

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Macromedia Dreamweaver 8 z ASP, PHP i ColdFusion. Oficjalny podręcznik

Autor: Jeffrey Bardzell

Tłumaczenie: Leszek Sagalara (wstęp, rozdz. 1 – 8),

Marcin Rogóż (rozd. 9 – 15)

ISBN: 83-246-0309-3

Tytuł oryginału: [Macromedia Dreamweaver 8 with ASP, PHP and ColdFusion: Training from the Source](#)

Format: B5, stron: 472



Stwórz dynamiczne witryny WWW za pomocą nowoczesnego narzędzia

- Skonfiguruj środowisko pracy i zainstaluj serwer WWW
- Wykorzystaj możliwości języków ASP, PHP i ColdFusion
- Zastosuj język SQL do przetwarzania danych

Macromedia Dreamweaver od dawna cieszy się uznaniem twórców witryn WWW. Główne przyczyny popularności to przyjazne i łatwe w obsłudze środowisko, możliwość ręcznej edycji kodu źródłowego, a przede wszystkim liczne narzędzia usprawniające pracę. Najnowsza wersja Dreamweavera, oznaczona symbolem 8, to jednak nie tylko edytor stron WWW – to także rozbudowane narzędzie programistyczne, pozwalające na tworzenie aplikacji internetowych w językach PHP, ASP i ColdFusion. Osoby stawiające pierwsze kroki w projektowaniu dynamicznych witryn WWW docenią bogatą bibliotekę gotowych skryptów, zwanych behawiorami, a doświadczeni projektanci – swobodę twórczą, jaką oferuje Dreamweaver.

Książka „Macromedia Dreamweaver 8 z ASP, PHP i ColdFusion. Oficjalny podręcznik” to podręcznik przedstawiający zasady tworzenia dynamicznych witryn WWW, przygotowany przez instruktorów certyfikowanych w firmie Macromedia. Wykonując zaproponowane ćwiczenia, zbudujesz witrynę WWW wykorzystującą wszystkie najnowsze technologie internetowe – ostatnie specyfikacje HTML i CSS, języki PHP, ASP i ColdFusion oraz bazy danych. Dowiesz się, jak skonfigurować środowisko robocze, stworzyć wszystkie elementy witryny, opublikować ją na serwerze i przeprowadzić aktualizację.

- Definiowanie stylów CSS dla statycznej witryny
- Konfiguracja serwera WWW na lokalnym komputerze
- Przekazywanie danych między stronami witryny
- Obsługa formularzy na stronach WWW
- Połączenie serwisu WWW z bazą danych
- Dynamiczne generowanie menu i list rozwijanych
- Wyszukiwanie i filtrowanie danych
- Obsługa logowania użytkowników
- Tworzenie mechanizmów zarządzania treścią witryny

Tchnij życie w statyczne strony WWW, wykorzystując Dreamweavera 8



Spis treści

Wstęp	11
Lekcja 1. Przedstawiamy Newland Tours	21
Czego się nauczymy?	23
Przewidywany czas	23
Pliki lekcji	23
Definiowanie statycznej witryny	24
Tworzenie strony „Kontakt z nami”	29
Formatowanie strony „Kontakt z nami”	33
Ocena witryny: kod	42
Ocena witryny: procesy biznesowe	45
Widoki na przyszłość	51
Czego się nauczyliśmy?	54
Lekcja 2. Przygotowanie statycznych stron HTML i CSS	55
Czego się nauczymy?	56
Przewidywany czas	56
Pliki lekcji	56
Automatyzowanie zmian za pomocą funkcji Find and Replace	57
Przeddefiniowanie wyglądu elementów HTML za pomocą CSS	63
Tworzenie i stosowanie własnych stylów CSS	70
Tworzenie szablonu do wielokrotnego użytku	77
Zwiększanie dostępności za pomocą niewidocznej nawigacji	79
Czego się nauczyliśmy?	83
Lekcja 3. Dynamiczne witryny WWW	85
Czego się nauczymy?	86
Przewidywany czas	86
Pliki lekcji	86
Podstawy dynamicznych witryn WWW	87
Wybór technologii serwerowych	90
Zmiana witryny Newland Tours na witrynę dynamiczną	93

