anch'essi sono costituiti da un nome di tag e da eventuali attributi racchiusi tra parentesi angolari. Inoltre, come nel linguaggio HTML, per contrassegnare il contenuto vengono utilizzati un tag di apertura e un tag di chiusura (in cui il nome del tag è preceduto da una barra obliqua). Una differenza di ordine sintattico tra i due linguaggi consiste nel fatto che, in XML, i tag vuoti (ovvero quelli che utilizzano un solo tag, ad esempio `<img>`, anziché un tag di apertura e uno di chiusura contenenti testo o altro materiale) devono finire con una barra obliqua inserita immediatamente prima della parentesi angolare di chiusura. Ad esempio, in XML un tag `<img>` potrebbe essere simile al seguente:

```

```

Dal punto di vista sintattico, il linguaggio XML è molto più rigido e meno indulgente del linguaggio HTML. I file che non sono perfettamente conformi alla sintassi XML, infatti, vengono rifiutati dagli analizzatori sintattici XML.

Il linguaggio XML consente di contrassegnare le stringhe letterali (che possono contenere tag da non sottoporre ad analisi sintattica) mediante la sezione CDATA, che contiene una stringa letterale tra parentesi quadre. Tutto ciò che appare tra le parentesi quadre non viene preso in considerazione dall'analizzatore sintattico XML. Il codice XML esportato da Dreamweaver fa un ampio uso delle sezioni CDATA.

Questa guida non si propone di fornire un'introduzione completa al linguaggio XML. Per ulteriori informazioni su questo linguaggio, vedere "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

## Notazioni di tag XML

Dreamweaver consente di esportare il contenuto XML utilizzando una delle due notazioni di tag seguenti: tag associati ai nomi delle aree modificabili o tag XML standard di Dreamweaver. La scelta della notazione da utilizzare dipende dal modo in cui il contenuto XML è incorporato nel sito Web.

Se si conosce la sintassi XML, il modo migliore per comprendere le differenze tra queste due notazioni di tag è osservare degli esempi. Il codice XML dell'esempio seguente è stato esportato da un documento basato su un modello denominato `newstemplate`. Questo documento contiene un'area modificabile definita dall'utente, `News_Story`, e un'area modificabile predefinita, `doctitle`, che contiene il `tag title` del documento.

- I tag associati ai nomi delle aree modificabili utilizzano i nomi delle aree modificabili del documento come tag XML. Il contenuto di ogni area modificabile viene inserito in una sezione `CDATA`. In questo esempio, il tag `doctitle` identifica il titolo del documento e il tag `News_Story` identifica l'area modificabile.

```
<?xml version="1.0"?>
<newstemplate template="/Templates/newstemplate.dwt">
  <doctitle>
    <![CDATA[<title>Articolo di fondo</title>]]>
  </doctitle>
  <News_Story>
    <![CDATA[<p>Posizione dell'articolo</p>]]>
  </News_Story>
</newstemplate>
```

- I tag XML standard di Dreamweaver utilizzano un tag denominato `item`. Il tag `item` è dotato di un attributo `name` che specifica il nome dell'area modificabile e contiene una sezione `CDATA`, che a sua volta comprende il contenuto dell'area modificabile. In questo esempio, il tag `item` con `name="doctitle"` identifica il titolo del documento e il tag `item` con `name="News_Story"` identifica l'area modificabile.

```
<?xml version="1.0"?>
<templateItems template="/Templates/newstemplate.dwt">
  <item name="doctitle">
    <![CDATA[<title>Articolo di fondo</title>]]>
  </item>
  <item name="News_Story">
    <![CDATA[<p>Posizione dell'articolo</p>]]>
  </item>
</templateItems>
```



## Creazione, gestione e modifica delle voci di libreria

Le librerie sono uno strumento che consente di archiviare gli elementi di pagina (immagini, testo e altri oggetti) che vengono riutilizzati o aggiornati di frequente in tutto il sito Web. Questi elementi vengono definiti voci di libreria.

Quando si inserisce una voce di libreria in un documento, Dreamweaver posiziona una copia del codice di origine HTML della voce nel documento e aggiunge un commento HTML che contiene un riferimento alla voce originale esterna. Grazie a questo riferimento, è possibile aggiornare l'elemento in tutto il sito modificando la voce di libreria e utilizzando i comandi di aggiornamento del sottomenu **Elabora > Libreria**.

Dreamweaver archivia le voci di libreria nella sottocartella **Library** della cartella principale locale del sito. Ogni sito dispone di una libreria a sé stante. Per copiare una voce di libreria da un sito all'altro, utilizzare il comando **Copia** sul sito del pannello **Risorse**. Per ulteriori informazioni, vedere "Gestione e inserimento delle risorse" a pagina 231. Si tenga presente che gli eventuali collegamenti contenuti nella voce di libreria potrebbero non funzionare nel nuovo sito e che le immagini della voce non vengono copiate nel nuovo sito.

L'esempio che segue spiega come è possibile utilizzare una voce di libreria. Si supponga di dover creare un sito di grandi dimensioni per un'azienda. L'azienda ha deciso di inserire uno slogan su tutte le pagine del sito, ma l'ufficio marketing non ha ancora definito i dettagli dello slogan. In questo caso è possibile creare una voce di libreria che contenga lo slogan e inserirla su tutte le pagine. Quando l'ufficio marketing fornisce la versione definitiva dello slogan, è sufficiente modificare la voce di libreria e aggiornare automaticamente tutte le pagine che la utilizzano.

### Creazione di una voce di libreria

Per creare una voce di libreria è possibile utilizzare qualunque elemento contenuto nella sezione **body** di un documento, ad esempio testo, tabelle, moduli, applet Java, plugin, elementi **ActiveX**, barre di navigazione e immagini.

Per gli elementi collegati, ad esempio le immagini, la libreria archivia solo un riferimento all'elemento e la voce di libreria può funzionare correttamente solo se il file originale rimane nella posizione specificata. In alcuni casi, tuttavia, può essere comunque utile archiviare un'immagine in una voce di libreria. Se si archivia un tag `img` completo in una voce di libreria, ad esempio, è possibile modificare facilmente il testo `alt` o addirittura l'attributo `src` dell'immagine in tutto il sito. (Questo metodo può essere utilizzato per modificare gli attributi `width` e `height` di un'immagine solo se si utilizza un editor di immagini per cambiare le dimensioni effettive dell'immagine.)

Le voci di libreria possono contenere anche dei comportamenti, ma la modifica dei comportamenti nelle voci di libreria è soggetta a regole speciali (vedere “Modifica di un comportamento in una voce di libreria” a pagina 422). Le voci di libreria non possono contenere linee temporali o fogli di stile perché il codice associato a questi elementi fa parte della sezione head.

**Nota:** è preferibile non utilizzare sia voci di libreria che modelli sulla stessa pagina perché si potrebbero ottenere risultati ambigui.

#### **Per creare una voce di libreria:**

- 1 Selezionare la parte di documento interessata.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Finestra > Libreria e trascinare la selezione nella categoria Libreria del pannello Risorse.
  - Fare clic sul pulsante Nuova voce di libreria nella parte inferiore del pannello Risorse (categoria Libreria).
  - Scegliere Elabora > Libreria > Aggiungi oggetto alla libreria.
- 3 Digitare un nome per la nuova voce di libreria.

Ogni voce di libreria viene salvata in un file separato (con l'estensione .lbi) nella sottocartella Library della cartella principale locale del sito.

## **Preferenze delle librerie**

Le preferenze Evidenziazione consentono di personalizzare il colore di evidenziazione delle voci di libreria e di visualizzare o nascondere l'evidenziazione di queste voci.

#### **Per cambiare il colore di evidenziazione delle voci di libreria:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria Evidenziazione.
- 2 Fare clic sulla casella del colore delle voci di libreria e selezionare un colore di evidenziazione utilizzando l'apposito selettore, oppure digitare il valore esadecimale del colore di evidenziazione nella casella di testo. Per informazioni sull'uso del selettore dei colori, vedere “Operazioni coi colori” a pagina 88.
- 3 Selezionare o deselezionare la casella di controllo Mostra per attivare o disattivare la visualizzazione del colore di evidenziazione.
- 4 Fare clic su Mostra per attivare o disattivare la visualizzazione dell'evidenziazione delle voci di libreria nella finestra del documento.
- 5 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

**Per visualizzare i colori di evidenziazione nella finestra del documento:**

Scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

I colori di evidenziazione vengono visualizzati nella finestra del documento solo se è stata selezionata l'opzione Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili e sono state attivate le opzioni appropriate nelle preferenze Evidenziazione.

## Inserimento di una voce di libreria in un documento

Quando si aggiunge una voce di libreria ad una pagina, nel documento viene inserito il contenuto vero e proprio insieme ad un riferimento alla voce.

**Per inserire una voce di libreria in un documento:**

**1** Posizionare il punto di inserimento nella finestra del documento.

**2** Scegliere Finestra > Libreria.

Viene visualizzato il pannello Risorse con la categoria Libreria selezionata.

**3** Trascinare una voce di libreria dal pannello Risorse alla finestra del documento, oppure selezionare una voce e fare clic sul pulsante Inserisci.

Per inserire il contenuto di una voce di libreria senza includere un riferimento alla voce nel documento, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) oppure Opzione (Macintosh) mentre si trascina la voce dalla categoria Libreria del pannello Risorse. Se si inserisce una voce di libreria in questo modo, è possibile modificare la voce all'interno del documento, ma il documento non viene aggiornato quando si aggiornano le pagine che utilizzano questa voce.

## Modifica di una voce di libreria

Quando si modifica una voce di libreria, è possibile scegliere di aggiornare tutti i documenti che la utilizzano. Se si sceglie di non eseguire l'aggiornamento, i documenti rimangono comunque associati alla voce e possono essere aggiornati in un secondo momento scegliendo **Elabora > Libreria > Aggiorna pagine**.

È inoltre possibile rinominare le voci di libreria per interrompere il collegamento con documenti o modelli, eliminare delle voci dalla libreria del sito e ricreare una voce di libreria mancante.

**Nota:** poiché le voci di libreria possono contenere solo elementi della sezione **body**, i pannelli Stili CSS, Linee temporali e Comportamenti non sono disponibili quando si modifica una voce di libreria. Il codice delle linee temporali e dei fogli di stile CSS fa parte della sezione **head** e il pannello Comportamenti non è disponibile perché inserisce del codice sia nella sezione **head** che nella sezione **body**. (Per istruzioni sulla modifica dei comportamenti, vedere "Modifica di un comportamento in una voce di libreria" a pagina 422.) Anche la finestra di dialogo Proprietà pagina è indisponibile perché una voce di libreria non può includere un tag **body** o i relativi attributi.

**Per modificare una voce di libreria:**

**1** Scegliere Finestra > Libreria.

Viene visualizzata la categoria Libreria del pannello Risorse.

**2** Selezionare una voce di libreria.

Nella parte superiore del pannello Risorse viene visualizzata un'anteprima della voce. (Nell'anteprima non è possibile eseguire alcuna modifica.)

**3** Fare clic sul pulsante Modifica nella parte inferiore del pannello. In alternativa, fare doppio clic sulla voce di libreria.

Dreamweaver apre una nuova finestra che consente di modificare la voce. Questa finestra ha lo stesso aspetto di una finestra del documento, ma la sua vista Struttura ha lo sfondo grigio per indicare che si sta modificando una voce di libreria anziché un documento.

**4** Modificare la voce e salvare le modifiche.

**5** Nella finestra di dialogo visualizzata, specificare se si desidera aggiornare i documenti del sito locale che utilizzano la voce di libreria modificata.

- Scegliere Aggiorna per aggiornare tutti i documenti del sito locale che utilizzano la voce di libreria.
- Scegliere Non aggiornare per evitare la modifica dei documenti finché non si sceglie Elabora > Libreria > Aggiorna pagina corrente o Aggiorna pagine.

**Per aggiornare il documento corrente in base alla versione più recente di tutte le voci di libreria:**

Scegliere Elabora > Libreria > Aggiorna pagina corrente.

**Per aggiornare l'intero sito o tutti i documenti che utilizzano una voce di libreria particolare:**

**1** Scegliere Elabora > Libreria > Aggiorna pagine.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Aggiorna pagine.

**2** Nel menu a comparsa Cerca in, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Tutto il sito, quindi scegliere il nome del sito dal menu a comparsa adiacente. In questo modo, tutte le pagine del sito selezionato verranno aggiornate in base alla versione più recente di tutte le voci di libreria.
- Scegliere File che usano, quindi scegliere il nome di una voce di libreria dal menu a comparsa adiacente. In questo modo verranno aggiornate tutte le pagine del sito corrente che utilizzano la voce selezionata.

**3** Verificare che per l'opzione **Aggiorna** sia stata selezionata la casella di controllo **Voci di libreria**. (Per aggiornare anche i modelli, verificare che sia stata selezionata anche la casella di controllo **Modelli**. Per ulteriori informazioni, vedere “Aggiornamento delle pagine basate su un modello” a pagina 413.)

**4** Fare clic su **Inizia**.

Dreamweaver aggiorna i file in base alle impostazioni specificate. Se è stata selezionata l'opzione **Mostra registro**, vengono fornite informazioni sui file inclusi nell'aggiornamento e sull'esito dell'operazione.

#### **Per rinominare una voce di libreria nel pannello Risorse:**

**1** Fare clic sul nome della voce di libreria per selezionarlo.

**2** Dopo una breve pausa, fare nuovamente clic.

**3** Quando il nome appare modificabile, digitare un nuovo nome.

**Nota:** questo metodo di ridenominazione dei file funziona come in **Gestione risorse/Esplora risorse** (Windows) o nel **Finder** (Macintosh). In altre parole, è necessario attendere qualche secondo tra un clic e l'altro. Se si fa doppio clic sul nome, la voce di libreria viene aperta.

**4** Fare clic in un altro punto dello schermo o premere **Invio**.

**5** Viene chiesto se si desidera aggiornare i documenti che utilizzano questa voce.

- Se si desidera aggiornare tutti i documenti del sito che utilizzano questa voce, fare clic su **Aggiorna**.
- Se non si desidera aggiornare i documenti che utilizzano questa voce, fare clic su **Non aggiornare**.

#### **Per eliminare una voce da una libreria:**

**1** Selezionare la voce nella categoria **Libreria** del pannello **Risorse**.

**2** Fare clic sul pulsante **Elimina** e confermare l'eliminazione.

Questa operazione deve essere eseguita con estrema cautela in quanto le voci di libreria eliminate non possono essere recuperate con il comando **Annulla**. È tuttavia possibile ricreare queste voci eseguendo la procedura descritta di seguito.

L'eliminazione di una voce di libreria rimuove la voce dalla libreria, ma non modifica il contenuto dei documenti che la utilizzano.

#### **Per ricreare una voce di libreria mancante o eliminata:**

**1** Selezionare un'occorrenza della voce in un documento.

**2** Fare clic sul pulsante **Ricrea** nella finestra di ispezione **Proprietà**.

## Definizione di voci di libreria modificabili in un documento

Se, dopo aver aggiunto una voce di libreria ad un documento, si desidera modificarla nella pagina in cui è stata inserita, è necessario interrompere il collegamento tra la voce contenuta nel documento e la libreria. Le occorrenze delle voci di libreria che sono state rese modificabili non possono più essere aggiornate quando si modificano le voci corrispondenti.

**Per rendere modificabile una voce di libreria:**

- 1 Selezionare la voce nel documento corrente.
- 2 Fare clic su Scollega dall'originale nella finestra di ispezione Proprietà.

L'occorrenza selezionata perde l'evidenziazione (se era stata attivata la visualizzazione dell'evidenziazione) e non può più essere aggiornata quando si modifica la voce di libreria originale.

## Modifica di un comportamento in una voce di libreria

Quando si crea una voce di libreria che contiene un elemento a cui è stato applicato un comportamento, Dreamweaver copia l'elemento e il suo gestore di eventi (l'attributo che specifica l'evento che attiva l'azione, ad esempio `onClick`, `onLoad` o `onMouseOver`, e l'azione che deve essere richiamata quando si verifica tale evento) nel file della voce di libreria. Le funzioni JavaScript associate non vengono tuttavia copiate nella voce di libreria. Quando si aggiunge la voce ad un documento, Dreamweaver inserisce automaticamente le funzioni JavaScript appropriate nella sezione head del documento (se non sono già contenute al suo interno).

**Nota:** se il codice JavaScript viene creato manualmente (ovvero senza utilizzare i comportamenti di Dreamweaver), è possibile includerlo in una voce di libreria se per la sua esecuzione si utilizza il comportamento Chiama JavaScript. Se non si utilizza un comportamento di Dreamweaver per l'esecuzione, il codice non viene incluso nella voce di libreria.

Le funzioni JavaScript non vengono archiviate insieme alla voce di libreria perché fanno parte della sezione head del documento, mentre le voci di libreria possono contenere solo elementi della sezione body. Quando si modifica una voce di libreria, pertanto, il pannello Comportamenti non è disponibile perché la voce di libreria contiene solo una parte del codice del comportamento (il gestore di eventi). Per poter modificare un comportamento in una voce di libreria, è necessario inserire la voce in un documento e renderla modificabile all'interno di tale documento. Dopo aver apportato le modifiche desiderate, è possibile ricreare la voce di libreria per sostituire la voce contenuta nella libreria con quella modificata nel documento.

Per ulteriori informazioni sui comportamenti, vedere "Comportamenti" a pagina 457.

**Per modificare un comportamento in una voce di libreria:**

- 1** Aprire un documento che contiene la voce.  
Prendere nota del nome della voce e dei tag che contiene. Queste informazioni verranno utilizzate nei passaggi 8 e 9.
- 2** Selezionare la voce e fare clic su Scollega dall'originale nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3** Selezionare l'elemento a cui è stato applicato il comportamento.
- 4** Scegliere Finestra > Comportamenti per aprire il pannello Comportamenti. Nel pannello Comportamenti, fare doppio clic sull'azione da modificare.
- 5** Nella finestra di dialogo visualizzata, apportare le modifiche desiderate e fare clic su OK.
- 6** Scegliere Finestra > Libreria per aprire la categoria Libreria del pannello Risorse.
- 7** Verificare di aver preso nota del nome esatto della voce di libreria originale, quindi selezionare questa voce ed eliminarla facendo clic sul pulsante Elimina del pannello Risorse.
- 8** Nella finestra del documento, selezionare tutti gli elementi che compongono la voce di libreria.  
È importante selezionare esattamente gli stessi elementi che facevano parte della voce di libreria originale.
- 9** Nel pannello Risorse, fare clic sul pulsante Nuova voce di libreria e assegnare alla nuova voce lo stesso nome della voce eliminata al punto 7.  
Digitare il nome esatto rispettando la distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.
- 10** Per aggiornare la voce di libreria negli altri documenti del sito, scegliere Elabora > Libreria > Aggiorna pagine.
- 11** Nel menu a comparsa Cerca in della finestra di dialogo Aggiorna pagine, selezionare File che usano.
- 12** Nel menu a comparsa adiacente, scegliere il nome della voce di libreria appena creata.
- 13** Verificare che per l'opzione Aggiorna sia stata selezionata la casella di controllo Voci di libreria e fare clic su Inizia.
- 14** Al termine dell'aggiornamento, fare clic su Chiudi per uscire dalla finestra di dialogo Aggiorna pagine.

## Proprietà delle voci di libreria

Nella finestra di ispezione Proprietà è possibile specificare il file di origine di una voce di libreria, renderla modificabile, oppure ricreare la voce di libreria originale dopo aver modificato una delle sue occorrenze in un documento. Per aprire la finestra di ispezione Proprietà, selezionare una voce di libreria in un documento.

**Orig** Visualizza il nome e il percorso del file di origine della voce. Queste informazioni non possono essere modificate.

**Apri** Apre il file di origine della voce per consentirne la modifica. Questa operazione può essere eseguita anche selezionando la voce nel pannello Risorse e facendo clic sul pulsante Modifica.

**Scollega dall'originale** Interrompe il collegamento tra la voce selezionata e il rispettivo file di origine. Una voce scollegata può essere modificata all'interno del documento, ma non appartiene più alla libreria e non può essere aggiornata quando si modifica la voce di libreria originale.

**Ricrea** Sostituisce la voce di libreria originale con la selezione corrente. Questa opzione può essere utilizzata per ricreare le voci di libreria che risultano mancanti o che sono state eliminate accidentalmente.

## Server-side includes

Le server-side includes (inclusioni lato server) sono istruzioni che indicano al server di includere il file specificato nel documento corrente prima di inviare il documento all'utente che lo ha richiesto. Una server-side include può essere quindi paragonata a una voce di libreria fornita dal server.

Quando si apre un documento archiviato su un server, quest'ultimo elabora le istruzioni di inclusione e crea un nuovo documento in cui le istruzioni vengono sostituite dal contenuto del file incluso. Il server invia quindi questo nuovo documento al browser dell'utente. Quando si apre un documento locale in un browser, al contrario, non è disponibile alcun server per l'elaborazione delle istruzioni di inclusione contenute nel documento. Di conseguenza, il browser apre il documento senza elaborare queste istruzioni e non visualizza il file che dovrebbe essere incluso. Se non si utilizza Dreamweaver, pertanto, può risultare difficile verificare l'aspetto che avranno i file locali una volta caricati sul server.

In Dreamweaver è possibile utilizzare la vista Struttura e la visualizzazione dell'anteprima in un browser per verificare l'aspetto che avranno i documenti dopo il caricamento sul server. Per visualizzare i file inclusi, Dreamweaver utilizza un convertitore ed emula le modalità con cui il server elabora le istruzioni di inclusione.



Quando si aggiunge una server-side include, nel documento corrente viene inserito solo un riferimento ad un file esterno e non il contenuto del file specificato. Dreamweaver visualizza il contenuto del file esterno nella finestra del documento per agevolare la progettazione delle pagine, ma il file incluso non può essere modificato direttamente nel documento. Per modificare il contenuto di una server-side include, è quindi necessario modificare direttamente il file che viene incluso. Tutte le modifiche apportate al file esterno vengono automaticamente applicate a tutti i documenti che includono il file.

Esistono due tipi di server-side includes: Virtuale e File. La scelta del tipo appropriato dipende dal server Web in uso:

- Se si utilizza un server Web Apache, scegliere Virtuale. (Questa è l'impostazione predefinita di Dreamweaver.) Con i server Apache, l'opzione Virtuale funziona sempre, mentre l'opzione File funziona solo in alcuni casi.
- Se si utilizza un server Microsoft IIS, scegliere File. (Con i server IIS, l'opzione Virtuale funziona solo in condizioni specifiche.) Si tenga presente che i server IIS non consentono di includere i file che si trovano in una cartella di livello gerarchico superiore rispetto alla cartella corrente, a meno che sul server non sia stato installato un software specifico. Se si ha la necessità di includere un file di questo tipo, chiedere all'amministratore di sistema se è stato installato il software necessario.
- Per gli altri tipi di server, oppure se non si conosce il tipo di server utilizzato, chiedere all'amministratore di sistema quale opzione si deve impostare.

Alcuni server sono configurati in modo da verificare la presenza di server-side includes in tutti i file; altri server sono configurati in modo da esaminare solo i file che hanno estensioni specifiche, ad esempio .shtml, .shtm o .inc. Se una server-side include non funziona, chiedere all'amministratore di sistema se si deve utilizzare un'estensione specifica nel nome del file che utilizza l'inclusione. (Ad esempio, se il file si chiama canoa.html, potrebbe essere necessario rinominarlo in canoa.shtml.) Se si desidera mantenere l'estensione .html o .htm, chiedere all'amministratore di sistema di configurare il server in modo che verifichi la presenza di server-side includes in tutti i file e non solo in quelli che hanno un'estensione specifica. Alcuni amministratori di sistema, tuttavia, scelgono di non impostare l'opzione di analisi di tutti i file in quanto l'analisi richiede tempo aggiuntivo e le pagine analizzate dal server vengono fornite in tempi leggermente più lunghi rispetto alle altre pagine.

**Per inserire una server-side include:**

- 1 Scegliere Inserisci > Server-Side Include o fare clic sul pulsante Inserisci Server-Side Include nella categoria Comuni del pannello Oggetti.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, individuare e selezionare un file.

**Per cambiare il file incluso:**

- 1 Selezionare la server-side include nella finestra del documento.
- 2 Aprire la finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il nuovo file da includere.
  - Nella casella di testo, digitare il percorso e il nome del nuovo file.

## Modifica del contenuto di una server-side include

Analogamente alle voci di libreria, le server-side includes vengono selezionate come entità uniche nella finestra del documento. Per le server-side includes, tuttavia, il codice di origine HTML contenuto nel file incluso non viene visualizzato nella finestra di ispezione Codice o nella vista Codice della finestra del documento. Al suo posto viene visualizzata l'istruzione vera e propria, ad esempio:

```
<!--#include virtual="/uber/html/footer.html" -->
```

Per modificare il contenuto associato al file incluso, è necessario aprire il file.

**Nota:** le server-side includes non possono contenere tag head o body.

**Per modificare una server-side include:**

- 1 Selezionare la server-side include nella finestra del documento o nella finestra di ispezione Codice e fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.

Il file incluso viene aperto in una nuova finestra del documento.

- 2 Modificare e salvare il file.

Le modifiche si riflettono immediatamente nel documento corrente e nei successivi documenti che includono il file.

## CAPITOLO 17

### Livelli dinamici

.....

Un livello è un contenitore di elementi di pagina HTML inserito in una pagina Web. L'uso dei livelli consente di avere maggiore controllo e flessibilità sulle pagine Web e di renderle più dinamiche. La funzione dei livelli, infatti, è quella di dare ai Web designer lo stesso controllo e la stessa flessibilità di cui dispone chi si occupa di progettazione per la stampa tradizionale.

È possibile disporre i livelli uno sopra l'altro, nascondere alcuni e visualizzarne altri oppure spostarli sullo schermo mediante una linea temporale. Ad esempio, è possibile collocare un'immagine di sfondo su un livello e sovrapporre a quest'ultimo un altro livello contenente un testo. Oppure, si possono fare apparire delle immagini su una pagina e quindi farle dissolvere gradualmente. Tutto questo può essere ottenuto utilizzando i livelli in Dreamweaver, senza dover scrivere codice JavaScript o HTML.

Un possibile svantaggio legato all'uso dei livelli in una pagina Web è legato al fatto che i browser meno recenti difficilmente sono in grado di visualizzarli. Solo Internet Explorer 4.0 e Netscape 4.0 (e le versioni successive) consentono di visualizzare i livelli, e non sempre in maniera uniforme. Per consentire a chiunque di visualizzare una pagina Web, è possibile abbinare l'uso dei livelli a quello delle tabelle: il layout di pagina viene progettato con i livelli, i quali vengono poi convertiti in tabelle. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso delle tabelle e dei livelli per il layout" a pagina 443.

**Nota:** per lavorare con il layout di pagina, si consiglia di utilizzare la vista Layout (vedere "Progettazione del layout di pagina" a pagina 173), che permette di progettare più facilmente il layout impiegando le tabelle come struttura di base.

## Livelli e codice HTML

Quando si creano dei livelli su una pagina Web, Dreamweaver inserisce nel codice il tag HTML relativo ai livelli. Per i livelli è possibile impostare quattro diversi tipi di tag: `div`, `span`, `layer` e `ilayer`. `div` e `span` sono i tag più comuni e per questo motivo se ne consiglia l'uso, poiché permettono di rendere i livelli visualizzabili dalla maggior parte del pubblico. Sia Microsoft Internet Explorer 4.0 che Netscape Navigator 4.0 supportano i livelli creati con i tag `div` e `span`, mentre solo Navigator 4.0 supporta i livelli creati con i tag `layer` e `ilayer` (nelle versioni successive del browser, Netscape ha eliminato il supporto per questi tag). Le versioni precedenti di entrambi i browser consentono di visualizzare il contenuto di un livello, ma non la posizione.

Come impostazione predefinita, in Dreamweaver i livelli vengono creati con il tag `div` e mediante il posizionamento del codice del livello in corrispondenza del punto di inserimento, oppure all'inizio della pagina, subito dopo il tag `body`. Se si crea un livello nidificato, il codice viene inserito all'interno del tag che definisce il livello superiore. Per cambiare il tag predefinito, vedere "Preferenze Livelli" a pagina 432.

L'esempio seguente mostra il codice HTML di un livello singolo (così come apparirebbe in Dreamweaver):

```
<div id="Layer1" style="position:absolute; visibility:inherit; width:200px; height:115px; z-index:1">  
</div>
```

L'esempio seguente mostra il codice HTML di un livello nidificato (così come apparirebbe in Dreamweaver):

```
<div id="Parent" style="position:absolute; left:56px; top:54px; width:124px; height:158px; z-index:1;">  
Contenuto all'interno del livello superiore.  
  
<div id="Nested" style="position:absolute; left:97px; top:114px; width:54px; height:69px; z-index:1;">  
Contenuto all'interno del livello nidificato.  
</div>  
</div>
```

Per posizionare i livelli sulla pagina, è possibile impostare le proprietà di posizionamento Sinistra e Destra (le coordinate  $x$  e  $y$ , rispettivamente), Ordine (l'ordine di sovrapposizione o *z-index*) e Visibilità. Per ulteriori informazioni, vedere "Proprietà dei livelli" a pagina 437.

## Creazione di livelli su una pagina

Dreamweaver consente di creare livelli su una pagina con estrema facilità e precisione. È possibile disegnare un livello sulla pagina, inserirlo mediante un menu o trascinarlo direttamente sulla pagina. Si può creare un numero qualunque di livelli su cui posizionare tutti gli elementi di pagina desiderati.

È anche possibile creare un livello all'interno di un altro (nidificazione), collocarli uno sopra l'altro (sovrapposizione) o nascondere alcuni e renderne visibili altri. Per gestire più facilmente i livelli ed eseguire tutte queste operazioni, utilizzare il pannello Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Pannello Livelli" a pagina 430.

Ogni livello che viene creato su una pagina possiede certe caratteristiche predefinite (tag, visibilità, altezza e larghezza, ecc.). Per cambiare le impostazioni predefinite, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli. Per ulteriori informazioni su queste caratteristiche, vedere "Preferenze Livelli" a pagina 432.

Se non si vuole che i livelli vengano sovrapposti l'uno all'altro man mano che vengono creati sulla pagina, attivare l'opzione Impedisci sovrapposizioni nel pannello Livelli oppure scegliere Elabora > Disponi > Impedisci livelli sovrapposti. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli" a pagina 444.

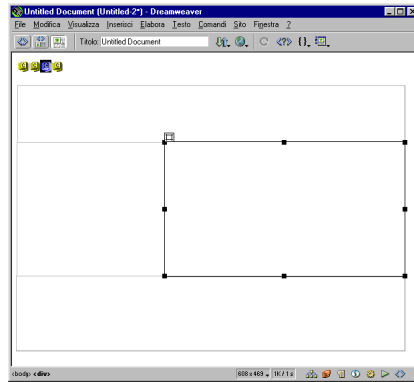
**Per creare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per disegnare un livello, fare clic sul pulsante Disegna livello nel pannello Oggetti, quindi, nella finestra del documento, trascinare per disegnare il livello.
- Per inserire un livello, spostare il punto di inserimento nella posizione desiderata della finestra del documento, quindi scegliere Inserisci > Livello.
- Per trascinare e rilasciare un livello, trascinare il pulsante Livello dal pannello Oggetti alla finestra del documento.

Per disegnare più di un livello alla volta, fare clic sul pulsante Disegna livello nel pannello Oggetti e tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si disegnano tutti i livelli desiderati. È possibile continuare a tracciare nuovi livelli fintanto che non si rilascia il tasto Ctrl/Comando.

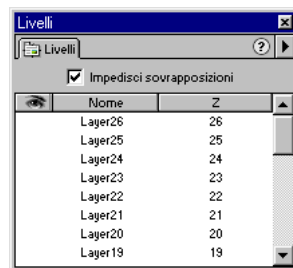
Se l'opzione Elementi visibili è attivata, nella finestra del documento apparirà un indicatore di livello per ogni livello creato sulla pagina. Se gli indicatori non sono visibili, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle preferenze Elementi invisibili" a pagina 160.

**Nota:** quando si visualizzano gli elementi invisibili, gli altri elementi della pagina possono cambiare di posizione. Gli elementi invisibili sono visualizzati solo nella finestra del documento: quando la pagina viene aperta in un browser, gli altri elementi appaiono nelle posizioni corrette.



## Pannello Livelli

Il pannello Livelli consente di gestire i livelli contenuti in un documento. Scegliere Finestra > Livelli oppure premere F11 per aprire il pannello Livelli. I nomi dei livelli appaiono in un elenco, con il primo livello creato visualizzato per ultimo nell'ordine di sovrapposizione e il livello più recente visualizzato per primo. I nomi dei livelli nidificati appaiono collegati ai rispettivi livelli superiori. Per visualizzarli o nasconderli, fare clic sul segno più o sul segno meno, a seconda dei casi.

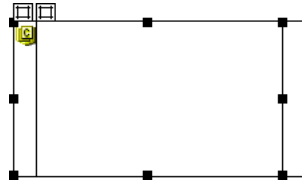


Il pannello Livelli può essere utilizzato per impedire le sovrapposizioni, cambiare la visibilità dei livelli, nidificare o impilare i livelli e selezionarli.

## Nidificazione di livelli

Un livello nidificato è un livello creato all'interno di un altro livello. Per creare dei livelli nidificati, è possibile utilizzare il pannello Livelli oppure le normali tecniche di inserimento, trascinamento della selezione o disegno.

La nidificazione viene spesso utilizzata per raggruppare più livelli. Un livello nidificato si sposta insieme al livello superiore e ne “eredita” le caratteristiche di visibilità.



Per fare in modo che i livelli vengano nidificati automaticamente man mano che vengono creati su una pagina, impostare le preferenze Livelli. Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli, quindi selezionare la casella di controllo Nidificazione. Da questo momento, tutti i livelli creati all'interno di altri livelli saranno nidificati automaticamente. Per ulteriori informazioni, vedere “Preferenze Livelli” a pagina 432.

**Nota:** quando si creano dei livelli nidificati su una pagina, utilizzare il comando Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape (Comandi > Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape) per evitare che i livelli vengano inseriti in una posizione sbagliata nelle versioni 4.0 di Netscape.

### Per creare un livello nidificato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per inserire un livello nidificato, collocare il punto di inserimento all'interno di un livello e scegliere Inserisci > Livello.
- Per trascinare e rilasciare un livello nidificato, trascinare il pulsante Livello dal pannello Oggetti, quindi rilasciarlo all'interno di un livello esistente.
- Per disegnare un livello nidificato, fare clic sul pulsante Disegna livello nel pannello Oggetti, quindi, nella finestra del documento, trascinare per disegnare il livello all'interno di un altro livello. Se l'opzione Nidificazione è disattivata nelle preferenze Livelli, premere il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) mentre si traccia il livello all'interno di un livello esistente.

### Per creare un livello nidificato mediante il pannello Livelli:

- 1 Scegliere Finestra > Livelli oppure premere F11 per aprire il pannello Livelli.
- 2 Selezionare un livello nel pannello Livelli, quindi, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), trascinarlo sopra il livello di destinazione nel pannello Livelli.
- 3 Quando viene visualizzata una casella intorno al nome del livello di destinazione, rilasciare il pulsante del mouse.

## Preferenze Livelli

Le preferenze Livelli consentono di definire le impostazioni predefinite dei nuovi livelli creati. Per modificare queste preferenze, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Livelli.

**Tag** Imposta il tag HTML predefinito utilizzato per definire il livello. Le opzioni sono DIV (predefinita), span, layer o ilayer. È preferibile utilizzare div e span per garantire la compatibilità con le versioni 4.0 e successive dei browser, perché layer e ilayer funzionano solo in Netscape 4.x.

**Visibilità** Determina se, come impostazione predefinita, i livelli sono visibili o meno.

**Larghezza e Altezza** Impostano la larghezza e l'altezza predefinite dei livelli creati con il comando Inserisci > Livello.

**Colore sfondo** Specifica il colore predefinito dello sfondo. Selezionare il colore desiderato dal selettore di colori di sistema.

**Immagine di sfondo** Specifica l'immagine di sfondo predefinita. Fare clic su Sfoglia per individuare il file sul computer oppure inserire direttamente il percorso del file di immagine nella casella di testo.

**Nidificazione** Quando questa opzione è selezionata, un livello disegnato all'interno del contorno di un altro livello viene impostato come livello nidificato. Per cambiare temporaneamente questa impostazione mentre si traccia un livello, tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

**Compatibilità con Netscape 4** Inserisce del codice JavaScript nella sezione head di un documento e corregge un problema specifico dei browser Netscape 4.x che causa un errore di posizionamento dei livelli quando un utente ridimensiona la relativa finestra del browser. Il codice JavaScript fa in modo che la pagina venga ricaricata ogni volta che la finestra del browser subisce un ridimensionamento, con la conseguente ri-assegnazione dei livelli alla posizione corretta. Il codice JavaScript può essere aggiunto o eliminato scegliendo Comandi > Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape.

## Modifica dei livelli

Quando si lavora sul layout di una pagina, è possibile intervenire sui livelli selezionandoli, ridimensionandoli o attivandoli. Prima di poter spostare, ridimensionare o allineare un livello, è necessario selezionarlo. Il ridimensionamento consente di modificare le dimensioni di un singolo livello o impostare la stessa altezza e larghezza per due o più livelli. Infine, l'attivazione di un livello consente solo di specificarne il contenuto.

Per impedire la sovrapposizione di più livelli durante gli spostamenti o le modifiche, utilizzare l'opzione Impedisci sovrapposizioni. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli" a pagina 444.

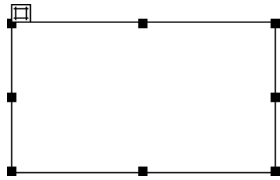


## Selezione dei livelli

La selezione di uno o più livelli consente di applicare ad essi le stesse dimensioni (larghezza e altezza), riposizionarli, allinearli e così via. Per un elenco completo delle opzioni, vedere “Proprietà dei livelli” a pagina 437.

**Per selezionare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Nel pannello Livelli, fare clic sul nome del livello.
- Fare clic sulla maniglia di selezione di un livello. Se la maniglia non è visibile, fare clic in un punto qualunque all'interno del livello per visualizzarla.



- Fare clic sul bordo di un livello.
- Se nessun livello è attivo o selezionato, fare clic all'interno di un livello tenendo premuto il tasto Maiusc.
- Se sono selezionati più livelli, fare clic all'interno di un livello tenendo premuti i tasti Control-Maiusc (Windows) o Command-Maiusc (Macintosh); in questo modo, tutti gli altri livelli saranno deselezionati.
- Nella finestra del documento, fare clic sull'indicatore che rappresenta la posizione del livello nel codice HTML. Se l'indicatore non appare, scegliere Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi invisibili.

**Per selezionare più livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic su due o più nomi di livelli nel pannello Livelli.
- Tenendo premuto il tasto Maiusc, fare clic all'interno o sopra il bordo di due o più livelli.

Quando sono selezionati più livelli, le maniglie dell'ultimo livello selezionato sono evidenziate in nero, mentre le maniglie degli altri livelli vengono visualizzate in bianco.

## Ridimensionamento dei livelli

È possibile ridimensionare i livelli singolarmente oppure cambiare le dimensioni di più livelli contemporaneamente, in modo che abbiano tutti la stessa larghezza e altezza.

Se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva, non è possibile ridimensionare un livello se per effetto di tale ridimensionamento esso viene a sovrapporsi ad un altro livello. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli" a pagina 444.

**Per ridimensionare un livello, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per ridimensionare con il mouse, selezionare il livello e trascinare una delle maniglie di ridimensionamento visualizzate.
- Per cambiare le dimensioni di un pixel alla volta, selezionare il livello e premere Ctrl-freccia (Windows) oppure Opzione-freccia (Macintosh).
- Per cambiare le dimensioni mediante la griglia calamitata, premere Maiusc-Ctrl-freccia (Windows) o Maiusc-Opzione-freccia (Macintosh). Per informazioni sull'impostazione della griglia calamitata, vedere "Livelli calamitati alla griglia" a pagina 436.
- Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un valore per la larghezza e l'altezza.

Il ridimensionamento di un livello determina la modifica delle sue dimensioni (larghezza e altezza), ma non ha nessun effetto sulla visibilità del contenuto. Per definire l'area visibile di un livello, vedere "Proprietà dei livelli" a pagina 437.

**Per ridimensionare più livelli:**

**1** Nella finestra del documento, selezionare due o più livelli.

**2** Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Elabora > Allinea > Stessa larghezza** o **Elabora > Allinea > Stessa altezza**.

Al primo livello selezionato vengono applicati gli stessi valori di larghezza e altezza del secondo livello selezionato (evidenziato in nero).

- Nell'area **Livelli multipli** della finestra di ispezione **Proprietà**, inserire i valori di larghezza e altezza. I valori vengono applicati a tutti i livelli selezionati.

## Spostamento dei livelli

Le operazioni necessarie per spostare i livelli nella finestra del documento risulteranno estremamente semplici per qualunque utente che abbia una minima esperienza nell'uso di applicazioni grafiche.

Se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva, non è possibile spostare un livello se per effetto di tale spostamento esso viene a sovrapporsi ad un altro livello. Vedere "Impedire la sovrapposizione dei livelli" a pagina 444.

**Per spostare uno o più livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per spostare i livelli mediante trascinamento, selezionare i livelli desiderati e trascinare la maniglia di selezione dell'ultimo livello selezionato (evidenziata in nero).
- Per spostare i livelli di un pixel alla volta, selezionarli e usare i tasti freccia. Per spostare i livelli in base al valore corrente della griglia calamitata, premere Maiusc-freccia. Per informazioni sull'impostazione della griglia calamitata, vedere "Livelli calamitati alla griglia" a pagina 436.

## Allineamento dei livelli

Utilizzare i comandi di allineamento dei livelli per allineare uno o più livelli ad un bordo dell'ultimo livello selezionato.

Quando si allineano i livelli, è possibile che i livelli inferiori non selezionati vengano spostati insieme ai rispettivi livelli superiori, se questi vengono selezionati e spostati. Per evitare questa situazione, non usare livelli nidificati.

**Per allineare due o più livelli:**

- 1 Selezionare i livelli.
- 2 Scegliere **Elabora > Allinea** e selezionare un'opzione di allineamento.

Ad esempio, se si seleziona **In alto**, tutti i livelli vengono spostati in modo che i rispettivi lati superiori vengano a trovarsi nella stessa posizione verticale del bordo superiore dell'ultimo livello selezionato (evidenziato in nero).

## Livelli calamitati alla griglia

La griglia può essere utilizzata come guida visiva per tracciare, posizionare e ridimensionare i livelli nella finestra del documento. L'utente può cambiare la griglia modificandone le opzioni, ad esempio specificando le impostazioni di "attrazione" in base alle quali i livelli vengono "calamitati" automaticamente verso di essa. I livelli vengono calamitati verso la griglia indipendentemente dal fatto che questa sia visualizzata o nascosta.

**Per visualizzare la griglia, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere Visualizza > Griglia > Mostra griglia.
- Scegliere Visualizza > Griglia > Modifica griglia e selezionare l'opzione Mostra griglia.

**Per calamitare un livello:**

- 1 Scegliere Visualizza > Griglia > Griglia calamitata per attivare o disattivare la griglia calamitata.
- 2 Selezionare il livello e trascinarlo. Il livello si sposta automaticamente sulla posizione calamitata più vicina.

**Per cambiare le impostazioni della griglia:**

- 1 Scegliere Visualizza > Griglia > Modifica griglia per aprire la finestra di dialogo Impostazioni griglia.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Per impostare il colore delle linee della griglia, fare clic sulla freccia accanto al campione di colore e selezionare un colore dalla tavolozza oppure digitare un valore esadecimale direttamente nella casella.
  - Selezionare Mostra griglia per visualizzare la griglia nella finestra del documento.
  - Selezionare Griglia calamitata per attivare l'attrazione.
  - Specificare il valore di spaziatura (distanza tra le linee della griglia) e selezionare Pixel, Pollici o Centimetri dal menu a comparsa.
  - Scegliere le linee della griglia devono apparire come linee o punteggiate.
- 3 Fare clic su Applica per visualizzare le modifiche, quindi su OK per chiudere la finestra di dialogo.

## Attivazione dei livelli

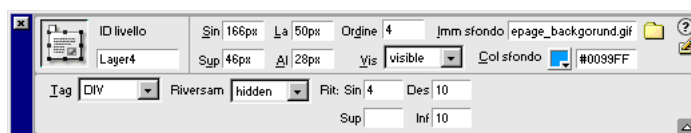
Prima di collocare degli oggetti su un livello, è necessario attivarlo. Quando si attiva un livello, il punto di inserimento viene posizionato al suo interno, i bordi del livello vengono evidenziati e viene visualizzata la maniglia di selezione. Tuttavia, è importante sottolineare che l'attivazione di un livello non ne determina anche la selezione.

**Per attivare un livello:**

Fare clic in qualunque punto all'interno del livello.

## Proprietà dei livelli

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per specificare il nome, la posizione e altre impostazioni di un livello. Per visualizzare tutte le proprietà descritte di seguito, fare clic sulla freccia visualizzata nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione.



**ID livello** Consente di specificare il nome usato per identificare il livello nel pannello Livelli e negli script. Inserire un nome nella casella senza etichetta visualizzata sulla sinistra della finestra di ispezione Proprietà. Utilizzare solo caratteri alfanumerici standard ed evitare di digitare caratteri speciali (spazi, trattini, barre, punti, ecc.). Ogni livello deve avere un nome univoco.

**Sup e Sin** (superiore e sinistro) Specificano la posizione del livello rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina o del livello superiore (nel caso di un livello nidificato).

**La e Al** Impostano la larghezza e l'altezza del livello. Se il contenuto del livello supera le dimensioni specificate, questi valori vengono ignorati.

Se il tag predefinito è div o span, l'unità di misura predefinita per la posizione e le dimensioni è il pixel (px). È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm). L'impostazione Riversamento controlla il modo in cui vengono gestiti i livelli quando il contenuto supera le dimensioni del livello.

**Ordine** Determina l'ordine di sovrapposizione del livello. I livelli con i valori più alti appaiono sopra quelli con i valori più bassi. I valori possono essere positivi o negativi. È tuttavia più facile cambiare l'ordine di sovrapposizione dei livelli utilizzando il pannello Livelli anziché inserendo dei valori di sovrapposizione specifici. Vedere “Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli” a pagina 441.

I livelli Netscape (quelli creati con i tag `layer` o `ilayer`) possono essere sovrapposti anche agli altri livelli presenti sulla pagina. Quando si seleziona un livello Netscape, nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà appaiono due opzioni aggiuntive. Utilizzare l'opzione A/B per selezionare un ordine di sovrapposizione relativo, quindi scegliere il nome di un altro livello dal menu a comparsa situato sulla destra. (A specifica un livello sopra quello corrente; B specifica un livello sotto quello corrente.)

**Vis** Determina la condizione di visualizzazione iniziale del livello (visibile o invisibile). Per controllare la visibilità e visualizzare in modo dinamico il contenuto di un livello, usare un linguaggio di script, come JavaScript. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Predefinita:** non specifica un'impostazione di visibilità. Nella maggior parte dei browser, questa impostazione viene considerata uguale a Come superiore.
- **Come superiore:** viene utilizzata la proprietà di visibilità del livello superiore.
- **Visibile:** visualizza il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore.
- **Nascosta:** nasconde il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore. I livelli nascosti creati con il tag `ilayer` occupano uno spazio uguale a quello che coprirebbero se fossero visibili.

**Imm sfondo** Specifica l'immagine di sfondo del livello. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare un file oppure digitare il percorso dell'immagine nel campo di testo.

**Col sfondo** Specifica il colore di sfondo del livello. Per ottenere uno sfondo trasparente, lasciare vuota questa opzione.

**Tag** Determina il tag HTML da utilizzare. È da prediligere l'uso dei tag `span` e `div`, perché `layer` e `ilayer` creano dei livelli di Netscape Navigator che sono visualizzabili solo nella versione 4 di questo browser.