Praca na serwerze lokalnym	94
Konfigurowanie środowiska lokalnego dla IIS/ASP	94
Konfigurowanie środowiska lokalnego dla ColdFusion	96
Konfigurowanie środowiska lokalnego dla Apache/PHP	99
Praca na serwerze zdalnym	113
Definiowanie witryny dynamicznej w programie Dreamweaver (wszyscy użytkownicy)	114
Budujemy prostą aplikację dynamiczną	119
Czego się nauczyliśmy?	129
Lekcja 4. Przesyłanie danych między stronami	131
Czego się nauczymy?	132
Przewidywany czas	133
Pliki lekcji	133
Poznajemy protokół HTTP	133
Pobieranie danych z adresu URL	135
Wysyłanie danych za pomocą odnośników	141
Umieszczanie i odczytywanie cookies	145
Czego się nauczyliśmy?	151
Lekcja 5. Wysyłanie wiadomości e-mail z formularza WWW	153
Czego się nauczymy?	154
Przewidywany czas	154
Pliki lekcji	155
Wprowadzenie do usługi pocztowej SMTP	155
Konfigurowanie systemu w celu wysyłania wiadomości e-mail przez SMTP	155
Konfigurowanie serwera IIS w celu wysyłania wiadomości e-mail (użytkownicy ASP)	156
Konfigurowanie ColdFusion w celu wysyłania wiadomości e-mail	158
Pisanie kodu wysyłającego wiadomości	160
Obiekty, metody i właściwości	160
Tworzenie formularzy WWW	167
Wysyłanie wartości formularza przez e-mail	170
Walidacja formularza po stronie klienta	173
Czego się nauczyliśmy?	176
Lekcja 6. Budujemy kalkulator cen wycieczek	177
Czego się nauczymy?	178
Przewidywany czas	178
Pliki lekcji	178
Utworzenie strony	179

Budujemy formularz	181
Zbieranie, przetwarzanie i wyświetlanie danych	184
Walidacja po stronie serwera	191
Tworzenie obszarów warunkowych	194
Tworzenie i zastosowanie własnej klasy CSS	197
Czego się nauczyliśmy?	200
Lekcja 7. Bazy danych w WWW	201
Czego się nauczymy?	202
Pliki lekcji	202
Przyspieszony kurs obsługi baz danych	203
Wprowadzenie do obiektów związanych z bazami danych	203
Relacje	206
Bazy danych w sieci WWW	208
Bezpieczeństwo baz danych a WWW	210
Instalacja i uruchomienie MySQL	211
Instalacja i uruchomienie MySQL w OS X	215
Instalacja bazy danych Newland na serwerze zdalnym	219
Przegląd bazy danych Newland	220
Nawiązywanie połączenia z bazą danych	224
Pobieranie zestawu rekordów i wyświetlanie informacji z bazy danych	233
Czego się nauczyliśmy?	238
Lekcja 8. Kalkulator cen — ciąg dalszy	239
Czego się nauczymy?	240
Przewidywany czas	240
Pliki lekcji	240
Menu rozwijane wypełniane dynamicznie	241
Filtrowanie zestawów rekordów	247
Skrypt korzystający z prawdziwych danych	249
Dokumentowanie kodu za pomocą komentarzy	253
Czego się nauczyliśmy?	257
Lekcja 9. Filtrowanie i wyświetlanie danych	259
Czego się nauczymy?	260
Przewidywany czas	260
Pliki lekcji	261
Tworzenie strony pobierającej dane od użytkownika	261
Dynamiczne generowanie adresów URL	263
Przygotowanie strony z wynikami	272

Wstawianie dynamicznej zawartości strony	274
Dynamiczne wyświetlanie obrazów i formatowanie liczby ludności	276
Pobieranie danych z tabel zewnętrznych przy użyciu SQL	281
Czego się nauczyliśmy?	286
Lekcja 10. Tworzenie strony zawierającej opisy wyjazdów	287
Czego się nauczymy?	288
Przewidywany czas	289
Pliki lekcji	289
Planowanie aplikacji	289
Tworzenie zestawów rekordów za pomocą operatora JOIN	292
Tworzenie opisów wyjazdów	297
Wstawianie obrazów i atrybutów alt	302
Implementowanie stronicowania zestawu rekordów	304
Przesyłanie danych do innych aplikacji	309
Czego się nauczyliśmy?	316
Lekcja 11. Budowanie interfejsów wyszukiwania	317
Czego się nauczymy?	318
Przewidywany czas	318
Pliki lekcji	318
Przygotowywanie strony wyszukiwania i tworzenie odnośnika „Wyszukaj wszystkie”	319
Wyszukiwanie według rejonu świata — tworzenie interfejsów	322
Poprawianie zapytania SQL oraz używanie komentarzy do kodu w celu testowania i usuwania błędów	328
Kontrolowanie wyświetlania paska nawigacji	334
Wyszukiwanie według kraju — filtrowanie względem wartości pola formularza	337
Wybór zapytania SQL w zależności od przekazanych danych	343
Czego się nauczyliśmy?	347
Lekcja 12. Uwierzytelnianie użytkowników	349
Czego się nauczymy?	350
Przewidywany czas	350
Pliki lekcji	351
Uwierzytelnianie użytkowników jako aplikacja sieci Web	351
Tworzenie strony rejestracji	354
Tworzenie strony logowania	360
Tworzenie Application.cfm (tylko ColdFusion)	365
Ograniczanie dostępu do stron	366
Czego się nauczyliśmy?	369