**Riversam** Specifica come viene trattato un livello quando il contenuto ne supera le dimensioni prestabilite. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Visibile:** le dimensioni del livello vengono aumentate verso il basso e verso destra in modo da rendere visibile tutto il contenuto.
- **Nascosto:** le dimensioni del livello rimangono invariate e la parte di contenuto in eccesso viene ritagliata. Non vengono visualizzate barre di scorrimento.
- **Scorrevole:** al livello vengono aggiunte delle barre di scorrimento, indipendentemente dal fatto che le dimensioni del contenuto siano superiori o meno a quelle del livello. Il fatto che siano sempre disponibili delle barre di scorrimento evita la confusione derivante dall'apparire e scomparire delle barre di scorrimento in un ambiente dinamico. Questa opzione funziona solo nei browser che supportano le barre di scorrimento.
- **Automatico:** le barre di scorrimento appaiono solo quando il contenuto supera le dimensioni del livello.

**Ritaglio** Definisce l'area visibile del livello e può essere utilizzata per "ritagliarne" il contenuto in corrispondenza dei bordi. Specificare dei valori che rappresentino la distanza in pixel dai bordi del livello. Le impostazioni Sup (superiore) e Sin (sinistra) sono relative al livello, non alla pagina.

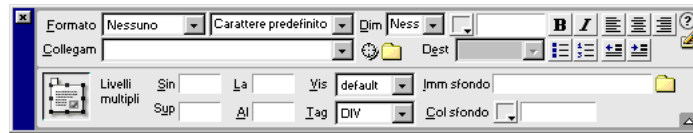
**Sin, alto e PagX, PagY** (solo per i tag `layer` e `ilayer`) Consentono di posizionare un livello in relazione al livello superiore. L'opzione Sin, alto posiziona il livello rispetto all'angolo superiore sinistro del livello superiore, mentre l'opzione PagX, PagY lo colloca in una posizione assoluta rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina, indipendentemente dalla posizione del livello superiore.

**Orig** (solo per i tag `layer` e `ilayer`) Consente di visualizzare un altro documento HTML all'interno del livello. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare il documento oppure digitarne il percorso. Questo attributo non può essere visualizzato nella finestra del documento di Dreamweaver.

**A/B** (solo per i tag `layer` e `ilayer`) Specifica il livello posizionato sopra (A) o sotto (B) quello corrente nell'ordine di sovrapposizione (opzione Ordine). Nell'elenco di nomi situato alla destra del menu A/B appaiono solo i livelli che sono già stati definiti nel documento.

## Impostazione delle proprietà per più livelli

Quando si selezionano due o più livelli, la finestra di ispezione Proprietà dei livelli visualizza le proprietà del testo e una serie di proprietà relative ai livelli, consentendo quindi di modificare più livelli contemporaneamente. Per selezionare più livelli, tenere premuto il tasto Maiusc quando si fa clic sui livelli desiderati. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica dei livelli” a pagina 432.



**Sup e Sin** Specificano la posizione del livello rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina o del livello superiore.

**La e Al** Impostano la larghezza e l'altezza dei livelli. Se il contenuto dei livelli supera le dimensioni specificate, questi valori vengono ignorati.

Se il tag predefinito è `div` o `span`, l'unità di misura predefinita per la posizione e le dimensioni è il pixel (px). È possibile utilizzare anche le seguenti unità di misura: pc (pica), pt (punti), in (pollici), mm (millimetri), cm (centimetri) e % (percentuale del valore principale). L'abbreviazione deve seguire il valore, senza spazio (ad esempio, 3mm).

**Vis** Determina la condizione di visualizzazione iniziale dei livelli. Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Predefinita: non specifica un'impostazione di visibilità. Nella maggior parte dei browser, questa impostazione viene considerata uguale a Come superiore.
- Come superiore: viene utilizzata la proprietà di visibilità del livello superiore.
- Visibile: visualizza il contenuto del livello, indipendentemente dal valore del livello superiore.
- Visibile: visualizza il contenuto del livello in modo trasparente, indipendentemente dal valore del livello superiore. I livelli nascosti creati con i tag `layer` e `ilayer` occupano uno spazio uguale a quello che coprirebbero se fossero visibili.

**Tag** Determina il tag HTML da utilizzare. È da prediligere l'uso dei tag `span` e `div`, perché `layer` e `ilayer` creano dei livelli di Netscape Navigator che sono visualizzabili solo nella versione 4 di questo browser.

**Imm sfondo** Specifica l'immagine di sfondo dei livelli. Fare clic sull'icona della cartella per individuare e selezionare un file oppure digitare il percorso dell'immagine nel campo di testo.

**Col sfondo** Specifica il colore di sfondo dei livelli. Per ottenere uno sfondo trasparente, lasciare vuota questa opzione.



## Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli

Per cambiare l'ordine di sovrapposizione dei livelli, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Livelli. Il livello che appare per primo nel pannello Livelli è quello più in alto nell'ordine di sovrapposizione.

Nel codice HTML, l'ordine di sovrapposizione (definito anche *z-index*) determina l'ordine in cui i livelli vengono disegnati in un browser. È possibile modificare l'attributo *z-index* per ciascun livello mediante la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Livelli (opzione Ordine).

### **Per modificare l'ordine di sovrapposizione mediante il pannello Livelli:**

Scegliere Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare e trascinare un livello verso l'alto o verso il basso lungo l'ordine di sovrapposizione. Mentre si sposta il livello, viene visualizzata una linea. Rilasciare il pulsante del mouse quando la linea di posizionamento si trova nel punto desiderato dell'ordine di sovrapposizione.
- Nella colonna Z, fare clic sul numero corrispondente al livello che si sta modificando. Digitare un numero più alto o più basso di quello esistente per far rispettivamente salire o scendere il livello nell'ordine di sovrapposizione.

### **Per modificare l'ordine di sovrapposizione mediante la finestra di ispezione Proprietà:**

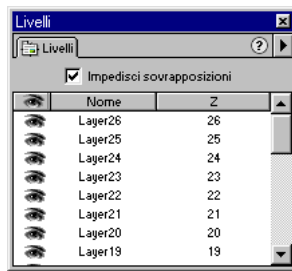
- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli e visualizzare l'ordine di sovrapposizione corrente.
  - 2 Selezionare un livello nel pannello Livelli o nella finestra del documento.
  - 3 Nella finestra di ispezione Proprietà del livello, digitare un numero nel campo Ordine.
- Digitare un numero più alto per far salire il livello nell'ordine di sovrapposizione
  - Digitare un numero più basso per far scendere il livello nell'ordine di sovrapposizione

## Modifica della visibilità dei livelli

Quando si lavora su un documento, è possibile visualizzare o nascondere i livelli in modo da poter valutare l'aspetto della pagina in condizioni diverse. Per cambiare la visibilità dei livelli, utilizzare il pannello Livelli. Il pannello Livelli delle preferenze consente di definire le impostazioni predefinite di visibilità dei nuovi livelli. Vedere "Preferenze Livelli" a pagina 432.

**Per cambiare la visibilità dei livelli:**

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli.
  - 2 Nella riga del livello su cui si sta lavorando, fare clic sul simbolo dell'occhio in modo da poter impostare la visibilità desiderata.
- L'occhio aperto indica un livello visibile.
  - L'occhio chiuso indica un livello nascosto.
  - Se il simbolo dell'occhio non appare, al livello viene applicata la stessa impostazione di visibilità del livello superiore. (Quando i livelli non sono nidificati, il livello superiore è il corpo del documento, che è sempre visibile.)



**Per cambiare la visibilità di tutti i livelli contemporaneamente:**

- 1 Scegliere Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli.
- 2 Fare clic sul simbolo dell'occhio visualizzato nell'intestazione (la prima della colonna).

## Uso delle tabelle e dei livelli per il layout

Invece di creare il layout utilizzando le celle e le tabelle in vista Layout (vedere “Progettazione del layout di pagina” a pagina 173), alcuni utenti preferiscono ancora lavorare con livelli e tabelle. Dreamweaver consente di strutturare un layout creando dei livelli e poi convertendoli in tabelle (perché i browser 3.0 non supportano i livelli). La conversione dei livelli in tabelle o viceversa può anche essere ripetuta più volte per perfezionare il layout e la struttura della pagina.

Non è possibile convertire i livelli in tabelle o viceversa in un modello o in un documento a cui è stato applicato un modello. È consigliabile creare un layout originale e convertirlo prima di salvarlo come modello.

Non è possibile convertire una singola tabella o un singolo livello, bensì soltanto i livelli e le tabelle di un'intera pagina.

Per generare file compatibili con le versioni 3.0 dei browser a partire dal file corrente, utilizzare l'opzione Converti del menu File. Vedere “Conversione in formato compatibile con le versioni 3.0” a pagina 445.

### Conversione dei livelli in tabelle e viceversa

Creare un layout utilizzando dei livelli, quindi convertire i livelli in tabelle in modo da rendere visibile il layout nella maggior parte dei browser.

#### Per convertire i livelli in una tabella:

- 1 Scegliere **Elabora > Converti > Livelli in tabella**.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni di layout desiderate.
  - **Massima precisione:** crea una cella per ogni livello, più altre eventuali celle aggiuntive necessarie per mantenere la distanza tra i livelli.
  - **Dimensioni minime:** Comprimi celle vuote: specifica che i bordi dei livelli devono essere allineati se sono posizionati entro un numero di pixel specifico. Se si seleziona questa opzione, la tabella generata avrà meno righe e colonne vuote, ma potrebbe non corrispondere esattamente al layout.
  - **Usa GIF trasparenti:** riempi l'ultima riga della tabella con GIF trasparenti, garantendo che la tabella sia visualizzata con le stesse larghezze di colonna in tutti i browser.

Quando questa opzione è attivata, non è possibile modificare la tabella generata trascinandone le colonne. Se è disattivata, la tabella non conterrà GIF trasparenti, ma il suo aspetto potrebbe variare leggermente a seconda del browser utilizzato.
  - **Centra sulla pagina:** centra sulla pagina la tabella generata.

Se questa opzione è disattivata, la tabella viene allineata a sinistra.
- 3 Selezionare gli strumenti di layout e le opzioni di griglia desiderate, quindi fare clic su **OK**.

#### Per convertire una tabella in livelli:

- 1 Scegliere **Elabora > Converti > Tabelle in livelli**.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, impostare le opzioni desiderate.
  - Mostra griglia e Griglia calamitata: consentono di utilizzare una griglia per posizionare più facilmente i livelli. Vedere “Livelli calamitati alla griglia” a pagina 436.
  - Impedisci livelli sovrapposti: vincola le posizioni dei livelli quando vengono creati, spostati o ridimensionati, in modo da impedirne la sovrapposizione. Vedere “Impedire la sovrapposizione dei livelli” a pagina 444.
  - Mostra pannello Livelli: visualizza il pannello Livelli. Vedere “Pannello Livelli” a pagina 430.
- 3 Fare clic su **OK**.

Le tabelle vengono convertite in livelli (le celle vuote non vengono convertite in livelli, a meno che non abbiano un colore di sfondo).

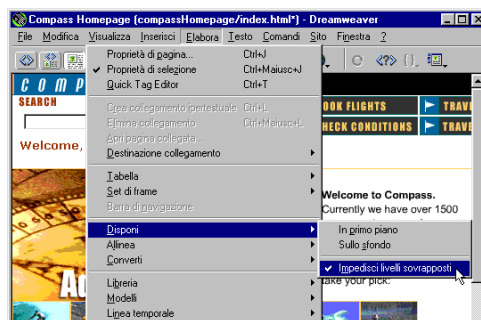
**Nota:** gli elementi di pagina collocati al di fuori delle tabelle vengono anch’essi convertiti in livelli.

### Impedire la sovrapposizione dei livelli

Poiché le celle di una tabella non possono sovrapporsi, non è possibile convertire in tabelle dei livelli sovrapposti. Se si prevede di convertire in tabelle i livelli contenuti in un documento, in modo da garantire la compatibilità con i browser 3.0, utilizzare l’opzione **Impedisci sovrapposizioni** per vincolare lo spostamento e il posizionamento dei livelli in modo da evitare qualunque sovrapposizione.

#### Per impedire la sovrapposizione dei livelli:

Scegliere **Elabora > Disponi > Impedisci livelli sovrapposti** o selezionare l’opzione **Impedisci sovrapposizioni** nel pannello **Livelli**.



Quando questa opzione è attivata, non è possibile creare un livello sovrapposto ad un altro livello, né spostarlo, ridimensionarlo o nidificarlo all'interno di un livello esistente. Se si attiva l'opzione dopo aver creato dei livelli sovrapposti, trascinare il livello sovrapposto per allontanarlo da quello sottostante. Dreamweaver non corregge automaticamente le sovrapposizioni eventualmente presenti sulla pagina quando si attiva l'opzione Impedisci livelli sovrapposti.

Quando questa opzione e la griglia calamitata sono entrambe attivate, al livello non viene applicata l'attrazione alla griglia se per effetto di tale spostamento due livelli si sovrappongono. Il livello viene invece calamitato al bordo del livello più vicino.

**Nota:** alcune operazioni consentono di sovrapporre i livelli anche se l'opzione Impedisci sovrapposizioni è attiva. Se si inserisce un livello dal menu, si digitano i valori nella finestra di ispezione Proprietà o si riposiziona un livello modificando il codice di origine HTML nella finestra di ispezione Origine HTML, è possibile ottenere livelli sovrapposti anche se questa opzione è attiva. In questi casi, eliminare la sovrapposizione trascinando i livelli nella finestra del documento in modo da separarli.

## Conversione in formato compatibile con le versioni 3.0

Utilizzare l'opzione Converti del menu File per creare una versione compatibile con i browser 3.0 di una pagina contenente dei livelli. Dreamweaver crea un documento convertito indipendente e conserva il documento originale.

In generale, le conversioni vanno effettuate solo quando il file originale è considerato definitivo, dal momento che ogni modifica apportata a quest'ultimo comporta la necessità di ripetere la conversione.

### Per convertire un file da usare con i browser 3.0:

- 1 Scegliere File > Converti > Compatibile con browser 3.0.
- 2 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere se convertire i livelli in tabelle, gli stili CSS in tag HTML (stili di carattere) oppure se eseguire entrambe le conversioni.
- 3 Fare clic su OK.

Il file convertito viene visualizzato in una nuova finestra senza nome. Se è stata selezionata l'opzione Livelli in tabella o Entrambi, tutti i livelli vengono sostituiti con una singola tabella che mantiene la posizione originale.

**Nota:** non è possibile convertire i livelli sovrapposti o quelli che fuoriescono dal lato sinistro o superiore della pagina.

Se è stata selezionata l'opzione Stili CSS in tag HTML o Entrambi, il codice CSS viene sostituito con gli stili di carattere HTML, se possibile, altrimenti viene eliminato. Per ulteriori informazioni su quali stili vengono convertiti e quali eliminati, vedere "Tabella di conversione CSS-HTML" a pagina 269.

Il codice delle linee temporali utilizzate per animare i livelli viene eliminato. Il codice delle linee temporali non relativo ai livelli (ad esempio, i comportamenti o le modifiche apportate all'origine di un'immagine) viene eseguito nel modo specificato. La linea temporale viene riavvolta automaticamente al fotogramma 1. Per ulteriori informazioni sulle linee temporali, vedere "Creazione di un'animazione mediante una linea temporale" a pagina 449.

## Animazione dei livelli

Il linguaggio DHTML (o HTML dinamico) consente di modificare le proprietà di stile e posizionamento degli elementi HTML mediante un linguaggio di script. Le linee temporali utilizzano l'HTML dinamico per modificare le proprietà dei livelli e delle immagini in una serie di fotogrammi nel corso del tempo. Con le linee temporali è possibile creare animazioni che non necessitano di applet ActiveX, plugin o applet Java (ma richiedono JavaScript).

Le linee temporali creano un'animazione modificando la posizione, le dimensioni, la visibilità e l'ordine di sovrapposizione di un livello nel corso del tempo. Queste linee, inoltre, possono essere utilizzate per attivare azioni specifiche dopo il caricamento di una pagina, ad esempio per modificare il file di origine di un tag di immagine in modo da visualizzare sulla pagina immagini differenti in un intervallo di tempo prestabilito. Le funzioni delle linee temporali che riguardano i livelli sono supportate solo dai browser versione 4.0 o successiva.

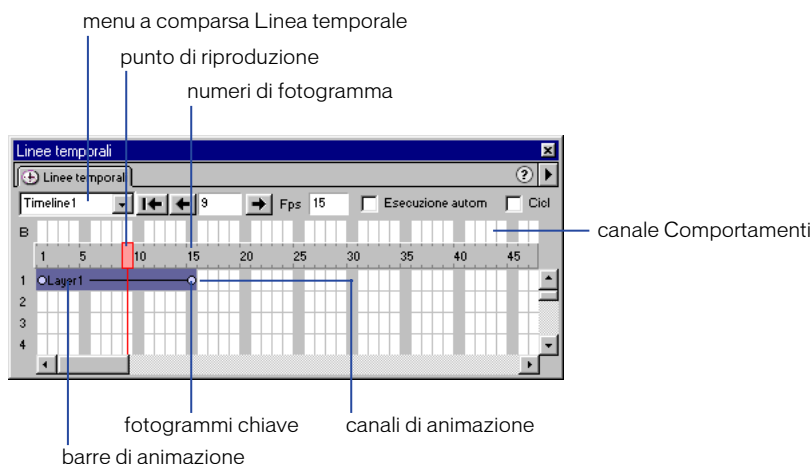
Per visualizzare il codice generato da una linea temporale, aprire la finestra di ispezione Origine HTML. Il codice della linea temporale si trova nella funzione `MM_initTimeline` all'interno di un tag script nella sezione head del documento.

Quando si modifica il codice HTML di un documento che contiene linee temporali, fare attenzione a non spostare, rinominare o eliminare gli elementi a cui fanno riferimento le linee temporali.

## Pannello Linee temporali

Il pannello Linee temporali rappresenta le proprietà dei livelli e delle immagini in un arco di tempo prestabilito. Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire il pannello Linee temporali.

Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nel pannello Linee temporali per aprire il menu di scelta rapida che contiene tutti i comandi associati alla finestra.



Il **punto di riproduzione** indica il fotogramma della linea temporale visualizzato sulla pagina.

Il **menu a comparsa Linea temporale** indica quali linee temporali del documento sono visualizzate nel pannello Linee temporali.

I **canali di animazione** visualizzano delle barre per l'animazione di livelli e immagini.

Le **barre di animazione** mostrano la durata dell'animazione di ciascun oggetto. Ogni riga può comprendere più barre che rappresentano oggetti differenti. Lo stesso oggetto non può essere controllato da barre diverse nello stesso fotogramma.

I **fotogrammi chiave** sono i fotogrammi di una barra in cui sono state specificate delle proprietà per l'oggetto, ad esempio la posizione. Dreamweaver calcola i valori intermedi dei fotogramma tra un fotogramma chiave e l'altro. I fotogrammi chiave sono contrassegnati da un cerchietto.

Il **canale Comportamenti** è il canale dei comportamenti che devono essere eseguiti in corrispondenza di un fotogramma specifico della linea temporale.

I **numeri di fotogramma** indicano la numerazione sequenziale dei fotogrammi. Il numero visualizzato tra i pulsanti Indietro ed Esegui indica il fotogramma corrente. Per controllare la durata dell'animazione, impostare il numero totale di fotogrammi e il numero di fotogrammi al secondo (Fps). L'impostazione predefinita (15 fotogrammi al secondo) è una buona velocità media per i browser più comuni delle piattaforme Windows e Macintosh. Le velocità più elevate non producono necessariamente risultati migliori. I browser eseguono sempre tutti i fotogrammi dell'animazione anche se non riescono a raggiungere la velocità specificata sul sistema dell'utente, che viene ignorata se è superiore a quella gestibile dal browser.

## Opzioni di riproduzione

Di seguito sono illustrate le opzioni di riproduzione utilizzate per visualizzare l'animazione.



**Riavvolgi** Riporta il punto di riproduzione al primo fotogramma della linea temporale.

**Indietro** Sposta il punto di riproduzione di un fotogramma verso sinistra. Per eseguire la linea temporale all'indietro, fare clic sul pulsante Indietro e tenere premuto il pulsante del mouse.

**Esegui** Sposta il punto di riproduzione di un fotogramma verso destra. Per ottenere un'esecuzione continua della linea temporale, fare clic sul pulsante Esegui e tenere premuto il pulsante del mouse.

**Esecuzione automatica** Avvia automaticamente l'esecuzione di una linea temporale quando la pagina corrente viene caricata in un browser. L'esecuzione automatica applica un comportamento al tag body della pagina per attivare l'azione Esegui linea temporale al caricamento della pagina.

**Ciclo** Ripete ciclicamente la linea temporale corrente finché la pagina rimane aperta in un browser. L'opzione Ciclo inserisce il comportamento Vai a fotogramma linea temporale nel canale Comportamenti dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. Fare doppio clic sull'indicatore visualizzato in questo fotogramma per modificare i parametri di questo comportamento e cambiare il numero di cicli.



## Creazione di un'animazione mediante una linea temporale

Le linee temporali creano un'animazione modificando la posizione, le dimensioni, la visibilità e l'ordine di sovrapposizione dei livelli. Possono anche modificare i file di origine delle immagini, in modo da creare una presentazione.

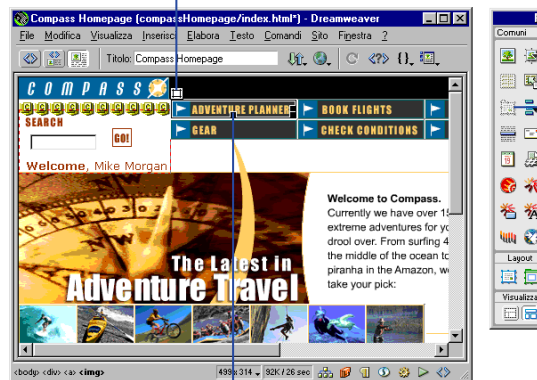
Le linee temporali sono in grado di spostare solo i livelli. Per poter spostare delle immagini o del testo, è necessario creare un livello mediante l'apposito pulsante Disegna livello del pannello Oggetti e inserire le immagini o il testo nel livello creato. Vedere "Creazione di livelli su una pagina" a pagina 429.

**Per creare un'animazione mediante una linea temporale:**

- 1 Per animare un livello, spostarlo nel punto in cui deve trovarsi all'inizio dell'animazione.
- 2 Scegliere Finestra > Linee temporali.
- 3 Selezionare il livello da animare.

Verificare di aver selezionato l'elemento corretto. Per selezionare un livello, fare clic sul suo indicatore o sulla maniglia di selezione del livello, oppure utilizzare il pannello Livelli. Vedere anche "Modifica dei livelli" a pagina 432. Quando un livello è selezionato, attorno al bordo appare una serie di quadratini.

Fare clic sull'indicatore del livello per selezionarlo



Livello selezionato con un'immagine al suo interno

Se si fa clic all'interno del livello, viene visualizzato un cursore lampeggiante ma il livello non viene selezionato.

- 4 Scegliere Elaborazione > Linea temporale > Aggiungi oggetto alla linea temporale o trascinare l'oggetto selezionato nel pannello Linee temporali.

Nel primo canale della linea temporale viene visualizzata una barra che contiene il nome del livello o dell'immagine.

- 5 Fare clic sull'indicatore del fotogramma chiave situato alla fine della barra.
- 6 Spostare il livello nel punto in cui deve trovarsi al termine dell'animazione: apparirà una linea che mostra il percorso dell'animazione nella finestra del documento.
- 7 Se si desidera spostare il livello lungo una curva, selezionare la sua barra di animazione e fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) su un frame al centro della barra per aggiungere un fotogramma chiave in corrispondenza di quel fotogramma, oppure fare clic su un fotogramma al centro della barra di animazione e scegliere Aggiungi fotogramma chiave dal menu di scelta rapida.  
Ripetere questo passaggio per definire altri fotogrammi chiave.
- 8 Tenere premuto il tasto Esegui per visualizzare un'anteprima dell'animazione sulla pagina.  
Per aggiungere altri livelli o altre immagini alla linea temporale o creare un'animazione più complessa, ripetere questa procedura.

### Creazione di una linea temporale mediante il trascinamento di un percorso

Se si desidera creare un'animazione con un percorso complesso, può essere più comodo registrare il percorso man mano che si trascina il livello anziché creare i singoli fotogrammi chiave.

**Per creare una linea temporale mediante il trascinamento di un percorso:**

- 1 Selezionare un livello.
- 2 Spostare il livello nel punto in cui deve trovarsi all'inizio dell'animazione.  
Verificare di aver selezionato l'elemento corretto. Per selezionare un livello, fare clic sul suo indicatore o sulla maniglia di selezione del livello, oppure utilizzare il pannello Livelli. Vedere anche "Modifica dei livelli" a pagina 432.
- 3 Scegliere **Elabora > Linea temporale > Registra percorso del livello**.
- 4 Trascinare il livello sulla pagina per creare un percorso.
- 5 Rilasciare il pulsante del mouse nel punto in cui deve terminare l'animazione.  
Dreamweaver aggiunge alla linea temporale una barra di animazione che contiene il numero di fotogrammi chiave appropriato.
- 6 Nel pannello Linee temporali, fare clic sul pulsante Riavvolgi, quindi tenere premuto il pulsante Esegui per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

## Modifica di una linea temporale

Dopo aver definito i componenti di base di una linea temporale, è possibile apportare modifiche come l'aggiunta e l'eliminazione di fotogrammi o lo spostamento del punto di inizio dell'animazione.

**Per modificare una linea temporale, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Per aumentare la durata dell'animazione, trascinare verso destra l'indicatore dell'ultimo fotogramma. Tutti i fotogrammi chiave dell'animazione vengono spostati in modo che la loro posizione relativa rimanga invariata. Per impedire agli altri fotogrammi chiave di spostarsi, tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) mentre si trascina l'indicatore dell'ultimo fotogramma.
- Per anticipare o ritardare il momento in cui il livello raggiunge la posizione di un fotogramma chiave, spostare l'indicatore del fotogramma a sinistra o a destra sulla barra.
- Per modificare il punto di inizio di un'animazione, selezionare una o tutte le barre associate all'animazione e trascinare verso sinistra o verso destra. Per selezionare più barre contemporaneamente, tenere premuto il tasto Maiusc.
- Per modificare la posizione di un percorso di animazione completo, selezionare tutta la barra e trascinare l'oggetto sulla pagina. Dreamweaver regola la posizione di tutti i fotogrammi chiave. Se si apporta una modifica di qualunque tipo dopo aver selezionato tutta la barra, vengono modificati tutti i fotogrammi chiave.
- Per aggiungere o eliminare un fotogramma dalla linea temporale, scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi fotogramma** oppure **Elabora > Linea temporale > Elimina fotogramma**.
- Per fare in modo che la linea temporale venga eseguita automaticamente quando la pagina viene aperta in un browser, selezionare l'opzione **Esecuzione automatica**. Questa opzione applica un comportamento che attiva l'azione **Esegui linea temporale** al caricamento della pagina.
- Per ripetere ciclicamente l'esecuzione della linea temporale, selezionare l'opzione **Ciclo**. L'opzione **Ciclo** inserisce l'azione **Vai a fotogramma linea temporale** nel canale **Comportamenti** dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. Modificando i parametri di questo comportamento è possibile definire il numero di cicli.

## Modifica delle proprietà di immagini e livelli mediante le linee temporali

Le linee temporali possono essere utilizzate anche per modificare i file di origine delle immagini e la visibilità, le dimensioni e l'ordine di sovrapposizione dei livelli.

**Per modificare le proprietà di un'immagine o di un livello mediante una linea temporale:**

- 1** Nel pannello Linee temporali, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Selezionare un fotogramma chiave esistente nella barra che controlla l'oggetto da modificare. Il primo e l'ultimo fotogramma sono sempre fotogrammi chiave.
  - Per creare un nuovo fotogramma chiave, fare clic su un fotogramma al centro della barra di animazione e scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi fotogramma chiave**. In alternativa, fare clic su un fotogramma della barra di animazione tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh).
- 2** Definire le nuove proprietà dell'oggetto scegliendo una delle seguenti opzioni:
  - Per modificare il file di origine di un'immagine, aprire la finestra di ispezione **Proprietà** e fare clic sull'icona della cartella visualizzata accanto al campo **Orig** per individuare e selezionare una nuova immagine.
  - Per modificare la visibilità di un livello, scegliere **Come superiore**, **Visibile** o **Nascosto** dal menu a comparsa **Vis** della finestra di ispezione **Proprietà**, oppure utilizzare le icone a forma di occhio nel pannello **Livelli**. Vedere "Modifica della visibilità dei livelli" a pagina 442.
  - Per modificare le dimensioni di un livello, trascinarne le maniglie di ridimensionamento o inserire dei nuovi valori nei campi **La** e **Al** della finestra di ispezione **Proprietà**. Attualmente, Internet Explorer (4.0 e versioni successive) è l'unico browser che consente di modificare dinamicamente le dimensioni dei livelli.
  - Per modificare l'ordine di sovrapposizione di un livello, digitare un nuovo valore nel campo **Ordine** o utilizzare il pannello **Livelli**. Vedere "Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli" a pagina 441.
- 3** Tenere premuto il pulsante **Esegui** per visualizzare un'anteprima dell'animazione.

Il livello selezionato è sempre visibile e occupa il primo posto dell'ordine di sovrapposizione.

## Uso di più linee temporali

Invece di controllare tutta la pagina con una sola linea temporale, è più semplice utilizzare più linee temporali che controllano le varie parti della pagina. Ad esempio, una pagina può contenere elementi interattivi che attivano ciascuno una linea temporale diversa.

**Per gestire più linee temporali, utilizzare le seguenti opzioni:**

- Per creare una nuova linea temporale, scegliere **Elabora > Linea temporale > Aggiungi linea temporale**.
- Per eliminare una linea temporale selezionata, scegliere **Elabora > Linea temporale > Elimina linea temporale**. Tutte le animazioni vengono eliminate definitivamente dalla linea temporale.
- Per rinominare una linea temporale selezionata, scegliere **Elabora > Linea temporale > Rinomina linea temporale** o digitare un nuovo nome nel menu a comparsa **Linea temporale** del pannello **Linee temporali**.
- Per visualizzare una linea temporale diversa nel pannello **Linee temporali**, scegliere una nuova linea dal menu a comparsa **Linea temporale** di questo pannello.

## Copiare e incollare animazioni

Dopo aver creato una sequenza di animazione, è possibile copiarla e incollarla in un'altra area della linea temporale corrente, in un'altra linea temporale dello stesso documento o in una linea temporale di un altro documento. È inoltre possibile copiare e incollare più sequenze per volta.

**Per tagliare o copiare e incollare una sequenza di animazione:**

- 1 Fare clic su una barra di animazione per selezionare una sequenza. Per selezionare più sequenze, fare clic tenendo premuto il tasto **Maiusc**. Per selezionare tutte le sequenze, premere **Ctrl+A** (Windows) o **Comando+A** (Macintosh).
- 2 Copiare o tagliare la selezione.
- 3 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Spostare il punto di riproduzione in un'altra posizione della linea temporale corrente.
  - Selezionare un'altra linea temporale dal menu a comparsa **Linea temporale**.
  - Aprire un altro documento o crearne uno nuovo e fare clic nel pannello **Linee temporali**.

#### 4 Incollare la selezione nella linea temporale.

Le barre di animazione relative allo stesso oggetto non possono sovrapporsi perché lo stesso livello non può occupare due posizioni differenti nello stesso momento, né un'immagine può avere due file di origine diversi contemporaneamente. Se la barra di animazione che si sta incollando si sovrappone ad un'altra barra dello stesso oggetto, Dreamweaver sposta automaticamente la selezione sul primo fotogramma non sovrapposto.

Quando si incolla una sequenza di animazione in un altro documento, occorre tenere presente quanto segue:

- Se si copia una sequenza di animazione relativa ad un livello e il nuovo documento contiene un livello con lo stesso nome, Dreamweaver applica le proprietà di animazione al livello esistente del nuovo documento.
- Se si copia una sequenza di animazione relativa ad un livello e il nuovo documento non contiene un livello con lo stesso nome, Dreamweaver incolla il livello e il relativo contenuto provenienti dal documento originale insieme alla sequenza di animazione. Per applicare la sequenza incollata ad un altro livello del nuovo documento, scegliere **Cambia oggetto** dal menu di scelta rapida e selezionare il nome del secondo livello dall'apposito menu. Il livello incollato può essere anche eliminato. Vedere "Applicazione di una sequenza di animazione ad un oggetto diverso" a pagina 454.

### Applicazione di una sequenza di animazione ad un oggetto diverso

Per risparmiare tempo, è possibile creare una sola sequenza di animazione e applicarla a ciascuno dei livelli del documento.

**Per applicare una sequenza di animazione esistente ad altri oggetti:**

- 1 Nel pannello Linee temporali, selezionare la sequenza di animazione desiderata e copiarla.
- 2 Fare clic su un fotogramma qualunque del pannello Linee temporali e incollare la sequenza in corrispondenza di quel fotogramma.
- 3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Macintosh) sulla sequenza di animazione incollata e scegliere **Cambia oggetto** dal menu di scelta rapida.
- 4 Nella finestra di dialogo visualizzata, scegliere un altro oggetto dall'apposito menu a comparsa e fare clic su **OK**.
- 5 Ripetere i passaggi da 2 a 4 per tutti gli oggetti a cui si desidera applicare la sequenza di animazione.

Per cambiare i livelli a cui è stata applicata la sequenza di animazione, è sufficiente eseguire i passaggi 3 e 4 (in questo caso non occorre copiare o incollare la sequenza).

## Suggerimenti per la creazione di animazioni mediante le linee temporali

I suggerimenti riportati di seguito possono migliorare i risultati delle animazioni e semplificarne la creazione:

- Quando si animano diverse immagini, è più opportuno mostrare e nascondere i livelli anziché modificare il file di origine delle singole immagini. Nel secondo caso, infatti, lo scaricamento di ogni nuova immagine produce un rallentamento dell'animazione. Se tutte le immagini vengono scaricate contemporaneamente su livelli nascosti prima dell'inizio dell'animazione, si eviterà di rovinare l'animazione con lunghe pause o immagini mancanti.
- Per ottenere uno spostamento più uniforme, allungare le barre di animazione. Se un'animazione risulta irregolare e le immagini procedono a singhiozzo, trascinare il fotogramma finale della barra di animazione del livello per distribuire lo spostamento su più fotogrammi. Allungando la barra di animazione si creano più punti di dati tra il punto iniziale e il punto finale dello spostamento e si rallenta il movimento dell'oggetto. Per migliorare la velocità si può provare ad aumentare il numero di fotogrammi al secondo (fps), ma occorre ricordare che la maggior parte dei browser non supporta le velocità di animazione superiori a 15 fps sui sistemi di livello medio. Per individuare le impostazioni più appropriate, provare ad eseguire l'animazione su più sistemi con browser differenti.
- È opportuno non animare le immagini bitmap di grandi dimensioni, per evitare di ottenere animazioni troppo lente. La soluzione ideale è scomporre l'immagine e spostarne parti di piccole dimensioni. Per riprodurre il movimento di una macchina, ad esempio, è possibile animare solo le ruote.
- È consigliabile creare delle animazioni semplici che possano essere gestite senza problemi dai browser attualmente disponibili. I browser eseguono sempre tutti i fotogrammi di un'animazione, anche quando le prestazioni del sistema o di Internet non sono ottimali.

## Uso di azioni di comportamento per controllare le linee temporali nei livelli

Le azioni di comportamento indicate di seguito possono essere applicate ad un collegamento, ad un pulsante o ad un altro oggetto per controllare le linee temporali e i livelli. Per creare effetti interessanti, è possibile inserire i comportamenti che contengono queste azioni nel canale Comportamenti. Ad esempio, in questo modo è possibile impostare l'avvio o l'arresto di una linea temporale. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di un comportamento ad una linea temporale" a pagina 465 e "Comportamenti" a pagina 457.

**Trascina livello** Può essere utilizzata per trascinare un livello e creare così puzzle, dispositivi di scorrimento e altri elementi mobili nell'interfaccia utente. Vedere "Trascina livello" a pagina 475.

**Mostra-nascondi livelli** Consente di effettuare una serie di operazioni per i livelli, ovvero mostrarli, nasconderli e ripristinarne la visibilità predefinita. Questa azione può essere utilizzata anche per visualizzare una serie di informazioni mentre l'utente interagisce con la pagina. Vedere "Mostra-nascondi livelli" a pagina 490.

**Esegui linea temporale e Ferma linea temporale** Consentono di avviare e arrestare una linea temporale facendo clic su un collegamento o su un pulsante, oppure di avviare e arrestare automaticamente una linea temporale portando il cursore su un collegamento, un'immagine o un altro oggetto. Vedere "Esegui linea temporale e Ferma linea temporale" a pagina 495.

**Vai a fotogramma linea temporale** Sposta il punto di riproduzione della linea temporale su un fotogramma specifico. La casella di controllo Ciclo del pannello Linee temporali aggiunge l'azione Vai a fotogramma linea temporale dopo l'ultimo fotogramma dell'animazione. In questo modo l'animazione viene riavviata dal primo fotogramma quando raggiunge la fine. Vedere "Vai a fotogramma linea temporale" a pagina 494.

**Imposta testo del livello** Sostituisce il contenuto e la formattazione di un livello esistente su una pagina con il contenuto specificato dall'utente. Tale contenuto può essere costituito da qualunque codice HTML valido. Vedere "Imposta testo del livello" a pagina 488.



## CAPITOLO 18

### Comportamenti

.....

I comportamenti consentono ai visitatori di interagire con la pagina Web per modificarla in vari modi, oppure per far sì che vengano eseguite alcune operazioni. Un comportamento è una combinazione di un evento e un'azione attivata da quell'evento. Nel pannello Comportamenti, è possibile aggiungere un comportamento ad una pagina specificando sia un'azione che l'evento che la determina.

Gli eventi sono, praticamente, messaggi generati dai browser che indicano che un visitatore della pagina ha eseguito una determinata operazione. Ad esempio, quando un visitatore sposta il puntatore sopra un collegamento, il browser genera un evento `onMouseOver` per quel collegamento, quindi controlla l'eventuale presenza di un codice JavaScript che deve essere chiamato quando l'evento in questione viene generato per quel collegamento. Eventi differenti vengono definiti per elementi diversi della pagina. Ad esempio, nella maggior parte dei browser, `onMouseOver` e `onClick` sono eventi associati ai collegamenti, mentre `onLoad` è un evento associato alle immagini e alla sezione `body` del documento.

Un'azione non è altro che un codice JavaScript che esegue un'operazione specifica, ad esempio l'apertura della finestra di un browser, la visualizzazione o la disattivazione di un livello, la riproduzione di un suono o l'interruzione di un filmato Shockwave. Le azioni fornite con Dreamweaver sono state scritte scrupolosamente dagli sviluppatori di Dreamweaver per garantire la massima compatibilità con tutti i browser.

Dopo che un comportamento è stato associato ad un elemento di pagina, ogni volta che l'evento specificato dall'utente viene generato per quell'elemento, il browser chiama l'azione (il codice JavaScript) associata all'evento. Gli eventi che possono attivare una determinata azione variano a seconda del browser utilizzato. Ad esempio, se si associa l'azione Messaggio popup ad un collegamento e si specifica che l'azione verrà generata dall'evento `onMouseOver`, ogni volta che un visitatore della pagina colloca il puntatore del mouse su quel collegamento, viene visualizzato il messaggio associato in una finestra di dialogo.

Lo stesso evento può attivare più azioni diverse ed è possibile specificare l'ordine di esecuzione di queste azioni.

In Dreamweaver sono già incorporate oltre venti azioni di comportamento, e molte altre sono disponibili sul sito Web Macromedia Exchange e sui siti di sviluppatori di terze parti. Vedere “Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti” a pagina 467. Inoltre, se si ha una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript, è possibile creare azioni di comportamento personalizzate. Per ulteriori informazioni su come creare azioni di comportamento, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

**Nota:** i termini *comportamento* e *azioni* sono specifici di Dreamweaver, non sono termini HTML codificati. Dal punto di vista del browser, un'azione non è altro che una qualunque porzione di codice JavaScript.

## Il pannello Comportamenti

Utilizzare il pannello Comportamenti per associare dei comportamenti agli elementi di pagina (più specificamente, ai tag) e per modificare i parametri dei comportamenti associati in precedenza.

Per aprire il pannello Comportamenti, scegliere Finestra > Comportamenti.

Nella barra del titolo del pannello Comportamenti viene visualizzato il tag selezionato nella finestra del documento. I comportamenti che sono già stati associati all'elemento di pagina selezionato sono visualizzati nell'elenco dei comportamenti (area principale del pannello), in ordine alfabetico di evento. Se lo stesso evento è associato a più azioni, queste ultime appaiono nell'ordine in cui vengono eseguite. Se ad un elemento selezionato non è associato alcun comportamento, l'elenco è vuoto.

Per informazioni dettagliate sulle opzioni del pannello Comportamenti, consultare la Guida in linea di Dreamweaver.

## Eventi

Il seguente elenco descrive gli eventi che possono essere associati alle azioni presenti nel menu a comparsa Azioni (+) del pannello Comportamenti. Quando un visitatore interagisce con una pagina Web, ad esempio facendo clic su un'immagine, il browser genera degli eventi specifici; tali eventi possono richiamare le funzioni JavaScript che producono una determinata azione. Si noti che gli eventi possono essere generati anche senza l'intervento dell'utente, ad esempio quando la pagina è stata impostata per ricaricarsi automaticamente ogni 10 secondi. In Dreamweaver sono disponibili molte azioni comuni che possono essere attivate dai vari eventi.

L'elenco specifica inoltre quali browser possono generare un determinato evento: *NS3* (Netscape Navigator 3.0), *NS4* (Netscape Navigator 4.0), *IE3* (Internet Explorer 3.0) e *IE4* (Internet Explorer 4.0). Per ulteriori informazioni sugli eventi di Internet Explorer, vedere la pagina di riferimento per il linguaggio Dynamic HTML di Microsoft (elencata in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25).

Si tenga presente che la maggior parte degli eventi può essere utilizzata solo con determinati elementi di pagina. Per verificare quali eventi sono supportati da un particolare browser per un determinato elemento di pagina, inserire l'elemento in questione nel documento e associare ad esso un comportamento, quindi aprire il menu a comparsa Eventi nel pannello Comportamenti. Per eseguire una ricerca dettagliata dei tag che possono essere utilizzati con un determinato evento in un browser specifico, cercare l'evento in questione in uno dei file contenuti nella cartella Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

**onAbort** (NS3, NS4, IE4, IE5) Viene generato quando il caricamento dell'immagine nel browser viene interrotto, ad esempio quando il visitatore fa clic sul pulsante Termina prima che l'immagine abbia finito di caricarsi.

**onAfterUpdate** (IE4, IE5) Viene generato quando un elemento dati collegato presente sulla pagina ha finito di aggiornare l'origine dei dati.

**onBeforeUpdate** (IE4, IE5) Viene generato quando un elemento dati collegato presente sulla pagina è stato modificato e sta per cessare di essere l'elemento attivo (e quindi sta per aggiornare l'origine dei dati).

**onBlur** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) È il contrario di **onFocus**. L'evento **onBlur** viene generato quando l'elemento specificato cessa di essere oggetto dell'interazione con il visitatore. Ad esempio, quando si fa clic all'esterno di un campo di testo dopo aver fatto clic al suo interno, per il campo di testo in questione viene generato un evento **onBlur**.

**onBounce** (IE4, IE5) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole raggiunge il limite del testo scorrevole stesso.

**onChange** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si modifica un valore nella pagina, ad esempio quando l'utente sceglie una voce di menu oppure modifica il valore visualizzato in un campo di testo e poi fa clic in un punto diverso della pagina.

**onClick** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si fa clic sull'elemento specificato, ad esempio un collegamento, un pulsante o una mappa immagine. (Il "clic" non è completo finché il visitatore non rilascia il pulsante del mouse; per eseguire un'azione non appena il pulsante viene premuto, utilizzare `onMouseDown`.)

**onDbClick** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si fa doppio clic sull'elemento specificato (Per "fare doppio clic" si intende premere e rilasciare rapidamente due volte il pulsante del mouse mentre quest'ultimo è posizionato sull'elemento.)

**onError** (NS3, NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si verifica un errore del browser durante il caricamento di una pagina o di un'immagine.

**onFinish** (IE4, IE5) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole ha completato un ciclo.

**onFocus** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando l'elemento specificato diventa oggetto dell'interazione con il visitatore. Ad esempio, se si fa clic in un campo di testo all'interno di un modulo, si genera un evento `onFocus`.

**onHelp** (IE4, IE5) Viene generato quando il visitatore fa clic sul pulsante della Guida in linea oppure sceglie la relativa opzione dal menu del browser.

**onKeyDown** (NS4, IE4, IE5) Viene generato non appena viene premuto un tasto. Non è necessario che il tasto premuto venga rilasciato affinché si verifichi l'evento. Il browser non è in grado di rilevare quale tasto viene premuto.

**onKeyPress** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si preme e si rilascia un tasto. Questo evento è una combinazione degli eventi `onKeyDown` e `onKeyUp`. Il browser non è in grado di rilevare quale tasto viene premuto.

**onKeyUp** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si rilascia il tasto premuto. Il browser non è in grado di rilevare quale tasto viene premuto.

**onLoad** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato al termine del caricamento di un'immagine o di una pagina.

**onMouseDown** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si fa clic con il mouse. Non è necessario che il pulsante del mouse venga rilasciato affinché si verifichi l'evento.

**onMouseMove** (IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si sposta il mouse mentre è posizionato sull'elemento specificato (in altre parole, il puntatore rimane entro i limiti dell'elemento).

**onMouseOut** (NS3, NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si allontana il puntatore dall'elemento specificato. Di solito, l'elemento specificato per questo evento è un'immagine o un collegamento associato ad un'immagine. Questo evento viene spesso utilizzato in combinazione con il comportamento Ripristino immagini scambiate per riportare un'immagine allo stato originale quando il mouse non è più posizionato sopra di essa.

**onMouseOver** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si posiziona il mouse sull'elemento specificato. Di solito, l'elemento specificato per questo evento è un collegamento.

**onMouseUp** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si rilascia il pulsante del mouse dopo che è stato premuto.

**onMove** (NS4) Viene generato quando si sposta una finestra o un frame.

**onReadyStateChange** (IE4, IE5) Viene generato quando cambia lo stato dell'elemento specificato. Tra i possibili stati, vi sono uninitialized (non inizializzato), loading (in fase di caricamento) e complete (completo).

**onReset** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si ripristinano i valori predefiniti di un modulo.

**onResize** (NS4, IE4, IE5) Viene generato quando si ridimensiona un frame o la finestra del browser.

**onRowEnter** (IE4, IE5) Viene generato dopo che è cambiato il puntatore del record corrente dell'origine dei dati associati.

**onRowExit** (IE4, IE5) Viene generato quando sta per cambiare il puntatore del record corrente dell'origine dei dati collegati.

**onScroll** (IE4, IE5) Viene generato quando il visitatore effettua uno scorrimento verso l'alto o verso il basso.

**onSelect** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando il visitatore seleziona del testo in un campo di testo.

**onStart** (IE4, IE5) Viene generato quando il contenuto di un testo scorrevole inizia un ciclo.

**onSubmit** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si invia un modulo.

**onUnload** (NS3, NS4, IE3, IE4, IE5) Viene generato quando si esce da una pagina.

## Applicazione di un comportamento

I comportamenti possono essere applicati a tutto il corpo del documento (ovvero al tag `body`) oppure ai collegamenti, alle immagini, agli elementi dei moduli e a numerosi altri elementi HTML. I browser di destinazione selezionati determinano quali eventi sono disponibili per un particolare elemento. Ad esempio, Internet Explorer 4.0 offre una gamma di eventi molto più vasta di Netscape Navigator 4.0 e di tutti i browser 3.0.

**Nota:** non è possibile applicare un comportamento ad un testo semplice. Per ulteriori informazioni, vedere “Comportamenti e testo” a pagina 464.

È possibile specificare più di un'azione per ciascun evento. Le azioni vengono eseguite nell'ordine in cui sono elencate nella colonna Azioni del pannello Comportamenti. Per informazioni su come modificare l'ordine delle azioni, vedere “Modifica di un comportamento” a pagina 466.

### Per applicare un comportamento:

- 1 Selezionare un elemento della pagina, ad esempio un'immagine o un collegamento.

Per applicare un comportamento a tutta la pagina, fare clic sul tag `<body>` nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.