Lekcja 13. Zarządzanie treścią za pomocą formularzy	371
Czego się nauczymy?	373
Przewidywany czas	373
Pliki lekcji	373
Tworzenie części administracyjnej	374
Dwa podejścia do formatowania zawartości przechowywanej w bazie danych	377
Tworzenie formularza	378
Zmienne sesji i ukryte pola wykorzystywane do śledzenia użytkowników	382
Wstawianie rekordu	383
Czego się nauczyliśmy?	387
Lekcja 14. Tworzenie stron aktualizujących dane	389
Czego się nauczymy?	390
Przewidywany czas	391
Pliki lekcji	391
Przygotowywanie stron	391
Planowanie stron Master-Detail	392
Wprowadzenie aktualizacji na stronie szczegółowej	400
Czego się nauczyliśmy?	409
Lekcja 15. Kodowanie prostego systemu zarządzania treścią (CMS)	411
Czego się nauczymy?	412
Przewidywany czas	413
Pliki lekcji	413
Przygotowywanie systemu zarządzania treścią (CMS)	413
Tworzenie formularza i wpisywanie kodu zestawu rekordów	417
Umożliwienie wstawiania rekordów	426
Tworzenie strony ogólnej	430
Tworzenie strony szczegółowej do aktualizowania rekordów	436
Dodawanie funkcji aktualizującej	445
Usuwanie rekordów	449
Co dalej?	452
Czego się nauczyliśmy?	452
Skorowidz	453

1 Przedstawiamy Newland Tours

W porównaniu do innych środków przekazu takich jak radio czy telewizja internet jest medium stosunkowo młodym. Jak wszystkie nowe formy przekazu, ulega on nieustannym zmianom. Zmiany takie często oznaczają, że założona witryna WWW wymaga przeróbki. Wiele organizacji zastępuje atrakcyjne w wyglądzie witryny (które jednak nie mają wiele do zaoferowania, poza samą statyczną obecnością w internecie) witrynami interaktywnymi, które przekazują informacje, zapewniają rozrywkę, sprzedają produkty, organizują społeczności itd.

NEWLAND TOURS

Mapa witryny

- [O firmie](#)
- [Znajdź wyjazd](#)
- [Afryka](#)
- [Europa](#)
- [Azja Wschodnia](#)
- [Azja Środkowa](#)
- [Azja Zachodnia](#)
- [Ameryka Środkowa](#)
- [Ameryka Północna](#)
- [Ameryka Południowa](#)
- [Opisy krajów](#)
- [Kontakt z nami](#)

© 2003 Newland Tours

Nasze biuro podróży działa od 1968 roku. Oferujemy szeroki wachlarz wycieczek. Lubisz wędrówki w egzotycznych plenerach? Szukasz prawdziwego wypoczynku na emeryturze? Znajdziemy coś dla Ciebie!

Wymarzone wakacje

Atrakcje Japonii

Na zdjęciu: Świątynia Heian Jingu w prefekturze Kyoto

Poznaj różnorodność Japonii - od spokoju świątyni po zgiełk miejskiego życia. Zobacz najwyższy szczyt Japonii - górę Fuji (3776 m n.p.m.), zwiedzaj świątynie, spaceruj po

Dziennik podróżnika

Młodzież na tropach Majów

Helena Oleńska

Nasze biuro podróży organizowało ostatnio wycieczkę młodzieży licealnej do Chichen Itza w Meksyku. Podczas wycieczki uczniowie zobaczyli starożytne ruiny Majów i wytwory ich sztuki oraz poznali informacje na temat "zagadki Majów".

Majowie byli jedną z najbardziej zaawansowanych cywilizacji do czasu, gdy w tajemniczy sposób zniknęli przed wiekami

Strona domowa Newland Tours wygląda dość dobrze, lecz pewne jej części, np. kolumna Dziennik podróżnika (po prawej) wymaga jeszcze dopracowania

Dzisiejsi projektanci i twórcy stron WWW wciąż stają przed nowymi problemami, różniącymi się od tych, które można było spotkać kilka lat temu.

- ❖ Zamiast tworzyć całkiem nowe witryny, projektanci i twórcy stają przed koniecznością utrzymywania istniejących witryn w obliczu zmieniających się standardów, nowych technologii i rozwoju zawartości.
- ❖ Nowoczesne witryny WWW powinny odpowiadać potrzebom użytkownika, co często oznacza, że strony WWW muszą „w locie” reagować na działania użytkownika.
- ❖ Obecne witryny WWW służą już nie tylko do jednorazowych interakcji pomiędzy pojedynczym użytkownikiem a organizacją; wiele z nich pełni rolę przestrzeni dla wirtualnych społeczności, np. *newgrounds.com* (amatorscy twórcy w technologii Flash), *dailykos.com* (społeczność zainteresowana polityką) czy *whatifsports.com* (społeczność sportów wirtualnych).
- ❖ Współcześni projektanci i twórcy często muszą budować systemy zarządzania treścią i jej obiegiem wewnątrz witryny, które pozwalają przenieść zadania związane z zarządzaniem treścią witryny z działów informatycznych do użytkowników nietechnicznych przez stworzenie formularzy WWW służących do dodawania informacji na stronę.

Takie wymagania wywołują szereg konkretnych pytań. W jaki sposób można najszybciej zaktualizować wygląd witryny lub jej strukturę? W jaki sposób tak zaprojektować witrynę, aby specjalista od treści (nieposiadający umiejętności technicznych) mógł ją współtworzyć? Jak stworzyć witrynę, która dostosowywałaby się do potrzeb i zainteresowań użytkownika? Jak kształtować społeczność z osób odwiedzających witrynę? I w końcu, jak osiągnąć te cele jednocześnie?

Między innymi w odpowiedzi na te kwestie pojawiła się cała seria nowinek technologicznych, stanowiących rozwiązanie problemów w tworzeniu stron WWW, takich jak kaskadowe arkusze stylów (*cascading style sheets*, CSS), Macromedia ColdFusion, ASP, SQL, serwery baz danych, XHTML, DHTML, XML, usługi WWW, ADO, CDO, JavaScript, Flash, PHP, Java, .NET, XSLT itp. Programy do tworzenia witryn WWW, takie jak Macromedia Dreamweaver 8, starały się dotrzymać kroku tak, aby ich użytkownicy byli w stanie tworzyć witryny z użyciem każdej z wymienionych technologii. Jednak dawnym specjalistom w zakresie języka HTML taki nawał rozwiązań technicznych sprawił tyle samo kłopotów, co problemy, które miały być dzięki nim rozwiązane.

Opanowanie wielu spośród tych technologii staje się częścią niezbędnego arsenału umiejętności dzisiejszych twórców stron WWW. Celem tej książki jest zapewnienie dobrego przygotowania na drodze do ich biegłego opanowania. Głównym zadaniem będzie przekształcenie statycznej witryny WWW w witrynę interaktywną, łatwą w zarządzaniu i — przede wszystkim — zgodną ze standardami. Oprócz tego, użytkownicy zarządzający witryną, a nieposiadający umiejętności technicznych, będą w stanie ją aktualizować bez żadnej znajomości języka HTML. Są to ambitne, lecz osiągalne cele. Dzięki narzędziom i środowisku Dreamweaver będą one łatwiejsze do zdobycia, niż sądzicie.

W tej lekcji poznamy punkty wyjściowy i końcowy książki. Otworzymy aktualnie istniejącą stronę, utworzoną bez wykorzystania programu Dreamweaver. Pierwszym zadaniem będzie utworzenie nowej strony. Wyobraźmy sobie, że przed przystąpieniem do przebudowy witryny klient wymaga od nas natychmiastowego utworzenia brakującej strony. Gdy już sobie z tym poradzimy, zajmiemy się niedostatkami witryny. Mankamenty te możemy podzielić na dwie kategorie: niedociągnięcia techniczne, takie jak problemy z dostępnością i niewykorzystane możliwości poprawienia wyglądu strony, oraz problemy biznesowe, występujące w sytuacji gdy witryna nie spełnia postawionych przed nią zadań. Na koniec sprawdzimy, jak wygląda w internecie końcowa wersja witryny.

Czego się nauczymy?

W czasie tej lekcji:

- ✧ zdefiniujemy statyczną witrynę w programie Dreamweaver,
- ✧ zaczniemy pracować w środowisku programu Dreamweaver, tworząc i zapelniając nową stronę treścią,
- ✧ skorzystamy z okna dialogowego *Find and Replace (Znajdź i zamień)* aby w zautomatyzowany sposób uzupełnić witrynę o opcje zwiększające dostępność,
- ✧ zbadamy istniejący kod HTML,
- ✧ poznamy potrzeby klienta,
- ✧ poznamy ukończony projekt w formie, jaką przyjmie pod koniec książki,
- ✧ nakreślimy strategię aktualizacji witryny.

Przewidywany czas

Ukończenie tej lekcji zajmie około 60 minut.

Pliki lekcji

Pliki wyjściowe:

Lekcja01/Start/newland/about.htm

Lekcja01/Start/newland/contact_text.txt

Lekcja01/Start/newland/index.htm

Lekcja01/Start/newland/profiles.htm

Lekcja01/Start/newland/tours.htm

Pliki końcowe:

Lekcja01/Start/newland/contact.htm

Definiowanie statycznej witryny

Witryna Newland Tours, na której będziemy pracować, jest witryną statyczną. Dlatego też możemy śmiało wczytać ją do programu Dreamweaver i przystąpić do pracy.