- 2 Scegliere Finestra > Comportamenti per aprire il pannello Comportamenti.

Nella barra del titolo del pannello Comportamenti viene visualizzato il tag HTML dell'oggetto selezionato.

- 3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere un'azione dal menu a comparsa.

Le azioni che appaiono inattive nel menu non possono essere selezionate, ad esempio perché nel documento corrente manca un oggetto necessario. Ad esempio, l'azione Esegui linea temporale è inattiva se il documento non contiene linee temporali, e l'azione Controlla Shockwave o Flash è inattiva se il documento non contiene filmati Shockwave o Flash. Se per l'oggetto selezionato non è disponibile alcun evento, tutte le azioni appaiono inattive.

Quando si sceglie un'azione, viene visualizzata una finestra di dialogo che mostra le istruzioni e i parametri relativi all'azione prescelta.

- 4 Inserire i parametri da applicare all'azione e fare clic su OK.

Le azioni disponibili in Dreamweaver funzionano con i browser 4.0 e successivi, ma non tutte funzionano con i browser precedenti. Vedere “Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver” a pagina 467.

- 5 Nella colonna Eventi viene visualizzato l'evento predefinito dell'azione. Se l'evento predefinito non corrisponde a quello desiderato, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. (Per aprire il menu a comparsa Eventi, selezionare un evento o un'azione dal pannello Comportamenti, quindi fare clic sulla freccia nera rivolta verso il basso che è visualizzata tra il nome dell'evento e quello dell'azione.)

Gli eventi visualizzati nel menu variano a seconda dell'oggetto selezionato e dei browser specificati nel menu a comparsa Mostra eventi per. È possibile che alcuni eventi appaiano inattivi se gli oggetti associati non sono stati creati oppure se all'oggetto selezionato non possono essere associati degli eventi. Se l'elenco non comprende gli eventi previsti, verificare di avere selezionato l'oggetto corretto o modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

Se si sta applicando un comportamento ad un'immagine, gli eventi come `onMouseOver` appaiono tra parentesi. Questi eventi, infatti, sono disponibili solo per i collegamenti. Se si sceglie uno di questi eventi, Dreamweaver associa un tag a all'immagine per definire un collegamento nullo (fittizio). Tale collegamento è rappresentato dall'indicazione `javascript:;` nella casella Collegamento della finestra di ispezione Proprietà. È possibile cambiare il valore per trasformare il collegamento fittizio in un collegamento reale ad una pagina specifica, ma se si elimina il collegamento JavaScript senza sostituirlo con un altro collegamento, il comportamento viene eliminato.

## Comportamenti e testo

Non è possibile applicare un comportamento ad un testo semplice. I tag come `p` e `span` non generano eventi nei browser e quindi un'azione non può essere generata da tali tag.

Al contrario, è possibile applicare un comportamento ad un collegamento. Il modo più semplice consiste nell'aggiungere un collegamento nullo (ovvero senza una reale destinazione) al testo e quindi applicare un comportamento al collegamento. Si tenga presente che, in conseguenza di questa impostazione, il testo viene visualizzato come collegamento. Per evitare che il testo abbia l'aspetto di un collegamento, è possibile cambiare il colore del collegamento e rimuovere la sottolineatura, ma in questo modo i visitatori del sito potrebbero ignorare l'esistenza di un motivo per cui dovrebbero fare clic sul testo.

### Per applicare un comportamento al testo selezionato:

- 1 Nel campo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare `javascript:;`. È importante digitare sia i due punti che il punto e virgola.

**Nota:** se si desidera, è possibile inserire il simbolo di numero (#) al posto di `javascript:;`, con la differenza che, quando un visitatore fa clic sul collegamento, il browser tornerà all'inizio della pagina. Al contrario, se si fa clic sul collegamento nullo JavaScript non si produce alcun effetto sulla pagina e quindi questo metodo è generalmente preferibile.

- 2 Con il testo ancora selezionato, scegliere Finestra > Comportamenti per aprire il pannello Comportamenti.
- 3 Scegliere un'azione dal menu a comparsa Azioni, inserirne i parametri e scegliere un evento di attivazione per l'azione. Per ulteriori informazioni, vedere “Applicazione di un comportamento” a pagina 462.

### Per modificare l'aspetto del testo del collegamento:

- 1 Aprire la finestra di ispezione Codice (Finestra > Finestra di ispezione Codice) o la finestra del documento in vista Codice.
- 2 Individuare il collegamento.
- 3 Nel tag `href` del collegamento, inserire l'attributo seguente: `style="text-decoration:none; color:black"`.

Questa impostazione disabilita la sottolineatura e imposta il nero come colore del testo. (Naturalmente, se il testo intorno al collegamento è di un colore diverso, utilizzare tale colore anziché il nero.)

Per cambiare il colore del testo dei collegamenti in un'intera pagina o un intero sito, utilizzare gli stili CSS per creare un nuovo stile per i collegamenti. Per informazioni dettagliate, vedere “Inserimento e formattazione del testo” a pagina 243.



## Applicazione di un comportamento ad una linea temporale

Per attivare un comportamento in corrispondenza di un particolare fotogramma di una linea temporale (anziché a seguito di un intervento del visitatore), collocare il comportamento nella linea temporale. Per informazioni su come creare una linea temporale, vedere “Animazione dei livelli” a pagina 446. Ad esempio, è possibile avviare la riproduzione di un suono al fotogramma 15 di una linea temporale.

Vi è solo un tipo di evento che può attivare un’azione in una linea temporale e cioè quando l’animazione raggiunge un numero di fotogramma specifico (ad esempio, un evento `onFrame7`).

Il comportamento può riguardare qualunque oggetto della pagina e non solo gli oggetti della linea temporale. È possibile visualizzare un’anteprima della linea temporale in un browser per verificare gli effetti del comportamento. L’anteprima dei comportamenti non può essere visualizzata in Dreamweaver.

### Per inserire un comportamento in una linea temporale:

- 1 Fare clic su un fotogramma del canale Comportamenti nel pannello Linee temporali.
- 2 Utilizzare il pannello Comportamenti per scegliere un’azione da eseguire in corrispondenza di quel fotogramma.

L’azione viene visualizzata nel pannello Comportamenti, con un evento che indica il numero del fotogramma che attiverà l’azione. Nel canale Comportamenti del fotogramma della linea temporale viene visualizzato un segno meno (–).

## Modifica di un comportamento

Dopo aver applicato un comportamento, è possibile modificare l'evento che attiva l'azione e aggiungere, eliminare o modificare i parametri delle azioni.

### Per modificare un comportamento:

- 1 Selezionare un oggetto a cui è stato precedentemente applicato un comportamento.
- 2 Scegliere Finestra > Comportamenti per aprire il pannello Comportamenti.  
I comportamenti vengono elencati in ordine alfabetico in base all'evento. Se lo stesso evento è associato a più azioni, queste ultime appaiono nell'ordine in cui verranno eseguite.
- 3 Scegliere una delle opzioni seguenti:
  - Per modificare i parametri di un'azione, fare doppio clic sul comportamento oppure selezionare il comportamento e premere Invio. Quindi, modificare i parametri nella finestra di dialogo e fare clic su OK.
  - Per modificare l'ordine di esecuzione delle azioni associate ad un evento, selezionare un'azione e fare clic sulla freccia su o giù.
  - Per eliminare un comportamento, selezionarlo e fare clic sul pulsante meno (–) o premere Canc.

## Aggiornamento di un comportamento

Se le pagine contengono dei comportamenti creati con Dreamweaver 1 o 2, tali comportamenti non vengono aggiornati automaticamente quando si aprono le pagine con la versione corrente del programma. Tuttavia, quando in una pagina si aggiorna una sola occorrenza di un comportamento (con la procedura descritta di seguito), vengono aggiornate anche tutte le altre occorrenze presenti nella stessa pagina. I comportamenti creati con Dreamweaver 3 funzionano normalmente in Dreamweaver 4.

### Per aggiornare un comportamento in una pagina:

- 1 Selezionare un elemento a cui è stato applicato il comportamento.
- 2 Aprire il pannello Comportamenti.
- 3 Fare doppio clic sul comportamento.
- 4 Fare clic sul pulsante OK della finestra di dialogo del comportamento.

Tutte le occorrenze del comportamento nella pagina vengono aggiornate.

## Creazione di nuove azioni

Le azioni consistono di codice JavaScript e HTML. Se si ha una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript, è possibile creare nuove azioni e aggiungerle al menu a comparsa Azioni del pannello Comportamenti. Per ulteriori informazioni, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

## Scaricamento e installazione di comportamenti di terze parti

Una delle caratteristiche più utili di Dreamweaver è la sua estendibilità. In altre parole, gli utenti che hanno una conoscenza approfondita del linguaggio JavaScript possono scrivere codice che estende le funzioni di Dreamweaver. Molti di questi utenti hanno scelto di condividere le proprie estensioni e le hanno messe a disposizione sul sito Web Macromedia Exchange di Dreamweaver.

**Per scaricare e installare nuovi comportamenti dal sito Exchange:**

- 1 Aprire il pannello Comportamenti e scegliere Richiama altri comportamenti dal menu a comparsa Azioni (+).

Viene avviato il browser principale e viene aperto il sito Exchange (è necessario essere collegati al Web).

- 2 Consultare i pacchetti disponibili.

- 3 Scaricare e installare il pacchetto di estensione desiderato.

Per informazioni dettagliate, vedere “Aggiunta di estensioni a Dreamweaver” a pagina 95.

## Azioni di comportamento fornite con Dreamweaver

Le azioni di comportamento fornite con Dreamweaver sono compatibili con tutte le versioni di Netscape Navigator 4 e con Internet Explorer 4.0 e versioni successive. (Netscape Navigator 5 non è mai stato distribuito e Netscape Navigator 6 non è ancora stato lanciato al momento della stesura di queste informazioni.)

**Nota:** le azioni di Dreamweaver sono state scritte in modo da garantire la compatibilità con il maggior numero possibile di browser. Se si rimuove o sostituisce manualmente del codice in un'azione di Dreamweaver, la compatibilità potrebbe essere pregiudicata.

Anche se le azioni di Dreamweaver sono state scritte per garantire la compatibilità con il maggior numero possibile di browser, alcune di esse non funzionano nei browser più vecchi. Inoltre, alcuni browser non supportano JavaScript e molti utenti che navigano sul Web disattivano il supporto per JavaScript nei loro browser. Per ottenere i migliori risultati su tutte le piattaforme, prevedere delle interfacce alternative racchiuse tra tag `<noscript>`, in modo da consentire ai visitatori sprovvisti del supporto per JavaScript di utilizzare comunque il sito.

La tabella che segue indica la compatibilità tra le singole azioni e le versioni di Netscape Navigator e Internet Explorer precedenti alla 4.0. Per informazioni sulla funzione di un'azione specifica e sull'impostazione dei relativi parametri, vedere gli argomenti della seguente tabella.

Azione	Macintosh		Windows	
	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.0x	Netscape Navigator 3.0	Internet Explorer 3.01
Chiama JavaScript	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Cambia proprietà	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla browser	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla plugin	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Controlla Shockwave o Flash	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Trascina livello	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Vai a URL	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Menu di collegamento	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Vai a menu di collegamento	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Apri finestra browser	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Riproduci suono	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Messaggio popup	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Pre-carica immagini	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori

<b>Azione</b>	<b>Macintosh</b>		<b>Windows</b>	
	<b>Netscape Navigator 3.0</b>	<b>Internet Explorer 3.0x</b>	<b>Netscape Navigator 3.0</b>	<b>Internet Explorer 3.01</b>
Imposta immagine barra di navigazione	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Imposta testo del frame	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Imposta testo del livello	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Imposta testo della barra di stato	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Imposta testo del campo di testo	OK	Fallisce senza errori	OK	OK
Mostra-nascondi livelli	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Scambia immagine	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Ripristino immagini scambiate	OK	Fallisce senza errori	OK	Fallisce senza errori
Vai a fotogramma linea temporale  Esegui linea temporale e Ferma linea temporale	L'animazione del file di origine dell'immagine e i comportamenti di attivazione funzionano, ma l'animazione del livello fallisce senza errori	Fallisce senza errori	L'animazione del file di origine dell'immagine e i comportamenti di attivazione funzionano, ma l'animazione del livello fallisce senza errori	Fallisce senza errori
Convalida modulo	OK	Fallisce senza errori	OK	OK

## Chiama JavaScript

L'azione Chiama JavaScript consente di utilizzare il pannello Comportamenti per attivare l'esecuzione di una riga di codice JavaScript o di una funzione personalizzata quando si verifica un evento. (Il codice JavaScript può essere scritto direttamente dall'utente, oppure è possibile utilizzare il codice distribuito gratuitamente mediante librerie JavaScript sul Web.)

### Per utilizzare l'azione Chiama JavaScript:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Chiama JavaScript dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il codice JavaScript esatto o il nome di una funzione.

Ad esempio, per creare un pulsante Indietro, è possibile digitare `if (history.length > 0){history.back()}.` Se il codice è stato incorporato in una funzione, digitare solo il nome della funzione (ad esempio, `goBack()`).

- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Cambia proprietà

L'azione Cambia proprietà consente di modificare il valore di una delle proprietà di un oggetto, come il colore di sfondo di un livello o l'azione associata ad un modulo. Le proprietà modificabili dipendono dal browser. In Microsoft Internet Explorer (IE) 4.0 è possibile modificare un numero maggiore di proprietà rispetto ad IE 3.0 o Netscape Navigator 3.0/4.0. Ad esempio, è possibile impostare dinamicamente il colore di sfondo di un livello.

**Nota:** questa azione può essere utilizzata solo se si conoscono approfonditamente i linguaggi HTML e JavaScript.

### Per utilizzare l'azione Cambia proprietà:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Cambia proprietà dal menu a comparsa Azioni.

- 3 Selezionare il tipo di oggetto di cui si desidera modificare la proprietà dal menu a comparsa Tipo di oggetto.

Gli oggetti del tipo selezionato vengono elencati nel menu a comparsa Oggetto con nome.

- 4 Selezionare un oggetto dal menu a comparsa Oggetto con nome.
- 5 Selezionare una proprietà dall'apposito menu a comparsa o digitare il nome della proprietà nel campo di testo.

Per verificare le proprietà che possono essere modificate per i singoli browser, scegliere i vari browser e le varie versioni disponibili nel menu a comparsa. Se si utilizza il campo di testo, digitare il nome JavaScript esatto della proprietà (ricordando che le proprietà JavaScript effettuano una distinzione tra lettere maiuscole e minuscole).

- 6 Digitare il nuovo valore della proprietà nel campo Nuovo valore e fare clic su OK.
- 7 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. Infatti, quando si verifica l'evento, viene eseguita l'azione e la proprietà viene modificata.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Controlla browser

L'azione Controlla browser consente di rimandare i visitatori di un sito a pagine differenti a seconda del browser utilizzato. Ad esempio, si può fare in modo che i visitatori muniti di Netscape Navigator versione 4.0 o successiva vadano ad una determinata pagina, quelli muniti di Microsoft Internet Explorer versione 4.0 o successiva vadano ad un'altra pagina e gli utenti di altri tipi di browser rimangano sulla pagina corrente.

È opportuno applicare questo comportamento al tag body di una pagina che sia compatibile con la maggior parte dei browser e che non utilizzi altri elementi JavaScript. In questo modo gli utenti possono visitare la pagina anche senza attivare JavaScript.

In alternativa, è possibile applicare questo comportamento ad un collegamento senza destinazione (tag `<a href="javascript:;">`) e fare in modo che l'azione determini la destinazione del collegamento in base al produttore e alla versione del browser.

**Per utilizzare l'azione Controlla browser:**

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla browser dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Scegliere il criterio di differenziazione dei browser: produttore, versione o entrambi.

Ad esempio, è possibile fare in modo che tutti i browser 4.0 visualizzino una determinata pagina e tutti gli altri browser visualizzino una pagina diversa oppure che Netscape Navigator visualizzi una determinata pagina e Microsoft Internet Explorer (IE) ne visualizzi un'altra.

- 4 Specificare una versione di Netscape Navigator.
- 5 Nei menu a comparsa adiacenti, specificare l'azione che deve essere eseguita se il browser corrisponde alla versione di Netscape Navigator specificata o ad una versione successiva e l'azione che deve essere eseguita negli altri casi.

Le opzioni disponibili sono Vai a URL, Vai a URL alternativo e Rimani su questa pagina.

- 6 Specificare una versione di Microsoft Internet Explorer.
- 7 Nei menu a comparsa adiacenti, specificare l'azione che deve essere eseguita se il browser corrisponde alla versione di Internet Explorer specificata o ad una versione successiva e l'azione che deve essere eseguita negli altri casi.

Le opzioni disponibili sono Vai a URL, Vai a URL alternativo e Rimani su questa pagina.

- 8 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Altri browser per specificare l'azione che deve essere eseguita per i browser diversi da Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer. (Ad esempio, il visitatore potrebbe utilizzare un browser basato su testo come Lynx.)

Rimani su questa pagina è l'opzione migliore per i browser diversi da Navigator e IE. Nella maggior parte dei casi, infatti, questi browser non supportano JavaScript e rimangono comunque sulla pagina corrente, poiché non sono in grado di leggere questo comportamento.

- 9 Specificare il percorso e il nome dell'URL e dell'URL alternativo nei campi di testo visualizzati nella parte inferiore della finestra di dialogo. Se si inserisce un URL remoto, è necessario anteporre il prefisso http:// all'indirizzo www.
- 10 Fare clic su OK.



## 11 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, cambiare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per. Poiché lo scopo di questo comportamento è verificare le varie versioni dei browser, è opportuno scegliere un evento che funzioni sia con i browser 3.0 che con quelli successivi.

## Controlla plugin

L'azione Controlla plugin consente di rimandare i visitatori a pagine differenti a seconda che abbiano installato o meno il plugin specificato. Ad esempio, è possibile rimandare i visitatori ad una pagina se hanno Shockwave e ad un'altra pagina se non dispongono di questo plugin.

**Nota:** non è possibile rilevare plugin specifici in Microsoft Internet Explorer (IE) con JavaScript. Tuttavia, selezionando Flash o Director, alla pagina verrà aggiunto il codice VBScript appropriato per rilevare i plugin di IE su Windows. Il controllo dei plugin non è possibile in Internet Explorer su Macintosh.

### Per utilizzare l'azione Controlla plugin:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla plugin dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Selezionare un plugin dall'apposito menu a comparsa, oppure fare clic su Inserisci e digitare il nome esatto del plugin nel campo adiacente.

È necessario digitare il nome esatto che viene indicato in grassetto nella pagina Informazioni sui plugin di Netscape Navigator. Per aprire questa pagina, scegliere il comando Informazioni sui plugin dal menu della guida di Navigator (Windows) oppure dal menu Apple (Macintosh).
- 4 Nel campo Se individuato, vai all'URL, specificare un URL per i visitatori che dispongono del plugin.

Se si inserisce un URL remoto, è necessario anteporre il prefisso `http://` all'indirizzo `www`.

Per fare in modo che i visitatori che dispongono del plugin rimangano sulla pagina corrente, lasciare il campo vuoto.

- 5 Nel campo Altrimenti, vai all'URL, specificare un URL alternativo per i visitatori che non dispongono del plugin.

Per fare in modo che i visitatori che non dispongono del plugin rimangano sulla pagina corrente, lasciare il campo vuoto.

- 6 Con Internet Explorer installato su Macintosh, il rilevamento dei plugin non è disponibile. Ma anche con Internet Explorer installato su Windows non è possibile rilevare la maggior parte dei plugin. Come impostazione predefinita, quando il rilevamento non è possibile, il visitatore viene rimandato all'URL indicato nel campo Altrimenti. Per rimandare invece il visitatore al primo URL (Se individuato), selezionare l'opzione Vai sempre al primo URL se il rilevamento non è possibile. Se questa opzione è selezionata, si ipotizza che il visitatore sia dotato del plugin a meno che il browser non indichi esplicitamente che esso non sia presente.

In generale, se il contenuto del plugin è integrato nella pagina, selezionare l'opzione "Vai sempre al primo URL se il rilevamento non è possibile". In questo modo, per i visitatori sprovvisti del plugin verrà frequentemente visualizzata la richiesta di scaricare il plugin. Se invece il contenuto del plugin non è essenziale per la pagina, lasciare vuota l'opzione.

Questa opzione è valida solo per Internet Explorer, poiché Netscape Navigator è sempre in grado di rilevare i plugin.

- 7 Fare clic su OK.

- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Controlla Shockwave o Flash

L'azione Controlla Shockwave o Flash consente di riprodurre, interrompere e riavvolgere un filmato Macromedia Shockwave o Macromedia Flash, oppure di passare ad un fotogramma specifico.

**Per utilizzare l'azione Controlla Shockwave o Flash:**

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetto multimediale > Shockwave oppure Inserisci > Oggetto multimediale > Flash per inserire rispettivamente un filmato Shockwave o un filmato Flash.
- 2 Scegliere Finestra > Proprietà e inserire un nome per il filmato nel primo campo di testo in alto a sinistra (accanto all'icona Shockwave o Flash). Se non si assegna un nome al filmato, non è possibile controllarlo con l'azione Controlla Shockwave o Flash.
- 3 Selezionare l'elemento mediante il quale si desidera controllare il filmato Shockwave o Flash. Ad esempio, se si vuole impostare l'immagine di un pulsante "Riproduci" da utilizzare per avviare la riproduzione del filmato, selezionare tale immagine.
- 4 Aprire il pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti).

- 5 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Controlla Shockwave o Flash dal menu a comparsa Azioni.

Viene visualizzata una finestra di dialogo contenente vari parametri.

- 6 Selezionare un filmato dal menu a comparsa Filmato.

Dreamweaver elenca automaticamente i nomi di tutti i filmati Shockwave e Flash presenti nel documento corrente. (Più specificamente, Dreamweaver elenca tutti i filmati i cui file hanno l'estensione .dcr, .dir, .swf o .spl e sono racchiusi da tag object o embed.

- 7 Scegliere di eseguire, interrompere o riavvolgere il filmato, oppure di passare ad un fotogramma specifico. L'opzione Esegui riproduce il filmato a partire dal fotogramma in corrispondenza del quale viene eseguita l'azione.

- 8 Fare clic su OK.

- 9 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel sottomenu Mostra eventi per del menu a comparsa Eventi.

## Trascina livello

L'azione Trascina livello consente ai visitatori di trascinare un livello e può essere quindi utilizzata per creare puzzle, dispositivi di scorrimento e altri elementi mobili nell'interfaccia.

È possibile specificare la direzione in cui il visitatore può trascinare il livello (in orizzontale, in verticale o in qualunque direzione), la destinazione di rilascio, la distanza minima in pixel per cui il livello viene calamitato alla destinazione, l'azione che deve essere eseguita quando il livello raggiunge la destinazione e altre opzioni ancora.

Poiché il livello può essere trascinato solo dopo che è stata richiamata l'azione Trascina livello, accertarsi che l'evento che attiva l'azione si verifichi prima del momento in cui il visitatore cerca di trascinare il livello. È opportuno applicare l'azione Trascina livello all'oggetto body (con l'evento onLoad), ma è possibile applicarla anche ad un collegamento che occupa l'intero livello (ad esempio, un collegamento attorno ad un'immagine) utilizzando l'evento onMouseOver.

### Per utilizzare l'azione Trascina livello:

- 1 Scegliere Inserisci > Livello oppure fare clic sul pulsante Livello del pannello Oggetti e tracciare un livello nella vista Struttura della finestra del documento.
- 2 Selezionare il tag body facendo clic su <body> nel selettore di tag situato nella parte inferiore della finestra del documento.
- 3 Aprire il pannello Comportamenti.

- 4 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Trascina livello dal menu a comparsa Azioni.

Se l'opzione Trascina livello non è disponibile, probabilmente è stato selezionato un livello. Poiché i livelli non accettano gli eventi in entrambi i browser 4.0, è necessario selezionare un oggetto differente, ad esempio il tag body o un collegamento (tag a), oppure impostare il browser di destinazione su IE 4.0 nel menu a comparsa Mostra eventi per.

- 5 Selezionare il livello che si desidera trascinare dal menu a comparsa Livello.

- 6 Selezionare Con limitazioni o Senza limitazioni dal menu a comparsa Spostamento.

L'opzione Senza limitazioni è indicata per i puzzle e gli altri giochi che utilizzano il trascinamento della selezione. Per i dispositivi di scorrimento e gli oggetti mobili come cassettiere, tende e veneziane, scegliere lo spostamento con limitazioni.

- 7 Se si seleziona l'opzione Con limitazioni, inserire un valore in pixel nei campi Sopra, Sotto, Sinistra e Destra.

Questi valori si riferiscono alla posizione iniziale del livello. Per limitare lo spostamento ad un'area rettangolare, inserire un valore positivo in tutti i campi. Per consentire solo uno spostamento verticale, inserire un valore positivo nei campi Sopra e Sotto e il valore 0 nei campi Sinistra e Destra. Per consentire solo uno spostamento orizzontale, inserire un valore positivo nei campi Sinistra e Destra e il valore 0 nei campi Sopra e Sotto.

- 8 Specificare i valori in pixel della destinazione di rilascio nei campi Sinistra e Sopra.

La destinazione di rilascio è il punto in cui si desidera che il visitatore trascini il livello. Il livello raggiunge la destinazione di rilascio quando la sua coordinata sinistra e la sua coordinata superiore corrispondono ai valori inseriti nei campi Sinistra e Sopra. Questi valori si riferiscono all'angolo superiore sinistro della finestra del browser. Per impostare automaticamente questi campi sulla posizione corrente del livello, fare clic su Ottieni posizione corrente.

- 9 Inserire un valore in pixel nel campo Calamita se entro per specificare la distanza a cui il livello deve essere calamitato alla destinazione di rilascio.

I valori più elevati facilitano l'individuazione della destinazione di rilascio da parte del visitatore.

- 10 Per gli oggetti semplici è sufficiente impostare queste opzioni. Se si desidera definire la maniglia di trascinamento del livello, seguire lo spostamento del livello durante il trascinamento e attivare un'azione al momento del rilascio, fare clic sulla scheda Avanzato.

- 11 Per specificare che il visitatore deve fare clic su un'area specifica del livello per poterlo trascinare, scegliere Area dentro il livello dal menu a comparsa Maniglia di trascinamento e specificare le coordinate sinistra e superiore e l'altezza e la larghezza della maniglia di trascinamento.

Questa opzione è utile quando l'immagine presente nel livello contiene un elemento normalmente associato al trascinamento, come una barra del titolo o una maniglia. Per fare in modo che il visitatore possa fare clic in un punto qualunque del livello per trascinarlo, lasciare vuota questa opzione.

- 12 Se si desidera, scegliere una delle seguenti opzioni per Durante il trascinamento:
- Selezionare Porta il livello in primo piano se si desidera visualizzare il livello sopra tutti gli altri oggetti durante il trascinamento. Se si seleziona questa opzione, specificare se il livello deve rimanere in primo piano o tornare alla posizione originale dopo il trascinamento.
  - Inserire un codice JavaScript o il nome di una funzione (ad esempio, `monitorLayer()`) nel campo Chiama JavaScript per eseguire ripetutamente il codice o la funzione durante il trascinamento del livello. Ad esempio, è possibile creare una funzione che controlli le coordinate del livello e visualizzi suggerimenti come "ci sei quasi" o "sei ancora lontano dalla destinazione di rilascio" in un campo di testo.
- 13 Inserire un codice JavaScript o il nome di una funzione (ad esempio `evaluateLayerPos()`) nel secondo campo Chiama JavaScript per eseguire il codice o la funzione quando il livello viene rilasciato. Per fare in modo che l'esecuzione venga avviata solo se il livello ha raggiunto la destinazione di rilascio, selezionare l'opzione Solo se calamitato.
- 14 Fare clic su OK.
- 15 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per. Tenere presente che i browser 3.0 non supportano i livelli.

**Nota:** non è possibile applicare l'azione Trascina livello ad un oggetto a cui sono associati gli eventi `onMouseDown` e `onClick`.

## Informazioni sui livelli trascinabili

Quando si applica l'azione Trascina livello ad un oggetto, Dreamweaver inserisce la funzione `MM_dragLayer()` nella sezione head del documento. Oltre a contrassegnare il livello come trascinabile, questa funzione definisce tre proprietà (`MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` e `MM_SNAPPED`) che possono essere utilizzate nelle funzioni JavaScript personalizzate per determinare la posizione orizzontale relativa e la posizione verticale relativa del livello e per stabilire se il livello ha raggiunto la destinazione di rilascio.

**Nota:** le informazioni fornite di seguito sono indirizzate esclusivamente ai programmatori JavaScript esperti.

Ad esempio, la funzione riportata di seguito visualizza il valore della proprietà `MM_UPDOWN` (la posizione verticale corrente del livello) in un campo di modulo chiamato `curPosField`. I campi di modulo sono utili per la visualizzazione delle informazioni aggiornate di continuo perché sono dinamici, ovvero è possibile modificarne il contenuto al termine del caricamento della pagina sia in Netscape Navigator che in Microsoft Internet Explorer.

```
function getPos(layername){
    var layerRef = MM_findObj(layername);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Invece di visualizzare il valore di `MM_UPDOWN` o `MM_LEFTRIGHT` in un campo di modulo, è possibile creare una funzione che visualizzi un messaggio variabile a seconda della distanza dall'area di rilascio o richiamare un'altra funzione che mostri o nasconda un determinato livello a seconda del valore. Le possibilità di utilizzo dei valori di `MM_UPDOWN` e `MM_LEFTRIGHT` dipendono solo dall'immaginazione e dalla conoscenza di JavaScript.

La lettura della proprietà `MM_SNAPPED` è utile soprattutto quando sulla pagina sono presenti più livelli e il visitatore può passare alla pagina o all'attività successiva solo quando tutti i livelli hanno raggiunto la propria destinazione. Ad esempio, è possibile creare una funzione che conti il numero di livelli in cui la proprietà `MM_SNAPPED` è associata al valore `true` e richiamare questa funzione ogni volta che si rilascia un livello. Quando il conteggio raggiunge il numero desiderato, è possibile inviare il visitatore alla pagina successiva o visualizzare un messaggio di congratulazioni.

Se l'azione Trascina livello è stata applicata ai collegamenti di più livelli utilizzando l'evento `onMouseOver`, è necessario apportare una piccola modifica alla funzione `MM_dragLayer()` per impedire che la proprietà `MM_SNAPPED` di un livello calamitato venga reimpostata su `false` quando si passa il cursore su questo livello. Questa situazione può verificarsi, ad esempio, se l'azione Trascina livello è stata utilizzata per creare un puzzle. Infatti, in questo caso è molto probabile che il visitatore passi sopra i pezzi calamitati mentre posiziona i pezzi mancanti. La funzione `MM_dragLayer()` non impedisce questo comportamento perché in alcuni casi può rivelarsi utile, ad esempio se si vogliono impostare più destinazioni di rilascio per lo stesso livello.

#### Per impedire la reimpostazione dei livelli calamitati:

- 1 Creare una copia di backup del documento prima di apportare modifiche al codice. L'operazione di copiatura può essere eseguita nella finestra Sito di Dreamweaver oppure in Scelta risorse/Espora risorse (Windows) o nel Finder (Macintosh).
- 2 Scegliere Modifica > Trova.
- 3 Selezionare Origine HTML dal menu a comparsa Cerca.
- 4 Digitare (!curDrag) nel campo di testo adiacente.
- 5 Fare clic su Successivo.

Se viene visualizzata una richiesta di conferma per continuare la ricerca dall'inizio del documento, fare clic su Sì. Dreamweaver troverà la seguente istruzione:

```
if (!curDrag) return false;
```

- 6 Chiudere la finestra di dialogo Cerca e modificare l'istruzione nel seguente modo nella vista Codice della finestra del documento o nella finestra di ispezione Codice:

```
if (!curDrag || curDrag.MM_SNAPPED != null) return false;
```

Le due barrette verticali (||) significano “o” e curDrag è una variabile che rappresenta il livello che viene contrassegnato come trascinabile. Il significato di questa istruzione è il seguente: “se curDrag non è un oggetto o ha già un valore MM\_SNAPPED, non eseguire il resto della funzione”.

## Vai a URL

L'azione Vai a URL consente di aprire una nuova pagina nella finestra corrente o nel frame specificato. Utilizzando questa azione è possibile modificare il contenuto di due o più frame con un semplice clic. L'azione può inoltre essere richiamata in una linea temporale per passare ad una nuova pagina al termine di un intervallo di tempo specificato.

#### Per utilizzare l'azione Vai a URL:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Vai a URL dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Scegliere una destinazione dall'elenco Apri in.

In questo elenco vengono automaticamente inseriti i nomi di tutti i frame del set di frame corrente e della finestra principale. Se non è disponibile alcun frame, è possibile scegliere solo la finestra principale.

**Nota:** se uno dei frame è associato al nome top, blank, self o parent, questa azione può produrre risultati imprevisti, poiché il browser può confondere questi nomi con le destinazioni riservate.

- 4 Fare clic su Sfoglia per selezionare il documento da aprire oppure inserire il percorso e il nome del file nel campo URL.
- 5 Se si desidera aprire altri documenti in altri frame, ripetere i passaggi 3 e 4.
- 6 Fare clic su OK.
- 7 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Menu di collegamento

Quando si crea un menu di collegamento selezionando Inserisci > Oggetti modulo > Menu di collegamento, Dreamweaver crea un oggetto di menu e applica ad esso il comportamento Menu di collegamento (o Vai a Menu di collegamento).

Pertanto, di solito non è necessario collegare manualmente un oggetto all'azione Menu di collegamento. Per informazioni sui menu di collegamento e come crearli, vedere "Inserimento di un menu di collegamento" a pagina 390.

Un menu di collegamento esistente può essere modificato in due modi:

- È possibile modificare e riposizionare le voci del menu, cambiare i file di destinazione e cambiare la finestra in cui devono essere aperti facendo doppio clic su un'azione Menu di collegamento esistente nel pannello Comportamenti.
- Oppure, si possono modificare le voci del menu con la stessa procedura utilizzata per qualunque altro menu, selezionando il menu e utilizzando il pulsante Valori elenco nella finestra di ispezione Proprietà. Per informazioni dettagliate, vedere "Creazione di un menu a comparsa" a pagina 521.

**Per modificare un menu di collegamento mediante il pannello Comportamenti:**

- 1 Creare un oggetto menu di collegamento se non ne esiste già uno all'interno del documento.
- 2 Selezionare l'oggetto menu di collegamento e aprire il pannello Comportamenti.
- 3 Fare doppio clic su Menu di collegamento nella colonna Azioni.
- 4 Nella finestra di dialogo Menu di collegamento, apportare le modifiche desiderate e fare clic su OK.



## Vai a menu di collegamento

L'azione Vai a menu di collegamento (strettamente collegata all'azione Menu di collegamento) consente di associare un pulsante Vai ad un menu di collegamento. Prima di utilizzare questa azione, all'interno del documento deve già esistere un menu di collegamento. Se si fa clic sul pulsante Vai, si apre il collegamento selezionato nel menu. Di solito, non è necessario associare un pulsante Vai al menu di collegamento: infatti, quando si sceglie una voce da un menu di collegamento, l'URL corrispondente viene caricato automaticamente. Se invece si sceglie la stessa voce già selezionata nel menu di collegamento, il collegamento non viene effettuato. In generale questo non ha importanza, ma se il menu di collegamento appare in un frame e le relative voci rimandano a pagina contenute in altri frame, un pulsante Vai può essere utile per consentire ai visitatori di scegliere di nuovo una voce che è già selezionata nel menu di collegamento.

**Per aggiungere un'azione Vai a menu di collegamento:**

- 1** Selezionare un oggetto da utilizzare come pulsante Vai, di solito l'immagine di un pulsante, e aprire il pannello Comportamenti.
- 2** Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Vai a menu di collegamento dal menu a comparsa Azioni.
- 3** Nel menu a comparsa Scegli menu di collegamento, selezionare il menu che deve essere attivato quando si preme il pulsante Vai.
- 4** Fare clic su OK.

## Apri finestra browser

Utilizzare l'azione Apri finestra browser per aprire un URL in una nuova finestra. È possibile specificare le proprietà della nuova finestra, tra cui le dimensioni, gli attributi (se è ridimensionabile, se è provvista di una barra dei menu e così via) e il nome. Ad esempio, è possibile utilizzare questo comportamento per aprire un'immagine più grande in una finestra separata quando il visitatore fa clic su un'immagine in miniatura; con questo comportamento, è possibile far corrispondere esattamente le dimensioni della nuova finestra a quelle dell'immagine.

Se non si specifica alcun attributo, la nuova finestra viene aperta con le dimensioni e gli attributi della finestra da cui è stata lanciata. L'impostazione di qualunque attributo per la finestra comporta la disattivazione automatica di tutti gli altri attributi che non siano stati espressamente attivati. Ad esempio, se non si imposta alcun attributo, la nuova finestra potrebbe avere una larghezza di 640 pixel e un'altezza di 480 pixel e contenere una barra degli strumenti di navigazione, una barra degli strumenti di posizione, una barra di stato e una barra dei menu. Se si impostano esplicitamente la larghezza e l'altezza su 640 e 480 e non si specificano altri attributi, la finestra viene aperta con il formato 640 pixel per 480 pixel e non contiene alcun attributo (barra degli strumenti di navigazione, barra degli strumenti di posizione, barra di stato, barra dei menu, maniglie di ridimensionamento e barre di scorrimento).

**Per utilizzare l'azione Apri finestra browser:**

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Apri finestra browser dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare l'URL che si desidera visualizzare oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file.
- 4 Impostare le seguenti opzioni:

**Larghezza finestra** Specifica la larghezza della finestra in pixel.

**Altezza finestra** Specifica l'altezza della finestra in pixel.

**Barra degli strumenti di navigazione** È la barra del browser che contiene i pulsanti Indietro, Avanti, Inizio e Ricarica.

**Barra degli strumenti di posizione** È la barra del browser che contiene il campo dell'indirizzo.

**Barra di stato** È l'area grigia che occupa la parte inferiore della finestra del browser e in cui vengono visualizzati i messaggi (ad esempio il tempo di caricamento residuo e gli URL associati ai collegamenti).

**Barra dei menu** È l'area della finestra del browser (Windows) o della scrivania (Macintosh) in cui appaiono i menu come File, Modifica, Visualizza, Vai e Guida in linea. L'attivazione di questa opzione permette ai visitatori di navigare dalla nuova finestra. Se questa opzione non è selezionata, il visitatore può solo chiudere o ridurre ad icona la finestra (Windows) oppure chiudere la finestra o l'applicazione (Macintosh).

**Barre di scorrimento necessarie** Specifica che devono essere visualizzate delle barre di scorrimento se il contenuto della finestra si estende al di fuori dell'area visibile. Se questa opzione non è selezionata, le barre di scorrimento non vengono visualizzate. Se è disattivata anche l'opzione Maniglia di ridimensionamento, il visitatore non può vedere facilmente il contenuto che supera le dimensioni originali della finestra (ma potrebbe essere in grado di fare scorrere il contenuto della finestra).

**Maniglie di ridimensionamento** Specifica che l'utente può ridimensionare la finestra trascinando il suo angolo inferiore destro o facendo clic sul controllo di ridimensionamento visualizzato nell'angolo superiore destro. Se non si seleziona questa opzione, i controlli di ridimensionamento non sono disponibili e non è possibile trascinare l'angolo inferiore destro della finestra.

**Nome finestra** Indica il nome della nuova finestra. L'assegnazione di un nome è necessaria se si desidera associare la finestra a dei collegamenti o controllarla con JavaScript. Questo nome non può contenere spazi o caratteri speciali.

5 Fare clic su OK.

6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Riproduci suono

L'azione Riproduci suono consente di riprodurre un suono. Ad esempio, è possibile attivare un effetto sonoro quando l'utente porta il cursore su un collegamento o riprodurre un file musicale durante il caricamento di una pagina.

**Nota:** alcuni browser necessitano di qualche tipo di supporto audio aggiuntivo, ad esempio un plugin audio, per poter riprodurre i suoni. Di conseguenza, browser diversi con plugin differenti spesso riproducono i suoni in maniera non uniforme, ed è difficile prevedere in maniera affidabile come i visitatori del sito sentiranno i suoni inclusi nelle pagine.

**Per utilizzare l'azione Riproduci suono:**

1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.

2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Riproduci suono dal menu a comparsa Azioni.

3 Fare clic su Sfoglia per selezionare un file audio oppure inserire il percorso e il nome del file nel campo Riproduci suono.

4 Fare clic su OK.

5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Messaggio popup

L'azione Messaggio popup visualizza una finestra di avvertimento JavaScript che contiene il messaggio specificato. Poiché le finestre di avvertimento JavaScript contengono un solo pulsante (OK), questa azione deve essere utilizzata per fornire informazioni e non per presentare una scelta.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi graffe ({}). Per visualizzare una parentesi graffa, farla precedere da una barra rovesciata (\).

### Esempio

L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data ()}.

**Nota:** non è possibile controllare l'aspetto dell'avvertenza JavaScript, poiché dipende dal browser utilizzato dal visitatore. Per avere un maggiore controllo sull'aspetto del messaggio, valutare la possibilità di utilizzare il comportamento Apri finestra browser. Per informazioni dettagliate, vedere "Apri finestra browser" a pagina 481.

### Per utilizzare l'azione Messaggio popup:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Messaggio popup dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il testo del messaggio nel campo Messaggio.
- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Pre-carica immagini

L'azione Pre-carica immagini consente di caricare nella cache del browser le immagini che non appaiono immediatamente sulla pagina (ad esempio, quelle che vengono scambiate per mezzo di linee temporali, comportamenti o JavaScript). In questo modo si evitano inutili attese quando arriva il momento di visualizzare queste immagini.

**Nota:** se si seleziona la casella di controllo Pre-carica immagini nella finestra di dialogo Scambia immagine, l'azione Scambia immagine pre-carica automaticamente tutte le immagini evidenziate e pertanto non è necessario utilizzare l'azione Pre-carica immagini.

#### Per utilizzare l'azione Pre-carica immagini:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Pre-carica immagini dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera pre-caricare nel campo File di origine immagine oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 4 Fare clic sul pulsante più (+) situato nella parte superiore della finestra di dialogo per aggiungere l'immagine all'elenco Pre-carica immagini.

**Nota:** se non si fa clic su questo pulsante prima di specificare l'immagine successiva, ogni immagine selezionata sostituisce quella precedente.

- 5 Per aggiungere altre immagini all'elenco Pre-carica immagini, ripetere i passaggi 3 e 4.
- 6 Per eliminare un'immagine dall'elenco Pre-carica immagini, selezionarla e fare clic sul pulsante meno (–).
- 7 Fare clic su OK.
- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

### Imposta immagine barra di navigazione

L'azione Imposta immagine barra di navigazione consente di trasformare un'immagine in una barra di navigazione oppure di modificare la visualizzazione e le azioni delle immagini di una barra di navigazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Inserimento di una barra di navigazione” a pagina 393.

Utilizzare la scheda Base della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione per creare o aggiornare l'immagine o la serie di immagini di una barra di navigazione, cambiare l'URL visualizzato quando si fa clic sulla barra e selezionare una diversa finestra in cui visualizzare un URL.

Utilizzare la scheda Avanzato della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione per modificare lo stato delle altre immagini di un documento in base allo stato del pulsante corrente. Come impostazione predefinita, se si fa clic su un elemento di una barra di navigazione, tutti gli altri elementi tornano automaticamente allo stato Su (immagine alzata): la scheda Avanzato consente appunto di impostare uno stato diverso per un'immagine quando l'immagine selezionata si trova nello stato Giù (immagine abbassata) o Sopra (immagine rollover).

**Per modificare un'azione Imposta immagine barra di navigazione:**

- 1 Selezionare l'immagine della barra di navigazione che si desidera modificare e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Nella colonna Azioni del pannello Comportamenti, fare doppio clic sull'azione Imposta immagine barra di navigazione associata all'evento che si desidera modificare.
- 3 Nella scheda Base della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione, selezionare le opzioni di modifica dell'immagine.

**Per impostare più immagini per un pulsante di una barra di navigazione:**

- 1 Selezionare l'immagine della barra di navigazione che si desidera modificare e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Nella colonna Azioni del pannello Comportamenti, fare doppio clic sull'azione Imposta immagine barra di navigazione associata all'evento che si desidera modificare.
- 3 Fare clic sulla scheda Avanzato della finestra di dialogo Imposta immagine barra di navigazione.
- 4 Selezionare uno stato per l'immagine nel menu a comparsa Quando l'elemento è visualizzato. Per ulteriori informazioni sugli stati delle immagini, vedere "Creazione di una barra di navigazione" a pagina 392.
  - Selezionare Immagine abbassata se si desidera modificare la visualizzazione di un'altra immagine quando si fa clic sull'immagine selezionata.
  - Selezionare Immagine rollover oppure Immagine rollover abbassata se si desidera modificare la visualizzazione di un'altra immagine quando il puntatore viene portato sull'immagine selezionata.
- 5 Nell'elenco Imposta anche l'immagine, selezionare un'altra immagine da impostare.
- 6 Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera visualizzare nel campo Sul file di immagine, oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 7 Se al punto 4 è stata selezionata Immagine rollover oppure Immagine rollover abbassata, è possibile scegliere un'ulteriore opzione. Nel campo di testo Se abbassata, sul file di immagine, digitare il percorso per il file di immagine da visualizzare oppure fare clic su Sfoglia per selezionarlo.

## Imposta testo del frame

L'azione Imposta testo del frame consente di sostituire il contenuto e la formattazione di un frame con il contenuto desiderato. Tale contenuto può essere costituito da qualunque codice HTML valido. Utilizzare questa azione per visualizzare informazioni in modo dinamico.

Normalmente, quando si utilizza l'azione Imposta testo del frame, la formattazione di un frame viene sostituita. Tuttavia, è possibile conservare gli attributi di sfondo della pagina e colore del testo selezionando Mantieni colore sfondo.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi graffe ({}). Per visualizzare una parentesi graffa, farla precedere da una barra rovesciata (\{).

### Esempio

L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data()}.

### Per creare un set di frame:

Scegliere Elaborazione > Set di frame > Dividi frame a sinistra, a destra, in alto o in basso.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione dei frame” a pagina 213.

### Per utilizzare l'azione Imposta testo del frame:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo del frame dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del frame, selezionare il frame di destinazione dal menu a comparsa Frame.
- 4 Fare clic sul pulsante Richiama HTML corrente per copiare il contenuto corrente della sezione body del frame di destinazione.
- 5 Inserire un messaggio nel campo Nuovo HTML e fare clic su OK.
- 6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Imposta testo del livello

L'azione Imposta testo del livello consente di sostituire il contenuto e la formattazione di un livello esistente con il contenuto specificato. Tale contenuto può contenere qualunque codice di origine HTML valido.

L'azione Imposta testo del livello sostituisce il contenuto e la formattazione del livello in questione, ma ne conserva gli attributi, compreso il colore. Per formattare il contenuto, è necessario inserire i tag HTML nel campo Nuovo HTML della finestra di dialogo Imposta testo del livello.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi graffe ({}). Per visualizzare una parentesi graffa, farla precedere da una barra rovesciata (\{).

### Esempio

L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data ()}.

### Per creare un livello:

- 1 Scegliere Inserisci > Livello.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di livelli su una pagina” a pagina 429.

- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per il livello.

### Per applicare un'azione Imposta testo del livello:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo del livello dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del livello, selezionare il livello di destinazione dal menu a comparsa Livello.
- 4 Inserire un messaggio nel campo Nuovo HTML e fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.



## Imposta testo della barra di stato

L'azione Imposta testo della barra di stato consente di visualizzare un messaggio nella barra di stato situata nella parte inferiore della finestra del browser. Ad esempio, è possibile utilizzare questa azione per visualizzare la destinazione di un collegamento anziché l'URL. Per visualizzare un esempio di messaggio di stato, portare il cursore su uno dei pulsanti di navigazione della Guida in linea di Dreamweaver. Si tenga presente, tuttavia, che i visitatori spesso ignorano o non notano i messaggi contenuti nella barra di stato; se il messaggio è importante, è opportuno visualizzarlo come messaggio a comparsa o come testo di un livello.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi graffe ({}). Per visualizzare una parentesi graffa, farla precedere da una barra rovesciata (\).

### Esempio

L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data()}.

### Per utilizzare l'azione Imposta testo della barra di stato:

- 1 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo della barra di stato dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Digitare il messaggio desiderato nel campo Messaggio della finestra di dialogo Imposta testo della barra di stato.

Inserire un messaggio conciso, poiché i browser troncano i messaggi che hanno una lunghezza eccessiva rispetto alla barra di stato.

- 4 Fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Imposta testo del campo di testo

L'azione Imposta testo del campo di testo consente di sostituire il contenuto del campo di testo di un modulo con il contenuto specificato.

È possibile incorporare nel testo qualunque espressione JavaScript valida, come chiamate di funzione, proprietà, variabili globali o altro. Incorporare le espressioni JavaScript mettendole tra parentesi graffe ({}). Per visualizzare una parentesi graffa, farla precedere da una barra rovesciata (\).

### Esempio

L'URL di questa pagina è {indirizzo della finestra} e oggi è il {data()}.

#### **Per creare un campo di testo con nome:**

- 1 Scegliere Inserisci > Oggetti modulo > Campo di testo.

Se appare un messaggio che chiede se si vuole aggiungere un tag di modulo, fare clic su Sì. Per ulteriori informazioni, vedere “Moduli” a pagina 507.

- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per il campo di testo. Scegliere un nome univoco all'interno della pagina; in altre parole, non utilizzare lo stesso nome per elementi che appaiono nella stessa pagina, anche se in moduli diversi.

#### **Per utilizzare l'azione Imposta testo campo di testo:**

- 1 Selezionare un campo di testo e aprire il pannello Comportamenti.
- 2 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Imposta testo > Imposta testo del campo di testo dal menu a comparsa Azioni.
- 3 Nella finestra di dialogo Imposta testo del campo di testo, selezionare il campo di testo di destinazione dal menu a comparsa Campo di testo.
- 4 Inserire un messaggio nel campo Nuovo testo e fare clic su OK.
- 5 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato. In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa.

Se non vengono visualizzati gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

### **Mostra-nascondi livelli**

L'azione Mostra-nascondi livelli consente di eseguire una serie di operazioni per i livelli, come visualizzarli, nasconderli e ripristinarne la visibilità predefinita. Questa azione può essere utilizzata anche per visualizzare una serie di informazioni mentre l'utente interagisce con la pagina. Ad esempio, se l'utente sposta il cursore sull'immagine di una pianta, è possibile visualizzare un livello che indica la stagione di fioritura della pianta, le dimensioni che può raggiungere, la quantità di sole necessaria e così via.

L'azione Mostra-nascondi livelli può essere utilizzata anche per creare un livello di pre-caricamento, cioè un livello di grandi dimensioni che oscura il contenuto della pagina durante il caricamento e scompare quando tutti i componenti della pagina sono stati caricati.

**Per utilizzare l'azione Mostra-nascondi livelli:**

- 1 Scegliere Inserisci > Livello oppure fare clic sul pulsante Livello del pannello Oggetti e tracciare un livello nella finestra del documento.

Ripetere questo passaggio per creare altri livelli.

- 2 Deselezionare il livello facendo clic in un altro punto della finestra del documento, quindi aprire il pannello Comportamenti.
- 3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Mostra-nascondi livelli dal menu a comparsa Azioni.

Se l'opzione Mostra-nascondi livelli non è disponibile, probabilmente è stato selezionato un livello. Poiché i livelli non accettano gli eventi in entrambi i browser 4.0, è necessario selezionare un oggetto differente, ad esempio il tag body o un collegamento (tag a), oppure impostare il browser di destinazione su IE 4.0 nel menu a comparsa Mostra eventi per.

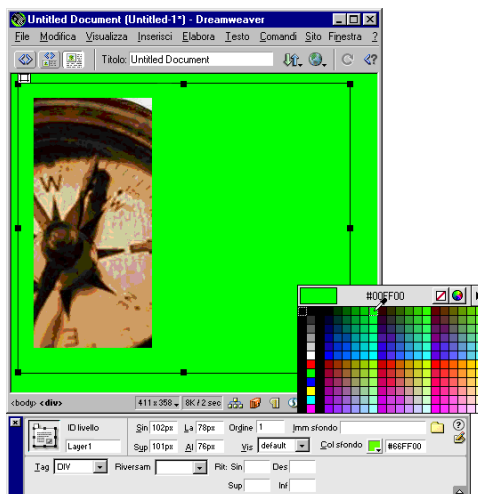
- 4 Selezionare il livello di cui si desidera modificare la visibilità dall'elenco Livelli con nome.
- 5 Fare clic su Mostra per visualizzare il livello, su Nascondi per nascondendolo oppure su Predefinito per ripristinarne la visibilità predefinita.
- 6 Ripetere i passaggi 4 e 5 per tutti gli altri livelli di cui si desidera modificare la visibilità. (È possibile cambiare la visibilità di più livelli con un unico comportamento.)
- 7 Fare clic su OK.
- 8 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

È possibile che, quando i livelli vengono visualizzati nella finestra del browser Netscape Navigator, le loro dimensioni si riducano per adattarsi al contenuto. Per evitare che ciò accada, aggiungere testo o immagini ai livelli oppure impostarne i valori di ritaglio.

**Per creare un livello di pre-caricamento:**

- 1 Fare clic sul pulsante Disegna Livello nella categoria Comuni del pannello Oggetti e tracciare un livello di grandi dimensioni nella vista Struttura della finestra del documento.  
Verificare che il livello copra tutto il contenuto della pagina.
- 2 Nel pannello Livelli, trascinare il nome del livello all'inizio dell'elenco per portarlo in primo piano.
- 3 Selezionare il livello, se non è già selezionato, e chiamarlo *caricamento*, utilizzando il campo più a sinistra nella finestra di ispezione Proprietà.
- 4 Con il livello ancora selezionato, impostare il colore di sfondo del livello sullo stesso colore utilizzato per lo sfondo della pagina.



- 5 Fare clic all'interno del livello (che ora dovrebbe oscurare tutto il resto della pagina) ed eventualmente digitare un messaggio.  
Ad esempio, i messaggi come “Caricamento in corso...” e “Attendere...” informano il visitatore che vi sono processi in atto e che quindi la pagina non è vuota.
- 6 Fare clic sul tag <body> nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento.
- 7 Nel pannello Comportamenti, selezionare Mostra-nascondi livelli dal menu a comparsa Azioni.
- 8 Selezionare il livello *caricamento* dall'elenco Livelli con nome.
- 9 Fare clic su Nascondi.

- 10 Fare clic su OK.
- 11 Verificare che l'evento indicato accanto all'azione Mostra-nascondi livelli nell'elenco dei comportamenti sia onLoad. (In caso contrario, selezionare l'evento e fare clic sul triangolino rivolto verso il basso che appare tra l'evento e l'azione; scegliere onLoad dall'elenco degli eventi nel menu a comparsa.)

## Scambia immagine

L'azione Scambia immagine sostituisce un'immagine ad un'altra modificando l'attributo src del tag img. Questa azione può essere utilizzata per creare oggetti rollover e altri effetti visivi (compreso lo scambio di più immagini per volta).

**Nota:** poiché questa azione modifica solo l'attributo src, l'immagine di scambio deve avere le stesse dimensioni (altezza e larghezza) dell'immagine originale. Altrimenti, l'immagine inserita viene ridotta o ingrandita per farla corrispondere alle dimensioni dell'originale.

### Per utilizzare l'azione Scambia immagine:

- 1 Inserire un'immagine scegliendo Inserisci > Immagine o facendo clic sul pulsante Immagine del pannello Oggetti.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare un nome per l'immagine nel campo di testo all'estrema sinistra.

L'inserimento di un nome non è indispensabile, poiché le immagini senza nome vengono automaticamente associate ad un nome quando si applica questo comportamento ad un oggetto. L'assegnazione dei nomi, semplifica tuttavia il riconoscimento delle immagini nella finestra di dialogo Scambia immagine.
- 3 Ripetere i passaggi 1 e 2 per inserire altre immagini.
- 4 Selezionare un oggetto (generalmente l'immagine che si desidera scambiare) e aprire il pannello Comportamenti.
- 5 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Scambia immagine dal menu a comparsa Azioni.
- 6 Selezionare l'immagine per cui si desidera modificare l'origine dall'elenco Immagini.
- 7 Digitare il percorso e il nome del file di immagine che si desidera pre-caricare nel campo Imposta origine su, oppure fare clic su Sfoglia e selezionare un file di immagine.
- 8 Ripetere i passaggi 6 e 7 per le altre immagini da modificare. Utilizzare la stessa azione Scambia immagine per tutte le immagini da sostituire contemporaneamente; in caso contrario, non saranno tutte ripristinate dall'azione Ripristino immagini scambiate corrispondente.

- 9 Selezionare l'opzione Pre-carica immagini per fare in modo che le nuove immagini vengano caricate nella cache del browser durante il caricamento della pagina.

In questo modo si evitano inutili ritardi al momento di visualizzare le immagini di scambio.

- 10 Fare clic su OK.

- 11 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.

In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Ripristino immagini scambiate

L'azione Ripristino immagini scambiate ripristina i file di origine precedenti per l'ultima serie di immagini scambiate. Poiché questa azione viene aggiunta automaticamente quando ad un oggetto viene applicata l'azione Scambia immagine, non è necessario attivarla manualmente se si è lasciata selezionata l'opzione Ripristina durante l'applicazione dello scambio immagine.

## Vai a fotogramma linea temporale

L'azione Vai a fotogramma linea temporale sposta il punto di riproduzione sul fotogramma specificato. È possibile applicare questa azione al canale Comportamento del pannello Linee temporali per ripetere ciclicamente una parte della linea temporale, per creare un collegamento o un pulsante di riavvolgimento e per consentire all'utente di passare ad altre sezioni dell'animazione.

### Per utilizzare l'azione Vai a fotogramma linea temporale:

- 1 Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire il pannello Linee temporali e verificare che il documento contenga una linea temporale.

Se il pannello Linee temporali non contiene alcuna barra di animazione viola, il documento non contiene una linea temporale. Vedere "Creazione di un'animazione mediante una linea temporale" a pagina 449.

- 2 Selezionare un oggetto a cui applicare il comportamento.

Per applicare il comportamento ad un fotogramma della linea temporale, fare clic nel canale Comportamenti in corrispondenza del fotogramma desiderato.

- 3 Aprire il pannello Comportamenti.

- 4 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Linea temporale > Vai a fotogramma linea temporale dal menu a comparsa Azioni. (Se questa azione appare disabilitata, il documento non contiene una linea temporale.)

- 5 Selezionare una linea temporale dal menu a comparsa Linea temporale.
- 6 Digitare un numero di fotogramma nel campo Vai a frame.
- 7 Se l'azione viene aggiunta al canale Comportamento di una linea temporale e si desidera ripetere ciclicamente una parte di linea temporale, digitare il numero di ripetizioni desiderato nel campo Ciclo.  
  
Se l'azione Vai a fotogramma linea temporale non viene applicata ad un fotogramma di una linea temporale, lasciare vuoto questo campo.
- 8 Fare clic su OK.
- 9 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.  
  
In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Esegui linea temporale e Ferma linea temporale

Le azioni Esegui linea temporale e Ferma linea temporale consentono ai visitatori di avviare e arrestare una linea temporale facendo clic su un collegamento o su un pulsante, oppure di avviare e arrestare automaticamente una linea temporale portando il cursore su un collegamento, un'immagine o un altro oggetto. Quando si seleziona Esecuzione automatica nel pannello Linee temporali, l'azione Esegui linea temporale viene automaticamente applicata al tag body con l'evento onLoad.

### Per utilizzare le azioni Esegui linea temporale e Ferma linea temporale:

- 1 Scegliere Finestra > Linee temporali per aprire il pannello Linee temporali e verificare che il documento contenga una linea temporale.  
  
Se il pannello Linee temporali non contiene alcuna barra di animazione viola, il documento non contiene una linea temporale. Vedere "Creazione di un'animazione mediante una linea temporale" a pagina 449.
- 2 Selezionare un oggetto e aprire il pannello Comportamenti.
- 3 Fare clic sul pulsante più (+) e scegliere Esegui linea temporale o Ferma linea temporale dal menu a comparsa Azioni.
- 4 Selezionare la linea temporale da eseguire o fermare oppure, dal menu a comparsa, scegliere di fermare tutte le linee temporali.
- 5 Fare clic su OK.
- 6 Verificare che l'evento predefinito corrisponda a quello desiderato.  
  
In caso contrario, selezionare un altro evento dal menu a comparsa. Se il menu non contiene gli eventi desiderati, modificare il browser di destinazione nel menu a comparsa Mostra eventi per.

## Convalida modulo

L'azione Convalida modulo analizza il contenuto dei campi di testo specificati dall'utente per verificare che sia stato inserito il tipo di dati corretto. Questa azione può essere applicata ai singoli campi di testo con l'evento `onBlur` per convalidare i campi man mano che vengono compilati, oppure può essere applicata a tutto il modulo con l'evento `onSubmit` per verificare più campi di testo contemporaneamente quando l'utente fa clic sul pulsante di invio. Nel secondo caso si evita di inviare al server un modulo che contiene dati non validi.

**Per utilizzare l'azione Convalida modulo:**

- 1** Inserire un modulo scegliendo Inserisci > Modulo o facendo clic sul pulsante Modulo del pannello Oggetti.
- 2** Inserire un campo di testo scegliendo Inserisci > Oggetti modulo > Campo di testo o facendo clic sul pulsante Campo di testo del pannello Oggetti.  
Ripetere questo passaggio per inserire altri campi di testo.
- 3** Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Se si desidera convalidare i singoli campi man mano che vengono compilati, selezionare un campo di testo e scegliere Finestra > Comportamento.
  - Se si desidera convalidare più campi al momento dell'invio del modulo, fare clic sul tag `<form>` nel selettore situato nell'angolo inferiore sinistro della finestra del documento e scegliere Finestra > Comportamento.
- 4** Selezionare Convalida modulo dal menu a comparsa Azioni.
- 5** Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Se si stanno convalidando campi singoli, selezionare lo stesso campo selezionato nella finestra del documento nell'elenco Campi con nome.
  - Se si stanno convalidando più campi, selezionare un campo di testo nell'elenco Campi con nome.
- 6** Se questo campo deve contenere obbligatoriamente dei dati, selezionare l'opzione Obbligatorio.



**7** Selezionare una delle seguenti opzioni della sezione Accetta:

- Selezionare Qualunque se il campo è obbligatorio ma non deve contenere un tipo specifico di dati. Se non si seleziona l'opzione Obbligatorio, questa opzione non produce alcun effetto (come se l'azione Convalida modulo non fosse stata applicata al campo).
- Selezionare Indirizzo e-mail per verificare che il campo contenga il simbolo @.
- Selezionare Numero per verificare che il campo contenga solo caratteri numerici.
- Selezionare Numeri da - a per verificare che il campo contenga solo i caratteri numerici compresi nell'intervallo specificato.

**8** Se si stanno convalidando più campi, ripetere i passaggi 6 e 7 per gli altri campi da convalidare.

**9** Fare clic su OK.

Se si stanno convalidando più campi, nel menu a comparsa Eventi viene automaticamente visualizzato l'evento `onSubmit`.

**10** Se si stanno convalidando campi singoli, verificare che l'evento predefinito sia `onBlur` oppure `onChange`.

In caso contrario, selezionare `onBlur` oppure `onChange` dal menu a comparsa. Entrambi gli eventi attivano l'azione Convalida modulo quando l'utente allontana il cursore dal campo. La differenza tra i due è che `onBlur` si verifica indipendentemente dal fatto che il campo sia stato compilato o meno, mentre `onChange` si verifica solo se è stato modificato il contenuto del campo. L'evento `onBlur` è preferibile se il campo è stato specificato come obbligatorio.



## CAPITOLO 19

### Debug del codice JavaScript

---

Il debugger JavaScript di Macromedia Dreamweaver consente di rilevare errori nel codice JavaScript client-side. È possibile scrivere il codice utilizzando la vista Codice di Dreamweaver (o la finestra di ispezione Codice), quindi avviare il debugger per rilevare eventuali errori logici e di sintassi nel codice. Se è presente un errore di sintassi, il browser riporta un messaggio di errore. Se invece è presente un errore logico, la pagina non funziona correttamente, ma l'errore non viene rilevato dal browser. Il debugger funziona su piattaforme Windows con Microsoft Internet Explorer e Netscape Navigator, su piattaforme Macintosh con Netscape Navigator. Per ulteriori informazioni sulla creazione di script, vedere "Inserimento di uno script" a pagina 354.

Il debugger ricerca prima gli eventuali errori di sintassi, quindi, in esecuzione parallela al browser, guida l'utente nella rilevazione di eventuali errori logici. Se sono presenti errori logici, la finestra del debugger JavaScript consente di esaminare le variabili e le proprietà del documento durante l'esecuzione del programma e, dunque, di identificare gli errori nel codice JavaScript. È possibile inserire nel codice dei punti di interruzione (simili a messaggi di avvertimento), per arrestare l'esecuzione del programma e visualizzare in un elenco di variabili i valori degli oggetti e delle proprietà JavaScript. Inoltre, si può passare all'esecuzione dell'istruzione successiva o di una chiamata di funzione per osservare il cambiamento dei valori delle variabili.

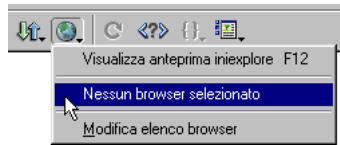
Il debugger JavaScript può ridurre significativamente il tempo necessario per individuare e isolare gli errori nel codice.

## Esecuzione del debugger

Dopo aver scritto il codice, si può avviare il debugger JavaScript per verificare la presenza di eventuali errori. Il debugger ricerca prima gli errori di sintassi, quindi apre la pagina nel browser, consentendo la rilevazione degli errori logici.

### Per avviare il debug:

- 1 Scegliere File > Debug nel browser, quindi selezionare il browser dall'elenco. In alternativa, fare clic sul pulsante Anteprima/debug nel browser della barra degli strumenti (Visualizza> Barra degli strumenti), quindi selezionare il debug in Internet Explorer o in Netscape Communicator.



Se vengono rilevati errori di sintassi JavaScript, il debugger si arresta e li elenca nella finestra di dialogo relativa. Vedere “Ricerca degli errori di sintassi” a pagina 501.

- 2 Se si usa Netscape Navigator, fare clic su OK nella finestra di avvertimento del debugger, quindi su Grant nella finestra di sicurezza Java.

**Nota:** se è stato già accettato un certificato di sicurezza Macromedia, la finestra di sicurezza Java potrebbe non apparire.

- 3 Se si usa Internet Explorer (solo Windows), fare clic su Sì nella finestra di sicurezza Java, quindi su OK nella finestra di avvertimento del debugger.

Il debugger si collega al browser, ma non esegue una connessione di rete o una connessione ad un server Internet. Il browser viene visualizzato con la finestra del debugger JavaScript, che si arresta automaticamente alla prima riga del codice.

La finestra del debugger JavaScript viene visualizzata con la finestra del browser. Il debugger si arresta automaticamente alla prima riga del codice.

### Per eseguire il debugger:

Fare clic sul pulsante Esegui della finestra del debugger JavaScript.

### Per chiudere il debugger:

Fare clic sul pulsante Interrompi debug della finestra del debugger JavaScript. Il debugger viene chiuso.

## Ricerca degli errori di sintassi

Se vengono rilevati errori di sintassi JavaScript, il debugger si arresta e li elenca nella finestra di dialogo relativa.

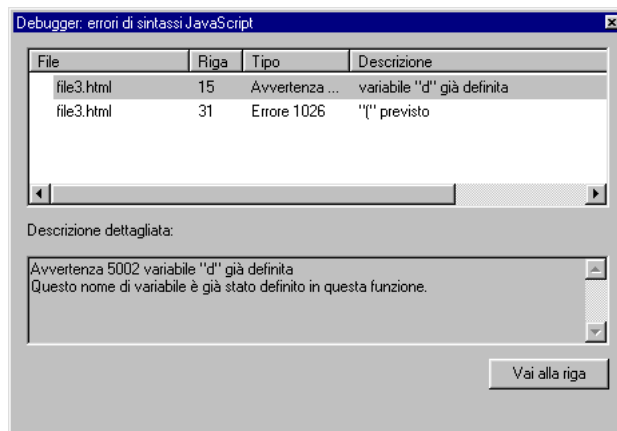
### Per visualizzare la descrizione di un errore:

Selezionare l'errore nella finestra Errori di sintassi JavaScript. Nella sezione Descrizione dettagliata, viene visualizzata una descrizione dell'errore.

### Per visualizzare nel codice l'errore, effettuare una delle seguenti operazioni:

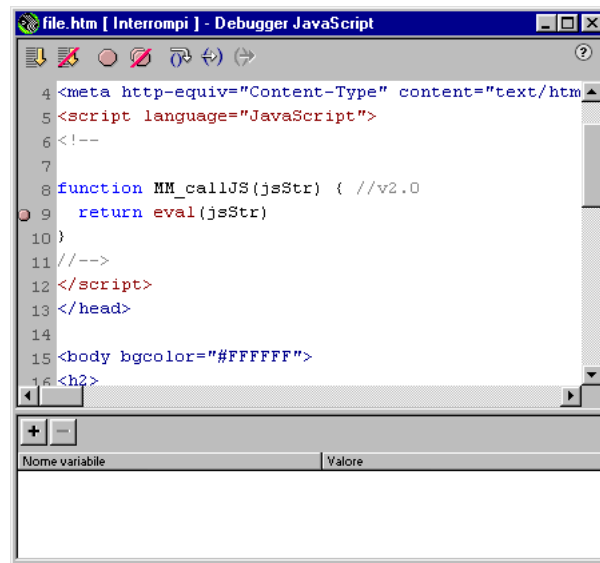
- Fare doppio clic sull'errore.
- Fare clic sul pulsante Vai alla riga.

Il codice viene evidenziato nella vista Codice (o nella finestra di ispezione Codice).

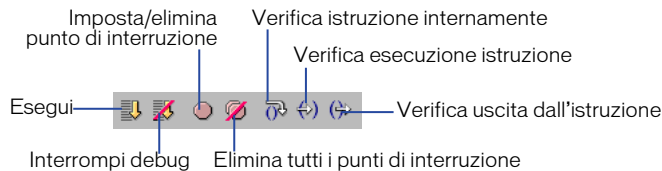


## Ricerca e correzione degli errori logici

Se viene rilevato un errore logico, si apre la finestra del debugger JavaScript. Nella prima riga del codice viene inserito automaticamente un punto di interruzione (simile ad un messaggio di avvertimento). Il debugger interrompe l'esecuzione in corrispondenza di tali punti, consentendo di visualizzare i valori degli oggetti e delle proprietà JavaScript nell'elenco delle variabili.



Dopo l'arresto del debugger in corrispondenza di un punto di interruzione, è possibile verificare il codice eseguendo un'istruzione alla volta. In tal modo, si può controllare che il programma venga eseguito correttamente. Il debugger può anche verificare l'esecuzione del codice collegato. Ad esempio, se il codice contiene un collegamento ad un file di origine, quest'ultimo viene aperto e visualizzato nella finestra del debugger JavaScript. Mentre si verifica il codice, è possibile osservare il cambiamento dei valori delle variabili all'interno del programma.



## Impostazione dei punti di interruzione

All'interno del codice, un punto di interruzione contrassegna una posizione in cui si desidera arrestare l'esecuzione del programma. Quando si imposta un punto di interruzione, esso viene indicato da un puntino rosso sul margine sinistro della finestra del debugger JavaScript. Quando il programma si arresta, sul puntino corrispondente viene visualizzata una piccola freccia ed è possibile esaminare gli oggetti e le proprietà esistenti in tale punto. In tal modo, è possibile individuare rapidamente l'origine del bug nel codice JavaScript.

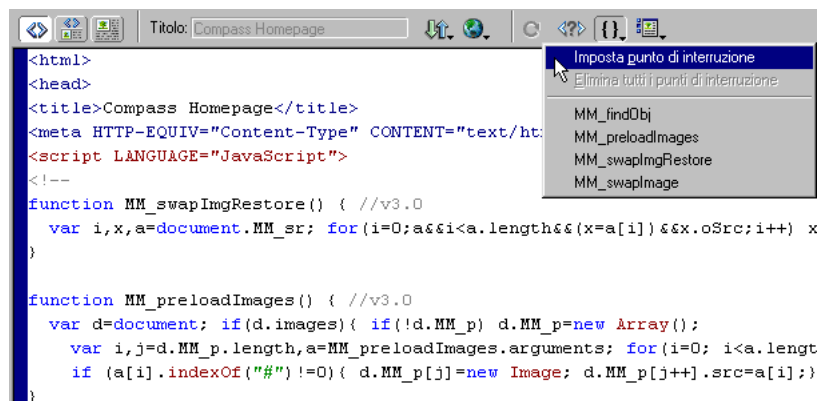
I punti di interruzione possono essere impostati solo all'interno del codice JavaScript (tra i tag `<script>`) oppure in una riga contenente un gestore di eventi. Se si imposta un punto di interruzione in un'altra posizione, Dreamweaver lo sposta automaticamente nella successiva riga valida del codice (oppure sposta in tale riga il punto di inserimento, se è già presente un punto di interruzione). Se non sono disponibili righe valide, viene emesso un segnale acustico.

**Per impostare un punto di interruzione, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Nella finestra del debugger JavaScript, collocare il punto di inserimento nella riga desiderata, quindi fare clic sul pulsante Imposta/elimina punto di interruzione, nella parte superiore della finestra del debugger. Fare nuovamente clic sul pulsante Imposta/elimina punto di interruzione per rimuoverlo.



- Nella vista Codice (o nella finestra di ispezione Codice), collocare il punto di inserimento nella riga desiderata, quindi selezionare Modifica > Imposta punto di interruzione, oppure scegliere Imposta punto di interruzione dal menu a comparsa Navigazione codice della barra degli strumenti. In alternativa, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Imposta punto di interruzione dal menu di scelta rapida. Dal menu a comparsa, selezionare Elimina punto di interruzione per rimuoverlo.



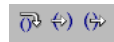
**Per eliminare tutti i punti di interruzione, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Nella finestra del debugger JavaScript, fare clic sul pulsante Elimina tutti i punti di interruzione.
- Nella vista Codice (o nella finestra di ispezione Codice), selezionare Elimina tutti i punti di interruzione dal menu a comparsa Navigazione codice della barra degli strumenti, oppure scegliere Modifica >Elimina tutti i punti di interruzione.

## Verifica del codice

È possibile verificare il codice eseguendo le istruzioni una alla volta e controllandone l'effetto nel programma. Ad esempio, si può verificare internamente una condizione `i f` e controllare se il programma si arresta alla prima riga all'interno dell'istruzione condizionale oppure alla prima riga eseguibile successiva all'istruzione `i f`.

Quando il debugger si arresta in corrispondenza di un'istruzione con una chiamata di funzione, è possibile controllare la funzione per accertarsi che venga eseguita correttamente. Se la funzione è corretta, è possibile uscire da essa per consentire al debugger di proseguire sino a quando non ritorna alla funzione. Il programma si arresta nuovamente in corrispondenza dell'istruzione successiva alla chiamata di funzione. Se si tenta di verificare l'esecuzione di un'istruzione contenente una funzione JavaScript non standard, si avrà una verifica interna.



**Per verificare internamente un'istruzione:**

Fare clic sul pulsante Verifica istruzione internamente, nella parte superiore della finestra del debugger JavaScript.

Quando il programma si arresta in corrispondenza di una qualunque istruzione (incluso quelle contenenti una chiamata di funzione), è possibile verificare internamente tale istruzione per proseguire, quindi fermarsi prima dell'istruzione successiva.

**Per verificare l'esecuzione di una funzione:**

Fare clic sul pulsante Verifica esecuzione istruzione, nella parte superiore della finestra del debugger JavaScript.

**Per verificare l'uscita da una funzione:**

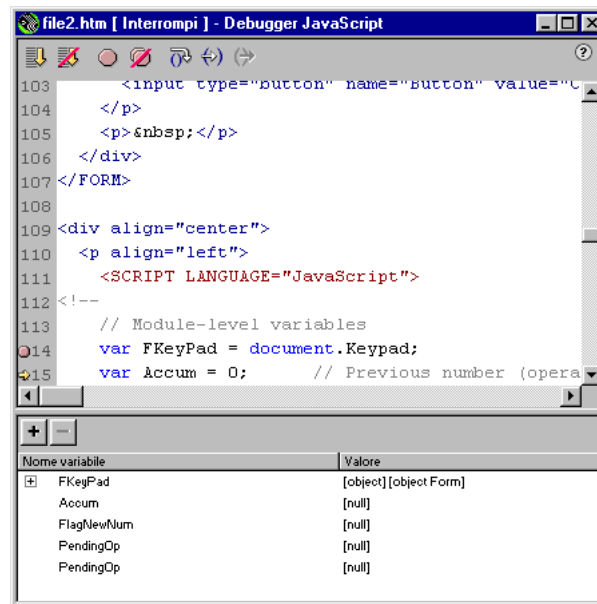
Fare clic sul pulsante Verifica uscita dall'istruzione.

Tale pulsante è disponibile solo quando il debugger è all'interno di una funzione definita dall'utente. L'uscita comporta l'esecuzione delle rimanenti istruzioni della funzione. Il debugger si ferma in corrispondenza dell'istruzione successiva.



## Osservazione e modifica dei valori delle variabili

Per controllare i valori delle variabili mentre si verifica il codice, utilizzare l'elenco delle variabili di Dreamweaver, nel pannello inferiore della finestra del debugger JavaScript. Inserire i nomi delle variabili nella colonna sinistra. La colonna destra riporta i valori correnti di ciascuna variabile al momento dell'arresto dell'esecuzione del programma a causa di un punto di interruzione o dopo la verifica dell'esecuzione del codice.



**Per aggiungere una variabile all'elenco, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare il nome della variabile nella sezione relativa al codice della finestra del debugger JavaScript. Fare clic sul pulsante più (+) e premere Invio.
- Fare clic sul pulsante più (+), digitare il nome della variabile da controllare e premere Invio.

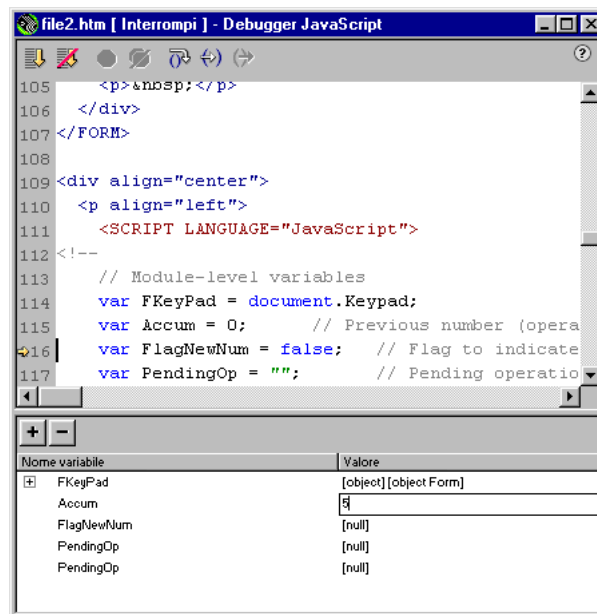
Mentre si verifica il codice, i valori vengono visualizzati accanto a ciascuna variabile. Se la variabile è un oggetto con delle proprietà, è possibile espandere la variabile, cioè visualizzarne le proprietà e i valori, facendo clic sul pulsante situato nell'elenco accanto alla variabile (pulsante più (+) in Windows, pulsante triangolo sul Macintosh). La variabile espansa viene automaticamente compressa ogni volta che si verifica il codice.

**Per eliminare un elemento dall'elenco delle variabili:**

- 1 Selezionare l'elemento nell'elenco delle variabili.
- 2 Fare clic sul pulsante meno (-).

**Per modificare un valore:**

- 1 Selezionare l'elemento nell'elenco delle variabili.
- 2 Selezionare il valore nell'elenco dei valori.
- 3 Modificare il valore nella casella di testo visualizzata.



## CAPITOLO 20

### Moduli

.....

I moduli consentono di interagire con i visitatori del sito e di raccogliere informazioni che li riguardano. È possibile, ad esempio, richiedere il nome e l'indirizzo e-mail di un utente, oppure fare in modo che partecipi a sondaggi, firmi un registro di presenze o fornisca un feedback sul sito.

I moduli si compongono di due parti: il codice HTML di origine che lo descrive (ad esempio, i campi, le etichette ed i pulsanti visualizzati sulla pagina) ed uno script o un'applicazione che elabora le informazioni inviate (ad esempio, uno script CGI). Senza uno script di elaborazione, non è possibile raccogliere i dati dei moduli.



Macromedia Dreamweaver consente di creare svariati oggetti da inserire nei moduli, come campi di testo, campi di password, pulsanti di scelta, caselle di controllo, menu a comparsa o immagini selezionabili dall'utente (ad esempio, per il pulsante di invio).

È inoltre possibile utilizzare il comportamento Convalida modulo di Dreamweaver per verificare le informazioni inserite dall'utente, per controllare, ad esempio, che gli indirizzi e-mail contengano il carattere "@" oppure che siano stati compilati tutti i campi "obbligatori".

## Script CGI

I moduli vengono generalmente elaborati attraverso script CGI (Common Gateway Interface). L'interfaccia CGI è un metodo standard per l'invio di informazioni tra server e script di elaborazione. Gli script CGI vengono generalmente creati con Perl o un altro linguaggio di programmazione, quale C++, Java, VBScript o JavaScript. Prima di creare pagine interattive, chiedere al provider Internet o all'amministratore del server se il server supporta gli script CGI.

## Oggetti dei moduli

In Dreamweaver, i tipi di input dei modelli vengono chiamati oggetti. Per inserire gli oggetti nei moduli, utilizzare la categoria Moduli del pannello Oggetti, oppure scegliere Inserisci > Modulo ed Inserisci > Oggetti modulo.



La categoria Moduli contiene i pulsanti seguenti:

**Inserisci modulo** Inserisce un modulo nel documento. Dreamweaver inserisce nel codice HTML di origine i tag `form` di apertura e chiusura. Per una corretta elaborazione dei dati in tutti i browser, gli oggetti aggiunti al modulo (come campi di testo, pulsanti, ecc.) devono essere compresi tra i tag `form`.

**Inserisci campo di testo** Inserisce un campo di testo nel modulo. I campi di testo accettano caratteri alfabetici e numerici. Il testo inserito può essere visualizzato su un rigo, su più righe o sotto forma di punti o asterischi (per la protezione mediante password).

**Inserisci pulsante** Inserisce un pulsante nel modulo. Quando vengono selezionati, i pulsanti eseguono operazioni come l'invio o il ripristino dei moduli. È possibile specificare un'etichetta personalizzata o utilizzare una delle etichette predefinite: Invia o Reimposta.

**Inserisci casella di controllo** Inserisce una casella di controllo nel modulo. Le caselle di controllo consentono di selezionare più risposte per lo stesso gruppo di opzioni. L'utente può quindi specificare tutte le opzioni che ritiene opportuno.

**Inserisci pulsante di scelta** Inserisce un pulsante di scelta nel modulo. I pulsanti di scelta rappresentano opzioni esclusive. Quando si seleziona un pulsante all'interno di un gruppo, tutti gli altri vengono disattivati; l'utente può ad esempio scegliere Sì o No.

**Inserisci elenco/menu** Consente di creare un elenco di opzioni selezionabili dall'utente. L'opzione Elenco visualizza una serie di valori in un elenco a scorrimento che accetta più scelte. L'opzione Menu, invece, visualizza i valori in un elenco a comparsa che accetta una sola scelta.

**Inserisci campo di file** Inserisce nel documento un campo di testo vuoto ed un pulsante Sfoglia. I campi di file consentono di individuare i file desiderati sul disco rigido e di caricarli come dati del modulo.

**Inserisci campo immagine** Consente di inserire un'immagine nel modulo. I campi di immagine possono essere utilizzati come pulsanti grafici per la funzione di invio.

**Inserisci campo nascosto** Inserisce nel documento un campo in cui possono essere memorizzati i dati dell'utente. I campi nascosti consentono di memorizzare le informazioni inserite dall'utente, come il nome, l'indirizzo e-mail o le preferenze di acquisto, e di utilizzarle quando l'utente visita nuovamente il sito.

**Inserisci menu di collegamento** Inserisce un elenco o un menu a comparsa di navigazione. I menu di collegamento consentono di inserire un menu in cui ogni opzione rimanda ad un documento o un file specifico. Vedere "Creazione di un menu di collegamento" a pagina 389.

## Creazione di un modulo

I moduli contengono proprietà non visibili per l'utente che specificano le modalità di elaborazione.

I moduli sono costituiti da tre elementi fondamentali:

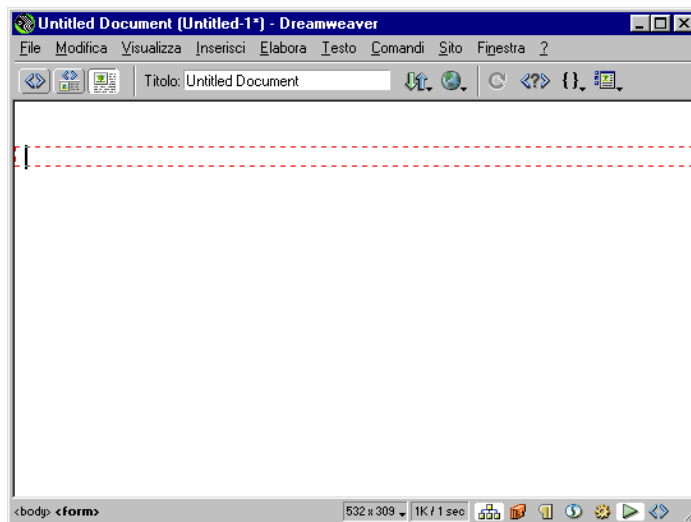
- Tag form, che comprendono l'URL dello script CGI per l'elaborazione del modulo ed il metodo di invio dei dati al server.
- Campi di modulo, ovvero campi di testo, menu, caselle di controllo o pulsanti di scelta.
- Pulsante di invio, che invia i dati allo script CGI sul server.

**Nota:** se si cerca d'inserire un oggetto modulo senza prima avere creato il modulo, viene visualizzato un messaggio che chiede se devono essere inseriti i tag del modulo. Se si sceglie Sì, Dreamweaver crea i tag del modulo per l'oggetto.

**Per aggiungere un modulo ad un documento:**

- 1 Nel documento, portare il cursore nel punto in cui si desidera creare il modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
- Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci modulo.
  - Scegliere Inserisci > Modulo.

Quando viene creato un modulo, nella finestra del documento appare un bordo rosso punteggiato. In caso contrario, controllare che sia selezionata l'opzione Visualizza > Riferimenti visivi> Elementi invisibili.



**2** Nel documento, fare clic sul bordo rosso per selezionare il modulo se non è già selezionato.

**3** Nel campo Nome modulo della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per il modulo.

L'assegnazione di un nome consente di fare riferimento al modulo o di gestirlo con un linguaggio di script, ad esempio JavaScript o VBScript.

**4** Nel campo Azione, specificare il percorso dell'URL in cui risiede lo script o l'applicazione che elaborerà il modulo, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sull'icona della cartella e navigare fino alla cartella appropriata.
- Digitare il percorso completo della cartella.

Nel caso di uno script CGI, il percorso dell'URL sarà simile all'esempio seguente:

`http://www.miosito.com/cgi-bin/process.cgi`

**5** Nel menu a comparsa Metodo, scegliere il metodo con cui verranno gestiti i dati del modulo.

- Scegliere POST per inviare i valori del modulo nel corpo di un messaggio.
- Scegliere GET per aggiungere i valori del modulo all'URL ed inviarli al server.

**Nota:** non utilizzare il metodo GET per i moduli lunghi. La lunghezza massima degli URL è infatti di 8192 caratteri e, se i dati inviati superano questo limite, possono verificarsi troncamenti che determinano risultati di elaborazione inaspettati. Non utilizzare GET nemmeno per gestire numeri di carta di credito o altre informazioni riservate, poiché questo metodo di trasmissione dei dati non è sicuro.

- Scegliere Predefinito per inviare il modulo utilizzando l'impostazione predefinita del browser dell'utente, che generalmente è il metodo GET.

## Campi del modulo

Dopo avere aggiunto i tag `form` al documento, è possibile iniziare ad inserire nel modulo gli oggetti, che consentono di richiedere informazioni ai visitatori del sito.

I campi consentono di impostare moduli in cui i visitatori possono digitare informazioni, come il nome e l'indirizzo. In un modulo è possibile inserire tre tipi di campo: campi di testo (in cui l'utente digita una risposta), campi di file (in cui l'utente inserisce il percorso di un file da caricare sul server) ed i campi nascosti (che memorizzano le informazioni inserite dall'utente in un altro campo).

Per i campi inseriti in un modulo è possibile specificare la lunghezza, il numero di righe contenute, il numero di caratteri consentito e se si tratta di un campo di password.

### Creazione di un campo di testo

I campi di testo sono oggetti dei moduli in cui l'utente può digitare una risposta.

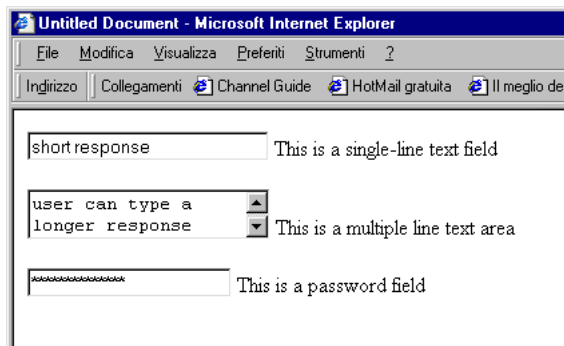
I campi di testo possono essere di tre tipi:

**Campi di testo a riga singola** Vengono generalmente utilizzati per l'inserimento di una risposta composta da una sola parola o da una frase breve, come un nome o un indirizzo.

**Campi di testo a più righe** Mettono a disposizione del visitatore un'area di testo più estesa, di cui può essere facilmente specificato il numero di caratteri o di righe.

**Campi di password** Tipo particolare di campi di testo in cui i caratteri immessi dall'utente vengono sostituiti da punti o asterischi per proteggerne la riservatezza.

**Nota:** le password inviate al server con questa modalità non sono cifrate, di conseguenza i dati così trasferiti non sono sicuri.





**Per creare un campo di testo a riga singola o di password:**

**1** Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo di testo.
- Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci campo di testo.

Nel documento appare un campo di testo.

**2** Nel campo CampoDiTesto della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per il campo.

Il nome deve essere univoco perché un modulo non può contenere nomi di campi di testo duplicati. Non lasciare spazi vuoti; utilizzare i caratteri di sottolineatura per separare le parole. Ad esempio, digitare **indirizzo\_e-mail** al posto di **indirizzo e-mail**.

**3** Nel campo Largh caratt, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Accettare l'impostazione predefinita della lunghezza del campo di testo di circa 24 caratteri.
- Inserire una cifra per specificare la lunghezza desiderata.

**4** Nel campo Caratt massimi, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Lasciare il campo vuoto, per non porre limiti alla quantità di testo inserita dagli utenti. Se l'input dell'utente supera la larghezza caratteri (lunghezza) del campo, il testo scorre.
- Inserire una cifra per specificare il numero massimo di caratteri consentito per il campo.

Ad esempio, è possibile limitare un campo per l'inserimento dell'età a sole tre cifre, o un campo di password ad otto caratteri. Se l'utente supera il numero massimo di caratteri consentiti, viene emesso un segnale acustico.

**5** Per Tipo, selezionare il tipo di campo di testo che si desidera creare, effettuando una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Riga singola per creare un campo di testo a riga singola.
- Selezionare Password per creare un campo di password.

**6** Per visualizzare del testo predefinito in un campo, inserire il testo nel campo Val iniz della finestra di ispezione Proprietà.

Il testo apparirà nel campo quando il modulo viene caricato per la prima volta nel browser dell'utente.

**7** Se si desidera, digitare un'etichetta o un testo descrittivo accanto all'oggetto.

È possibile applicare una serie di opzioni di formattazione alle etichette degli oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione e modifica di caratteri e stili" a pagina 249.

**Per creare un'area di testo a più righe:**

**1** Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo di testo.
- Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci campo di testo.

Nel documento appare un campo di testo.

**2** Nel campo CampoDiTesto della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome per l'oggetto campo di testo.

Il nome deve essere univoco perché un modulo non può contenere nomi di campi di testo duplicati. Non lasciare spazi vuoti; utilizzare i caratteri di sottolineatura per separare le parole. Ad esempio, digitare **feedback\_utente** al posto di **feedback utente**.

**3** Per Tipo, selezionare Più righe.

**4** Nel campo Largh caratt, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Accettare l'impostazione predefinita della lunghezza dell'area di testo di circa 20 caratteri.
- Inserire una cifra per specificare la lunghezza desiderata.

**5** Nel campo N. di righe, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Accettare il valore predefinito, che imposta un campo di testo di 2 righe.
- Inserire una cifra per specificare il numero di righe desiderato.

- 6** Nel menu a comparsa A capo, selezionare un'opzione per specificare come deve essere visualizzato l'input dell'utente quando supera le dimensioni dell'area di testo.
- Se si seleziona No o Predefinito, il testo non va a capo alla riga successiva.  
Quando l'input supera il limite destro dell'area di testo, il testo scorre verso sinistra e l'utente deve premere Invio per passare alla riga successiva.
  - Selezionare Virtuale per impostare il ritorno a capo automatico nell'area di testo.  
Quando l'input supera il limite destro dell'area di testo, il testo va a capo alla riga successiva. Per l'elaborazione, tuttavia, i dati vengono inviati sotto forma di un'unica stringa di testo senza ritorno a capo.
  - Selezionare Fisico per conservare il ritorno a capo nell'area di testo anche quando i dati vengono inviati per l'elaborazione.
- 7** Per visualizzare del testo predefinito in un campo, inserire il testo nel campo Val iniz della finestra di ispezione Proprietà.
- Il testo apparirà nel campo quando il modulo viene caricato per la prima volta nel browser dell'utente.
- 8** Se si desidera, digitare un'etichetta o un testo descrittivo accanto all'oggetto.
- È possibile applicare una serie di opzioni di formattazione alle etichette degli oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione e modifica di caratteri e stili" a pagina 249.

## Caricamento dei file dei visitatori sul server

Le informazioni richieste ai visitatori sono talvolta troppo complesse per essere inserite come risposta in un campo di testo. In questi casi, è più semplice chiedere l'invio di un intero file al server, ad esempio un curriculum vitae con la formattazione corretta, un file grafico o altri tipi di documenti. A questo scopo, è possibile impostare un campo di file nel modulo.

I campi di file hanno lo stesso aspetto degli altri campi di testo, con l'aggiunta di un pulsante Sfoglia. L'utente può digitare il percorso del file che desidera inviare oppure individuarlo e selezionarlo con il pulsante Sfoglia.

Per utilizzare un campo di file, il Metodo del modulo deve essere impostato su POST. I file inviati dai visitatori raggiungono l'indirizzo impostato nel campo Azione del modulo.

**Nota:** prima di utilizzare un campo di file, chiedere all'amministratore del server se il caricamento anonimo dei file è consentito. Se si inserisce un campo di file con Dreamweaver, è necessario digitare manualmente ENCTYPE="mul ti part/form-data" nel tag del modulo per garantire una corretta codifica del file.

#### Per creare un campo di file in un modulo:

- 1 Fare clic sul bordo per selezionare il modulo, quindi nella finestra di ispezione Proprietà impostare il Metodo su POST.
- 2 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo di file.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci campo di file.Nel documento appare un campo di file.
- 3 Nel campo Campo file della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome per l'oggetto campo di file.
- 4 Nel campo Largh caratt, inserire una cifra per impostare il numero massimo di caratteri visualizzati nel campo.
- 5 Nel campo Caratt massimi, inserire una cifra per impostare il numero massimo di caratteri che il campo può contenere.

#### Creazione di un campo nascosto

I visitatori del sito non possono vedere i campi nascosti. Si tratta infatti di elementi invisibili che vengono collocati nel documento per raccogliere o inviare informazioni. All'invio del modulo, i dati dei campi nascosti vengono ritrasmessi al server, utilizzando la stessa coppia di parametri di nome e valore definiti al momento dell'impostazione del campo nascosto.

Dreamweaver aggiunge al documento dei marcatori in corrispondenza dei campi nascosti. Se quando inserisce un campo nascosto non appare il marcatore, attivarne la visualizzazione selezionando Visualizza > Riferimenti visivi > Elementi visivi.

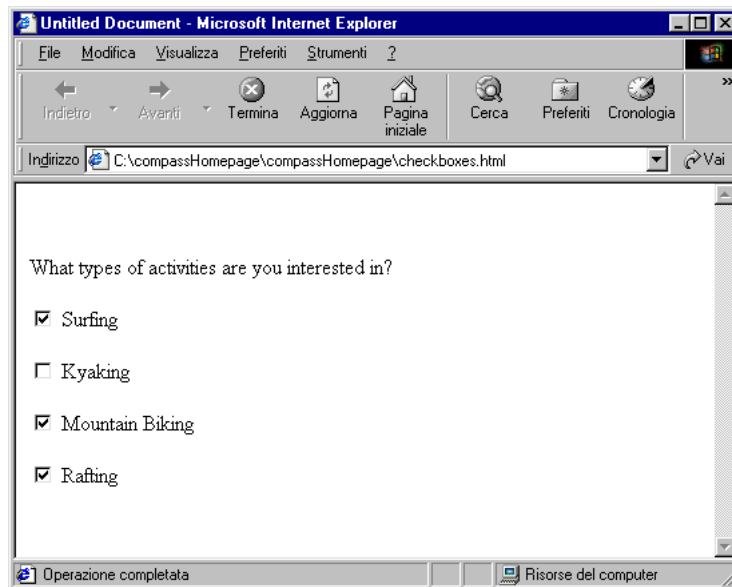
#### Per creare un campo nascosto:

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo nascosto.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci campo nascosto.Nel documento appare un marcatore.
- 2 Nel campo CampNascosto della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per il campo.
- 3 Nel campo Valore, digitare il valore che si desidera assegnare al campo.

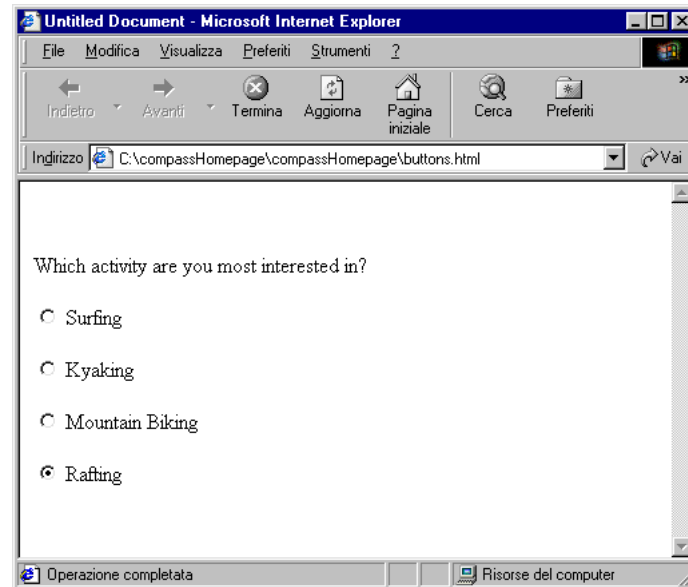
## Inserimento di caselle di controllo e pulsanti di scelta

È possibile utilizzare le caselle di controllo ed i pulsanti di scelta per impostare oggetti di selezione predefiniti, in cui l'utente indica le proprie scelte facendo clic con il mouse.

La differenza tra le caselle di controllo ed i pulsanti di scelta è di natura funzionale. Le caselle di controllo consentono all'utente di attivare o disattivare le singole opzioni in modo autonomo, con la possibilità di selezionare più risposte per lo stesso gruppo di opzioni.



I pulsanti di scelta funzionano in gruppo e forniscono valori di selezione che si escludono a vicenda. Per ogni gruppo di pulsanti di scelta può essere selezionata una sola opzione.



## Inserimento di una casella di controllo

Le caselle di controllo consentono agli utenti di selezionare più risposte da un gruppo di opzioni.

Ciascuna casella di controllo è un elemento singolo per cui deve essere specificato un nome univoco nel campo Nome.

**Per inserire una casella di controllo:**

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Casella di controllo.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci casella di controllo.
- 2 Nel campo CaselDiContr della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome descrittivo per la casella di controllo.

**Nota:** ogni casella di controllo aggiunta al modulo deve avere un nome univoco.

- 3 Nel campo Valore selezionato, digitare un valore per la casella di controllo.

Ad esempio, in un sondaggio è possibile impostare un valore pari a 4 per opinioni estremamente favorevoli ed un valore pari a 1 per opinioni estremamente contrarie.

- 4 Se si desidera che al caricamento del modulo nel browser appaia selezionata un'opzione, scegliere Selezionato come Stato iniziale.

## Inserimento di un pulsante di scelta

Utilizzare i pulsanti di scelta quando l'utente deve selezionare una sola risposta da un gruppo di opzioni. I pulsanti di scelta vengono generalmente utilizzati in gruppo, dove tutti devono avere lo stesso nome e contenere valori di campo diversi.

### Per inserire un pulsante di scelta:

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Pulsante di scelta.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci pulsante di scelta.
- 2 Nel campo PulsDiScelta della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome descrittivo per il gruppo di opzioni.

**Nota:** se in un modulo si creano interazioni tra più pulsanti di scelta, verificare che ad ogni gruppo sia stato assegnato un nome univoco.

- 3 Nel campo Valore selezionato, inserire il valore da inviare all'applicazione o allo script di elaborazione server-side quando il pulsante di scelta viene selezionato. Ad esempio, nel campo Valore selezionato è possibile digitare *sci* per indicare che l'utente ha selezionato l'opzione "sci".
- 4 Se si desidera che al caricamento del modulo nel browser appaia selezionata un'opzione, scegliere Selezionato come Stato iniziale.

**Suggerimento:** per aggiungere ulteriori pulsanti di selezione al gruppo, selezionare quello originale e, tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Opzione (Macintosh), trascinare e modificare il campo Valore selezionato per ciascun nuovo pulsante.

## Elenchi e menu

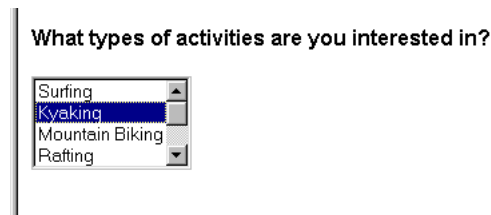
Gli elenchi di opzioni ed i menu consentono di presentare all'utente numerose possibilità di scelta in uno spazio limitato. Anche se vengono creati nella stessa finestra di ispezione Proprietà, gli elenchi ed i menu dei moduli hanno funzionalità diverse.

L'elenco consente di controllare il numero di opzioni visualizzate. Quando il numero di opzioni supera l'altezza riga impostata per l'elenco, appare una barra di scorrimento che consente all'utente di visualizzare le rimanenti opzioni. È inoltre possibile consentire agli utenti di selezionare più voci dell'elenco.

Il menu è invece utile quando lo spazio a disposizione è molto limitato. Comprende una voce su una riga singola ed una freccia verso il basso che, quando viene selezionata, mostra le altre opzioni del menu. L'utente può scegliere solo un'opzione alla volta.

### Creazione di un elenco a scorrimento

Gli elenchi a scorrimento consentono di impostare più opzioni in uno spazio limitato. È possibile impostare l'altezza riga dell'elenco e consentire agli utenti di specificare più opzioni al suo interno.



**Per creare un elenco a scorrimento:**

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci elenco/menu.
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo> Elenco/Menu e, se necessario, selezionare l'elemento desiderato tra quelli visualizzati.
- 2 Nel campo Elenco/menu della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per l'elenco.
- 3 Sotto Tipo, selezionare Elenco.



- 4 Nel campo Altezza, inserire una cifra per specificare il numero di righe visualizzate nell'elenco.

Il valore predefinito è 4. Quando le opzioni contenute nell'elenco superano il numero di righe specificato, appaiono le barre di scorrimento.

- 5 Per permettere agli utenti di selezionare più opzioni dall'elenco, scegliere Consenti più (accanto a Selezioni).

- 6 Fare clic su Valori elenco per aggiungere le opzioni di scelta.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Valori elenco.

- 7 Con il cursore nel campo Etichetta voce, digitare il testo che si desidera visualizzare nell'elenco.

- 8 Nel campo Valore, digitare il testo o i dati che devono essere inviati al server quando l'utente seleziona la voce.

- 9 Per aggiungere un'altra voce all'elenco, fare clic sul pulsante più (+) e ripetere i passaggi 7 e 8.

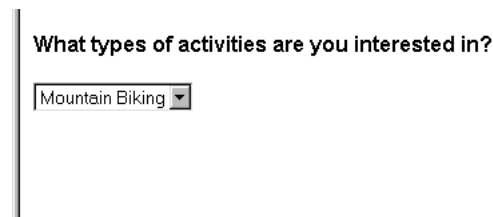
- 10 Dopo avere aggiunto tutte le voci desiderate, fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Valori elenco.

Nella finestra di ispezione Proprietà visualizzata, le opzioni sono visibili nel campo Selezione iniziale.

- 11 Fare clic su una voce dell'elenco per fare in modo che appaia selezionata quando l'elenco viene caricato.

## Creazione di un menu a comparsa

I menu a comparsa consentono di impostare più opzioni in uno spazio limitato. Quando il modulo viene caricato nel browser, nel menu a comparsa è visibile una sola opzione.



The screenshot shows a web form with a label "What types of activities are you interested in?". Below the label is a dropdown menu with a small arrow pointing down. The text "Mountain Biking" is visible inside the dropdown box, indicating it is the currently selected option.

Per visualizzare tutte le voci del menu, è necessario fare clic sulla freccia rivolta verso il basso.

**Per creare un menu a comparsa:**

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci elenco/menu.
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Elenco/Menu.
- 2 Nel campo Elenco/menu della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per il menu.
- 3 Sotto Tipo, selezionare Menu.
- 4 Fare clic su Valori elenco per aggiungere le opzioni.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Valori elenco.
- 5 Con il cursore nel campo Etichetta voce, digitare il testo che si desidera visualizzare nell'elenco.
- 6 Nel campo Valore, digitare il testo o i dati che devono essere inviati al server quando l'utente seleziona la voce.
- 7 Per aggiungere un'altra voce all'elenco di opzioni, fare clic sul pulsante più (+) e ripetere i passaggi 6 e 7.
- 8 Dopo avere aggiunto tutte le voci desiderate, fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Valori elenco.

Nella finestra di ispezione Proprietà visualizzata, le opzioni sono visibili nel campo Selezione iniziale.

## Pulsanti modulo

I pulsanti di un modulo ne gestiscono le operazioni. Consentono di inviare al server i dati immessi dall'utente per l'elaborazione, oppure di ripristinare il modulo e permettere agli utenti di correggere le informazioni prima dell'invio. I pulsanti possono inoltre essere utilizzati per eseguire altre operazioni di elaborazione definite in un apposito script. Ad esempio, è possibile impostare un pulsante per calcolare un ordine in base ai valori presenti nei campi specificati.

## Creazione di un pulsante modulo di testo

I pulsanti modulo di testo sono pulsanti standard utilizzati dai browser in cui è possibile inserire il testo desiderato, ad esempio Invia, Reimposta o Calcola ordine.

**Per creare un pulsante di testo:**

**1** Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Pulsante.
- Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci pulsante.

**2** Nel campo Nome pulsante della finestra di ispezione Proprietà, inserire un nome univoco per il pulsante.

**Nota:** Invia e Reimposta, i due nomi riservati, consentono rispettivamente di inviare i dati del modulo per l'elaborazione e di reimpostare tutti i campi del modulo sui valori originali.

**3** Nel campo Etichetta della finestra di ispezione Proprietà, inserire il testo che si desidera visualizzare sul pulsante.

**4** Nel campo Azione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scegliere Invia per inviare il modulo allo script o all'applicazione di elaborazione quando si seleziona il pulsante.
- Selezionare Reimposta per ripristinare il modulo quando si seleziona il pulsante.
- Selezionare Nessuna per attivare un'azione diversa basata sullo script di elaborazione quando si seleziona il pulsante, ad esempio il calcolo di un totale.

## Creazione di un pulsante di invio grafico

Per creare un pulsante di invio esteticamente più efficace, inserire un'immagine con il comando Inserisci campo immagine.

I pulsanti grafici possono essere impostati per eseguire altre operazioni, come il ripristino del modulo o la riproduzione di un suono. Per poter utilizzare un'immagine a scopi diversi dall'invio di dati, è necessario associarvi un comportamento. È possibile assegnare un comportamento mediante il pannello Comportamenti di Dreamweaver oppure o modificare un modulo attraverso il codice JavaScript. Per istruzioni su come assegnare un comportamento ad un oggetto, vedere "Applicazione di un comportamento" a pagina 462.

**Per creare un pulsante di invio grafico:**

- 1 Nel documento, posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere Inserisci > Oggetto modulo > Campo di immagine.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, selezionare l'icona Inserisci campo di immagine.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà del campo di immagine, modificare il testo del campo CampoImg in Invia.
- 3 Nel campo Orig, fare clic sull'icona della cartella per cercare e selezionare l'immagine da inserire nella pagina.
- 4 Nel campo Alt, digitare il testo che deve essere visualizzato al posto dell'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica oppure sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini.

## Struttura dei moduli

La struttura di un modulo può essere creata con interruzioni di riga, di paragrafo, testo preformattato o tabelle. Non è possibile inserire un modulo in un altro modulo (ovvero, non è possibile sovrapporre i tag), anche se una pagina può contenere più moduli.

Durante la creazione dei moduli, è importante applicare ai campi delle etichette con testo descrittivo per indicare agli utenti le richieste a cui devono rispondere, ad esempio: "Digitare il proprio nome" per richiedere informazioni sul nome.

## Aggiunta di più oggetti ad un modulo

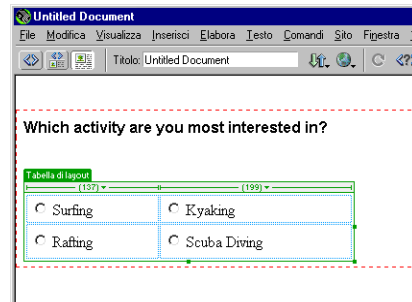
Un documento o una pagina Web può contenere più moduli, a condizione che i tag non vengano sovrapposti.

**Per aggiungere più oggetti ad un modulo:**

- 1 Posizionare il cursore all'interno del bordo del modulo ed effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Scegliere un oggetto dal menu Inserisci > Oggetto modulo.
  - Nella categoria Moduli del pannello Oggetti, fare clic sull'icona dell'oggetto che si desidera inserire nel modulo.
- 2 Specificare le proprietà dell'oggetto nella finestra di ispezione Proprietà. Se questa finestra non è già aperta, scegliere Finestra > Proprietà per visualizzarla.

## Inserimento di una tabella in un modulo

Le tabelle possono migliorare l'aspetto di un modulo, fornendo la struttura per gli oggetti e le etichette dei campi, e facilitando così l'allineamento delle opzioni in senso orizzontale e verticale. Quando si inseriscono delle tabelle in un modulo, assicurarsi che tutti i tag `table` e siano compresi tra i tag `form`.



## Elaborazione dei moduli

I moduli vengono elaborati dall'applicazione o dallo script specificato nell'attributo `action` del tag `form`. Per individuare l'azione associata ad un modulo, selezionare il modulo e verificare le impostazioni della finestra di ispezione Proprietà.

I moduli più semplici utilizzano JavaScript o VBScript per eseguire l'elaborazione sul client anziché inviare i dati al server. Una pagina, ad esempio, può contenere un modulo di piccole dimensioni che contiene solo i pulsanti Sì, No ed Invia. L'azione del modulo potrebbe essere una funzione JavaScript (definita nella sezione `head` del documento) che visualizza un'avvertenza specifica se si seleziona Sì ed un'avvertenza differente se si seleziona No:

```
function processForm(){
    if (document.forms[0].elements[0].checked){
        alert('Sì');
    }else{
        alert('No');
    }
}
```

**Per utilizzare una funzione JavaScript client-side come azione di un modulo:**

- 1 Selezionare un pulsante Invia in un modulo.
- 2 Associare il comportamento Chiama JavaScript al pulsante. Vedere “Chiama JavaScript” a pagina 470.
- 3 Nella casella di testo JavaScript che viene visualizzata durante l'associazione del comportamento, digitare `processForm()`.

- 4 Aggiungere una funzione JavaScript `processForm()` (come quella illustrata in precedenza) alla sezione `head` del documento.

Gli script client-side consentono di gestire numerosi processi di elaborazione dei moduli, ma non consentono di salvare i dati inseriti dall'utente o di inviarli ad altri utenti. A questo scopo è necessario utilizzare un'applicazione server-side, ad esempio uno script CGI (Common Gateway Interface). Gli script CGI possono essere creati con Perl, C, Java o un altro linguaggio di programmazione. Numerosi siti sul Web mettono a disposizione script CGI gratuiti (vedere "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25), che possono essere utilizzati così come sono o modificati in base alle proprie esigenze. In alternativa, è possibile chiedere al provider Internet o team Web se esistono script CGI già configurati per il server in uso.

Per un'introduzione agli script CGI, consultare le risorse CGI indicate in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

## Uso dei comportamenti con i moduli

I comportamenti visualizzati nel pannello Comportamenti quando si seleziona un modulo o un oggetto di un modulo possono essere associati al modulo o all'oggetto. I comportamenti Convalida modulo ed Imposta testo del campo di testo sono disponibili solo se nel documento è stato inserito un campo di testo. Quando si associa il comportamento Convalida modulo ad un oggetto di un modulo, è necessario specificare il campo di testo da convalidare. Se il comportamento viene associato al pulsante Invia, ad esempio, è possibile specificare un campo di testo creato per "Nome" per verificare che l'utente abbia compilato il campo.

Quando si applicano i comportamenti, è necessario verificare che tutti gli oggetti del documento, compresi quelli dei moduli, abbiano un nome univoco. Se si utilizza lo stesso nome per due oggetti differenti, può accadere che i comportamenti non funzionino correttamente (anche se gli oggetti si trovano in due moduli diversi).

I due comportamenti specifici dei moduli vengono descritti di seguito. Per informazioni sugli altri comportamenti, vedere "Comportamenti" a pagina 457.

**Convalida modulo** Analizza il contenuto dei campi di testo specificati per verificare che l'utente abbia inserito il tipo di dati corretto. Vedere "Convalida modulo" a pagina 496.

**Imposta testo del campo di testo** Sostituisce il contenuto di un campo di testo con il contenuto specificato dall'utente. Vedere "Imposta testo del campo di testo" a pagina 489.

## CAPITOLO 21

### Verifica e pubblicazione di un sito

Prima di caricare il sito su un server e considerarlo pronto per la visualizzazione, è consigliabile provarlo a livello locale. In effetti, è buona norma provare spesso il funzionamento del sito durante la costruzione, per individuare i problemi per tempo ed evitare di ripeterli. Occorre controllare che nei browser di destinazione le pagine abbiano l'aspetto e il funzionamento desiderati, che non siano presenti collegamenti interrotti e che il tempo di scaricamento delle pagine non sia eccessivamente lungo. Inoltre, è possibile eseguire un rapporto per controllare l'intero sito prima di pubblicarlo.

I consigli riportati di seguito possono aiutare a rendere piacevole e interessante la navigazione all'interno del sito:

- Controllare che le pagine funzionino nel modo previsto all'interno dei browser per i quali sono state progettate e che negli altri browser, pur non potendo garantire gli stessi risultati, non creino problemi particolari. Le pagine devono essere leggibili e funzionali anche nei browser che non supportano stili, livelli, plugin o il linguaggio JavaScript. Vedere "Verifica della compatibilità con i browser" a pagina 529. Se con browser meno recenti le pagine perdono gran parte delle proprie caratteristiche, è consigliabile utilizzare il comportamento Controlla browser per reindirizzare automaticamente i visitatori ad un'altra pagina. Vedere "Controlla browser" a pagina 471.
- Creare delle anteprime delle pagine con il maggior numero possibile di browser e piattaforme, al fine di verificare le eventuali differenze di layout, colori, dimensioni di caratteri e dimensioni predefinite delle finestre dei browser che non possono essere previste in un controllo basato solo sui browser di destinazione. Vedere "Anteprima nel browser" a pagina 530.

- Verificare la presenza di eventuali collegamenti interrotti e risolverli, poiché anche i siti a cui essi si riferiscono vengono sottoposti a modifiche e riorganizzazioni e le pagine collegate potrebbero essere state spostate o eliminate. Per generare un elenco dei collegamenti ai siti esterni, eseguire un controllo dei collegamenti. In alternativa, si può eseguire un rapporto completo del sito, per controllare i collegamenti esterni e generare un rapporto di quelli esterni non validi. Vedere “Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito” a pagina 532, “Apertura dei documenti collegati in Dreamweaver” a pagina 535 oppure “Creazione di rapporti” a pagina 536.
- Controllare le dimensioni delle pagine e il tempo necessario al loro scaricamento, considerando ad esempio che le pagine composte da un’unica tabella di grandi dimensioni non vengono visualizzate fino al completo caricamento della tabella. Considerare la possibilità di suddividere le tabelle lunghe; qualora ciò non fosse possibile, può essere una buona idea inserire una piccola parte di contenuto, ad esempio un messaggio di benvenuto o un’inserzione pubblicitaria, al di fuori della tabella e all’inizio della pagina, in modo che gli utenti possano visualizzare tale materiale durante lo scaricamento della tabella. Vedere “Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento” a pagina 535; per ulteriori informazioni su come usare i comportamenti di livello per oscurare lo schermo durante il caricamento di una pagina, vedere “Mostrare/nascondi livelli” a pagina 490.
- Eseguire alcuni rapporti per controllare il sito e risolvere eventuali problemi. È possibile rilevare la presenza di problemi quali documenti senza titolo, tag vuoti e tag nidificati superflui. L’esecuzione di questi rapporti prima della pubblicazione del sito significa dover affrontare meno problemi in seguito. Vedere “Creazione di rapporti” a pagina 536.
- La pubblicazione del sito, cioè il renderlo attivo sul Web, può essere eseguita in modi diversi ed è un processo dinamico. Dopo che la maggior parte del sito è stata pubblicata, è possibile continuare ad aggiornarlo e gestirlo. La definizione e l’implementazione di un sistema di controllo della versione, sia con gli strumenti di Dreamweaver sia con un’applicazione esterna, è un processo importante.
- Consultare i forum di discussione Macromedia Dreamweaver, nel sito Web Macromedia. Questi forum costituiscono un’importante risorsa per recuperare informazioni su browser, piattaforme e così via.



## Verifica della compatibilità con i browser

Dreamweaver consente di costruire le pagine Web utilizzando elementi supportati da tutti i browser (ad esempio, immagini e paragrafi di testo), nonché altri elementi che sono supportati solo dai browser più recenti (ad esempio, gli stili e i livelli).

La funzione Controlla browser di destinazione permette di effettuare un test del codice HTML contenuto nei documenti per verificare se sono presenti tag o attributi non supportati dai browser di destinazione. Questa funzione non altera i documenti in alcun modo.

Per verificare quali tag sono supportati da particolari browser, la funzione Controlla browser di destinazione viene eseguita utilizzando dei file di testo chiamati “profili di browser”. In Dreamweaver sono disponibili dei profili predefiniti per Netscape Navigator 2.0, 3.0 e 4.0 e per Microsoft Internet Explorer 2.0, 3.0, 4.0 e 5.0. Per modificare i profili esistenti o crearne di nuovi, vedere “Creazione e modifica dei profili di browser” a pagina 559.

Il controllo dei browser di destinazione può essere effettuato su un singolo documento, su una directory o su un intero sito ed è importante ricordare che non include gli script del sito.

### Per eseguire un controllo dei browser di destinazione:

#### 1 Scegliere una delle opzioni seguenti:

- Per eseguire il controllo sul documento corrente, salvare il file. Il controllo viene effettuato sull'ultima versione salvata del file, senza prendere in considerazione le modifiche non salvate.
- Per eseguire il controllo su una directory o un sito, scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra FTP del sito, quindi selezionare una cartella dalla directory locale. L'operazione di controllo dei browser di destinazione viene eseguita su tutti i file HTML presenti nella cartella e nelle eventuali sottocartelle. Il controllo dei browser di destinazione può essere effettuato solo sui file locali.

#### 2 Scegliere File > Controlla browser di destinazione.

Se non è stato ancora selezionato un browser principale, viene richiesto di farlo ora.

#### 3 Dall'elenco dei browser, selezionare il browser da utilizzare per controllare il sito.

#### 4 Fare clic su Controlla.

Il rapporto sul browser di destinazione viene aperto nel browser principale (che viene appositamente lanciato, se non è ancora aperto).

#### 5 Per salvare il rapporto, scegliere File > Salva nel browser.

**Nota:** se non lo si salva prima di accedere ad un altro sito, il rapporto viene eliminato, poiché si tratta di un file temporaneo.

## Uso dei comportamenti per rilevare i browser e i plugin

È possibile utilizzare i comportamenti per determinare il browser utilizzato da un visitatore e l'eventuale installazione di plugin. Per ulteriori informazioni sui comportamenti, vedere “Comportamenti” a pagina 457.

**Controlla browser** Rimanda i visitatori di un sito a pagine differenti a seconda del browser utilizzato. Ad esempio, si può fare in modo che i visitatori muniti di Netscape Navigator versione 4.0 o successiva vadano ad una determinata pagina, quelli muniti di Microsoft Internet Explorer (IE) versione 4.0 o successiva vadano ad un'altra pagina e gli utenti di altri tipi di browser rimangano sulla pagina corrente. Vedere “Controlla browser” a pagina 471.

**Controlla plugin** Rimanda i visitatori a pagine differenti a seconda che abbiano installato o meno il plugin specificato. Ad esempio, è possibile rimandare i visitatori ad una pagina se hanno Macromedia Shockwave e ad un'altra pagina se non dispongono di questo plugin. Vedere “Controlla plugin” a pagina 473.

## Anteprima nel browser

Durante la progettazione e la creazione di un sito, è buona norma controllarne regolarmente le pagine visualizzandole in anteprima nei browser. In tal modo, è possibile rilevare per tempo gli errori, evitando di ripeterli.

È possibile creare un'anteprima dei documenti nel browser di destinazione in qualsiasi momento, senza dover prima salvare il documento. Tutte le funzioni relative al browser funzionano nell'anteprima, compresi i comportamenti JavaScript, i collegamenti assoluti e relativi al documento, i controlli ActiveX e i plugin Netscape, a condizione che siano stati installati i necessari plugin o controlli ActiveX.

I contenuti collegati mediante percorsi relativi alla cartella principale non appaiono quando si visualizza l'anteprima dei documenti in un browser locale, perché i browser, al contrario dei server, non riconoscono le cartelle principali dei siti. Per visualizzare l'anteprima di un contenuto collegato mediante un percorso relativo alla cartella principale del sito, spostare il file su un server remoto e visualizzarlo in quella posizione. Per ulteriori informazioni, vedere “Percorsi relativi alla cartella principale” a pagina 376.

È possibile definire fino a 20 browser per le anteprime. Tutti i browser definiti vengono elencati nel menu Visualizza anteprima nel browser. Si consiglia di visualizzare l'anteprima con i seguenti browser: IE 3.0 o 4.0, Netscape 3.0 e 4.0, e almeno un browser di solo testo come Lynx.

**Per visualizzare l'anteprima del documento in un browser, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser, quindi selezionare un browser dall'elenco.
- 1 Se non è stato ancora indicato un browser, scegliere Modifica > Preferenze > Visualizza anteprima nel browser e selezionarne uno.
- Premere F12 per visualizzare il documento corrente nel browser principale.
- Premere Ctrl+F12 (Windows) oppure Comando+F12 (Macintosh) per visualizzare il documento corrente nel browser sostitutivo.

**Per cambiare il browser principale o definire un browser sostitutivo:**

- 1 Scegliere File > Visualizza anteprima nel browser > Modifica elenco browser, oppure Modifica > Preferenze e selezionare la scheda Visualizza anteprima nel browser.
- 2 Impostare le preferenze di anteprima desiderate.

## Preferenze di anteprima nel browser

Le preferenze di anteprima nel browser mostrano il browser principale e quelli sostitutivi definiti dall'utente. Per aprire le preferenze di anteprima nel browser, scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Visualizza anteprima nel browser, oppure scegliere File > Visualizza anteprima nel browser > Modifica elenco browser.

**Anteprima sul server locale** (solo per Windows) Consente di scegliere se usare o meno il server locale quando si visualizza l'anteprima di una pagina in un browser. (Affinché questa opzione funzioni, è necessario che sul computer locale sia in esecuzione il software del server.) Quando questa opzione è selezionata, Dreamweaver consente di visualizzare in anteprima la pagina corrente su un server locale sotto forma di URL, con il nome del file preceduto da `http://localhost/`. Se questa opzione è deselezionata, il documento viene aperto in un browser con un percorso che inizia con `file://`. In alcuni casi, i collegamenti specificati come percorsi relativi alla cartella principale non funzionano correttamente quando vengono aperti in un browser con il tipo di percorso `file://`. Ciò accade anche quando si esegue una verifica del browser di destinazione. Vedere "Anteprima nel browser" a pagina 530.

**Pulsante più (+)** Aggiunge un browser all'elenco.

**Pulsante meno (-)** Elimina il browser selezionato dall'elenco.

**Modifica** Cambia le impostazioni del browser selezionato.

**Browser principale e Browser sostitutivo** Specificano se il browser selezionato è quello principale oppure un browser sostitutivo. Per aprire il browser principale, premere F12; per aprire quello sostitutivo, premere Ctrl-F12 (Windows) oppure Comando-F12 (Macintosh).

## Prova dei collegamenti visualizzando l'anteprima in un browser

Poiché nella finestra del documento i collegamenti non sono attivi, è necessario creare un'anteprima delle pagine nel browser per provarli. Ad esempio, è possibile controllare i collegamenti ad immagini, file audio, video e così via.

**Per provare i collegamenti in un browser:**

- 1 Scegliere File > Anteprima nel browser, oppure premere F12.
- 2 Fare clic sui collegamenti attivi per verificarne il corretto funzionamento.

## Controllo dei collegamenti di una pagina o di un sito

In un sito di grandi dimensioni, la correzione dei collegamenti interrotti, cioè quelli il cui percorso non è più valido o che si riferiscono ad un file inesistente, può essere un'operazione lunga e monotona. Infatti, un sito può contenere centinaia di collegamenti a documenti interni ed esterni, che possono cambiare nel tempo. Anche i file isolati (cioè quelli che sono ancora all'interno di un sito ma ai quali non è collegato alcun file) possono costituire un problema, perché possono occupare spazio su disco ed essere d'intralcio per coloro che lavorano al sito.

La funzione Controlla collegamenti consente di cercare collegamenti interrotti e file isolati in un file aperto, in una sezione di un sito locale o in un intero sito locale. Vengono controllati solo i collegamenti e i riferimenti a documenti che si trovano all'interno del sito e viene compilato un elenco dei collegamenti esterni, che tuttavia non vengono controllati.

Una volta terminato il controllo dei collegamenti nei file specificati, viene aperta la finestra di dialogo Controllo collegamenti, che visualizza un elenco dei collegamenti interrotti, dei collegamenti esterni (cioè quelli che Dreamweaver non può verificare poiché al di fuori del sito) e dei file isolati. Per ulteriori informazioni, vedere "Apertura dei documenti collegati in Dreamweaver" a pagina 535.

**Per controllare i collegamenti all'interno del documento corrente:**

- 1 Salvare il file sul sito corrente.
- 2 Scegliere File > Controlla collegamenti.

**Per controllare i collegamenti all'interno di una sezione del sito locale:**

- 1 Scegliere Finestra > File del sito per aprire la finestra Sito.
- 2 Scegliere un sito dal menu a comparsa relativo.
- 3 Nella vista Cartella locale, selezionare i file o le cartelle da controllare.
- 4 Avviare il controllo in uno dei seguenti modi:
  - Fare clic con il pulsante destro (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su uno dei file selezionati e scegliere Controlla collegamenti > File/cartelle selezionate dal menu di scelta rapida.
  - Scegliere File > Controlla collegamenti.
- 5 Selezionare un collegamento specifico dal menu a comparsa Mostra. Le opzioni disponibili sono Collegamenti interrotti, Collegamenti esterni e File non collegati.

È possibile controllare i file non collegati solo se si controllano i collegamenti dell'intero sito.
- 6 Nella finestra di dialogo Controllo collegamenti, viene visualizzato un elenco dei file corrispondente al tipo di rapporto selezionato.

**Per controllare i collegamenti nell'intero sito:**

- 1 Scegliere Sito > Controlla tutti i collegamenti del sito.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Controllo collegamenti.
- 2 Selezionare un collegamento specifico dal menu a comparsa Mostra. Le opzioni disponibili sono Collegamenti interrotti, Collegamenti esterni e File non collegati.
- 3 Nella finestra di dialogo Controllo collegamenti, viene visualizzato un elenco dei file corrispondente al tipo di rapporto selezionato.

**Nota:** se il tipo di rapporto selezionato è File non collegati, è possibile eliminare tali file direttamente dalla finestra di dialogo Controllo collegamenti: basta selezionare un file dall'elenco e premere il tasto Canc.

**Per salvare l'intero rapporto in un file di testo delimitato da tabulazioni:**

Fare clic su Salva.

## Correzione di collegamenti interrotti

Quando si esegue un controllo dei collegamenti in Dreamweaver, viene visualizzata la finestra di dialogo **Controllo collegamenti**, che contiene un rapporto dettagliato di tutti i collegamenti interrotti, dei collegamenti esterni e (se è stato controllato l'intero sito) dei file isolati.

I collegamenti interrotti e i riferimenti alle immagini possono essere corretti direttamente in questa finestra di dialogo, oppure è possibile aprire i file riportati nell'elenco e correggere i collegamenti nella finestra di ispezione **Proprietà**.

### Per correggere i collegamenti nella finestra di dialogo **Controllo collegamenti**:

- 1 Selezionare il collegamento interrotto dalla colonna relativa della finestra **Controllo collegamenti**.

Accanto al collegamento appare l'icona di una cartella.

- 2 Fare clic sull'icona della cartella per individuare il file corretto a cui creare il collegamento, oppure digitare il percorso e il nome del file.

- 3 Premere Tab o Invio.

Se vi sono altri riferimenti interrotti allo stesso file, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede se si desidera correggere anche i riferimenti contenuti negli altri file. Fare clic su **Sì** per aggiornare tutti i documenti presenti nell'elenco che hanno un riferimento al file. Fare clic su **No** per aggiornare solo il riferimento corrente.

**Nota:** se la funzione di deposito/ritiro è abilitata per il sito, il programma tenta di ritirare i file da aggiornare. Se il ritiro non è possibile, viene visualizzata una finestra di avvertimento e i riferimenti interrotti rimangono inalterati. Vedere "Uso delle funzioni di deposito e ritiro" a pagina 135.

### Per correggere i collegamenti nella finestra di ispezione **Proprietà**:

- 1 Nella finestra di dialogo **Controllo collegamenti**, fare doppio clic su una voce della colonna **File**.

Il documento viene aperto, con l'immagine o il collegamento interrotto già selezionato, e il percorso e il nome del file vengono evidenziati nella finestra di ispezione **Proprietà**. (Se la finestra di ispezione non è visibile, scegliere **Finestra > Proprietà** per aprirla.)

- 2 Per impostare un nuovo nome di percorso o di file, fare clic sull'icona della cartella per individuare il file corretto oppure sovrascrivere il testo evidenziato.

Se si sta aggiornando un riferimento ad un'immagine e la nuova immagine viene visualizzata con le dimensioni errate, fare clic sulle etichette **La** e **Al** nella finestra di ispezione **Proprietà**, oppure fare clic sul pulsante **Aggiorna** per ripristinare i valori di larghezza e altezza. Il carattere delle etichette **La** e **Al** passa da grassetto a normale.

### 3 Salvare il file.

Man mano che i collegamenti vengono corretti, le voci corrispondenti scompaiono dall'elenco Collegamenti interrotti. Se una voce è ancora indicata nell'elenco dopo che è stato specificato un nuovo percorso o nome di file nella finestra di dialogo Controllo collegamenti (o dopo che sono state salvate le modifiche effettuate nella finestra di ispezione Proprietà), significa che il nuovo file non è stato trovato e di conseguenza il collegamento risulta ancora interrotto.

## Apertura dei documenti collegati in Dreamweaver

In Dreamweaver, i collegamenti non sono attivi, cioè facendo clic su un collegamento nella finestra del documento, non si passa al documento collegato.

**Per aprire i documenti collegati in Dreamweaver, effettuare una delle seguenti operazioni:**

- Selezionare il collegamento e scegliere **Elabora > Apri pagina collegata**.
- Tenendo premuto il tasto **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh), fare doppio clic sul collegamento.

**Nota:** il documento collegato deve trovarsi sul disco locale.

## Verifica delle dimensioni e dei tempi di scaricamento

Le dimensioni e il tempo di scaricamento previsto per la pagina corrente vengono indicati nella parte inferiore della finestra del documento. Le dimensioni vengono calcolate in base all'intero contenuto della pagina, compresi gli oggetti collegati come le immagini e i plugin.

Il tempo di scaricamento viene invece calcolato in base alla velocità di connessione specificata nelle preferenze Barra di stato. Il tempo di scaricamento effettivo dipende dalle condizioni generali della connessione ad Internet.

Quando si controllano i tempi di scaricamento di una pagina Web, tenere presente che gran parte degli utenti non attendono il caricamento di una pagina per più di otto secondi.

**Per impostare le preferenze relative alle dimensioni e al tempo di scaricamento:**

- 1 Scegliere **Modifica > Preferenze** e selezionare **Barra di stato**.
- 2 Scegliere la velocità di connessione in base alla quale deve essere calcolato il tempo di scaricamento.

La velocità di connessione media è di 28,8 Kbps (Kilobit al secondo). Se si stanno progettando pagine Web per una rete intranet, è opportuno scegliere 1500 (velocità T1).

## Uso dei rapporti per controllare un sito

Quando si controlla un sito, si possono compilare e generare rapporti relativi a numerosi attributi HTML grazie al comando Rapporti. Tale comando consente di controllare i collegamenti esterni, i tag dei font nidificati combinabili, i tag nidificati superflui, quelli vuoti eliminabili, il testo alternativo mancante e i documenti senza titolo. Prima della pubblicazione, è possibile controllare e risolvere i problemi HTML per i documenti selezionati o per un intero sito.

Dopo aver compilato un rapporto, salvarlo come file XML e importarlo in un modello esistente. Quindi, sarà possibile importare il modello in un database o in un foglio elettronico e stamparlo o visualizzarlo in un sito Web. Grazie al sito Web Macromedia Dreamweaver Exchange, si possono anche aggiungere tipi diversi di rapporti. Per ulteriori informazioni, vedere “Aggiunta di estensioni a Dreamweaver” a pagina 95.

Per utilizzare il comando Rapporti per lavorare con il sistema di deposito/ritiro e le Design Notes, vedere “Uso dei rapporti per migliorare il flusso di lavoro” a pagina 145.

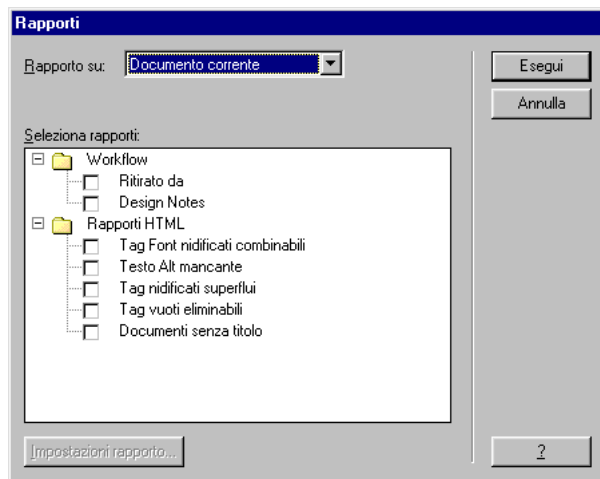
### Creazione di rapporti

È possibile eseguire diversi tipi di rapporti relativi a documenti, cartelle e siti, riordinare i risultati e ottenere informazioni aggiuntive sui risultati prescelti.

**Per creare un rapporto:**

- 1 Scegliere Sito > Rapporti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Rapporti.





**2** Scegliere una categoria dal menu a comparsa Rapporto su.

Le opzioni disponibili sono Documento corrente, Tutto il sito locale, File selezionati nel sito e Cartella. L'opzione File selezionati nel sito non è disponibile se i file non sono già stati scelti nella finestra Sito.

**3** Per selezionare un tipo di rapporto, fare clic nella casella corrispondente.

È possibile scegliere uno o più rapporti, da eseguire contemporaneamente.

- L'opzione Tag Font nidificati combinabili consente di creare un elenco che riporta tutti i tag font nidificati che si possono combinare per ottimizzare il codice. Ad esempio, può riportare `<font color="#FF0000"><font size="4">STOP!</font></font>`.
- L'opzione Testo Alt mancante consente di creare un elenco che riporta tutti i tag `img` che non dispongono di testo alternativo. (Il testo alternativo viene visualizzato al posto di un'immagine nei browser che non supportano la modalità grafica oppure che sono configurati per lo scaricamento manuale delle immagini.)
- L'opzione Tag nidificati superflui consente di creare un rapporto dettagliato dei tag nidificati da ottimizzare. Ad esempio, può essere segnalato il tag `<i> La pioggia<i> in</i> Spagna cade principalmente in pianura</i>`.
- L'opzione Tag vuoti eliminabili consente di creare un rapporto dettagliato di tutti i tag privi di contenuto che possono essere cancellati per ottimizzare il codice HTML. Ad esempio, nella vista Codice può essere stato eliminato un elemento o un'immagine, ma i tag relativi sono ancora presenti.
- L'opzione Documenti senza titolo consente di creare un rapporto che elenca tutti i documenti privi di titolo rilevati in base ai parametri specificati. Nell'elenco sono riportati i documenti con titoli predefiniti, uguali o con tag `title` mancanti.

**4** Fare clic su Esegui per creare il rapporto.

In base alla scelta effettuata, viene richiesto di salvare il file, di definire il sito o, se non è già stato fatto, di selezionare una cartella.

**5** I risultati vengono visualizzati nella finestra relativa.

Per ridisporre i risultati, fare clic sull'intestazione della colonna in base alla quale si desidera ordinarli. È possibile ordinarli per nome di file, per numero di riga o per descrizione. Inoltre, si possono eseguire più rapporti diversi e mantenere aperte tutte le finestre dei risultati corrispondenti.

**6** Selezionare un risultato specifico per visualizzarne una descrizione dettagliata.

**7** Fare clic su Apri file per aprire l'elemento selezionato nella finestra del documento.

In alternativa, fare doppio clic su un risultato.

**8** Per salvare il rapporto come file XML, fare clic su Salva rapporto.

Il rapporto viene salvato come file XML e può essere importato in un modello esistente. Quindi, sarà possibile importare il file in un database o in un foglio elettronico e stamparlo, oppure utilizzarlo per visualizzare il rapporto in un sito Web.

**Suggerimento:** dopo aver eseguito i rapporti HTML, utilizzare il comando Ottimizza HTML per correggere gli eventuali errori HTML riscontrati.

## CAPITOLO 22

### Personalizzazione di Dreamweaver

---

Macromedia Dreamweaver offre ampie possibilità di personalizzazione per consentire all'utente di lavorare nella maniera che gli è più congeniale.

Di seguito vengono illustrati alcuni metodi di personalizzazione di Dreamweaver:

- Impostare le preferenze desiderate per le varie funzionalità e caratteristiche del programma (combinazioni di colori, evidenziazione, configurazione dei siti, browser e così via). Vedere “Preferenze” a pagina 90.
- Modificare le scorciatoie da tastiera. Per modificare le scorciatoie da tastiera tramite un'interfaccia grafica direttamente da Dreamweaver, vedere “Uso dell'editor delle scorciatoie da tastiera” a pagina 92. Se si preferisce modificare le scorciatoie da tastiera tramite un file di testo, vedere “Modifica delle scorciatoie da tastiera” a pagina 546.
- Aggiungere estensioni di terze parti. Vedere “Aggiunta di estensioni a Dreamweaver” a pagina 95.
- Riorganizzare gli oggetti del pannello Oggetti in modo che quelli utilizzati più di frequente siano sempre visibili, creare nuove categorie per modificare la disposizione degli oggetti o aggiungerne nuovi. Vedere “Modifica del pannello Oggetti” a pagina 541.
- Modificare i menu rinominando, aggiungendo ed eliminando i comandi desiderati. Vedere “Personalizzazione dei menu di Dreamweaver” a pagina 543.
- Modificare il profilo di formattazione dell'origine per avere un controllo maggiore sul formato del codice HTML creato da Dreamweaver. Il file SourceFormat.txt contiene tutte le preferenze relative al formato HTML e altre impostazioni. Vedere “Modifica della formattazione HTML predefinita” a pagina 555.

- Modificare l'aspetto dei tag di terze parti (ad esempio, ASP e ColdFusion) nella vista Struttura della finestra del documento. Vedere "Personalizzazione dell'interpretazione dei tag di terze parti" a pagina 562.
- Creare pannelli mobili e comandi personalizzati mediante JavaScript. Vedere "Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali" a pagina 561.

## Modifica del tipo di file predefinito

Come impostazione predefinita, Dreamweaver visualizza tutti i tipi di file riconosciuti nella finestra di dialogo File > Apri. Questa finestra di dialogo contiene un menu a comparsa che consente di visualizzare solo alcuni tipi di file. Se si sta lavorando su un tipo di file specifico (ad esempio, i file ASP), è possibile cambiare la visualizzazione predefinita. Il tipo di file predefinito è quello riportato nella prima riga del file Extensions.txt.

**Nota:** per visualizzare tutti i tipi di file nella finestra File > Apri, compresi quelli che non si possono aprire con Dreamweaver, selezionare Tutti i file (\*.\*). Tale opzione è diversa da All Documents, che consente di visualizzare solo i file che si possono aprire con Dreamweaver.

### Per modificare il tipo di file predefinito della finestra di dialogo Apri:

- 1 Eseguire una copia di backup del file Extensions.txt, situato nella cartella Configuration.
- 2 Aprire Extensions.txt con Dreamweaver o con un editor di testo.
- 3 Tagliare la riga corrispondente al nuovo tipo di file predefinito e incollarla all'inizio del file, in modo che ne diventi la prima riga.
- 4 Salvare il file, chiudere Dreamweaver e avviarlo nuovamente.

Per visualizzare la nuova impostazione, selezionare File > Apri e controllare il menu a comparsa relativo ai tipi di file.

### Per aggiungere nuovi tipi di file al menu della finestra di dialogo Apri:

- 1 Eseguire una copia di backup del file Extensions.txt, situato nella cartella Configuration.
- 2 Aprire Extensions.txt con Dreamweaver o con un editor di testo.
- 3 Aggiungere una nuova riga per ciascun tipo di file. Digitare in maiuscolo le estensioni che possono essere associate al nuovo tipo di file separandole con delle virgole, aggiungere due punti e inserire una breve descrizione da visualizzare nel menu a comparsa della finestra di dialogo Apri. Per i file JPEG, ad esempio, digitare:

JPG,JPEG,JFIF:File di immagine JPEG

#### 4 Salvare il file, chiudere Dreamweaver e avviarlo nuovamente.

Per visualizzare le modifiche, selezionare File > Apri e fare clic sul menu a comparsa relativo ai tipi di file.

## Modifica del pannello Oggetti

Come impostazione predefinita, il pannello Oggetti è suddiviso in diverse categorie: Caratteri, Comuni, Moduli, Frame, Intestazione, Invisibili e Speciale. Per ulteriori informazioni sugli oggetti in queste categorie, vedere “Uso del pannello Oggetti” a pagina 80. Le categorie corrispondono alle sottocartelle della cartella Configuration/Objects di Dreamweaver.

È possibile spostare gli oggetti da una categoria all'altra, rinominare le categorie ed eliminare gli oggetti desiderati dal pannello. Perché le modifiche apportate appaiano nel pannello Oggetti, è necessario uscire e riavviare Dreamweaver, oppure ricaricare le estensioni.

Per ogni oggetto presente in una categoria del pannello Oggetti, la sottocartella corrispondente contiene due o tre file:

- Un file GIF che contiene l'icona dell'oggetto
- Un file HTML che contiene il codice HTML da inserire nel file o un modulo HTML che consente di specificare i dati da inserire (ad esempio, il testo di un commento)
- Un file JavaScript (opzionale) che genera il codice HTML da inserire nel file

#### **Per spostare un oggetto da una categoria del pannello Oggetti all'altra:**

Spostare tutti i file associati all'oggetto (GIF, HTML e JavaScript, se presente) da una sottocartella della cartella Configuration/Objects all'altra.

#### **Per rinominare una categoria del pannello Oggetti:**

Rinominare la corrispondente sottocartella della cartella Configuration/Objects.

#### **Per eliminare un oggetto dal pannello Oggetti:**

Eliminare i file HTML, GIF e JavaScript dell'oggetto dalla cartella Configuration/Objects. Se si è certi di voler eliminare l'oggetto, tali file possono essere cancellati completamente, tuttavia si consiglia di tenerne una copia per poter eventualmente ripristinare l'oggetto in un secondo momento.

#### **Per ricaricare le estensioni:**

- 1 Fare clic sul menu a comparsa relativo alle categorie visualizzato nella parte superiore del pannello Oggetti tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh).
- 2 Scegliere Ricarica estensioni.

## Creazione di un oggetto semplice

È possibile creare nuovi oggetti da aggiungere al pannello Oggetti. Molti oggetti semplici non richiedono JavaScript: essi contengono solo il codice HTML da inserire nei documenti. Per informazioni sulla creazione di oggetti più complessi mediante JavaScript, vedere “Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali” a pagina 561.

Dopo aver creato un oggetto, è possibile comporlo e distribuirlo sul sito Macromedia Exchange, per consentirne l’uso ad altri utenti Dreamweaver. Per ulteriori informazioni, consultare il sito Macromedia Exchange per Dreamweaver. Per comporre un’estensione, occorre scaricare da tale sito il programma di installazione di Package Manager, quindi installare il software con l’opzione di sviluppo.

### Per creare un oggetto semplice:

- 1 Creare un nuovo documento vuoto in un editor di testo, ad esempio BBEdit o HomeSite.

**Nota:** quando si crea un nuovo documento vuoto con Dreamweaver, esso contiene numerosi tag HTML predefiniti, ad esempio `html`, `head` e `body`. Per usare uno degli editor di codice di Dreamweaver (la vista Codice o la finestra di ispezione Codice della finestra del documento) come editor di testo per la creazione di oggetti semplici, è necessario prima eliminare tutti i tag predefiniti che vengono visualizzati nell’editor di codice.

- 2 Aggiungere i tag che l’oggetto deve inserire nei documenti.

Ad esempio, digitare:

```
<p>  
&copy; 2000 Z Productions, Inc.<BR>  
Tutti i diritti riservati  
</p>
```

- 3 Salvare il file.

Per fare in modo che il nuovo oggetto venga inserito in una delle categorie esistenti nel pannello Oggetti, salvarlo in una delle sottocartelle della cartella Objects. Se si desidera creare una nuova categoria, creare una nuova sottocartella all’interno della cartella Configuration/Objects e salvare il file nella nuova sottocartella. Le cartelle che vengono create all’interno della sottocartella di una categoria, ad esempio all’interno della sottocartella Caratteri, vengono ignorate.

- 4 Utilizzando un’applicazione grafica o un editor di immagini, ad esempio Macromedia Fireworks, creare un’immagine GIF di 18 x 18 pixel per definire l’icona che rappresenterà l’oggetto nel pannello Oggetti.

Se si crea un’immagine di dimensioni superiori, Dreamweaver la riduce automaticamente al formato 18 x 18 pixel. Se non si crea un’immagine per l’oggetto, Dreamweaver visualizza un’icona generica nel pannello Oggetti.

- 5 Assegnare all'icona lo stesso nome file utilizzato per l'oggetto, ma con estensione .gif, quindi salvarla nella stessa directory.

Ad esempio, se l'oggetto si chiama Copyright\_Z.htm ed è stato salvato nella directory Comuni, assegnare il nome Copyright\_Z.gif all'icona e salvarla nella directory Comuni.

- 6 Riavviare Dreamweaver, oppure ricaricare le estensioni, e provare ad utilizzare il nuovo oggetto.

L'oggetto verrà visualizzato sia nel pannello Oggetti sia nella parte inferiore del menu Inserisci. Per informazioni su come ricaricare le estensioni, vedere "Modifica del pannello Oggetti" a pagina 541.

## Personalizzazione dei menu di Dreamweaver

I menu di Dreamweaver vengono creati in base alla struttura definita nel file menus.xml, archiviato nella sottocartella Configuration/Menus della cartella principale di Dreamweaver. Se si apportano delle modifiche al file menus.xml, i menu di Dreamweaver vengono modificati al successivo avvio del programma. Per informazioni di base sul linguaggio XML, vedere "Linguaggio XML" a pagina 415.

Modificando il file menus.xml, è possibile aggiungere, cambiare ed eliminare le scorciatoie da tastiera delle opzioni di menu, sebbene spesso sia più semplice usare l'editor apposito. Vedere "Uso dell'editor delle scorciatoie da tastiera" a pagina 92. È inoltre possibile riposizionare, rinominare ed eliminare le opzioni stesse.

Se si apre menus.xml in un editor XML, è possibile che vengano visualizzati messaggi di errore relativi alla e commerciale (&) nel file menus.xml. Pertanto, si consiglia di modificare menus.xml con un comune editor di testo. Non modificarlo con Dreamweaver.

**Nota:** prima di modificare menus.xml o qualunque altro file di configurazione di Dreamweaver, è necessario creare una copia di backup del file. Se si commette un errore nel file di configurazione dei menu, non è possibile ripristinare il set di menu originale: si può solo sostituire il file menus.xml. La cartella Configuration contiene una copia di backup del file menus.xml predefinito (menus.bak). Per ripristinare il set di menu predefinito, sostituire menus.xml con una copia di menus.bak.

## Modifica del menu Comandi

È possibile aggiungere alcuni comandi al menu Comandi e modificarne i nomi senza intervenire sul file `menus.xml`.

**Nota:** in Dreamweaver, il termine *comando* può assumere due significati differenti. In senso stretto, un comando è un tipo di estensione specifico. Tuttavia, in alcuni contesti il termine *comando* viene usato come sinonimo di *opzione di menu*, indipendentemente dalla funzione svolta o dall'uso che ne viene fatto.

Per creare nuovi comandi da aggiungere automaticamente al menu Comandi, utilizzare il pannello Cronologia (vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia” a pagina 169). Per installare nuove estensioni, inclusi i comandi, è possibile utilizzare Package Manager; vedere “Aggiunta di estensioni a Dreamweaver” a pagina 95.

Per ridefinire l'ordine delle opzioni del menu Comandi o spostare un'opzione da un menu all'altro, è necessario modificare il file `menus.xml`.

### Per rinominare un comando dopo averlo creato:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.

Viene visualizzato un elenco di tutti i comandi i cui nomi possono essere modificati. I comandi del menu Comandi predefinito non compaiono nell'elenco e non possono essere modificati in questo modo.

- 2 Selezionare il comando da rinominare.

- 3 Digitare il nuovo nome.

- 4 Fare clic su Chiudi.

Il comando viene rinominato nel menu Comandi.

### Per eliminare un comando dopo averlo creato:

- 1 Scegliere Comandi > Modifica elenco comandi.

Viene visualizzato un elenco di tutti i comandi che possono essere eliminati. I comandi del menu Comandi predefinito non compaiono nell'elenco e non possono essere eliminati in questo modo.

- 2 Selezionare il comando da eliminare.

- 3 Fare clic su Elimina, quindi confermare l'eliminazione del comando.

Il comando viene eliminato. Tenere presente che il comando non viene semplicemente rimosso dal menu: viene eliminato anche il file contenente il codice relativo ad esso. Prima di eseguire questa operazione, accertarsi di voler realmente eliminare il comando. Per rimuoverlo dal menu Comandi senza eliminare il file, spostare quest'ultimo dalla cartella `Configuration/Commands` ad un'altra cartella.

- 4 Fare clic su Chiudi.



## Riorganizzazione dei menu e delle opzioni di menu

Modificando il file menus.xml è possibile spostare le opzioni di menu all'interno di un menu o da un menu all'altro, aggiungere o eliminare i separatori e spostare i menu all'interno di una barra o da una barra all'altra.

Per i menu di scelta rapida si procede come per gli altri menu.

Per ulteriori informazioni sulla sintassi del file menus.xml, vedere “Sintassi dei tag in menus.xml” a pagina 547.

### Per spostare un'opzione di menu:

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file menus.xml.
- 3 Aprire menus.xml in un editor di testo, ad esempio BBEdit, HomeSite o WordPad. Non aprirlo con Dreamweaver.
- 4 Tagliare un tag `menuItem` completo, ovvero tutto il testo che va da `<menuItem a />`.
- 5 Collocare il punto di inserimento nella posizione desiderata per l'opzione di menu. Verificare che sia tra un tag `<menu>` e il corrispondente tag `</menu>`.
- 6 Incollare l'opzione di menu nella nuova posizione.

### Per creare un sottomenu mentre si sposta un'opzione di menu:

- 1 Collocare il punto di inserimento all'interno di un menu, in un punto qualunque tra un tag `<menu>` e il corrispondente tag `</menu>`.
- 2 Inserire una nuova coppia `<menu></menu>` all'interno del menu.
- 3 Aggiungere le opzioni di menu al nuovo sottomenu.

### Per inserire un separatore tra due opzioni di menu:

Digitare `<separator />` tra i due tag `menuItem`.

### Per rimuovere un separatore:

Eliminare la riga `<separator />` corrispondente.

### Per spostare un menu:

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file menus.xml.
- 3 Aprire menus.xml in un editor di testo, ad esempio BBEdit, HomeSite o WordPad. Non aprirlo con Dreamweaver.
- 4 Tagliare un menu completo, dal tag iniziale `<menu>` a quello finale `</menu>`.

- 5 Collocare il punto di inserimento nella posizione desiderata per il menu. Verificare che sia tra un tag `<menubar>` e il corrispondente tag `</menubar>`.
- 6 Incollare il menu nella nuova posizione.

## Modifica del nome di un'opzione o di un menu

È possibile cambiare facilmente il nome di qualunque menu oppure di un'opzione di menu modificando il file `menus.xml`. Per ulteriori informazioni sulla sintassi del file `menus.xml`, vedere “Sintassi dei tag in `menus.xml`” a pagina 547.

**Per modificare il nome di un'opzione o di un menu:**

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file `menus.xml`.
- 3 Aprire `menus.xml` in un editor di testo come HomeSite, BBEdit o WordPad (non in Dreamweaver).
- 4 Se si modifica un'opzione di menu, individuare il tag `menuitem` appropriato e modificare il valore dell'attributo `name` corrispondente. Se si modifica un menu, individuare il tag `menu` appropriato e modificare il valore dell'attributo `name` corrispondente.

**Nota:** in entrambi i casi, non modificare l'attributo `id`.

- 5 Salvare e chiudere `menus.xml`, quindi riavviare Dreamweaver per verificare le modifiche.

## Modifica delle scorciatoie da tastiera

Se le scorciatoie predefinite non soddisfano le proprie esigenze, è possibile modificarle, eliminarle o aggiungerne di nuove. Per eseguire semplicemente tali operazioni, è possibile utilizzare l'editor delle scorciatoie da tastiera (vedere “Uso dell'editor delle scorciatoie da tastiera” a pagina 92). Tuttavia, le scorciatoie da tastiera possono essere modificate direttamente in `menus.xml`, sebbene sia più facile commettere errori usando `menus.xml` piuttosto che l'editor apposito. Per ulteriori informazioni sulla sintassi del file `menus.xml`, vedere “Sintassi dei tag in `menus.xml`” a pagina 547.

**Per modificare una scorciatoia da tastiera:**

- 1 Uscire da Dreamweaver.
- 2 Creare una copia di backup del file `menus.xml`.
- 3 Aprire `menus.xml` in un editor di testo, ad esempio BBEdit, HomeSite o WordPad. Non aprirlo con Dreamweaver.

- 4 Nell'“Elenco delle scorciatoie da tastiera” a pagina 583, individuare una scorciatoia inutilizzata o una scorciatoia di cui si desidera modificare l'assegnazione.

Se si modifica l'assegnazione di una scorciatoia, è opportuno registrare la modifica su una copia stampata dell'elenco.

- 5 Se si modifica l'assegnazione di una scorciatoia, individuare l'opzione di menu a cui è attualmente associata ed eliminare l'attributo `key="scorciatoia"` dall'opzione.
- 6 Individuare l'opzione a cui si desidera assegnare la scorciatoia.
- 7 Se questa opzione è già associata ad una scorciatoia, individuare il corrispondente attributo `key`. In caso contrario, aggiungere `key=""` in un punto qualunque tra gli attributi all'interno del tag `menuItem`.
- 8 Digitare la nuova scorciatoia tra le virgolette dell'attributo `key`.

Inserire un segno più (+) tra gli elementi di una combinazione di tasti. Per ulteriori informazioni sui tasti di modifica, vedere la descrizione del tag `menuItem` in “<menuItem>” a pagina 550.

Se si specifica una scorciatoia che è già assegnata ad un'altra opzione e che non è stata eliminata, la scorciatoia verrà utilizzata solo per la prima opzione a cui è associata in `menus.xml`.

**Nota:** è possibile utilizzare la stessa scorciatoia per un'opzione esclusiva di Macintosh e un'opzione esclusiva di Windows.

- 9 Registrare la nuova scorciatoia nella posizione corretta dell'Elenco delle scorciatoie da tastiera.

## Sintassi dei tag in `menus.xml`

Il file `menus.xml` contiene un elenco strutturato di menu, barre e opzioni di menu, separatori, elenchi di scorciatoie e scorciatoie da tastiera. Questi elementi vengono definiti da tag XML che possono essere modificati con un editor di testo.

**Nota:** quando si modificano i menu, si deve procedere con estrema cautela, poiché Dreamweaver ignora tutti i menu e le opzioni di menu che contengono un errore di sintassi XML.

Una barra dei menu (contraddistinta dai tag di apertura e chiusura `menubar`) rappresenta un menu singolo o un insieme di menu. Ad esempio, Dreamweaver contiene una barra dei menu principale, una barra dei menu per la finestra Sito (solo in Windows, non sui sistemi Macintosh) e una barra dei menu per ogni menu di scelta rapida. Ogni barra contiene uno o più menu e ciascuno di essi è contraddistinto da un tag `menu`. Ogni menu contiene una o più opzioni, ognuna contraddistinta da un tag `menuItem` e dai relativi attributi. Un menu può inoltre contenere separatori (contraddistinti dai tag `separator`) e sottomenu.

Oltre alle scorciatoie da tastiera associate alle opzioni di menu, Dreamweaver ne offre altre, incluse quelle alternative e quelle disponibili solo in determinati contesti. Ad esempio, Ctrl+Y (Windows) e Comando+Y (Macintosh) sono le scorciatoie per il comando Ripeti, mentre Ctrl+Maiusc+Z o Comando+Maiusc+Z sono le scorciatoie alternative per lo stesso comando. Le scorciatoie alternative, come le altre che non possono essere rappresentate nei tag per le opzioni di menu, sono definite negli elenchi del file menus.xml. Ciascun elenco di scorciatoie (contraddistinto da un tag shortcutlist) contiene una o più scorciatoie, indicate da un tag shortcut.

Nelle sezioni seguenti viene descritta la sintassi dei tag in menus.xml. Nell'elenco, gli attributi opzionali sono racchiusi tra parentesi ({}); tutti gli attributi non racchiusi tra parentesi graffe sono obbligatori.

## <menubar>

### Descrizione

Fornisce informazioni su una barra dei menu contenuta nella struttura dei menu di Dreamweaver.

### Attributi

name, {app}, id, {platform}

**name** Nome della barra dei menu. Sebbene name sia un attributo obbligatorio, è possibile assegnare il valore "".

**app** Nome dell'applicazione nella quale è disponibile la barra dei menu. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, la barra dei menu è disponibile sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

**id** ID menu della barra. Ciascun ID menu del file menus.xml deve essere univoco.

**platform** Indica la piattaforma sulla quale deve apparire la barra dei menu. I valori consentiti sono "win" e "mac".

### Contenuto

Questo tag deve contenere uno o più tag menu.

### Contenitore

Nessuno.

### Esempio

La barra dei menu principale (finestra del documento) utilizza il seguente tag menubar:

```
<menubar name="Finestra principale" id="DWMainWindow">
  <!-- inserire qui i tag di menu -->
</menubar>
```

## <menu>

### Descrizione

Fornisce informazioni su una barra di menu o su un sottomenu contenuto nella struttura dei menu di Dreamweaver.

### Attributi

name, {app}, id, {platform}

**name** Nome del menu visualizzato nella barra dei menu. In Windows, per impostare il tasto di accesso (mnemonico) al menu, digitare un carattere di sottolineatura (\_) prima della lettera di accesso. Sul Macintosh, il carattere di sottolineatura viene automaticamente rimosso.

**app** Nome dell'applicazione nella quale è disponibile il menu. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, il menu è disponibile sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

**id** ID del menu. Ciascun ID nel file deve essere univoco.

**platform** Indica la piattaforma sulla quale deve apparire il menu. I valori consentiti sono "win" e "mac".

### Contenuto

Questo tag può contenere uno o più tag `menuitem` e uno o più tag `separator`. Inoltre, può contenere altri tag `menu` (per creare dei sottomenu) e tag di commento HTML standard.

### Contenitore

Questo tag deve essere contenuto in un tag `menubar`.

### Esempio

```
<menu name="_File" id="DWMenu_File">
  <!-- inserire qui i tag menuitem, separator, menu e di commento -->
</menu>
```

## <menuitem>

### Descrizione

Definisce un'opzione di menu per un menu di Dreamweaver.

### Attributi

name, id, {app}, {key}, {platform}, {enabled}, {arguments}, {command}, {file}, {checked}, {dynamic}

**name** Nome visualizzato per l'opzione nel menu. Il carattere di sottolineatura precede la lettera che viene utilizzata come tasto di accesso, o mnemonico, del comando (solo per Windows).

**id** Utilizzato da Dreamweaver per identificare l'opzione. Tale ID deve essere univoco all'interno della struttura dei menu. Se si aggiungono nuove opzioni di menu a menus.xml, utilizzare il nome della propria società o un'altra stringa univoca come prefisso dell'ID delle singole opzioni, per garantirne l'univocità.

**app** Nome dell'applicazione nella quale è disponibile l'opzione di menu. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, l'opzione di menu è disponibile sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

**key** Indica l'eventuale scorciatoia da tastiera del comando. Per specificare i tasti di modifica, utilizzare le seguenti stringhe:

- **cmd** Indica il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).
- **Alt** e **Opt** Specificano in maniera intercambiabile il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).
- **Shift** Specifica il tasto Maiusc su entrambe le piattaforme.
- **Ctrl** Specifica il tasto Ctrl su entrambe le piattaforme.
- Se una scorciatoia utilizza più di un tasto, i tasti di modifica vengono separati dal segno più (+). Ad esempio, se l'attributo key corrisponde a **Cmd+Opt+5**, per selezionare l'opzione di menu corrispondente si deve premere Ctrl+Alt+5 (Windows) o Comando+Opzione+5 (Macintosh).
- I tasti speciali vengono indicati dai rispettivi nomi: da F1 a F12, PgGiù, PgSu, Home, Fine, Ins, Canc, Tab, Esc, BkSp e Spazio. I tasti di modifica possono essere applicati anche ai tasti speciali.

**platform** Indica la piattaforma su cui appare l'opzione. I valori ammessi sono "win" (solo per Windows) e "mac" (solo per Macintosh). Se non si specifica alcun valore per l'attributo platform, l'opzione di menu appare su entrambe le piattaforme. Se si desidera che un'opzione di menu funzioni in modo diverso sulle due piattaforme, creare due opzioni con lo stesso nome ma con ID diverso: una con l'attributo platform="win" e l'altra con l'attributo platform="mac".

**enabled** Contiene il codice JavaScript, di norma una chiamata di funzione, che determina se l'opzione è abilitata. Se il risultato della funzione è `false`, l'opzione di menu è inattiva. Il valore predefinito è `"true"`, ma si consiglia di specificarlo comunque, per maggiore chiarezza.

**arguments** Contiene gli argomenti per passare al codice nel file JavaScript specificato dall'attributo `file`. Racchiudere gli argomenti tra virgolette singole (`'`), all'interno delle virgolette doppie usate per delimitare il valore di un attributo.

**command** Specifica un'espressione JavaScript che viene eseguita quando l'utente seleziona questa opzione dal menu. Per il codice JavaScript complesso, è preferibile utilizzare un file JavaScript (specificato mediante l'attributo `file`). Per ogni opzione di menu è necessario specificare l'attributo `file` o l'attributo `command`.

**file** Nome di un file HTML che contiene il codice JavaScript che controlla l'opzione. Indicare il percorso del file relativo alla cartella *Configuration*. Ad esempio, l'opzione di menu `? > Benvenuti` corrisponde a `file="Commands/Welcome.htm"`. L'attributo `file` ha la precedenza rispetto agli attributi `command`, `enabled` e `checked`. Per ogni opzione di menu è necessario specificare l'attributo `file` o l'attributo `command`. Per informazioni su come creare un file di comando mediante il pannello *Cronologia*, vedere "Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia" a pagina 169. Per informazioni su come creare comandi JavaScript personalizzati da zero, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

**checked** Espressione JavaScript che indica se l'opzione è associata ad un segno di spunta all'interno del menu. Se il risultato dell'espressione è `true`, l'opzione viene visualizzata con un segno di spunta.

**dynamic** La presenza di questo attributo indica che il testo e lo stato dell'opzione devono essere determinati dinamicamente da un file HTML che contiene del codice JavaScript. Se si specifica l'attributo `dynamic`, è necessario specificare anche l'attributo `file`.

**isdomrequired** Indica se sincronizzare le viste *Struttura* e *Codice* prima di eseguire il codice relativo all'opzione di menu. I valori consentiti sono `"true"` (impostazione predefinita) e `"false"`. Se si imposta l'attributo su `"false"`, le modifiche apportate al file dall'opzione di menu non utilizzano Dreamweaver DOM. Per ulteriori informazioni sul modello DOM, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

### **Contenuto**

Nessuno (il tag è vuoto).

### **Contenitore**

Questo tag deve essere contenuto in un tag `menu`.

### **Esempio**

```
<menuitem name="_Nuovo" key="Cmd+N" enabled="true"
command="dw.createDocument()" id="DWMenu_File_New" />
```

## «separator»

### Descrizione

Indica che nella posizione corrispondente del menu deve essere inserito un separatore.

### Attributi

{app}

**app** Nome dell'applicazione nella quale appare il separatore. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, il separatore appare sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

### Contenuto

Nessuno (il tag è vuoto).

### Contenitore

Questo tag deve essere contenuto in un tag menu.

### Esempio

```
<separator />
```

## «shortcutlist»

### Descrizione

Specifica un elenco di scorciatoie nel file menus.xml.

### Attributi

{app}, id, {platform}

**app** Nome dell'applicazione nella quale è disponibile l'elenco di scorciatoie. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, l'elenco è disponibile sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

**id** ID dell'elenco di scorciatoie. Deve essere lo stesso ID della barra di menu (o menu di scelta rapida) di Dreamweaver al quale le scorciatoie sono associate. I valori validi sono "DWMainWindow", "DWMainSite", "DWTimelineContext" e "DWHTMLContext".

**platform** Indica la piattaforma sulla quale deve apparire l'elenco di scorciatoie. I valori consentiti sono "win" e "mac".

### Contenuto

Questo tag può contenere uno o più tag shortcut. Inoltre, esso può contenere uno o più tag di commento, che utilizzano la stessa sintassi dei tag di commento HTML.

### Contenitore

Nessuno.



### Esempio

```
<shortcutlist id="DWMainWindow">  
  <!-- inserire qui i tag shortcut e di commento -->  
</shortcutlist>
```

## <shortcut>

### Descrizione

Specifica una scorciatoia da tastiera nel file menus.xml.

### Attributi

key, {app}, {platform}, {file}, {arguments}, {command}, id, {name}

**key** Indica la combinazione di tasti che attiva la scorciatoia. Per ulteriori informazioni sulla sintassi, vedere “<menuitem>” a pagina 550.

**app** Nome dell'applicazione nella quale è disponibile la scorciatoia. I valori consentiti sono "dreamweaver" e "ultradev". Come impostazione predefinita, la scorciatoia è disponibile sia in Dreamweaver sia in UltraDev.

**platform** Indica la piattaforma sulla quale deve funzionare la scorciatoia. I valori consentiti sono "win" e "mac". Se non si specifica l'attributo, la scorciatoia funziona su entrambe le piattaforme.

**file** Percorso del file che contiene il codice JavaScript eseguito quando si utilizza la scorciatoia. L'attributo file ha la precedenza rispetto all'attributo command. Per ogni scorciatoia è necessario specificare l'attributo file o l'attributo command.

**arguments** Contiene gli argomenti per passare al codice nel file JavaScript specificato dall'attributo file. Racchiudere gli argomenti tra virgolette singole ('), all'interno delle virgolette doppie usate per delimitare il valore di un attributo.

**command** Codice JavaScript eseguito quando si utilizza la scorciatoia da tastiera. Per ogni scorciatoia, specificare l'attributo file o l'attributo command.

**id** Identificatore univoco della scorciatoia.

**name** Nome del comando eseguito dalla scorciatoia, analogo al nome di un'opzione di menu. Ad esempio, l'attributo name della scorciatoia F12 è "Anteprima nel browser principale".

### Contenuto

Nessuno (il tag è vuoto).

### Contenitore

Questo tag deve essere contenuto in un tag shortcutlist.

### Esempio

```
<shortcut key="Cmd+Shift+Z" file="Menus/MM/Edit_Clipboard.htm"  
arguments="'redo'" id="DWShortcuts_Edit_Redo" />
```

## Personalizzazione dell'aspetto delle finestre di dialogo

Il layout degli oggetti, dei comandi e dei comportamenti delle finestre di dialogo viene specificato sotto forma di moduli HTML, contenuti nei file HTML della cartella Configuration di Dreamweaver. Tali moduli si possono modificare come tutti gli altri moduli di Dreamweaver. (Per ulteriori informazioni, vedere “Moduli” a pagina 507.)

### Per modificare l'aspetto di una finestra di dialogo:

- 1 Individuare il file .htm appropriato nella cartella Configuration/Objects, Configuration/Commands o Configuration/Behaviors.
- 2 Creare una copia del file in una cartella diversa da Configuration.
- 3 Aprire la copia in Dreamweaver, modificare il modulo e salvarlo.
- 4 Uscire da Dreamweaver.
- 5 Copiare il file modificato nella cartella Configuration, al posto dell'originale. È buona norma creare una copia di backup dell'originale per poterlo ripristinare in caso di necessità.
- 6 Avviare nuovamente Dreamweaver per verificare le modifiche.

L'utente può modificare l'aspetto di una finestra di dialogo, ma non il suo funzionamento. La finestra deve contenere gli stessi tipi di elementi con gli stessi nomi. In questo modo Dreamweaver può continuare ad utilizzare le informazioni ricevute dalla finestra nella maniera consueta.

Ad esempio, l'oggetto Commento riceve un input di testo da un'area di testo di una finestra di dialogo, quindi utilizza una semplice funzione JavaScript per convertire il testo in un commento HTML e inserirlo nel documento. Il modulo che descrive la finestra di dialogo si trova in Configuration/Objects/Invisibili/Comment.htm. È possibile aprire questo file e modificare le dimensioni e altri attributi dell'area di testo. Tuttavia, se si elimina del tutto il tag textarea o si modifica il valore del suo attributo name, l'oggetto Commento non può più funzionare correttamente.

## Modifica della formattazione HTML predefinita

Il profilo di formattazione dell'origine HTML specifica le modalità con cui Dreamweaver formatta il codice di origine HTML di un documento. Questo profilo contiene sia le preferenze di formattazione aggiuntive per i tag singoli e per i gruppi di tag sia le preferenze di Formato codice. Queste ultime possono essere facilmente impostate in Modifica > Preferenze; per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze Formato codice" a pagina 364. Per modificare le preferenze di formattazione non presenti in Formato codice, è necessario modificare il file SourceFormat.txt con un editor di testo. Tale file è situato nella cartella Configuration, all'interno della cartella principale di Dreamweaver.

Le preferenze di Formato codice impostate con il comando Modifica > Preferenze vengono salvate nel file SourceFormat.txt all'uscita da Dreamweaver. Pertanto, è necessario uscire dall'applicazione prima di modificare il profilo, per evitare che le modifiche siano sovrascritte all'uscita da Dreamweaver.

Il profilo di formattazione dell'origine HTML utilizza un formato specifico descritto nel file SourceFormat.txt. Si notino le seguenti convenzioni:

- Ogni sezione del profilo inizia con un tag di tipo `<?parola chiave>`, ad esempio `<?options>`, `<?elements>` oppure `<?attributes>`.
- I parametri di ogni sezione sono definiti all'interno di commenti HTML (`<!-- -->`) immediatamente al di sopra della sezione.
- La riga `omit` della sezione `<?options>` è riservata ad un uso futuro (attualmente non influisce sulla formattazione del codice di origine HTML).
- È possibile associare i singoli tag ai gruppi di rientri (`igroup`) della sezione `<?elements>`. Come impostazione predefinita, il gruppo di rientro 1 contiene le righe e le colonne delle tabelle e il gruppo di rientro 2 contiene i frame e i set di frame. Questi raggruppamenti corrispondono alle opzioni di rientro Righe e colonne di tabelle e Frame e set di frame, nelle preferenze Formato HTML. Per disattivare i rientri per un gruppo specifico, è sufficiente eliminare il numero del gruppo dall'attributo `active` della sezione `<?options>`. È inoltre possibile aggiungere altri tag ad entrambi i gruppi di rientro, in modo da controllarli con le opzioni definite nelle preferenze Formato HTML.

I quattro numeri presenti nell'attributo `break` di ciascun tag indicano rispettivamente il numero di interruzioni di riga da inserire immediatamente prima e dopo (prima del contenuto del tag) il tag di apertura, e immediatamente prima e dopo il tag di chiusura.

Ad esempio, le impostazioni predefinite per il tag `p` nel file `SourceFormat.txt` sono `<p break="1,0,0,1" indent>` e producono il seguente risultato:

```
<p> Un paragrafo di testo rientrato a sinistra (dopo la prima riga),  
con un'interruzione di riga prima del tag p di apertura e dopo il  
tag p di chiusura, ma nessuna dopo il tag p di apertura né prima del  
tag p di chiusura.</p>  
<p>Paragrafo successivo.</p>
```

Se si sostituiscono queste impostazioni con `<p break="1,1,1,2">`, i paragrafi di testo vengono visualizzati nella vista Codice e nella finestra di ispezione Codice come segue:

```
<p>  
Un paragrafo di testo non rientrato a sinistra, con un'interruzione  
di riga prima e dopo il tag p di apertura, un'interruzione prima del tag p di  
chiusura e due interruzioni dopo il tag p di chiusura.  
</p>  
  
<p>  
Paragrafo successivo.  
</p>
```

Il numero di interruzioni di riga dopo il tag di chiusura e prima del successivo tag di apertura è dato dal maggiore dei due numeri specificati: se si specificano due interruzioni prima e tre dopo un tag, si avranno tre interruzioni tra il tag di chiusura e il successivo tag di apertura.

Le impostazioni di alcuni tag e attributi contengono il termine `namecase`: esso indica che il tag o l'attributo deve essere scritto esattamente nel modo specificato dal valore di `namecase`. Ad esempio, `onClick` è specificato nel file `SourceFormat.txt` come `<onClick namecase="onClick">`. Pertanto, `onClick` viene sempre visualizzato usando la stessa combinazione di maiuscole e minuscole, indipendentemente dalle preferenze dell'utente.

Un altro valore usato per specificare la distinzione tra le lettere maiuscole e minuscole è `samecase`. Esso indica che il valore di un attributo deve essere scritto con lettere maiuscole o minuscole, in funzione del nome dell'attributo. Ad esempio, `<align samecase>` indica che, se viene generato un attributo `align`, il valore dell'attributo appare scritto con lo stesso uso di lettere maiuscole o minuscole del nome dell'attributo. Il valore `samecase` viene applicato anche ai nomi di attributi che non hanno un valore, pertanto si consiglia di non rimuoverlo dalle specifiche di formattazione degli attributi.

Il valore `noformat` associato ad un tag indica che l'interruzione di riga, il rientro e l'uso di maiuscole e minuscole utilizzati per un'occorrenza esistente del tag non vengono modificati in base al formato specificato nel file `SourceFormat.txt`. Tale formato viene applicato ad un tag contrassegnato come `noformat` soltanto quando si crea una nuova occorrenza del tag con Dreamweaver. Ad esempio, `<pre break="1,0,0,1" noformat>` indica che, se si crea un nuovo tag `pre` con gli strumenti di Dreamweaver, vengono applicate le specifiche per le interruzioni di riga "1,0,0,1". Al contrario, le interruzioni non vengono modificate se è già presente un tag `pre` creato manualmente, le cui interruzioni non corrispondono a tali specifiche e che viene modificato nella vista Struttura.

Gli attributi non inclusi nel file `SourceFormat.txt` utilizzano le impostazioni predefinite che vengono specificate dall'utente nella categoria Formato HTML della finestra di dialogo Preferenze.

## Uso dei profili di browser

I profili di browser sono i file utilizzati da Dreamweaver per controllare i documenti quando si esegue una verifica del browser di destinazione (vedere "Verifica della compatibilità con i browser" a pagina 529). Ogni profilo contiene informazioni sugli attributi e sui tag HTML supportati da un determinato browser. Un profilo può includere anche avvertenze, messaggi di errore e suggerimenti per le sostituzioni dei tag.

I profili di browser sono archiviati nella cartella `Configuration/BrowserProfiles` di Dreamweaver. È possibile modificare i profili esistenti o crearne di nuovi con Dreamweaver o con un editor di testo, ad esempio BBEdit, HomeSite, Blocco note o SimpleText. Per creare o modificare un profilo di browser non occorre uscire da Dreamweaver.

## Formattazione dei profili di browser

I profili di browser utilizzano un formato specifico. Per evitare che si verifichino errori di analisi sintattica durante i controlli dei browser di destinazione, tenere presente quanto segue quando si crea o si modifica un profilo:

- La prima riga è riservata al nome del profilo e deve essere seguita da un ritorno a capo. Il nome indicato in questa riga deve essere univoco e viene visualizzato nella finestra di dialogo Controlla browser di destinazione e nel rapporto relativo al controllo.
- La seconda riga è riservata all'indicatore `PROFILE_TYPE=BROWSER_PROFILE`. Questa riga viene utilizzata da Dreamweaver per stabilire se un documento è un profilo di browser. Evitare di modificarla o spostarla.
- Le righe precedute da due trattini (--) sono commenti che vengono ignorati durante il controllo del browser di destinazione. Un commento deve iniziare al principio di una riga: non è possibile inserire due trattini all'interno di una riga.

- È necessario inserire uno spazio nelle seguenti posizioni: prima della parentesi angolare di chiusura (>) della riga !ELEMENT, dopo la parentesi di apertura e prima della parentesi di chiusura di un elenco di valori per un attributo, prima e dopo ciascuna barra verticale (|) dell'elenco.
- È indispensabile che sia presente un punto esclamativo senza spazio prima delle parole: ELEMENT, ATTLIST, Error, msg e htmlmsg (!ELEMENT, !ATTLIST, !Error, !msg, !htmlmsg).
- Nelle aree !ELEMENT e !ATTLIST è possibile inserire gli indicatori !Error e !Warning.
- I messaggi !msg possono contenere solo testo normale. I messaggi !htmlmsg possono contenere anche stringhe HTML valide, come i collegamenti ipertestuali.
- I commenti HTML (<!-- -->) non possono essere inclusi come tag nei profili di browser perché interferiscono con l'analisi sintattica. Dreamweaver non segnala un errore per i commenti, perché tutti i browser li supportano.

La sintassi delle voci di tag è la seguente:

```
<!ELEMENT Taghtml NAME="Nometag" >
<!ATTLIST Taghtml
  Attributononsupportato!Error !msg="L'attributo Attributononsupportato1 del
tag Taghtml non è supportato. Per ottenere un effetto simile, provare ad
utilizzare Attributosupportato1."
  Attributosupportato1
  Attributosupportato2( Valorevalido1 | Valorevalido2 | Valorevalido3 )
  Attributononsupportato2!Error !htmlmsg="<b>Non utilizzare mai questo attributo
Attributononsupportato2 del tag Taghtml !!</b>"
>
```

Gli elementi della sintassi sopra riportata sono definiti nel modo seguente:

**Taghtml** è il tag che appare nel documento HTML.

**Nometag** è un nome esplicativo del tag (ad esempio, il nome del tag HR è "Filetto orizzontale"). L'attributo NAME è opzionale. Se specificato, nei messaggi di errore viene utilizzato *Nometag*. In caso contrario, viene utilizzato *Taghtml*.

**Attributononsupportato** è un attributo non supportato. I tag e gli attributi non espressamente indicati come supportati vengono considerati non supportati. Specificare i tag o gli attributi non supportati solo quando si desidera creare un messaggio di errore personalizzato.

**Attributosupportato** è un attributo supportato da *Taghtml*. Solo i tag che non sono associati all'indicatore !Error vengono inclusi tra i tag supportati dal browser.

**Valorevalido** è un valore supportato dall'attributo.

L'esempio che segue mostra una voce relativa al tag APPLET per Navigator 3.0:

```
<!ELEMENT APPLET Name="Applet Java" >
<!--ATTLIST APPLET
    Align ( top | middle | bottom | left | right | absmiddle | absbottom |
baseline | texttop )
    Alt
    Archive
    Class !Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>CLASS</
CODE> per il tag <CODE>APPLET</CODE>."
    Code
    Codebase
    Height
    HSpace
    ID !Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>ID</CODE>
per il tag <CODE>APPLET</CODE>. Al suo posto, usare <CODE>NAME</CODE>."
    Name
    Style !Warning !htmlmsg="Questo browser ignora l'attributo <CODE>STYLE</
CODE> per il tag <CODE>APPLET</CODE>."
    VSpace
    Width
>
```

## Creazione e modifica dei profili di browser

È possibile creare un profilo di browser modificando un profilo esistente. Ad esempio, se si desidera creare un profilo per una versione futura di Microsoft Internet Explorer, aprire il profilo relativo alla versione più recente di Internet Explorer che dispone di un profilo, aggiungete i nuovi tag o attributi introdotti nella nuova versione e salvarlo come profilo della nuova versione.

**Nota:** prima di creare un profilo per la nuova versione di un browser, controllare che nel sito Macromedia Exchange per Dreamweaver non sia già disponibile un profilo da poter scaricare e installare con Package Manager.

### Per creare o modificare un profilo di browser:

- 1 Con un editor di testo, aprire un profilo esistente.  
Se si crea un nuovo profilo, aprire il profilo più simile a quello che si desidera creare, quindi salvare il file con un nuovo nome.
- 2 Se si crea un nuovo profilo, cambiare il nome riportato nella prima riga di testo del file.  
Non è possibile utilizzare lo stesso nome per due profili.

- 3 Aggiungere i nuovi tag o attributi supportati dal browser utilizzando la sintassi descritta in “Formattazione dei profili di browser” a pagina 557.

Per evitare che vengano visualizzati messaggi di errore per un tag non supportato, aggiungerlo all’elenco dei tag supportati. In tal caso, salvare il profilo in un file separato con un nuovo nome, ad esempio *Nomebrowser x.x* modificato. In questo modo non viene modificato il profilo originale, che contiene solo i tag effettivamente supportati.

- 4 Eliminare i tag o gli attributi che non sono supportati dal browser.

Se si sta creando un profilo per una nuova versione di Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer, questa operazione è probabilmente superflua, poiché è molto raro che i browser non supportino i tag compatibili con le versioni precedenti.

- 5 Se si desidera, aggiungere dei messaggi di errore personalizzati utilizzando la sintassi descritta in “Formattazione dei profili di browser” a pagina 557.

I profili inclusi in Dreamweaver riportano tutti i tag supportati dai browser specificati. Per aggiungere un messaggio di errore personalizzato ad un tag, digitare `!msg "messaggio"` oppure `!htmlmsg "<tag>messaggio</tag>"` dopo l’indicatore `!Error`. Ad esempio, la seguente informazione è presente nel profilo di Netscape Navigator 3.0 (unitamente ad altri attributi non riportati qui):

```
<!ELEMENT HR name="Filetto orizzontale" >
<!ATTLIST HR
    COLOR      !Error
>
```

Per aggiungere un messaggio di errore personalizzato, digitare `!msg;`, quindi il messaggio desiderato, racchiuso tra virgolette:

```
<!ELEMENT HR name="Filetto orizzontale" >
<!ATTLIST HR
    COLOR      !Error !msg "Internet Explorer 3.0 supporta il tag COLOR nei
filetti orizzontali, mentre Netscape Navigator 3.0 non lo supporta."
>
```

- 6 L’indicatore `!Error` può essere utilizzato per tutte le condizioni di errore, mentre `!Warning` indica che un determinato tag viene ignorato e non provoca alcun errore.



## Estensione di Dreamweaver: elementi fondamentali

Dreamweaver è un'applicazione estendibile che include un interprete JavaScript per la lettura e l'esecuzione del codice JavaScript e un'interfaccia API (Application Programming Interface), composta da una vasta gamma di funzioni JavaScript che permettono agli sviluppatori di estendere le capacità di Dreamweaver. Dreamweaver utilizza inoltre un modello DOM (Document Object Model) che permette alle estensioni di esaminare e modificare la struttura e il contenuto dei documenti.

L'API JavaScript consente di creare oggetti, azioni di comportamenti, comandi, finestre di ispezione Proprietà, pannelli mobili e convertitori di dati, cioè le cosiddette “estensioni”.

È inoltre possibile creare nuovi oggetti e nuovi comandi semplici senza avere alcuna esperienza di programmazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di un oggetto semplice” a pagina 542 e “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia” a pagina 169. Tuttavia, per integrare funzionalità più avanzate in Dreamweaver, è necessario creare delle estensioni in JavaScript o in C. Per informazioni sul modello DOM e sull'interfaccia API, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

Dopo aver creato un'estensione, è possibile comporla e distribuirla sul sito Macromedia Exchange per consentirne l'uso ad altri utenti Dreamweaver. Per ulteriori informazioni, consultare il sito Macromedia Exchange per Dreamweaver. Per comporre un'estensione, occorre scaricare da tale sito il programma di installazione di Package Manager, quindi installare il software con l'opzione di sviluppo.

### JavaScript

JavaScript è un linguaggio di programmazione interpretato. Per conoscere meglio questo linguaggio, è opportuno leggere una buona guida come *JavaScript Bible* di Danny Goodman (IDG) o *JavaScript: The Definitive Guide* di David Flanagan (O'Reilly). Per informazioni su come utilizzare JavaScript per estendere Dreamweaver, vedere *Estensione di Dreamweaver*.

**Nota:** nonostante la somiglianza tra i due nomi, JavaScript e Java non sono assolutamente correlati tra loro.

## Modifica dei comandi di Dreamweaver

Tutti i comandi dei menu di Dreamweaver, compresi quelli che vengono creati e salvati mediante il pannello Cronologia (vedere “Creazione di nuovi comandi sulla base di passaggi della Cronologia” a pagina 169), vengono implementati in JavaScript. In genere, questo codice JavaScript è costituito prevalentemente da chiamate a funzioni fornite dall’API di estendibilità di Dreamweaver. Se si conoscono sia JavaScript che l’API di estendibilità di Dreamweaver, è possibile intervenire sul codice JavaScript per modificare il funzionamento dei comandi di Dreamweaver.

**Nota:** se non si è perfettamente sicuri delle operazioni effettuate, è consigliabile non modificare il codice JavaScript. In ogni caso, si raccomanda di fare una copia di backup del file contenente il codice prima di modificarlo.

Per informazioni su come rinominare un comando, spostarlo in un menu differente o associarlo ad una scorciatoia da tastiera, vedere “Personalizzazione dei menu di Dreamweaver” a pagina 543.

## Personalizzazione dell’interpretazione dei tag di terze parti

Le tecnologie di elaborazione server-side (come ASP, ColdFusion, JSP e PHP) utilizzano uno speciale codice non HTML nei file HTML. I server creano e forniscono il contenuto HTML basandosi su questo codice. Quando incontra dei tag non HTML, Dreamweaver li confronta con le informazioni contenute nei file dei tag di terze parti, che definiscono le modalità di lettura e visualizzazione dei tag non HTML.

Ad esempio, i file ASP contengono, oltre al normale codice HTML, del codice ASP che deve essere interpretato dal server. Il codice ASP è simile ad un tag, ma è contrassegnato da una coppia di delimitatori: inizia con `<%` e termina con `%>`. La cartella Configuration/ThirdPartyTags di Dreamweaver contiene un file chiamato ASP.xml, che descrive il formato del codice ASP e ne definisce le modalità di visualizzazione in Dreamweaver. Le impostazioni specificate in ASP.xml fanno sì che Dreamweaver non cerchi di interpretare il codice contenuto tra i delimitatori. Nella vista Struttura della finestra del documento, viene visualizzata un’icona per indicare la posizione del codice ASP.

È possibile definire dei tag personalizzati e creare dei file di database per specificare le modalità di lettura e visualizzazione dei tag in Dreamweaver. La creazione dei file di database è particolarmente utile quando si utilizza un sistema di tag server-side diverso da ASP, JSP, ColdFusion e PHP. In questo caso, creare un nuovo file di database per ogni sistema utilizzato, per comunicare a Dreamweaver come devono essere visualizzati i tag corrispondenti. Non esiste un file di database dei tag JSP separato: poiché il codice JSP utilizza gli stessi delimitatori del codice ASP, Dreamweaver usa il file dei tag ASP per il codice JSP.

**Nota:** questa sezione spiega come si definisce l'aspetto di un tag personalizzato all'interno di Dreamweaver, ma non come si modificano le proprietà e il contenuto del tag. Per informazioni su come creare una finestra di ispezione Proprietà per verificare e modificare le proprietà di un tag personalizzato, vedere la descrizione delle finestre di ispezione Proprietà in *Estensione di Dreamweaver*.

In ogni file di database vengono definiti il nome, il tipo, il modello di contenuto, lo schema di rendering e l'icona di uno o più tag personalizzati. È possibile creare un numero qualunque di file di database, ma tutti questi file devono essere salvati nella cartella Configuration/ThirdPartyTags per poter essere letti ed elaborati da Dreamweaver. I file di database dei tag hanno l'estensione .xml.

**Suggerimento:** gli utenti che lavorano contemporaneamente su più siti non correlati (ad esempio gli sviluppatori freelance) possono inserire tutte le specifiche dei tag di un determinato sito nello stesso file. In questo modo è sufficiente allegare il file di database dei tag alle finestre di ispezione Proprietà e alle icone personalizzate che vengono consegnate ai responsabili della gestione del sito.

Le specifiche dei tag vengono definite mediante un tag XML chiamato tagsec. Ad esempio, il codice seguente contiene le specifiche per un tag denominato happy:

```
<tagsec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagsec>
```

Con tagsec si possono definire due tipi di tag: i tag normali, di tipo HTML, e i tag delimitati da stringhe. I tag delimitati da stringhe iniziano con una stringa e terminano con un'altra stringa. Essi funzionano come i tag HTML vuoti (ad esempio img), poiché non circondano il contenuto a cui si riferiscono e non utilizzano tag di chiusura. Il tag happy utilizzato nell'esempio è un normale tag di tipo HTML: inizia con un tag <happy> di apertura, termina con un tag </happy> di chiusura e racchiude i dati al loro interno. Se il tag fosse del tipo delimitato da stringhe, le specifiche includerebbero gli attributi start\_string ed end\_string. I tag ASP sono del tipo delimitato da stringhe: iniziano con la stringa <%, terminano con la stringa %> e non hanno un tag di chiusura.

La sezione seguente descrive gli attributi e i valori validi del tag tagsec. Gli attributi contrassegnati da un asterisco (\*) vengono ignorati dai tag delimitati da stringhe.

## <tagspec>

### Descrizione

Fornisce informazioni su un tag di terze parti.

### Attributi

tag\_name, tag\_type, render\_contents, content\_model, start\_string, end\_string, detect\_in\_attribute, parse\_attributes, icon, icon\_width, icon\_height

**tag\_name** Nome del tag personalizzato. Per i tag delimitati da stringhe, tag\_name viene usato solo per stabilire se è possibile utilizzare per il tag una determinata finestra di ispezione Proprietà. Se la prima riga della finestra di ispezione Proprietà contiene questo nome di tag racchiuso tra due asterischi, la finestra può essere utilizzata per i tag di questo tipo. Ad esempio, il nome del tag del codice ASP è ASP. Di conseguenza, le finestre di ispezione Proprietà che possono esaminare il codice ASP contengono \*ASP\* nella prima riga. Per informazioni sull'API delle finestre di ispezione Proprietà, vedere la descrizione di queste finestre in *Estensione di Dreamweaver*.

**tag\_type\*** Determina se il tag è vuoto (come img), o se contiene dati tra i tag di apertura e di chiusura (come code). Tale attributo è obbligatorio per i tag normali (non delimitati da stringhe) ed è ignorato per i tag delimitati da stringhe, poiché questi ultimi sono sempre vuoti. I valori consentiti sono "empty" e "nonempty".

**render\_contents\*** Indica se nella vista Struttura della finestra del documento deve apparire il contenuto del tag o la relativa icona. Tale attributo è obbligatorio per i tag associati al valore nonempty ed è ignorato per i tag empty. (I tag di tipo empty sono privi di contenuto.) Inoltre, esso riguarda solo i tag che appaiono al di fuori degli attributi. Il contenuto dei tag all'interno dei valori degli attributi di altri tag non viene visualizzato. I valori consentiti sono "true" e "false".

**content\_model\*** Specifica il tipo di contenuto del tag e la posizione in cui può apparire all'interno di un file HTML. I valori consentiti sono "block\_model", "head\_model", "marker\_model" e "script\_model"

- **block\_model** Indica che il tag può contenere elementi a livello di blocco, come div e p, e che può apparire solo nella sezione body o all'interno di altri tag relativi al contenuto di questa sezione (ad esempio, div, layer e td).
- **head\_model** Indica che il tag può contenere del testo e che può apparire solo nella sezione head.

- **marker\_model** Indica che il tag può contenere qualunque tipo di codice HTML valido e che può apparire in una posizione qualunque all'interno del file HTML. Lo strumento di convalida HTML di Dreamweaver ignora i tag indicati come **marker\_model**. Tuttavia, il contenuto di tali tag non viene ignorato. Pertanto, anche se il tag stesso può apparire ovunque, in alcune posizioni il suo contenuto può risultare come codice HTML non valido. Ad esempio, il testo semplice non può apparire (al di fuori di un elemento **head** valido) nella sezione **head** di un documento, dunque non è possibile inserire in tale sezione un tag **marker\_model** contenente testo semplice. Se si desidera inserire un tag personalizzato contenente del testo nella sezione **head**, indicare il modello di contenuto del tag come **head\_model** e non come **marker\_model**. Utilizzare **marker\_model** per i tag che devono essere visualizzati in linea (all'interno di un elemento a livello di blocco come **p** o **div**, ad esempio in un paragrafo). Non usare questo modello se il tag deve essere visualizzato come un paragrafo a sé stante, con interruzioni di riga precedenti e seguenti.
- **script\_model** Consente al tag di occupare una posizione qualunque tra i tag HTML di apertura e chiusura di un documento. Quando incontra un tag che utilizza questo modello, Dreamweaver ignora tutto il suo contenuto. Questo valore viene utilizzato per i tag di terze parti (ad esempio alcuni tag ColdFusion) di cui Dreamweaver non deve eseguire l'analisi sintattica.

**start\_string** Specifica un delimitatore che contrassegna l'inizio di un tag delimitato da stringhe. All'interno di un documento, i tag delimitati da stringhe possono occupare le stesse posizioni dei commenti. Dreamweaver non esegue l'analisi sintattica dei tag e la decodifica di entità o URL presenti tra **start\_string** ed **end\_string**. Questo attributo è obbligatorio se si indica anche l'attributo **end\_string**.

**end\_string** Specifica un delimitatore che contrassegna la fine di un tag delimitato da stringhe. Questo attributo è obbligatorio se si indica anche l'attributo **start\_string**.

**detect\_in\_attribute** Indica se Dreamweaver deve ignorare tutto il contenuto compreso tra **start\_string** ed **end\_string** (o tra i tag di apertura e chiusura, se queste stringhe non vengono definite) anche quando queste stringhe appaiono all'interno di nomi o valori di attributi. In genere, è opportuno utilizzare il valore **"true"** per i tag delimitati da stringhe. L'impostazione predefinita è **"false"**. Ad esempio, talvolta i tag ASP appaiono all'interno dei valori di attributo o contengono delle virgolette ("). Poiché la specifica del tag ASP indica **detect\_in\_attribute="true"**, Dreamweaver ignora i tag ASP, incluso le virgolette interne, quando appaiono all'interno dei valori di attributo.

**parse\_attributes\*** Indica se Dreamweaver deve eseguire l'analisi sintattica degli attributi del tag. Se si utilizza l'impostazione predefinita ("true"), Dreamweaver esegue l'analisi sintattica degli attributi. Se invece l'impostazione è "false", Dreamweaver ignora tutto fino alla successiva parentesi angolare di chiusura situata al di fuori delle virgolette. Ad esempio, questo attributo dovrebbe essere impostato su "false" per i tag come cfif (come in <cfif a è 1>, che Dreamweaver non è in grado di analizzare come set di coppie nome/valore dell'attributo).

**icon** Specifica il percorso e il nome di file dell'icona associata al tag. Questo attributo è obbligatorio per i tag associati al valore empty e per i tag nonempty il cui contenuto non viene visualizzato nella vista Struttura della finestra del documento.

**icon\_width** Specifica la larghezza dell'icona in pixel.

**icon\_height** Specifica l'altezza dell'icona in pixel.

#### **Contenuto**

Nessuno (il tag è vuoto).

#### **Contenitore**

Nessuno.

#### **Esempio**

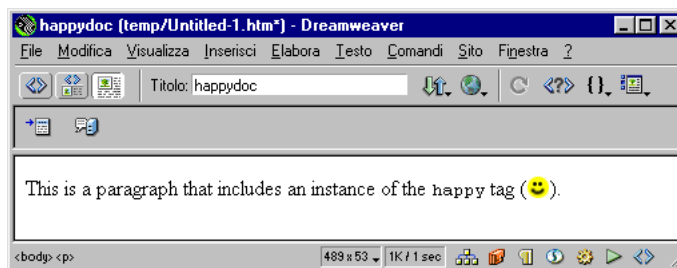
```
<tagspec tag_name="happy" tag_type="nonempty" render_contents="false"
content_model="marker_model" icon="happy.gif" icon_width="18"
icon_height="18"></tagspec>
```

## **Visualizzazione dei tag personalizzati nella vista Struttura**

Le modalità con cui i tag personalizzati vengono visualizzati nella vista Struttura della finestra del documento dipendono dai valori degli attributi tag\_type e render\_contents del tag tagspec. Se il valore di tag\_type è "empty", viene visualizzata l'icona specificata nell'attributo icon. Se il valore di tag\_type è "nonempty" ma il valore di render\_contents è "false", viene visualizzata la stessa icona specificata per i tag empty. Ad esempio, un'occorrenza del tag happy definito in precedenza potrebbe avere il seguente aspetto nel codice HTML:

```
<p>Questo paragrafo contiene un'istanza del tag <code>happy</code>
(<happy>Joe</happy>).</p>
```

Nella vista Struttura, tale paragrafo appare nel modo seguente:



Notare che, poiché nelle specifiche dei tag l'attributo `render_contents` è impostato su "false", il contenuto del tag happy, cioè la parola Joe, non viene visualizzato: i tag iniziale e finale e il loro contenuto appaiono come una sola icona.

Nella vista Struttura, non appare l'icona relativa ai tag nonempty nei quali l'attributo `render_contents` è impostato su "true"; invece, viene visualizzato il contenuto racchiuso tra i tag di apertura e chiusura (ad esempio, il testo compreso tra i tag in `<mytag>Questo è il contenuto racchiuso tra i tag di apertura e chiusura</mytag>`) anziché l'icona. Se l'opzione Visualizza > Elementi invisibili è selezionata, il contenuto viene evidenziato con il colore specificato per l'opzione Tag di terze parti nella categoria Evidenziazione. L'evidenziazione viene applicata solo ai tag definiti nei file di database dei tag.

#### **Per modificare il colore di evidenziazione dei tag di terze parti:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare la categoria Evidenziazione.
- 2 Fare clic sulla casella del colore visualizzata accanto a Tag di terze parti per aprire il selettore colore.
- 3 Scegliere un colore, quindi fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze. Per informazioni sulla scelta di un colore, vedere "Operazioni coi colori" a pagina 88.

## ASP

Il codice ASP (Active Server Pages) di Microsoft consente di combinare il linguaggio HTML, gli script creati in JavaScript o VBScript e i controlli ActiveX per fornire dinamicamente il codice HTML. Quando un browser richiede una pagina ASP ad un server Web Microsoft, il server interpreta il codice ASP e invia al browser l'HTML risultante. Il browser riceve solo il codice HTML, non quello ASP. Per ulteriori informazioni sul codice ASP, vedere la panoramica ASP di Microsoft citata in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

I blocchi di codice ASP iniziano con `<%` e terminano con `%>`. Se è selezionata l'opzione Visualizza > Elementi invisibili e nelle preferenze Elementi invisibili è attivata l'opzione Tag server, la posizione del codice ASP viene indicata da un'icona ASP nella vista Struttura della finestra del documento. In caso contrario, la posizione del codice non viene indicata visivamente. Per ulteriori informazioni sugli elementi invisibili, vedere "Elementi invisibili" a pagina 160.

## JSP

Il codice JSP (JavaServer Pages) di Sun è uno strumento basato su Java che consente di fornire dinamicamente sia il codice HTML che altri elementi Web. Quando un browser richiede una pagina JSP ad un server con abilitazione JSP, il server interpreta il codice JSP e invia al browser l'HTML risultante. Il browser riceve solo il codice HTML, non quello JSP. Per ulteriori informazioni sul codice JSP, vedere la panoramica JSP di Sun citata in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

I blocchi di codice JSP iniziano con `<%` e terminano con `%>`. Poiché il codice JSP utilizza gli stessi delimitatori del codice ASP, Dreamweaver visualizza un'icona ASP per il codice JSP.

## PHP

PHP (acronimo di PHP: Hypertext Preprocessor) è un linguaggio di script server-side. Quando un browser richiede una pagina PHP ad un server con abilitazione PHP, il server interpreta il codice PHP e invia al browser l'HTML risultante. Il browser riceve solo il codice HTML, non quello PHP. Per ulteriori informazioni sul codice PHP, vedere la panoramica PHP citata in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

I blocchi di codice PHP iniziano con `<?` e terminano con `?>`. Se è selezionata l'opzione Visualizza > Elementi invisibili, e nelle preferenze Elementi invisibili è attivata l'opzione Tag server, la posizione del codice PHP viene indicata da un'icona PHP nella vista Struttura della finestra del documento. In caso contrario, il codice non appare nella vista Struttura. Per ulteriori informazioni sugli elementi invisibili, vedere "Elementi invisibili" a pagina 160.



## ColdFusion

Allaire ColdFusion è un altro strumento che consente di fornire fornitura dinamicamente le pagine. Quando un browser richiede una pagina ColdFusion ad un server, il server trasmette la pagina al software ColdFusion Server, che interpreta gli script della pagina e invia al browser l'HTML risultante. Il browser riceve solo il codice HTML, non quello ColdFusion. Per ulteriori informazioni su ColdFusion, vedere la panoramica ColdFusion citata in "HTML e tecnologie Web: materiale di consultazione" a pagina 25.

Dreamweaver riconosce all'incirca cinquanta tag ColdFusion. Per informazioni più dettagliate, vedere il file ColdFusion.xml nella cartella Configuration/ThirdPartyTags. Se è selezionata l'opzione Visualizza > Elementi invisibili, e nelle preferenze Elementi invisibili è attivata l'opzione Tag server, nella vista Struttura della finestra del documento appare un'icona ColdFusion che indica la posizione dei tag ColdFusion per i quali render\_contents è impostato su "false" (in ColdFusion.xml) . In caso contrario, la posizione del codice non viene indicata visivamente. Per ulteriori informazioni sugli elementi invisibili, vedere "Elementi invisibili" a pagina 160.

## Disattivazione della riscrittura dei tag di terze parti

Dreamweaver corregge alcuni tipi di errore nel codice HTML. Per informazioni più approfondite, vedere "Preferenze Riscrittura codice" a pagina 366. Come impostazione predefinita, Dreamweaver non modifica il codice HTML nei file che hanno estensioni specifiche, come .asp (ASP), .cfm (ColdFusion), .jsp (JSP) e .php (PHP). Grazie a questa impostazione, Dreamweaver non può intervenire accidentalmente sul codice contenuto nei tag di terze parti specificati. È tuttavia possibile modificare le preferenze di riscrittura per fare in modo che Dreamweaver riscriva il codice HTML quando apre questi file o per aggiungere altri tipi di file all'elenco Non riscrivere HTML.

Dreamweaver codifica alcuni caratteri speciali (sostituendoli con valori numerici) quando l'utente li inserisce nella finestra di ispezione Proprietà. Di norma, è preferibile utilizzare questo tipo di codifica per aumentare le probabilità di visualizzare correttamente i caratteri speciali su piattaforme e browser differenti. Tuttavia, poiché la codifica può interferire con il codice contenuto nei tag di terze parti, alcuni utenti preferiscono modificare questa impostazione di Dreamweaver mentre lavorano su file contenenti tag di terze parti.

**Per attivare la riscrittura del codice HTML in più tipi di file:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura codice.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Eliminare una o più estensioni dall'elenco delle estensioni.
  - Deselezionare l'opzione Non riscrivere mai il codice: Nei file con estensioni. Tale operazione consente a Dreamweaver di riscrivere il codice HTML in tutti i tipi di file.

**Per disattivare la riscrittura del codice HTML per tipi di file aggiuntivi:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura codice.
- 2 Verificare che l'opzione Non riscrivere mai il codice: Nei file con estensioni sia selezionata e aggiungere altre estensioni nell'apposito campo di testo.

Se il nuovo tipo di file non appare nel menu a comparsa della finestra di dialogo Apri, è possibile aggiungerlo nel file Configuration/Extensions.txt. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica del tipo di file predefinito" a pagina 540.

**Per disattivare le opzioni di codifica di Dreamweaver:**

- 1 Scegliere Modifica > Preferenze e selezionare Riscrittura codice.
- 2 Deselezionare una o entrambe le opzioni relative ai caratteri speciali.

Per ulteriori informazioni sulle altre preferenze di riscrittura del codice, vedere "Preferenze Riscrittura codice" a pagina 366.

## APPENDICE A

### Scorciatoie da tastiera

È possibile ottenere un elenco stampabile delle scorciatoie da tastiera dal sito Web del Centro di assistenza per Dreamweaver ([www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html](http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/documentation.html)).

#### Menu File

Azione	Windows	Macintosh
Nuovo documento	Ctrl+N	Comando+N
Apertura di un file HTML	Ctrl+O, oppure trascinare il file dalla finestra Sito o da Gestione risorse/ Esplora risorse alla finestra del documento	Comando+O
Apri in frame	Ctrl+Maiusc+O	Comando+Maiusc+O
Chiudi	Ctrl+W	Comando+W
Salva	Ctrl+S	Comando+S
Salva con nome	Ctrl+Maiusc+S	Comando+Maiusc+S
Controlla collegamenti	Maiusc + F8	Comando+F8
Esci	Ctrl+Q	Comando+Q

## Menu Modifica

Azione	Windows	Macintosh
Annulla	Ctrl+Z	Comando+Z
Ripeti	Ctrl+Y o Ctrl+Maiusc+Z	Comando+Y o Comando+Maiusc+Z
Taglia	Ctrl+X o Maiusc+Canc	Comando+X o Maiusc+Canc
Copia	Ctrl+C o Ctrl+Ins	Comando+C o Comando+Ins
Incolla	Ctrl+V o Maiusc+Ins	Comando+V o Maiusc+Ins
Cancella	Canc	Canc
Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
Seleziona tag superiore	Ctrl+Maiusc+<	Comando+Maiusc+<
Seleziona tag inferiore	Ctrl+Maiusc+>	Comando+Maiusc+>
Cerca e sostituisci	Ctrl+F	Comando+F
Trova successivo	F3	Comando+G
Rientro codice	Ctrl+Maiusc+]	Comando+Maiusc+]
Rientro a sinistra codice	Ctrl+Maiusc+[	Ctrl+Maiusc+[
Bilancia parentesi	Ctrl+'	Comando+'
Lancia editor esterno	Ctrl+E	Comando+E
Preferenze	Ctrl+U	Comando+U

## Viste pagina

Elementi da visualizzare/nascondere	Windows	Macintosh
Vista standard	Ctrl+Maiusc+F6	Comando+Maiusc+F6
Vista Layout	Ctrl+F6	Comando+F6
Barra degli strumenti	Ctrl+Maiusc+T	Comando+Maiusc+T

## Visualizzazione degli elementi di pagina

Elementi da visualizzare/nascondere	Windows	Macintosh
Riferimenti visivi	Ctrl+Maiusc+I	Comando+Maiusc+I
Righelli	Ctrl+Alt+R	Comando+Opzione+R
Mostra griglia	Ctrl+Alt+G	Comando+Opzione+G
Griglia calamitata	Ctrl+Alt+Maiusc+G	Comando+Opzione+Maiusc+G
Contenuto HEAD	Ctrl+Maiusc+W	Comando+Maiusc+W
Proprietà di pagina	Ctrl+Maiusc+J	Comando+Maiusc+J

## Modifica del codice

Azione	Windows	Macintosh
Passa alla vista Struttura	Ctrl+Tab	Opzione+Tab
Quick Tag Editor	Ctrl+T	Comando+T
Seleziona tag superiore	Ctrl+Maiusc+<	Comando+Maiusc+<
Bilancia parentesi	Ctrl+'	Comando+'
Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
Copia	Ctrl+C	Comando+C
Cerca e sostituisci	Ctrl+F	Comando+F
Trova successivo	F3	Comando+G
Sostituisci	Ctrl+H	Comando+H
Incolla	Ctrl+V	Comando+V
Taglia	Ctrl+X	Comando+X
Ripeti	Ctrl+Y	Comando+Y
Annulla	Ctrl+Z	Comando+Z
Attiva/disattiva punto di interruzione	Ctrl+Alt+B	Comando+Opzione+B
Seleziona una riga in su	Maiusc+freccia su	Maiusc+freccia su
Seleziona una riga in giù	Maiusc+freccia giù	Maiusc+freccia giù
Seleziona carattere a sinistra	Maiusc+freccia sinistra	Maiusc+freccia sinistra

Azione	Windows	Macintosh
Seleziona carattere a destra	Maiusc+freccia destra	Maiusc+freccia destra
Vai alla pagina precedente	PgSu	PgSu
Vai alla pagina successiva	PgGiù	PgGiù
Seleziona fino alla pagina precedente	Maiusc+PgSu	Maiusc+PgSu
Seleziona fino alla pagina successiva	Maiusc+PgGiù	Maiusc+PgGiù
Seleziona parola a sinistra	Ctrl+Maiusc+freccia sinistra	Comando+Maiusc+freccia sinistra
Seleziona parola a destra	Ctrl+Maiusc+freccia destra	Comando+Maiusc+freccia destra
Vai a inizio riga	Home	Home
Vai a fine riga	Fine	Fine
Vai ad inizio codice	Ctrl+Home	Comando+Home
Vai a fine codice	Ctrl+Fine	Comando+Fine
Seleziona fino ad inizio codice	Ctrl+Maiusc+Home	Comando+Maiusc+Home
Seleziona fino a fine codice	Ctrl+Maiusc+Fine	Comando+Maiusc+Fine

## Modifica del testo

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un nuovo paragrafo	Invio	Invio
Inserimento di un'interruzione di riga  	Maiusc+Invio	Maiusc+Invio
Inserimento di uno spazio unificatore	Ctrl+Maiusc+Spazio	Opzione+Spazio
Spostamento di oggetti o testo in un'altra posizione della pagina	Trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione	Trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione
Copia di oggetti o testo in un'altra posizione della pagina	Premere Ctrl e trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione	Premere Opzione e trascinare l'elemento selezionato nella nuova posizione
Selezione di una parola	Fare doppio clic	Fare doppio clic
Aggiunta degli elementi selezionati alla libreria	Ctrl+Maiusc+B	Comando+Maiusc+B
Passaggio dalla vista Struttura agli editor di codice e viceversa	Ctrl+Tab	Opzione+Tab

Azione	Windows	Macintosh
Apertura e chiusura della finestra di ispezione Proprietà	Ctrl+Maiusc+J	Comando+Maiusc+J
Controllo ortografico	Maiusc+F7	Maiusc+F7

## Formattazione del testo

Azione	Windows	Macintosh
Rientro a destra	Ctrl+]	Comando+]
Rientro a sinistra	Ctrl+[	Comando+[
Formato > Nessuno	Ctrl+0 (zero)	Comando+0 (zero)
Formato Paragrafo	Ctrl+Maiusc+P	Comando+Maiusc+P
Applicazione dello stile di paragrafo Titolo 1-6	Ctrl+1-6	Comando+1-6
Allineamento > A sinistra	Ctrl+Maiusc+Alt+L	Comando+Maiusc+Opzione+L
Allineamento > Al centro	Ctrl+Maiusc+Alt+C	Comando+Maiusc+Opzione+C
Allineamento > A destra	Ctrl+Maiusc+Alt+R	Comando+Maiusc+Opzione+R
Applicazione del grassetto al testo selezionato	Ctrl+B	Comando+B
Applicazione del corsivo al testo selezionato	Ctrl+I	Comando+I
Modifica foglio di stile	Ctrl+Maiusc+E	Comando+Maiusc+E

**Nota:** alcune scorciatoie di formattazione non funzionano quando si lavora con gli editor di codice.

## Ricerca e sostituzione del testo

Azione	Windows	Macintosh
Trova	Ctrl+F	Comando+F
Trova successivo/Trova di nuovo	F3	Comando+G
Sostituisci	Ctrl+H	Comando+H

## Operazioni con le tabelle

Azione	Windows	Macintosh
Selezione della tabella (con il cursore all'interno della tabella)	Ctrl+A	Comando+A
Spostamento alla cella successiva	Tab	Tab
Spostamento alla cella precedente	Maiusc+Tab	Maiusc+Tab
Inserimento di una riga prima di quella corrente	Ctrl+M	Comando+M
Aggiunta di una riga alla fine della tabella	Premere Tab nell'ultima cella	Premere Tab nell'ultima cella
Eliminazione della riga corrente	Ctrl+Maiusc+M	Comando+Maiusc+M
Inserimento di una colonna	Ctrl+Maiusc+A	Comando+Maiusc+A
Eliminazione di una colonna	Ctrl+Maiusc+ - (trattino)	Comando+Maiusc+ - (trattino)
Unione delle celle selezionate	Ctrl+Alt+M	Comando+Opzione+M
Divisione di celle	Ctrl+Alt+S	Comando+Opzione+S
Aggiornamento del layout della tabella (esegue un aggiornamento forzato in modalità di modifica rapida)	Ctrl+Spazio	Comando+Spazio

**Nota:** alcune scorciatoie per le tabelle non funzionano nella vista Layout.

## Operazioni con i frame

Azione	Windows	Macintosh
Selezione di un frame	Premere Alt e fare clic nel frame	Premere Maiusc+Opzione e fare clic nel frame
Selezione del frame o set di frame successivo	Alt+freccia destra	Comando+freccia destra
Selezione del frame o set di frame precedente	Alt+freccia sinistra	Comando+freccia sinistra
Selezione del set di frame principale	Alt+freccia su	Comando+freccia su
Selezione del primo set di frame o del primo frame subordinato	Alt+freccia giù	Comando+freccia giù
Aggiunta di un nuovo frame al set di frame	Premere Alt e trascinare il bordo di un frame	Premere Opzione e trascinare il bordo di un frame
Aggiunta di un nuovo frame al set di frame mediante la spinta del contenuto esistente	Premere Alt+Ctrl e trascinare il bordo di un frame	Premere Comando+Opzione e trascinare il bordo di un frame



## Operazioni con i livelli

Azione	Windows	Macintosh
Selezione di un livello	Premere Ctrl+Maiusc e fare clic	Premere Comando+Maiusc e fare clic
Selezione e spostamento di un livello	Premere Maiusc+Ctrl e trascinare	Premere Comando+Maiusc e trascinare
Aggiunta o eliminazione di un livello dalla selezione	Premere Maiusc e fare clic sul livello	Premere Maiusc e fare clic sul livello
Spostamento del livello selezionato pixel per pixel	Tasti freccia	Tasti freccia
Spostamento del livello selezionato in base all'incremento di attrazione	Maiusc+tasti freccia	Maiusc+tasti freccia
Ridimensionamento del livello selezionato pixel per pixel	Ctrl+tasti freccia	Opzione+tasti freccia
Ridimensionamento del livello selezionato in base all'incremento di attrazione	Ctrl+Maiusc+tasti freccia	Opzione+Maiusc+tasti freccia
Allineamento dei livelli selezionati al bordo superiore/inferiore/sinistro/destro dell'ultimo livello selezionato	Ctrl+freccia su/giù/sinistra/destra	Comando+freccia su/giù/sinistra/destra
Applicazione della stessa larghezza ai livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+[	Comando+Maiusc+[
Applicazione della stessa altezza ai livelli selezionati	Ctrl+Maiusc+]	Comando+Maiusc+]
Attivazione e disattivazione della preferenza di nidificazione durante la creazione di un livello	Premere Ctrl e trascinare	Premere Comando e trascinare
Attivazione e disattivazione della visualizzazione della griglia	Ctrl+Maiusc+Alt+G	Comando+Maiusc+Opzione+G
Griglia calamitata	Ctrl+Alt+G	Comando+Opzione+G

## Operazioni con le linee temporali

Azione	Windows	Macintosh
Aggiunta di un oggetto ad una linea temporale	Ctrl+Alt+Maiusc+T	Comando+Opzione+Maiusc+T
Aggiunta di un fotogramma chiave	Maiusc+F9	Maiusc+F9
Eliminazione di un fotogramma chiave	Canc	Canc

## Operazioni con le immagini

Azione	Windows	Macintosh
Modifica del file di origine di un'immagine	Fare doppio clic sull'immagine	Fare doppio clic sull'immagine
Modifica di un'immagine in un editor esterno	Premere Ctrl e fare doppio clic sull'immagine	Premere Comando e fare doppio clic sull'immagine

## Gestione dei collegamenti ipertestuali

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un collegamento ipertestuale (selezione del testo)	Ctrl+L	Comando+L
Eliminazione di un collegamento ipertestuale	Ctrl+Maiusc+L	Comando+Maiusc+L
Trascinamento della selezione per la creazione di un collegamento ipertestuale da un documento	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto, premere Maiusc e trascinare la selezione su un file della finestra Sito	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto, premere Maiusc e trascinare la selezione su un file della finestra Sito
Trascinamento della selezione per la creazione di un collegamento ipertestuale mediante la finestra di ispezione Proprietà	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto e trascinare l'icona Scegli file della finestra di ispezione Proprietà su un file della finestra Sito	Selezionare il testo, l'immagine o l'oggetto e trascinare l'icona Scegli file della finestra di ispezione Proprietà su un file della finestra Sito
Apertura del documento collegato in Dreamweaver	Premere Ctrl e fare doppio clic sul collegamento	Premere Comando e fare doppio clic sul collegamento
Controlla collegamenti nei file selezionati	Maiusc+F8	Maiusc+F8
Controllo dei collegamenti in tutto il sito	Ctrl+F8	Comando+F8

## Anteprima nei browser

Azione	Windows	Macintosh
Anteprima nel browser principale	F12	F12
Anteprima nel browser sostitutivo	Ctrl+F12	Comando+F12

## Debug nei browser

Azione	Windows	Macintosh
Debug nel browser principale	Alt+F12	Opzione+F12
Debug nel browser sostitutivo	Ctrl+Alt+F12	Comando+Opzione+F12

## Gestione del sito e FTP

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di un nuovo file	Ctrl+Maiusc+N	Comando+Maiusc+N
Creazione di una nuova cartella	Ctrl+Maiusc+Alt+N	Comando+Maiusc+Opzione+N
Apertura della selezione	Ctrl+Maiusc+Alt+O	Comando+Maiusc+Opzione+O
Scaricamento delle cartelle o dei file selezionati dal sito FTP remoto	Premere Ctrl+Maiusc+D o trascinare i file dal riquadro remoto a quello locale della finestra Sito	Premere Comando+Maiusc+D o trascinare i file dal riquadro remoto a quello locale della finestra Sito
Caricamento delle cartelle o dei file selezionati sul sito FTP remoto	Premere Ctrl+Maiusc+U o trascinare i file dal riquadro locale a quello remoto della finestra Sito	Premere Comando+Maiusc+U o trascinare i file dal riquadro locale a quello remoto della finestra Sito
Ritiro	Ctrl+Maiusc+Alt+D	Comando+Maiusc+Opzione+D
Deposito	Ctrl+Maiusc+Alt+U	Comando+Maiusc+Opzione+U
Vista mappa del sito	Ctrl+F5	Comando+F5
Aggiornamento del sito remoto	Alt+F5	Opzione+F5

## Mappa del sito

Azione	Windows	Macintosh
Vista file del sito	F5	F5
Aggiorna locale	Maiusc+F5	Maiusc+F5
Principale	Ctrl+Maiusc+R	Comando+Maiusc+R
Collega a file esistente	Ctrl+Maiusc+K	Comando+Maiusc+K
Cambia collegamento	Ctrl+L	Comando+L
Elimina collegamento	Canc	Canc
Mostra/nascondi collegamento	Ctrl+Maiusc+Y	Comando+Maiusc+Y
Mostra titoli di pagina	Ctrl+Maiusc+T	Comando+Maiusc+T
Ridenominazione di un file	F2	Non disponibile
Zoom avanti per la mappa del sito	Ctrl+ + (più)	Comando+ + (più)
Zoom indietro per la mappa del sito	Ctrl+ - (trattino)	Comando+ - (trattino)

## Esecuzione dei plugin

Azione	Windows	Macintosh
Esegui plugin	Ctrl+Alt+P	Comando+Opzione+P
Ferma plugin	Ctrl+Alt+X	Comando+Opzione+X
Esegui tutti i plugin	Ctrl+Maiusc+Alt+P	Comando+Maiusc+Opzione+P
Interruzione dell'esecuzione di tutti i plugin	Ctrl+Maiusc+Alt+X	Comando+Maiusc+Opzione+X

## Operazioni con i modelli

Azione	Windows	Macintosh
Creazione di una nuova area modificabile	Ctrl+Alt+V	Comando+Opzione+V

## Inserimento di oggetti

Oggetto	Windows	Macintosh
Qualunque (immagine, filmato Shockwave e così via)	Trascinare il file da Gestione risorse/Esplora risorse o dalla finestra Sito alla finestra del documento	Trascinare il file dal Finder o dalla finestra Sito alla finestra del documento
Immagine	Ctrl+Alt+I	Comando+Opzione+I
Tabella	Ctrl+Alt+T	Comando+Opzione+T
Filmato Flash	Ctrl+Alt+F	Comando+Opzione+F
Filmato Shockwave Director	Ctrl+Alt+D	Comando+Opzione+D
Ancoraggio con nome	Ctrl+Alt+A	Comando+Opzione+A

## Pannello Cronologia

Azione	Windows	Macintosh
Apertura del pannello Cronologia	F9	F9
Avvia/Ferma registrazione	Ctrl+Maiusc+X	Comando+Maiusc+X
Riproduci comando registrato	Ctrl+P	Comando+P

## Apertura e chiusura di pannelli

Elementi da visualizzare/nascondere	Windows	Macintosh
Oggetti	Ctrl+F2	Comando+F2
Proprietà	Ctrl+F3	Comando+F3
File del sito	F5	F5
Mappa del sito	Ctrl+F5	Comando+F5
Risorse	F11	F11
Stili CSS	Maiusc+F11	Maiusc+F11
Stili HTML	Ctrl+F11	Comando+F11
Comportamenti	Maiusc+F3	Maiusc+F3
Cronologia	Maiusc+F10	Maiusc+F10
Linee temporali	Maiusc+F9	Maiusc+F9
Finestra di ispezione Codice	F10	F10
Frame	Maiusc+F2	Maiusc+F2
Livelli	F2	F2
Riferimenti	Ctrl+Maiusc+F1	Comando+Maiusc+F1
Mostra/Nascondi pannelli mobili	F4	F4
Riduzione ad icona di tutte le finestre	Maiusc+F4	*
Ripristino di tutte le finestre	Alt+Maiusc+F4	*

# Guida in linea

Azione	Windows	Macintosh
Argomenti di Uso di Dreamweaver	F1	F1
Riferimenti	Maiusc+F1	Maiusc+F1
Centro di assistenza per Dreamweaver	Ctrl+F1	Comando+F1

## Elenco delle scorciatoie da tastiera

**Nota:** l'asterisco (\*) indica una combinazione di tasti non utilizzata. Il corsivo indica i comandi a livello di sistema.

Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh)	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
A	<i>Selezione tutto</i> , Seleziona tabella	Inserisci colonna	Inserisci ancoraggio con nome	*
B	Grassetto (attivazione/disattivazione)	Aggiungi alla libreria	*	*
C	<i>Copia</i>	*	*	Allineamento al centro
D	Duplica	Scarica le cartelle o i file selezionati	Inserisci filmato Shockwave Director	Ritira le cartelle o i file selezionati
E	Lancia editor esterno	Modifica foglio di stile	*	*
F	Trova	*	Inserisci filmato Flash	*
G	Trova di nuovo (solo per Macintosh)	*	Mostra/Nascondi griglia	Griglia calamitata (attivazione/disattivazione)
H	Sostituisci	*	*	*
I	Corsivo (attivazione/disattivazione)	Visualizza elementi invisibili (attivazione/disattivazione)	Inserisci immagine	*
J	Proprietà di pagina	Finestra di ispezione Proprietà (attivazione/disattivazione)	*	*
K	*	*	*	*
L	Crea collegamento	Elimina collegamento	*	Allineamento a sinistra

Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh)	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
M	Inserisci riga di tabella	Elimina riga di tabella	Unisci le celle di tabella selezionate	*
N	<i>Nuova finestra (Windows)</i> <i>Nuova pagina (Macintosh)</i>	Nuova pagina (solo per Windows)	*	Nuova cartella del sito
O	<i>Apri</i>	Apri in frame	*	Apri file del sito selezionato
P	Riproduci comando registrato	Formato Paragrafo	Esegui plugin	Esegui tutti i plugin
Q	<i>Esci</i>	*	*	*
R	*	Principale	Mostra/Nascondi righelli	Allineamento a destra
S	<i>Salva</i>	Salva tutto	Dividi cella	*
T	Quick Tag Editor	Mostra titoli di pagina	Inserisci tabella	Aggiungi oggetto alla linea temporale
U	Preferenze	Carica le cartelle o i file selezionati	*	Deposita le cartelle o i file selezionati
V	<i>Incolla</i>	*	Nuova area modificabile	*
W	<i>Chiudi</i>	Visualizza contenuto dell'intestazione	*	*
X	<i>Taglia</i>	Avvia registrazione	Ferma plugin	Interruzione dell'esecuzione di tutti i plugin
Y	Ripeti	Mostra/nascondi collegamento	*	*
Z	<i>Annulla</i>	Ripeti	*	*
0 (zero)	Formato Nessuno	*	*	*
1	Formato Titolo 1	*	*	*
2	Formato Titolo 2	*	*	*
3	Formato Titolo 3	*	*	*
4	Formato Titolo 4	*	*	*
5	Formato Titolo 5	*	*	*
6	Formato Titolo 6	*	*	*
7	*	*	*	*



Carattere della tastiera	Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)	Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Macintosh)	Ctrl+Alt (Windows) o Comando+Opzione (Macintosh)	Ctrl+Maiusc+Alt (Windows) o Comando+Maiusc+Opzione (Macintosh)
8	*	*	*	*
9	*	*	*	*
- (meno) e _ (carattere di sottolineatura)	Riduci (mappa del sito)	Elimina colonna di tabella	*	*
= e +	Adatta alla finestra	Ingrandisci (mappa del sito)	*	*
[ e {	Rientra a sinistra (Indietro)	Stessa larghezza (livelli)	*	*
] e }	Rientra a destra (Avanti)	Stessa altezza (livelli)	*	*
>	*	Seleziona tag inferiore	*	*
<	*	Seleziona tag superiore	*	*
? e /	*	*	*	*
; e :	*	*	*	*
' e "	*	*	*	*
` e ~	*	*	*	*
\ e	*	*	*	*
Spazio	Aggiorna layout tabella	Inserisci spazio unificatore (Windows) (Opzione+ Spazio su Macintosh)	*	*

<b>Tasto funzione</b>	<b>Nessun modificatore</b>	<b>Maiusc</b>	<b>Alt (Windows) o Opzione (Macintosh)</b>	<b>Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh)</b>	<b>Ctrl+ Maiusc (Windows) o Comando+ Maiusc (Macintosh)</b>	<b>Ctrl+ Alt (Windows) o Comando+ Opzione (Macintosh)</b>	<b>Ctrl+ Maiusc+Alt (Windows) o Comando+ Maiusc+ Opzione (Macintosh)</b>
F1	Uso di Dreamweaver	Riferimenti	*	Centro di assistenza per Dreamweaver	Pannello Riferimenti	*	*
F2	Livelli	Frame	*	Pannello Oggetti	*	*	*
F3	Trova di nuovo (solo per Windows)	Pannello Comportamenti	*	Finestra di ispezione Proprietà	*	*	*
F4	Mostra/Nascondi pannelli mobili	Riduzione ad icona di tutte le finestre (solo Windows)	Chiudi finestra	Chiudi finestra (solo Macintosh)	*	*	*
F5	File del sito	Aggiorna locale	Aggiorna remoto	Mappa del sito	*	*	*
F6	*	*	*	Passa alla vista Layout	Passa alla vista Standard	*	*
F7	*	Controllo ortografico	*	*	*	*	*
F8	*	Controlla collegamenti nei file selezionati	*	Controlla collegamenti di tutto il sito	*	*	*
F9	*	Linea temporale e Aggiungi fotogramma chiave	*	*	*	*	*
F10	Finestra di ispezione Codice	Pannello Cronologia	*	*	*	*	*
F11	Risorse	Stili CSS	*	Stili HTML	*	*	*
F12	Anteprima nel browser principale	*	Debug nel browser principale	Anteprima nel browser sostitutivo	*	Debug nel browser sostitutivo	*

# INDICE ANALITICO

## A

- A capo automatico, opzione (preferenze Formato codice) 364
- a livello del sito, rapporti 145
- Abilita deposito e ritiro dei file, opzione 136
- Accesso al server, opzioni 128
- Active Server Pages (ASP) 568
  - informazioni generali 568
  - modifica 371
  - tag, personalizzazione analisi e aspetto 562
- ActiveX, controlli
  - inserimento 336
  - panoramica 336
  - proprietà 337
  - ridimensionamento 287
- Aggiorna automaticamente elenco file locali, opzione 105, 106
- Aggiorna pagina corrente, comando 413, 420
- Aggiorna pagine, comando 413
- Aggiorna, proprietà dell'immagine 285
- aggiornamento
  - elenco Sito (pannello Risorse) 234
- Aggiungi fotogramma, comando 449
- Aggiungi oggetto alla libreria, comando 418
- Aggiungi oggetto alla linea temporale, comando 449
- Aggiungi/elimina correzione ridimensionamento di Netscape, comando 432
- aggiunta
  - collegamenti 236
  - estensioni di Dreamweaver 95
  - fotogramma ad una linea temporale 451
  - oggetto ad una linea temporale 449
- aggiunta di contenuto alle tabelle 193
- album fotografici per il Web 313
- Allinea alla selezione, comando 163
- Allinea, proprietà dell'immagine 284
- allineamento 286
  - elementi di pagina 286
  - immagini di ricalco 163
  - livelli 435
  - opzioni 286
  - testo 251
- allineamento A destra (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento A sinistra (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Al centro (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Centro assoluto (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento In alto (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento In basso (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Linea di base (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Predef browser (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Punto inferiore assoluto (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- allineamento Sopra il testo (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 286
- Alt, proprietà dell'immagine 285
- Altre parole chiave, opzione (preferenze Colori codice) 363
- ancoraggi con nome 382
  - creazione 382
- Ancoraggio con nome, comando 382
- Ancoraggio, oggetto (pannello Oggetti) 382
- animazione
  - modifica animazioni di Fireworks 311

- animazioni
    - applicazione agli oggetti 454
    - copiare e incollare 453
    - creazione 449
    - linee temporali 446
    - miglioramento 455
    - panoramica 19
    - su un percorso complesso 450
  - Annulla stile paragrafo, opzione 256
  - Annulla stile selezione, opzione 256
  - anteprima nel browser
    - panoramica 530
    - scorciatoie da tastiera 578, 579
  - Anteprima sul server locale, comando 377
  - apertura
    - documenti 154
    - testo, file 154
    - tipi di file predefiniti diversi da HTML 540
  - apertura dei documenti collegati 535
  - apertura di file non HTML 357
    - preferenze 357
  - applet. *Vedere* Java, applet
  - AppleTalk, server 128
  - Applica formattazione di origine, opzione (comando Ottimizza HTML di Word) 369
  - Applica formattazione origine, comando 368
  - Applica modello alla pagina, comando 410
  - Applicazione automatica, opzione (pannello Stili HTML) 256
  - applicazione di colori al testo 236
  - applicazioni, altre, uso con Dreamweaver 92
  - Apri finestra browser, azione 481
  - Apri foglio di stile, icona 262
  - Apri modello associato, comando 413
  - Apri pagina collegata. comando 535
  - Apri, comando 154
  - area di lavoro 72
  - aree bloccate
    - fare clic 407
  - aree non modificabili
    - fare clic 407
  - ASP. *Vedere* Active Server Pages
  - attributi
    - nei profili di browser 557
    - ricerca 273
    - Vedere anche* tag
  - attributo class 264
  - attributo usemap 288
  - audio 331, 331–333
    - inserimento in una pagina 331
  - automazione delle operazioni 164
  - azioni 457
    - compatibilità con i browser 467
    - creazione 467
    - definizione 457
    - fornite con Dreamweaver 467, 467–497
    - linee temporali, controllo 456
    - modifica nei comportamenti 466
    - scelta nel pannello Comportamenti 462
    - Vedere anche* le voci associate alle singole azioni
- B**
- barra degli strumenti
    - documenti, modifica dei titoli 156
  - barra di navigazione
    - creazione 392
    - elementi, modifica 395
    - immagini, aggiunta 393
    - inserimento in una tabella 394
    - stati dell'immagine 392
    - visualizzazione orizzontale in una pagina 394
    - visualizzazione verticale in una pagina 394
  - barra di stato
    - Dimensioni finestra, menu a comparsa 74
    - impostazione del testo (comportamento) 489
    - panoramica 74
    - preferenze 76
  - Barrato (Colore predefinito), pulsante 89
  - bilanciamento parentesi 356
  - bitmap, ridimensionamento 287
    - Vedere anche* immagini
  - body, tag 163
  - bordi
    - aggiunta ad una tabella 199
    - frame 225
    - tabella, eliminazione 193
  - bordi delle tabelle
    - colori 200
    - larghezza 200
  - Bordo, proprietà dell'immagine 285

- browser
  - anteprima 530
  - collegamenti 529
  - colori web-safe 90
  - compatibilità, pianificazione 99
  - compatibilità, verifica 529
  - e stili CSS 268
  - file compatibili con i browser 3.0 445
  - principale, definizione 531
  - profili, creazione 559
  - profili, modifica 557
  - rilevamento 530
  - sostitutivo, definizione 531
  - versioni, controllo 471
- browser di destinazione
  - conversione dei file per i browser 3.0 445
  - profili di browser 557
  - scorciatoie da tastiera 578, 579
- browser principale 531
- browser sostitutivo 531

## C

- Cache, opzione (finestra di dialogo Definizione del sito) 105, 106
- Cambia proprietà, azione 470
- Cambia tutti i collegamenti del sito, comando 388
- campi
  - campi di file 516
  - caricamento di file su un server 516
  - creazione di un campo di testo 512
  - creazione di un campo nascosto 516
  - del modulo 512
- campi di testo, impostazione mediante i comportamenti 489
- campionari, colori 88
- caratteri
  - caratteristiche, modifica 249
  - codifica, impostazione dei caratteri 91
  - combinazioni, modifica 252
- caratteri speciali
  - inserimento 246
  - panoramica 246
- Caratteri speciali, opzioni (preferenze Riscrittura codice) 366
- Caratteri/codifica, preferenze 91
- Carica file più recenti su remoto, opzione 151
- Carica interrogazione, pulsante 276
- Carica, comando 148
- caricamento anonimo dei file 515
- caricamento dei file su un server remoto 148
- cartella principale
  - locale 103
  - remota 130
- cartella principale locale 103
- Cartella principale locale, campo 104, 106
- cartelle
  - principale 103
  - ricerca 271
- cartelle Preferiti 241
- casella del colore, opzione 88
- caselle di controllo 517
- categorie
  - preferenze 90
  - risorse 232
- celle di intestazione, formattazione 201
- celle di layout 174
  - allineamento 183
  - annullamento altezza 181
  - colore di sfondo 183
  - creazione 175
  - evidenziazione 190
  - formattazione 183
  - No a capo 183
  - preferenze 190
  - ridimensionamento 181
  - selezione 181
  - spostamento 181
- celle di tabella
  - celle di intestazione, definizione 201
  - colore di sfondo, aggiunta 201
  - copiare e incollare 208
  - divisione 206
  - formattazione 200
  - immagine di sfondo, aggiunta 201
  - unione 206
  - Vedere anche* celle di layout, tabelle
- celle. *Vedere anche* celle di layout, celle di tabelle
- Centrata, opzione (preferenze Formato codice) 365
- Centro di assistenza per Dreamweaver 16
- Cerca in, opzioni 271
- Cerca, opzioni 272
- CFML. *Vedere* ColdFusion Markup Language
- CGI
  - materiale di consultazione 25

- CGI (Common Gateway Interface)
  - script 526
- Chiama JavaScript, azione 470
- Ciclo, opzione 447
- codice
  - modifica mediante BBEdit 371
  - preferenze di formattazione 362
- codice di origine HTML
  - attributi CSS, conversione 269
  - colore dei tag, preferenze 362
  - copiare e incollare, generico 247
  - editor esterni 370
  - formattazione nei documenti esistenti 368
  - materiale di consultazione 25
  - modifica mediante BBEdit 371
  - opzioni 352
  - ottimizzazione 367
  - ottimizzazione per MS Word 368
  - panoramica 341
  - preferenze di formattazione, impostazione 364
  - preferenze di formattazione, panoramica 362
  - preferenze di riscrittura 366
  - profilo di formattazione 555
  - ricerca 271, 273
  - ricerca di tag 273
  - riferimenti 347
  - scrittura e modifica 353
  - selezione nella finestra del documento 158
  - stili dei tag 259
  - struttura 342
  - tag, eliminazione 361
  - visualizzazione mediante la finestra di ispezione
    - Codice 88
- codice HTML di Microsoft Word
  - importazione 368
  - ottimizzazione 368
- codice sorgente HTML, copia e incolla da Fireworks a
  - Dreamweaver 301
- codifica 91
- ColdFusion Markup Language (CFML)
  - e Dreamweaver 349
  - panoramica 569
  - tag CFML, modifica 371
  - tag, personalizzazione analisi e aspetto 562
- Colleg, proprietà dell'immagine 284
- Collega a file esistente, comando 123
- Collega a nuovo file, comando 123
- Collega foglio di stile esterno, finestra di dialogo 262
- collegamenti
  - a documenti 378
  - a documenti mediante l'icona Scegli file 380
  - a fogli di stile 261
  - a fogli di stile CSS esterni 262
  - ad ancoraggi 382
  - ad ancoraggi con nome mediante l'icona Scegli file 383
  - aggiornamento 386
  - apertura dell'origine 387
  - applicazione alla selezione 236
  - collegamenti 378
  - controllo 532
  - correzione 534
  - documenti 379
  - eliminazione 387
  - file di cache 386
  - frame, modifica 227
  - mappa del sito 387
  - modifica in tutto il sito 388
  - relativi al documento 379
  - relativi alla cartella principale del sito 379
  - scorciatoie da tastiera 578
  - verifica 532
- collegamenti a script
  - creazione 385
  - modifica 388
- collegamenti e-mail
  - creazione 384, 385
  - modifica 388
- collegamenti esterni 532
- collegamenti interrotti 532
- collegamenti nulli
  - creazione 385
  - modifica 388
- collegamenti, aggiornamento 386
- collegamenti, gestione 386
- Colonne, opzione (Inserisci tabella) 192
- colonne, righe e celle
  - aggiunta ed eliminazione 204
  - colore di sfondo, aggiunta 201
  - formattazione 200
- Colore collegamento attivo, opzione (Proprietà pagina) 157
- Colore collegamento visitato, opzione (Proprietà pagina) 157

- Colore collegamento, opzione (Proprietà pagina) 157
- Colore di sistema, pulsante 89
- Colore predefinito, pulsante 89
- Colore testo, opzione (Proprietà pagina) 157
- Colore, comando 251
- colori
  - campionari 88
  - come risorse. *Vedere* risorse
  - contagocce, uso 88
  - contrasto 158
  - creazione di risorse colore 242
  - predefinito del testo della pagina 157
  - scelta 88
  - sfondo della pagina 157
  - sfondo di un frame 226
  - testo, modifica 236, 251
  - web-safe 90
- comandi
  - accesso dai menu di scelta rapida 78, 80
  - Aggiorna HTML 312
  - Crea album fotografico Web 313
  - creazione da passaggi della Cronologia 169
  - registrazione 170
  - ridenominazione 546
- Comandi, menu 544
- Combina tag di quando possibile, opzione 367
- combinazione di pannelli mobili 84
- commenti, inserimento 347
- Commenti, opzione (preferenze Colori codice) 363
- Common Gateway Interface (CGI), script *Vedi* CGI 526
- compatibilità con i livelli di Netscape 4 432
- comportamenti 457, 457–497
  - applicazione 462
  - attivazione 462
  - azioni, creazione 467
  - canale nelle linee temporali 447
  - compatibilità con i browser 467
  - definizione 457
  - di terze parti 467
  - e collegamenti 395
  - e immagini 297
  - e linee temporali 465
  - e oggetti multimediali 340
  - e voci di libreria 422
  - eliminazione 466
  - modifica 466
  - uso con i moduli 526
  - uso nei modelli 409
- Comportamenti, pannello 458
- Configuration, cartella di Dreamweaver
  - Behaviors, sottocartella di Dreamweaver 554
  - BrowserProfiles, sottocartella di Dreamweaver 557
  - Commands, sottocartella di Dreamweaver 554
  - file Extensions.txt 540
  - menus.xml, file 543
  - Objects, sottocartella di Dreamweaver 541
  - SourceFormat.txt, file 555
  - ThirdPartyTags, sottocartella di Dreamweaver 562
- connessione ai siti remoti
  - uso dei sistemi di controllo dell'origine 131
- contagocce 88
- contenuto senza frame 228
- Controlla browser di destinazione, comando 529
- Controlla browser, azione 471
- Controlla plugin, azione 473
- Controlla Shockwave o Flash, azione 474
- Controlla tutti i collegamenti del sito, comando 533
- Controllo collegamenti, finestra di dialogo 534
- controllo ortografico
  - controllo 270
  - dizionari, modifica 270
- Controllo ortografico, comando 270
- controllo ortografico, dizionario personale 270
- Convalida modulo, azione 496
- convenzioni 22
- Converti in colore web-safe, tavolozza 89
- Converti livelli in tabella, comando 443
- Converti tabelle in livelli, comando 445
- copia e incolla, HTML Fireworks 301
- copiare i passaggi della Cronologia 168
- Correggi tag nidificati in modo errato, opzione (Ottimizza HTML di Word) 369
- Correggi tag nidificati non validi e tag non chiusi, opzione (preferenze Riscrittura codice) 366
- Correzioni HTML, file di registro 368
- corsivo 249
- creazione
  - celle e tabelle di layout 175
  - modelli 399
- creazione di colori e URL 242
- creazione di modelli per nuovi pulsanti Flash 327

- creazione di rapporti 536
- creazione di un pulsante di scelta 519
- Cronologia, pannello
  - automazione delle operazioni 164
  - comandi, creazione dai passaggi della Cronologia 169
  - elenco cronologia, cancellazione 87
  - panoramica 85
  - passaggi, applicazione ad altri oggetti 166
  - passaggi, copiare e incollare 168
  - passaggi, impostazione del numero massimo 87
  - passaggi, ripetizione 165
- CSS, stili
  - applicazione personalizzata 265
  - attributi, conversione in tag HTML 269
  - classe, attributo 264
  - creazione 264
  - selettori 264
- Cubi colorati, tavolozza 89

## D

- da dove iniziare 20
- da tastiera, scorciatoie 571, 571–585
  - modifica 92
  - modifica, nel file menus.xml 546
- daltonismo 158
- date
  - inserimento 245
- dati di tabella, importazione 194
- debugger JavaScript 499
  - controllo delle variabili 505
  - elenco delle variabili 505
  - errori di sintassi 501
  - errori logici 502
  - esecuzione 499
  - finestra 502
  - finestra di avvertimento 500
  - impostazione dei punti di interruzione 503
  - verifica dell'esecuzione, dell'uscita e verifica interna di un'istruzione 504
- debugger JS. *Vedi* debugger JavaScript
- debugger. *Vedi* debugger JavaScript
- Definisci stile HTML, finestra di dialogo 256
- deposito/ritiro di file 135–138
  - annullamento di un ritiro 138
  - panoramica 135
- Deposito/ritiro, opzioni 136
  - immissione di un indirizzo e-mail 136
  - specificazione di un nome per il ritiro. 136
- deposito/ritiro, rapporti 145
- Design Note, per l'integrazione di Dreamweaver e Fireworks 305
- Design Notes
  - disattivazione 141
  - esecuzione di un rapporto 146
  - impostazione 139
  - informazioni sui file, salvataggio 139
  - panoramica 138
  - per documenti e oggetti 139
  - per i file di Fireworks 144
  - per oggetti multimediali 320
  - rapporti 145
  - scelte relative allo stato, aggiunta 141
- Destinaz, proprietà dell'immagine 285
- destinazione dei collegamenti
  - \_blank 227
  - \_parent 227
  - \_self 227
  - \_top 227
  - documenti, apertura in una nuova finestra 380
  - nei documenti 379
- Dimensione rientri, opzione (preferenze Formato codice) 364
- Dimensione tabulazioni, opzione 364
- dimensioni dei monitor, adattamento delle pagine 75
- dimensioni delle pagine, adattamento ai monitor 75
- Dimensioni finestra, menu a comparsa 74
- Director, creazione di filmati Shockwave 330
- Directory host, campo 130
- disegno
  - livelli 429
- dispositivi di scorrimento, creazione 475
- disposizione viste 351
- Dividi cella, comando 207
- Dividi frame, comandi 213



documenti

- anteprima nel browser 530
- apertura 154
- basati su un modello, creazione 410
- creazione 154
- dimensioni e tempo di scaricamento 535
- dissociazione dai modelli 412
- nuovi 154
- proprietà, impostazione 156
- prova dei collegamenti 532
- ricerca 271
- salvataggio 155
- testo, aggiunta 244
- titolo della pagina 156
- uso con le Design Notes 138

documenti collegati, apertura 535

documenti HTML. *Vedere* documenti 154

Documenti senza titolo 537

Dreamweaver, nuove caratteristiche 22

Dreamweaver, panoramica 11

**E**

Editor delle scorciatoie da tastiera 92

editor di testo

- creazione di file 154

editor di testo. *Vedere* editor esterni

Editor esterni

- Fireworks. *Vedi* integrazione Dreamweaver e Fireworks
- preferenza 304

editor esterni

- BBedit, integrazione con (solo per Macintosh) 371
- HomeSite (Windows) 349
- HTML, panoramica 370
- immagini 293
- oggetti multimediali 318
- testo, panoramica 370

editor HTML di testo. *Vedere* editor esterni

editor. *Vedere* editor esterni

elaboratori di testo, creazione di file 154

elaborazione dei moduli 525

elementi

- allineamento 286
- invisibili, visualizzazione 573

Elementi Flash

- panoramica 320

elementi fondamentali di Dreamweaver 20

elementi invisibili

- commenti 347
- preferenze 160
- script 354
- selezione 158
- visualizzare e nascondere 160

elementi invisibili, nascondere 160

elementi multimediali

- inserimento 317
- parametri 339

elementi spaziatori 188

- preferenze 188

elemento spaziatore 190

elenchi

- creazione 248

elenchi a scorrimento 520

elenchi non ordinati, creazione 248

elenco delle variabili 505

elenco Preferiti (pannello Risorse) *Vedere* risorse 235

Elimina commenti HTML di Dreamweaver, opzione 367

Elimina commenti HTML non di Dreamweaver, opzione 367

Elimina fotogramma, comando 449

Elimina linea temporale, comando 453

Elimina tag di chiusura aggiuntivi, opzione (preferenze Riscrittura codice) 366

Elimina tag nidificati superflui, opzione 367

Elimina tag specifici di Word, opzione 369

Elimina tag specifico/i, opzione 367

Elimina tag vuoti, opzione 367

eliminazione di fotogrammi da una linea temporale 451

e-mail, file 154

entità 246

errori di sintassi 501

errori logici nel codice JavaScript 502

errori nel codice JavaScript 502

Esecuzione automatica, opzione 447

Esecuzione automatica, opzione (pannello Linee temporali) 448

esecuzione, oggetti Flash 323

Esegui linea temporale, azione 495

Esporta tabella, comando 210

- esportazione
  - file Fireworks in Dreamweaver 302
  - livelli CSS da Fireworks 302
  - voci libreria da Fireworks 303
  - XML, notazioni di tag 416
- espressioni regolari 277
- estendibilità
  - comportamenti di terze parti 467
  - JavaScript 561
  - panoramica 561
- Estensione di Dreamweaver*, manuale e Guida in linea 16
- estensioni 95
  - ricaricamento 541
- eventi
  - attivazione di azioni 462
  - browser e oggetti compatibili 459
  - definizione 457
  - modifica nei comportamenti 466
- Excel. *Vedere* file di Microsoft Excel, importazione.

## F

- Ferma linea temporale, azione 495
- file
  - caricamento 148
  - gestione 110
  - ricerca 271
  - scaricamento 147
  - scaricamento da un sito remoto 147
  - sincronizzazione di siti locali e remoti 150
  - testo 154
  - tipi predefiniti 540
  - trasferimento con FTP 128
  - visualizzazione nella finestra Sito 117
- File del sito, vista 117
- file di Microsoft Excel, importazione 194
- file dipendenti
  - caricamento 149
  - scaricamento 148
  - visualizzare e nascondere 124
- File locali, opzione 116
- file nascosti, visualizzare e nascondere 124
- file non collegati 532
- File remoti, opzione 116
- file, caricamento 148
- filetti orizzontali, inserimento e modifica 254

- filmati
  - inserimento 317
- filmati QuickTime
  - inserimento 334
- Finestra del documento
  - barra del titolo 74
  - Barra della pulsantiera 74
  - dimensioni e tempo di scaricamento della pagina 74
  - Dimensioni finestra, menu a comparsa 74
  - informazioni fondamentali 74
  - ridimensionamento 75
  - selettore di tag 74
- finestra del documento
  - documenti, apertura 154
  - elementi, selezione 158
  - frame nella finestra del documento 219
  - passaggio alla finestra di ispezione Codice 352
  - plugin di Netscape Navigator, esecuzione 335
  - ricerca di testo 271
- finestra di dialogo Pulsante Flash 321
- finestra di dialogo Testo Flash 324
- finestra di ispezione Codice
  - apertura 352
  - passaggio alla finestra del documento 352
- finestra di ispezione dell'immagine 288
- Finestra di ispezione Proprietà
  - espansione 83
  - visualizzazione 83
- finestre
  - scorciatoie da tastiera 582
  - Vedere anche* finestre di ispezione, pannelli
- finestre di dialogo, personalizzazione 554
- finestre di ispezione
  - apertura/chiusura da barra della pulsantiera 77
  - finestra di ispezione dell'immagine 288
  - Finestra di ispezione Proprietà 83
  - scorciatoie da tastiera 582
  - Vedere anche* pannelli
- firewall
  - definizione dell'host e della porta 114
  - opzioni 129
- Fireworks
  - Design Notes, uso 144
- Fireworks e Dreamweaver. *Vedi* integrazione Dreamweaver e Fireworks

- Flash, filmati
    - come risorse. *Vedere* risorse
    - controllo 474
    - inserimento 327
    - panoramica 320
    - proprietà 328
    - ridimensionamento 287
  - flusso di lavoro, rapporti 145
  - fogli di stile
    - esterni 261
    - esterni, modifica 263
    - panoramica 259
    - Vedere anche* stili
  - fogli di stile esterni
    - collegamento 261
    - creazione 261
    - modifica 263
  - formati di file per le immagini 281
  - Formatta tabella, comando 202
  - formattazione del codice di origine HTML
    - personalizzazione 555
    - preferenze 362
  - fotografie 281
  - fotogrammi al secondo (fps) 447
  - fotogrammi chiave
    - creazione 449
    - panoramica 447
  - fps (fotogrammi al secondo) 447
  - frame 211, 211–229
    - bordi 225
    - collegamenti 227
    - colore di sfondo, modifica 226
    - compatibilità con i browser 228
    - contenuto, modifica 227
    - creazione 213, 215
    - eliminazione 215
    - nidificati 216
    - pannello 217
    - panoramica 211
    - procedura di creazione 213
    - proprietà 220
    - ridimensionamento 224
    - salvataggio 219
    - scorciatoie da tastiera 576
    - selezione 217
    - uso con i comportamenti 229
    - uso dei collegamenti 227
  - Frame e set di frame, opzione (preferenze Formato codice) 364
  - Frame, pannello 217
  - FTP
    - connessione ad un server Web 128
    - determinazione di una directory host 130
    - file, trasferimento 128
    - registro 148
    - risoluzione dei problemi 134
  - FTP, opzione 128
- G**
- Generali, preferenze 91
  - gestione delle risorse *Vedere* risorse
  - gestori di eventi, *Vedere* eventi
  - GIF, immagini
    - usi 281
    - uso come immagini di ricalco 162
  - grafica. *Vedere* immagini
  - grassetto 249
  - griglia
    - attrazione 179
    - livelli calamitati 436
    - spaziatura 179
    - uso come riferimento visivo 161
    - visualizzazione 179, 436
  - gruppo di discussione di Dreamweaver 16
  - Guida in linea 14
    - Centro di assistenza per Dreamweaver 16
    - gruppo di discussione di Dreamweaver 16
    - scorciatoie da tastiera 583
  - Guida in linea di Dreamweaver 14
- H**
- home page, impostazione 124
  - HomeSite (Windows) 349
  - Host FTP, campo 129
  - hr (horizontal rule, filetto orizzontale), inserimento 254
  - HTML
    - aggiornamento HTML di Fireworks collocato in Dreamweaver 312
    - inserimento da Fireworks a Dreamweaver 300
  - HTML di Word. *Vedere* Codice HTML di Microsoft Word
  - HTML, apertura dei file di Word 154

- HTML, file
  - importazione 154
- HTML, stili
  - annullamento 256
  - applicazione 256
  - creazione 257, 257–258
  - eliminazione 257
  - eliminazione dal pannello 257
  - modifica 258
  - Nuovo stile, icona 258
  - uso in altri siti 258
  - visualizzazione 256
- I**
- Ignora spazi vuoti, opzione 272
- Immagine rollover, campo di testo 292
- immagini
  - allineamento 251
  - come risorse. *Vedere* risorse
  - comportamenti, applicazione 297
  - editor di immagini esterni 293
  - file di origine delle immagini, modifica mediante le linee temporali 452
  - formati supportati 281
  - inserimento 283
  - inserimento nella vista Struttura 179
  - mappe immagini 288
  - modifica 293
  - nelle tabelle 194
  - pre-caricamento (comportamento) 484
  - proprietà 284
  - ridimensionamento visivo 287
  - ripristino immagini scambiate (comportamento) 494
  - scalabilità 287
  - scambio (comportamento) 493
  - scorciatoie da tastiera 578
- immagini di ricalco 162
- Impedisci livelli sovrapposti, comando 444
- Importa dati di tabella, comando 194
- Importa HTML di Word, comando 154, 368
- importazione
  - HTML, file di Word 154
- Imposta colore sfondo, opzione (Ottimizza HTML di Word) 369
- Imposta combinazione di colori, comando 157
- Imposta come home page, comando 124
- Imposta immagine barra di navigazione, azione 485
- Imposta testo del campo di testo, azione 489
- Imposta testo del frame, azione 487
- Imposta testo del livello, azione 488
- Imposta testo della barra di stato, azione 489
- impostazione dei punti di interruzione 503
- Incolla come testo, comando 244
- incollare i passaggi della Cronologia 168
- incorporamento di file audio 333
- indicatori degli elementi invisibili 160
- indice, Guida in linea 15
- indirizzo e-mail.
  - uso con il sistema di deposito/ritiro 136
- Indirizzo HTTP, campo 105, 106
- Informazioni di base, scheda (Design Notes) 140
- Informazioni sul server Web, opzione 128
- inserimento
  - ActiveX, controlli 336
  - caratteri speciali 246
  - date 245
  - elementi multimediali 317
  - Flash, filmati 327
  - Generator, oggetti 329
  - HTML Fireworks in Dreamweaver 300
  - immagini 283
  - immagini di Fireworks in Dreamweaver 300
  - immagini rollover 292
  - Java, applet 338
  - oggetti di testo Flash 324
  - pulsante Flash, oggetti 321
  - risorse 235
  - server-side includes 425
  - Shockwave, filmati 330
- inserimento delle risorse *Vedere* risorse
- Inserisci ancoraggio con nome, finestra di dialogo 382
- Inserisci barra di navigazione, finestra di dialogo 393
- Inserisci campo immagine, comando 523
- Inserisci collegamento e-mail, finestra di dialogo 384
- Inserisci dati di tabella, comando 194
- Inserisci menu di collegamento, finestra di dialogo 390
- installazione di Dreamweaver 12
- integrazione con BBedit (solo per Macintosh) 371
- integrazione con SourceSafe 131
- integrazione con WebDAV 131

- integrazione Dreamweaver e Fireworks 306
  - aggiornamento HTML di Fireworks 312
  - creazione di album fotografici per il Web 313
  - Design Note 305
  - esportazione livelli CSS 302
  - esportazione voci libreria di Dreamweaver 303
  - inserimento file di Fireworks 299
  - lancio e modifica delle immagini di Fireworks 306
  - lancio e modifica delle tabelle di Fireworks 308
  - lancio e ottimizzazione delle immagini di Fireworks 309
  - modifica animazioni di Fireworks 311
  - ottimizzazione immagini in Fireworks 309
  - preferenza editor esterno 304
  - ridimensionamento immagini di Fireworks 310
- interattività 19
- Interruzioni di riga, opzione (preferenze Formato codice) 365
- intestazione colonna, menu 187

## J

- Java, applet
  - inserimento 317, 338
  - panoramica 338
  - proprietà 338
  - ridimensionamento 287
- JavaScript
  - avvertenze 484
  - azioni 459
  - esecuzione 470
  - estensione di Dreamweaver 561
  - file 154
  - script, inserimento 354
- JavaServer Pages (JSP) 568
- JPEG, immagini
  - usi 281
  - uso come immagini di ricalco 162
- JSP (JavaServer Pages) 568

## L

- La e Al, proprietà dell'immagine 284
- lancio di Fireworks da Dreamweaver. *Vedi* integrazione Dreamweaver e Fireworks
- layout di pagina. *Vedere* Layout, vista; modelli
- layout, pianificazione 101
  - Vedere anche* Layout, vista; modelli
- Layout, vista 173, 173–190
  - Annulla altezza, attributi 184
  - apertura 173
  - celle di layout, formattazione 183
  - celle e tabelle di layout, creazione 175
  - celle e tabelle di layout, ridimensionamento 181
  - celle e tabelle di layout, selezione 181
  - celle e tabelle di layout, spostamento 181
  - celle, annullamento altezza 181
  - celle, evidenziazione 190
  - contenuto, aggiunta 179
  - elementi spaziatori 188
  - elementi spaziatori, preferenze 188
  - Elimina nidificazioni 184
  - Elimina spaziatori 184
  - griglia 179
  - intestazione colonna, menu 187
  - larghezza fissa 185
  - larghezza, impostazione 185
  - livelli e tabelle di layout 174
  - margini celle 184
  - panoramica 173
  - Pareggia larghezza celle 184
  - preferenze 190
  - ridimensionamento automatico 185
  - sfondo 190
  - spaziatori, inserimento automatico 190
  - spaziatura celle 184
  - tabella, bordo 190
  - tabelle di layout nidificate 178
  - tabelle di layout, formattazione 184
- lezioni, panoramica 14
- librerie di Dreamweaver
  - esportazione da Fireworks 303

- linee temporali
    - aggiunta di oggetti 449
    - comportamenti, applicazione 465
    - controllo mediante i comportamenti 456
    - creazione 449
    - esecuzione automatica 451
    - esecuzione e interruzione mediante i
      - comportamenti 495
    - file di origine delle immagini, modifica 452
    - fotogrammi chiave 449
    - fotogrammi, aggiunta ed eliminazione 451
    - modifica 451
    - multiple, uso 453
    - percorsi complessi 450
    - proprietà dei livelli, modifica 452
    - punto di riproduzione 447
    - ripetizione ciclica 451
    - scorciatoie da tastiera 577
    - suggerimenti per le animazioni 455
    - uso nei modelli 409
  - Linee temporali, pannello 447
  - Linguaggio, proprietà di script 356
  - livelli 427, 427–456
    - allineamento 435
    - attivazione 437
    - calamitati alla griglia 436
    - conversione in tabelle 443
    - conversione per i browser 3.0 445
    - creazione 429
    - indicatori, visualizzazione 429
    - inserimento 429
    - modifica 432
    - multipli, creazione 429
    - multipli, proprietà 440
    - multipli, selezione 440
    - nidificazione 431
    - ordine di sovrapposizione, modifica 441
    - panoramica 427
    - posizionamento 437
    - preferenze 432
    - proprietà 437
    - punti di ancoraggio 160
    - ridimensionamento 434
    - scorciatoie da tastiera 577
    - selezione 433
    - sovrapposizione, impedire 444
    - spostamento 435
    - trascinabili 478
    - uso per la creazione di tabelle 443
    - visibilità 442
    - visibilità, modifica mediante i comportamenti 490
    - visibilità, modifica mediante il pannello Livelli 442
  - livelli CSS
    - esportazione da Fireworks 302
  - Livelli, pannello 430
  - Locale/rete, opzione 128
- M**
- Mac OS, tavolozza 89
  - macro (creazione di comandi) 169
  - Macromedia Director, creazione di filmati Shockwave 330
  - Maiuscole/minuscole forzate per, opzione (preferenze Formato codice) 365
  - Maiuscole/minuscole per attributi, opzione (preferenze Formato codice) 365
  - Maiuscole/minuscole per tag, opzione (preferenze Formato codice) 365
  - Maiuscole/minuscole, opzione 272
  - Mappa, proprietà dell'immagine 285
  - mappe dei siti
    - Aggiorna locale, comando 124
    - aggiornamento dopo le modifiche 124
    - Collega a file esistente, comando 123
    - Collega a nuovo file, comando 123
    - collegamenti 387
    - collegamenti, eliminazione 388
    - collegamenti, modifica 387
    - file contrassegnati come nascosti 125
    - file dipendenti, visualizzazione 125
    - file nascosti, visualizzazione 125
    - file, aggiunta ad un sito 123
    - Imposta come home page, comando 124
    - Mostra file dipendenti, opzione 125

- Mostra titoli di pagina, opzione 123
- pagine multiple, selezione 122
- pagine, modifica 122
- rami, compressione 126
- rami, espansione 126
- rami, visualizzazione 125
- ridenominazione delle pagine 123
- salvataggio come file di immagine 126
- scorciatoie da tastiera 580
- visualizzazione 116
- mappe immagini
  - client-side, creazione 288
  - panoramica 288
  - punti attivi 288
  - punti attivi multipli, selezione 291
- mappe immagini server-side 288
- Margine celle, opzione (Inserisci tabella) 192
- materiale di consultazione 25
- menu a comparsa
  - creazione 521
- menu di collegamento 389
  - modifica 480
  - richieste di selezione, creazione 390
  - Vai, pulsanti 481
  - Vai, pulsanti (aggiunta automatica) 390
  - voci di menu, aggiunta 390
  - voci di menu, modifica 391
- Menu di collegamento, azione 480
- menu di scelta rapida 78, 80
  - personalizzazione 545
- menu, personalizzazione 543
- menus.xml, file
  - sintassi 547
- Messaggio popup, azione 484
- Microsoft Word
  - file, apertura 154
- mini-pulsantiera. *Vedere* pulsantiera e barra della pulsantiera 74
- modelli 397–416
  - applicazione a documenti esistenti 410
  - applicazione al documento 236
  - aree bloccate, fare clic 407
  - aree modificabili e bloccate, differenza 403
  - aree modificabili, definizione 404
  - aree modificabili, individuazione 412
  - aree non modificabili, impostazione 409
  - aree, visualizzazione 406
  - colori di evidenziazione, modifica 405
  - come risorse. *Vedere* risorse
  - comportamenti, uso 409
  - creazione 399
  - creazione di modelli per pulsanti Flash 327
  - dissociazione dei documenti 412
  - documenti basati su un modello, creazione 410
  - documenti, creazione di nuovi 155
  - linee temporali, uso 409
  - modifica 399, 400, 413
  - nuovi documenti, creazione 410
  - panoramica 397
  - preferenze 405
  - proprietà di pagina 401
  - ridenominazione 400
  - scorciatoie da tastiera 581
  - stili, uso 409
  - Templates, cartella 399
  - XML 414
- modifica
  - da tastiera, scorciatoie 92
  - modelli 399
  - pagina, proprietà 156
  - pulsante Flash, oggetti 323
  - risorse 237
- Modifica contenuto senza frame, comando 228
- modifica del codice (vista Codice o finestra di ispezione Codice) 353
- Modifica elenco caratteri, comando 252
- Modifica foglio di stile, comando 263
- Modifica, pulsante (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 285

## moduli

- aggiunta ad un documento 510
  - aggiunta di più oggetti 524
  - campi di password 512
  - convalida dei campi 496
  - creazione 510
  - creazione di un campo di file 516
  - elaborazione 525
  - inserimento di una tabella 525
  - menu di collegamento, creazione 390
  - oggetti, aggiunta 512
  - panoramica 507
  - pulsanti di invio 524
  - script client-side 525
  - script server-side 526
  - uso con i comportamenti 526
- Mostra pulsantiera nella barra di stato, opzione 76
- Mostra registro al completamento, opzione 367
- Mostra schede tabelle layout, opzione 174
- Mostra titoli di pagina, opzione (nella mappa del sito) 123
- Mostra-nascondi livelli, azione 490
- MPEG, filmati
- come risorse. *Vedere* risorse
- multimediali *vedere* oggetti multimediali

## N

- Nessuno, opzione 128
- NFS, server 128
- Nidifica se creato all'interno di un livello, opzione 432
- nidificazione 432
- frame 216
  - livelli 431
- Nome del sito, campo 104, 106
- Nome, proprietà (finestra di ispezione Proprietà dell'immagine) 284
- Non riscrivere HTML nei file con estensione, opzione (preferenze Riscrittura codice) 366
- nuove caratteristiche di Dreamweaver 22
- Nuovo da modello, comando 155, 410
- Nuovo, comando 154

## O

### oggetti

- aggiunta ai moduli 512
  - caselle di controllo e pulsanti di scelta 517
  - creazione 542
  - Design Notes, aggiunta 140
  - inserimento 244
  - inserimento mediante il pannello Oggetti 80
  - scorciatoie da tastiera 581
- oggetti di testo Flash
- anteprima 323
  - inserimento 324
  - proprietà 325
- oggetti Generator, panoramica 329
- oggetti porzione
- modifica porzioni di Fireworks in tabelle da Dreamweaver 308
- oggetti pulsante Flash 327
- anteprima 323
  - proprietà 325
- Oggetti, pannello
- categorie 81
  - panoramica 80
  - personalizzazione 541
  - preferenze 82
  - ricaricamento 541
  - unione 84
- onBlur, evento 496
- opzioni di visualizzazione
- caratteri 91
  - pannelli mobili 85
- ordine di sovrapposizione
- livelli 441
  - modifica mediante le linee temporali 452
- Ordine, opzione (per i livelli)
- ordine di sovrapposizione, modifica 441
- Orig, proprietà dell'immagine 284
- Origine HTML, opzione 273
- Origine, proprietà di script 356
- Ottimizza CSS, opzione 369
- Ottimizza HTML di Word, comando 368
- Ottimizza HTML, comando 367
- Ottimizza tag <font>, opzione 369
- ottimizzazione
- immagini Fireworks da Dreamweaver 309
- ottimizzazione immagini in Fireworks 309



## P

Package Manager 95

pagina, proprietà  
titoli, modifica 156

pagine

anteprima nel browser 530  
colore 157  
colori predefiniti del testo 157  
dimensioni 535  
immagine di sfondo 157  
progettazione 101  
proprietà e modelli 401  
tempo di scaricamento stimato 535  
titolo, modifica 156  
uso con le Design Notes 138

pannelli

apertura/chiusura da barra della pulsantiera 77  
barra della pulsantiera 77  
Codice, finestra di ispezione 88  
Comportamenti, pannello 458  
Cronologia, pannello 85  
impostazione delle preferenze dei pannelli mobili  
85  
Oggetti, pannello 80  
scorciatoie da tastiera 582  
unione 84

pannelli mobili

*Vedi* pannelli

pannelli mobili agganciabili 84

pannello Riferimenti 347

pannello Stili CSS 267

Parametri, finestra di dialogo 339

parentesi, bilanciamento 356

Parole chiave riservate, opzione (preferenze Colori  
codice) 363

percorsi

assoluti 374  
relativi ai documenti 375  
relativi alla cartella principale 376

Percorsi assoluti 374

percorsi relativi ai documenti

impostazione 379  
informazioni generali 375

percorsi relativi alla cartella principale

Anteprima sul server locale, preferenze 377  
impostazione 379  
informazioni generali 376

personalizzazione di Dreamweaver 539, 539–570

finestre di dialogo 554  
informazioni fondamentali 92  
menu 543  
Oggetti, pannello 541  
pulsantiera e barra della pulsantiera 77  
tag di terze parti 562

PHP (Hypertext Preprocessor) 568

pianificazione

progettazione 101

pianificazione del sito 97

obiettivi 97  
risorse 102  
struttura 100  
utenti 97

pianificazione della navigazione di un sito 102

pixel trasparenti, nello sfondo 157

pixel, trasparenti, nello sfondo 157

plugin

controllo 473  
di Netscape Navigator 334  
nella finestra del documento 335  
ridimensionamento 287  
rilevamento 530  
risoluzione dei problemi 336  
scorciatoie da tastiera 580

plugin di Netscape Navigator

nella finestra del documento 335  
proprietà 334  
risoluzione dei problemi 336

PNG, immagini

usi 281  
uso come immagini di ricalco 162

Pre-carica immagini, azione 484

Predefinito per tag, opzione (preferenze Colori codice)  
363

- preferenze
  - Anteprima sul server locale (collegamenti relativi alla cartella principale) 377
  - barra di stato 76
  - Caratteri/codifica 91
  - collegamenti, aggiornamento 386
  - Colori codice 362
  - controllo ortografico, dizionario 270
  - Editor esterni 318
  - Elementi invisibili 160
  - Formato codice 364
  - Generali 91
  - Lancia e modifica 306
  - librerie 418
  - Livelli 432
  - modelli 405
  - Oggetti, pannello 82
  - Pannelli 85
  - pannelli mobili 85
  - panoramica 90
  - Quick Tag Editor 361
  - Riscrittura codice 366
  - Sito 113
  - Tipi di file/editor 319
  - Vista Layout 190
  - Visualizza anteprima nel browser, comando 531
- preferenze Sito 113
- Preferiti, cartelle 241
- Preorig, proprietà dell'immagine 285
- profili
  - browser 557
  - formattazione dell'origine HTML 555
- profilo di formattazione dell'origine 555
- progettazione delle pagine 101
- progettazione Web, livelli di esperienza 20
- proporzioni, mantenimento 287
- proprietà
  - ActiveX, controlli 337
  - cella di layout 183
  - colonna, riga e cella 200
  - documento, impostazione 156
  - Flash, filmati 328
  - frame 220
  - immagine 284
  - Java, applet 338
  - livelli 437
  - livelli multipli 440
  - modifica mediante i comportamenti 470
  - punti attivi 290
  - set di frame 222
  - Shockwave, filmati 330
  - tabella 199
  - tabelle di layout 184
  - visualizzazione 83
- proprietà dei documenti, impostazione 156
- proprietà dell'oggetto Flash 325
- Proprietà, finestra di ispezione
  - collegamenti interrotti, correzione 534
  - immagini 284
  - proprietà dei controlli ActiveX 337
  - proprietà dei filmati Flash 328
  - proprietà dei filmati Shockwave 330
  - proprietà dei plugin di Netscape Navigator 334
  - proprietà delle applet Java 338
  - punti attivi 290
  - voci di libreria, proprietà 424
- prova dei collegamenti 532
- pulsante Flash, oggetti 321
  - modifica 323
- pulsanti
  - creazione di un pulsante modulo 522
  - di invio, grafici 524
  - Vai, pulsanti 481
- pulsanti di invio 524
- pulsanti di scelta 517
- pulsantiera
  - barra della pulsantiera 77
- pulsantiera e barra della pulsantiera
  - personalizzazione 77
  - pulsanti predefiniti 74
- punti attivi
  - comportamenti, applicazione 297
  - multipli, selezione in una mappa immagine 291
  - nelle mappe immagini 288
  - proprietà 290
  - ridimensionamento 291
- punti di interruzione, nel debugger JavaScript 503
- punto di partenza 20
- punto di riproduzione 447

## Q

- Quick Tag Editor
  - apertura 357
  - menu suggerimenti 360
  - panoramica 357
  - preferenze 361
- QuickTime, filmati
  - come risorse. *Vedere* risorse

## R

- rami, espansione e compressione nella mappa del sito 126
- rapporti 145
  - controllo di un sito 536
  - creazione 536
  - flusso di lavoro 145
  - Ritirato da 145
- Registra percorso del livello, comando 450
- registrazione dei comandi 170
- Regola posizione, comando 162
- Reimposta origine, comando 161
- relativo alla cartella principale. *Vedere* percorsi relativi alla cartella principale
- Rendi area non modificabile, comando 409
- requisiti di sistema
  - Macintosh 12
  - Windows 12
- ricaricamento delle estensioni 541
- ricerca
  - espressioni regolari 277
  - file 271
  - Guida in linea di Dreamweaver 15
  - modelli di ricerca, salvataggio 276
  - scorciatoie da tastiera 575
  - tag e attributi HTML 273
  - testo all'interno di file 271
  - testo nell'origine HTML 273
  - testo tra tag specifici 275
- ricerca e sostituzione. *Vedere* ricerca
- Richiama altri comportamenti, comando 467
- Ridefinisci tag HTML, opzione 264

- ridimensionamento
  - celle di tabella 203
  - celle e tabelle di layout 181
  - elementi di pagina 287
  - frame 224
  - livelli 434
  - maniglie 287
- ridimensionamento automatico (vista Layout) 185
- ridimensionamento immagini di Fireworks da Dreamweaver 310
- rientro del testo 252
- Rientro, opzione (preferenze Formato codice) 364
- riferimenti visivi
  - immagini di ricalco 162
  - panoramica 161
  - righelli 161
- Righe e colonne di tabelle, opzione (preferenze Formato codice) 364
- Righe, opzione (Inserisci tabella) 192
- righelli 161
- rilevamento di browser e plugin 530
- ripetizione ciclica delle linee temporali 451
- ripetizione dei passaggi 164
- Ripristina posizione, comando 162
- Ripristino immagini scambiate, azione 494
- Riproduci suono, azione 483
- Riproduci, pulsante 165
- risoluzione dei problemi
  - aree bloccate, fare clic 407
  - file, trasferimento 148
  - plugin di Netscape Navigator 336
- risorse 231, 231–242
  - aggiornamento dell'elenco Sito 234
  - aggiunta all'elenco Preferiti 235
  - apertura del pannello Risorse 233
  - applicazione di colori al testo 236
  - cartelle Preferiti 241
  - categorie 232
  - colori, creazione 242
  - elenchi Preferiti 239
  - inserimento 235
  - modifica 237
  - multipli, selezione 237
  - panoramica 231
  - pianificazione 102
  - URL, creazione 242
- risorse informative sulle tecnologie Web 25

Ritira i file all'apertura, opzione 136  
riutilizzo

- modelli 410
- ricerca 276
- voci di libreria 419

rollover 292

- collegamenti, creazione 293
- creazione 292
- verifica 293

Roundtrip HTML 349

## S

Salva come modello, comando 399  
Salva frame con nome, comando 220  
Salva frame, comando 220  
Salva interrogazione, pulsante 276  
Salva set di frame con nome, comando 219  
Salva set di frame, comando 219  
Salva tutti i frame, comando 220  
Salva, comando 155  
salvataggio

- documenti 155
- file di frame e set di frame 219
- ricerca 276

Scambia immagine, azione 493  
Scarica e carica file più recenti, opzione 151  
Scarica file più recenti da remoto, opzione 151  
Scarica, comando 147  
scaricamento

- comportamenti 467
- dimensioni e tempi 535

scaricamento dei file da un server remoto 147  
scelta rapida. *Vedere* menu di scelta rapida  
Scollega dall'originale, opzione 422  
script

- Bilancia parentesi 356
- come risorse. *Vedere* risorse
- inserimento 354
- modifica 355
- modifica esterni 354
- visualizzazione funzioni 356
- visualizzazione nel documento 160

scrittura del codice (vista Codice o finestra di ispezione Codice) 353  
selettore colori

- Dreamweaver 88
- sistema 89

selettore colori di sistema 89  
Seleziona locale più recente, comando 150  
Seleziona remoto più recente, comando 150  
selezione

- celle e tabelle di layout 181
- frame e set di frame 217
- livelli 433
- oggetti nella finestra del documento 158

server

- AppleTalk 128
- definizione dei siti remoti. 128
- NFS 128
- opzioni di accesso 128
- risoluzione dei problemi di impostazione 134

server Web. *Vedere* server  
server-side includes 424

- inserimento 425
- modifica 426
- panoramica 424

set di frame 213–226

- bordi 225
- destinazione dei collegamenti 379
- nidificati 216
- nomi, assegnazione 221
- predefiniti 214
- proprietà 222
- salvataggio 219
- selezione 217
- Vedere anche* frame

sezione head, modifica del contenuto 163  
sfondo

- immagine e colore per la pagina 157
- trasparenza 157

Sfondo, opzione (preferenze Colori codice) 362  
Sfumature di grigio, tavolozza 89  
Shockwave, filmati

- come risorse. *Vedere* risorse
- controllo 474
- inserimento 330
- panoramica 330
- proprietà 330
- ridimensionamento 287

sincronizzazione di siti locali e remoti 150  
sintassi di menus.xml 547

## siti

- anteprima nel browser 530
- cache 386
- collegamenti interrotti, correzione 534
- compatibilità con i browser 99, 529
- creazione di un nuovo sito 103
- deposito/ritiro di file 135
- eliminazione dall'elenco dei siti 108
- file aggiornati, selezione 117
- file e cartelle, aggiunta 117
- locali e remoti 97
- locali, associazione ad un server remoto 128
- locali, cartella principale 103
- locali, creazione 103
- locali, individuazione di file 126
- locali, visualizzazione 115
- materiale di consultazione 25
- modifica dei siti esistenti 105
- modifica di un sito remoto 107
- modifica in tutto il sito 388
- pianificazione della navigazione 102
- prova dei collegamenti 532
- rapporti, esecuzione 145
- remoti, cartella principale 130
- remoti, definizione 128
- remoti, impostazione 127
- remoti, individuazione di file 127
- remoti, opzioni di accesso 128
- remoti, risoluzione dei problemi di impostazione 134
- ricerca di file 271
- scorciatoie da tastiera 579
- siti estesi, risorse 239
- struttura e navigazione 109
- uso con le Design Notes 138
- visualizzazione 115
- visualizzazione, modifica 116
- siti locali. *Vedere* siti 103
- Sito, elenco
  - aggiornamento 234

## Sito, finestra

- barra degli strumenti, opzioni 111
- Carica, comando 148
- informazioni fondamentali 115
- mappe dei siti 116
- panoramica 110
- ricerca di file 126
- ricerca di testo 271
- Scarica, comando 147
- siti locali, visualizzazione 115
- Vista File del sito 111
- Vista Mappa del sito 111
  - visualizzazione, modifica 116
- sommario, Guida in linea 15
- sonoro *Vedere* audio
- sottolineatura 249
- SourceFormat.txt, file 362
- SourceSafe, integrazione 131
- Spaziatura celle, opzione (Inserisci tabella) 192
- Spazio V e Spazio O, proprietà dell'immagine 285
- speciali, caratteri 246
- Specifici per tag, opzione (preferenze Colori codice) 363
- Stacca dal modello, comando 412
- Stile, sottomenu 249
- stili 259
  - conflitti 266
  - conversione in tag HTML 268
  - creazione 264
  - HTML 254
  - personalizzati, applicazione 265
  - tabella di conversione CSS-HTML 269
  - uso nei modelli 409
  - Vedere anche* fogli di stile
- Stili CSS
  - esportazione 266
- stili personalizzati. *Vedere* fogli di stile
- stili, esportazione 266
- Stringhe, opzione (preferenze Colori codice) 363
- struttura delle directory del sito *Vedere* siti
- suono
  - riproduzione 483

## T

### tabelle 525

- allineamento 201
- bordi, aggiunta 199
- celle, divisione 207
- celle, unione 207
- colonne, righe e celle 200
- colore di sfondo, aggiunta 200
- contenuto, aggiunta 193
- conversione da livelli 443
- creazione 192
- elementi, selezione 196
- formattazione 198
- immagini di sfondo, aggiunta 200
- importazione 194
- larghezza delle colonne, modifica 203
- larghezza e altezza delle celle, annullamento 204
- layout preimpostati 202
- nidificazione 205
- No a capo, opzione 201
- ordinamento 209
- panoramica 191
- proprietà 199
- regolazione di righe e colonne 203
- ridimensionamento 203
- righe e colonne, aggiunta ed eliminazione 204
- scorciatoie da tastiera 576
- See* tabelle di layout
- tag HTML 198
- Vedere anche* colonne, righe e celle

### tabelle di layout 174

- allineamento 184
- annullamento altezza 184
- bordo 190
- colore di sfondo 184
- creazione 175
- Elimina nidificazioni 184
- Elimina spaziatori 184
- formattazione 184
- margini celle 184
- nidificate 178
- Pareggia larghezza celle 184
- preferenze 190
- ridimensionamento 181
- selezione 181

sfondo 190

spaziatura celle 184

spostamento 181

### tag

- applicazione 250, 357
- ASP 371
- blockquote 252
- body 163, 343
- CFML 371
- di terze parti, personalizzazione 562
- eliminazione 361
- formattazione del testo 346
- head 343
- HTML 342
- menus.xml, sintassi 547
- modifica 357
- nei profili di browser 557
- non validi 349
- ol 252
- ricerca 273
- selezione 158
- sovrapposti 349
- specifiche 563
- tabella 198
- tagspec 563
- ul 252
- XML 349

tag *blockquote* 252

tag di intestazione 250

tag di paragrafo 250

tag di terze parti

- personalizzazione 562

- riscrittura, disattivazione 569

Tag Font nidificati combinabili 537

tag HTML. *Vedere* tag 342

tag map 288

Tag nidificati superflui 537

tag non validi

- visualizzazione 349

tag ol 252

tag sovrapposti 349

tag ul 252

Tag vuoti eliminabili 537

tastiera, scorciatoie *Vedi* da tastiera, scorciatoie

tavolozze, colori 88

tempo di scaricamento 74

## testo

- aggiunta ai documenti 244
- allineamento 251
- colore predefinito nelle pagine 157
- colore, modifica 236, 251
- combinazioni di caratteri, modifica 252
- editor esterni. *Vedere* editor esterni
- formattazione 243
- formattazione con gli stili HTML 254
- formattazione, scorciatoie da tastiera 575
- modifica, scorciatoie da tastiera 574
- ricerca all'interno di documenti 271
- rientro 252
- tag di formattazione 346
- Testo Alt mancante 537
- testo, file
  - apertura 154
- Testo, opzione (preferenze Colori codice) 362
- tipi di file
  - Flash, file 320
- Tipi di file/editor, preferenze 319
- tipo di file predefinito, modifica 540
- tipografiche 22
- titoli
  - modifica 156
- Tono continuo, tavolozza 89
- Trascina livello, azione 475
- trasferimento di file, risoluzione dei problemi 148
- Tutte le informazioni, scheda (Design Notes) 140

## U

- Unisci celle, comando 206
- URL
  - applicazione alla selezione 236
  - come risorse. *Vedere* risorse
  - creazione di risorse URL 242
- URL. *Vedere* percorsi
- Usa espressioni regolari, opzione 272
- Usa firewall, opzione 129
- Usa FTP passivo, opzione 129
- Usa, opzione (preferenze Formato codice) 364
- uso dei rapporti per controllare un sito 536
- uso di Dreamweaver con altre applicazioni 92
- uso di Dreamweaver con Visual SourceSafe 132
- Uso di Dreamweaver*, manuale 14

## V

- Vai a fotogramma linea temporale, azione 494
- Vai a menu di collegamento, azione 481
- Vai a URL, azione 479
- Vai, pulsanti (associazione ad un menu di collegamento) 481
- VBScript 354
- Velocità di connessione, opzione 76
- verifica del codice 504
- visita guidata di Dreamweaver 20
- visita guidata, panoramica 13
- vista Codice
  - apertura 350
  - apertura di file non HTML 357
  - disposizione viste 351
  - opzioni 352
  - scrittura e modifica del codice 353
- vista File, colonne
  - accesso 142
  - aggiunta di una colonna 143
  - eliminazione 144
  - ordine, modifica 143
  - uso con le Design Notes 142
- vista Struttura
  - disposizione viste 351
  - visualizzazione con vista Codice 350
- Visual SourceSafe
  - integrazione con Dreamweaver 132
- Visualizza anteprima nel browser 531
- Visualizza anteprima nel browser, preferenze 531
- Visualizza riepilogo correzioni, opzione (preferenze Riscrittura codice) 366
- visualizzazione 160
  - aree modificabili e bloccate nei modelli 406
  - codice HTML modificabile e bloccato nei modelli 407
  - disposizione viste 351
  - elementi invisibili 160
  - immagini di ricalco 162
  - livelli 442
  - sezione head, contenuto 163
  - siti 115
  - vista Codice e vista Struttura 350

- voci di libreria 417–424
  - aggiunta alle pagine 419
  - colore di evidenziazione, modifica 418
  - come risorse. *Vedere* risorse
  - comportamenti, modifica 422
  - creazione 417
  - eliminazione 421
  - modifica 419
  - panoramica 417
  - preferenze 418
  - proprietà 424
  - voci modificabili nei documenti, definizione 422
- voci libreria, esportazione da Fireworks 303

## W

- WebDAV, integrazione 131
- Windows, tavolozza 89

## X

- XML 415
  - menus.xml, file 547
  - notazioni di tag per l'esportazione 416
  - panoramica 415
  - tag 349
  - tagspec, tag 563
  - uso nei modelli 414