Praca z witrynami WWW często wymaga setek, a nawet tysięcy plików. Składają się na nie strony WWW, grafiki, kaskadowe arkusze stylów, zasoby multimedialne itp. Pliki te powiązane są ze sobą za pomocą HTML. Niestety, mała literówka podczas wpisywania może wywołać nieprzyjemny (lub nieczytelny dla użytkownika) komunikat o błędzie, a nawet zablokować dostęp do części naszej witryny. Dreamweaver dostarcza wiele wyrafinowanych narzędzi do zarządzania witryną, pomagających utrzymać integralność naszej witryny, zarówno na etapie tworzenia, jak i po jej uruchomieniu. Aby skorzystać z tych opcji, należy najpierw zdefiniować witrynę. Jest to proces, w którym wymagane jest (jako minimum) wskazanie głównego folderu witryny na naszym dysku twardym.

Definiowanie witryny niesie ze sobą korzyści, z których wiele za chwilę zobaczymy. Zapobiega powstawaniu błędnych odnośników, automatycznie aktualizując pliki należące do witryny w razie ich przeniesienia lub zmiany nazwy. *Site Manager (Menadżer witryny)* umożliwia wykonywanie działań na całej witrynie, takich jak np. *Find and Replace*, co znacznie zwiększa wydajność. Inną zasadniczą korzyścią, jaką daje *Site Manager*, jest to, że posiada on wbudowaną zdolność przesyłania plików (także za pomocą FTP), co oznacza, że możemy publikować nasze pliki, kiedy chcemy, za pomocą jednego naciśnięcia klawisza. Możemy nawet synchronizować ze sobą pliki lokalne (położone na naszym dysku twardym) i zdalne (umieszczone w internecie lub na udostępnionym publicznie serwerze), aby mieć pewność, że najnowsze wersje plików znajdują się na właściwym miejscu.

W tym zadaniu w oknie dialogowym *Site Definition (Definicja witryny)* zdefiniujemy zwykłą, statyczną witrynę. Wymaga to jedynie podania jej nazwy i wskazania położenia na dysku twardym. Po kilku lekcjach, gdy poczynimy już odpowiednie przygotowania, wrócimy do tego okna dialogowego i zdefiniujemy witrynę dynamiczną. Definiowanie witryny dynamicznej wymaga nieco więcej zabiegów (te dodatkowe czynności nie dadzą nam żadnych korzyści na tak wczesnym etapie). Na szczęście, zawsze możemy zmienić definicję witryny, więc nic nie stracimy, jeśli zdefiniujemy na razie witrynę statyczną i przystąpimy od razu do pracy.

1. Utwórz na dysku twardym katalog o nazwie dwa08.

W tym folderze przechowywana będzie lokalna kopia witryny.

2. Do nowo utworzonego katalogu skopiuj folder *newland* (wraz z zawartością), znajdujący się w folderze *Lekcja01/Start*.

W praktyce często możemy spotkać się z zadaniem poprawienia już istniejącej witryny.

W przypadku wprowadzania znaczących zmian najlepiej będzie skopiować istniejącą witrynę i pracować na jej kopii. Nie należy nigdy dokonywać edycji udostępnionej (tj. widocznej dla ogółu) wersji strony.

3. Uruchom program Dreamweaver 8.

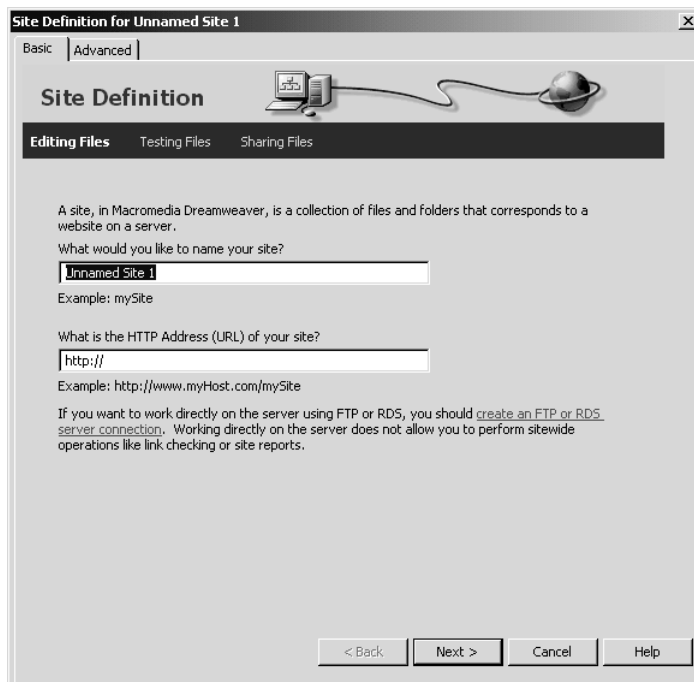
Po wczytaniu plików do programu Dreamweaver należy je edytować wyłącznie w tym programie. Pliki HTML można otworzyć w każdym edytorze tekstowym, a każdy system operacyjny wyposażony jest w program do zarządzania plikami (np. Macintosh Finder czy Eksplorator Windows), który umożliwia przenoszenie plików i ich usuwanie. Powinniśmy jednak unikać korzystania z tych narzędzi, gdyż każda zmiana może zmylić program Dreamweaver i spowodować powstawanie błędnych odnośników. Skoro więc pliki są już na właściwym miejscu, przechodzimy do programu Dreamweaver i starajmy się uniknąć pokusy dokonywania na nich operacji w jakikolwiek inny sposób.

4. Z głównego okna programu wybierz polecenie *Create New Dreamweaver Site* (*Utwórz nową witrynę w programie Dreamweaver*).

Uwaga

Możesz też wybrać z menu polecenie Site (Witryna) > Manage Sites (Zarządzaj witrynami) i kliknąć przycisk New (Nowa).

Choć pliki są już na naszym dysku twardym, Dreamweaver jeszcze ich nie widzi. Dopiero zdefiniowanie witryny umożliwi programowi odnalezienie tych plików i zarządzanie nimi. Witrynę definiujemy w oknie dialogowym *Site Definition*. Jeśli zobaczymy okno dialogowe wyglądające inaczej niż przedstawione na rysunku, prawdopodobnie oznacza to, że znajdujemy się w trybie zaawansowanym. Kliknijmy zakładkę *Basic* (*Tryb prosty*), aby przywrócić tryb widoku prostego przedstawionego na rysunku.



5. Wpisz **Newland Tours** w pierwsze pole na ekranie, a następnie kliknij *Next (Dalej)*.

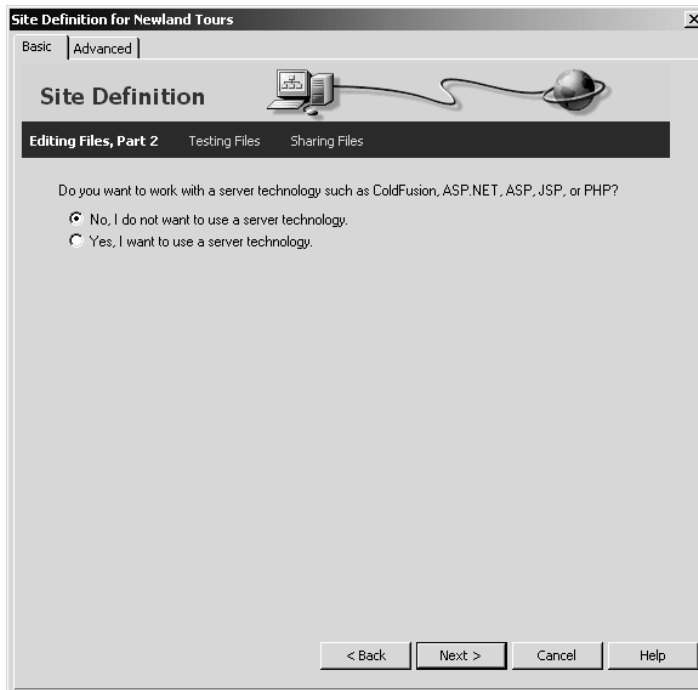
Tryb widoku prostego okna dialogowego *Site Definition* działa na zasadzie kreatora.

Wskazówka

*Jeśli wolisz dawny styl okna dialogowego *Site Definition*, możesz uzyskać do niego dostęp przez kliknięcie zakładki *Advanced (Tryb zaawansowany)*.*

6. W oknie *Editing Files, Part 2 (Edycja plików, część 2)* wybierz opcję *No, I do not want to use a server technology. (Nie, nie chcę korzystać z technologii serwerowych)*, a następnie kliknij przycisk *Next*.

Nieco dalej w książce będziemy korzystać z technologii serwerowych, ale wybierając teraz odpowiedź *No*, pominiemy kilka skomplikowanych kroków.



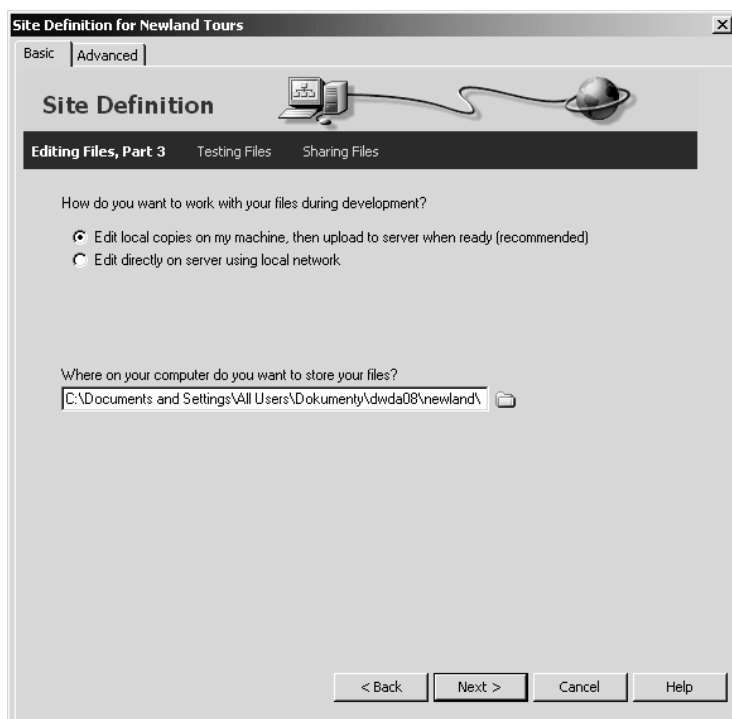
7. W następnym ekranie wybierz pierwszą opcję, *Edit local copies on my machine, then upload to server when ready (recommended)* (*Edytuj lokalne kopie plików na moim komputerze, a po ich przygotowaniu prześlij je na serwer <zalecane>*).

Dzięki takiej decyzji zawsze będziemy posiadać dwa zestawy plików witryny — jeden lokalny (zwykle na naszym dysku twardym, choć możemy też umieścić je w folderze sieciowym) i jeden zdalny (zazwyczaj na serwerze). Jest to bezpieczniejsze, ponieważ zawsze będziemy mieć co najmniej jedną kopię naszych plików, i — co ważniejsze — oznacza to, że pliki, nad którymi będziemy pracować, przechowywane będą na dysku twardym, gdzie nie będą widoczne dla innych.

Większość profesjonalnych witryn działa w na trzech poziomach. Lokalna witryna zawiera wszystkie pliki tworzone przez użytkownika programu Dreamweaver na dysku twardym. Serwer testowy zawiera kopię witryny służącą wyłącznie do testowania i rozwijania. Zawartość serwera testowego nie jest widoczna dla ogółu, ale jest to rzeczywiste środowisko serwera WWW, które jest zwykle identyczne lub prawie identyczne ze środowiskiem serwera eksploatacyjnego. Serwer eksploatacyjny jest publiczną wersją witryny. Powinny być na nim publikowane jedynie pliki przetestowane, zredagowane, dopracowane i zatwierdzone.

8. Kliknij ikonę folderu obok pola *Where on your computer do you want to store your files?* (*Gdzie w komputerze chcesz przechowywać swoje pliki?*) i wskaż folder *newland* znajdujący się w folderze *dwda08*. Kliknij *Otwórz*, aby wybrać folder, a następnie *Zapisz*, aby powrócić do okna dialogowego *Site Definition*.

W tym kroku definiujemy witrynę lokalną — tu będą miały miejsce wszystkie nasze działania. Gdy dokonamy edycji pliku, zmiany będą widoczne tylko tutaj. Oznacza to, że jeżeli podczas pracy chwilowo naruszymy funkcjonalność witryny, nie wyrządzą żadnych szkód.



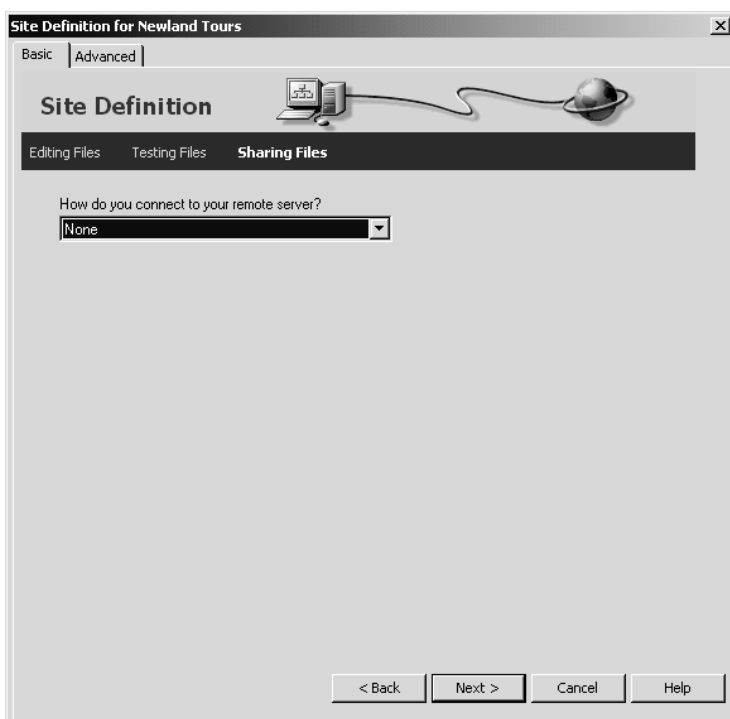
9. W kolejnym ekranie wybierz z menu rozwijanego pozycję *None (Brak)*.

Normalnie jako witrynę zdalną wskazuje się tu serwer testowy lub serwer eksploatacyjny. Serwer testowy jest niezbędny, gdy pracujemy na zawartości ulegającej zmianom, opartej na bazie danych.

Dalej w tej książce zdefiniujemy witrynę zdalną, której użyjemy w charakterze serwera testowego. Serwer ten będzie w stanie obsłużyć w pełni dynamiczne witryny, z którymi — jak się wkrótce przekonamy — nie poradzi sobie zdefiniowany przez nas serwer lokalny. Na razie jednak zdalny serwer stanowiłby niepotrzebną komplikację.

Uwaga

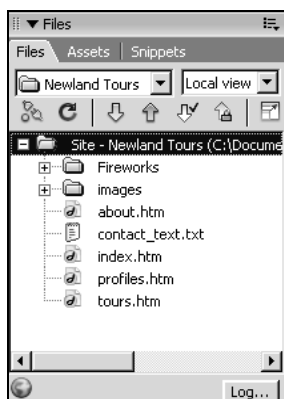
Witryna, którą budujemy w tej książce, nie posiada serwera eksploatacyjnego, gdyż Newland Tours jest firmą fikcyjną.



10. Kliknij przycisk *Next*. Przejrzyj podsumowanie i kliknij *Done (Gotowe)*.

Na zakończenie pojawi się okno dialogowe wskazujące, że Dreamweaver tworzy bufor podręczny witryny. Program analizuje wszystkie pliki w witrynie, sprawdzając wszystkie łączące je odnośniki, po czym przechowuje je w pamięci. Jeśli zdecydujemy się zmienić nazwę strony lub przenieść jakiś zasób do innego folderu, Dreamweaver automatycznie tak zaktualizuje wszystkie pliki, aby odnośniki wskazywały na zmodyfikowany plik. Po utworzeniu bufora podręcznego okno dialogowe zniknie samoczynnie.

W palecie *Files* (domyślnie znajduje się ona w prawej dolnej części ekranu) powinna teraz pojawić się lista plików.



Tworzenie strony „Kontakt z nami”

Jak to często bywa w przypadku projektów WWW, zanim przystąpimy do przeglądu witryny Newland Tours, musimy zająć się bardziej palącą potrzebą: zniknęła strona *contact.htm* i trzeba ją odtworzyć.

Ćwiczenie to ma służyć jako szybki kurs podstaw tworzenia i edycji stron WWW. Jeśli potrafisz już tworzyć statyczne strony w programie Dreamweaver, możesz je pominąć — ostateczny rezultat znajduje się na płycie CD w folderze *Complete* tego rozdziału, podobnie jak foldery *Start* dla następnych rozdziałów. Jeśli zrezygnujesz z tego ćwiczenia, rozpocznij czytanie nieco dalej, od podrozdziału „Ocena witryny: kod”.

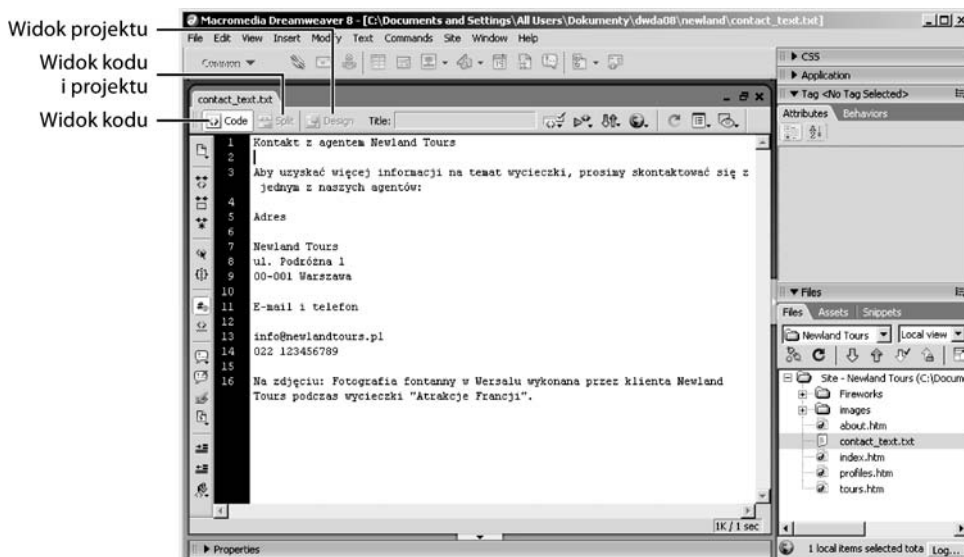
Jedynym celem tego ćwiczenia jest prezentacja podstaw pracy w środowisku programu Dreamweaver. Nie jest ono obszernym przewodnikiem tworzenia statycznych witryn WWW przy użyciu tego programu. Do tego celu służą książki *Macromedia Dreamweaver 8: Training From the Source* (Macromedia Press) lub *Macromedia Dreamweaver 8: Visual Quickstart Guide* (Macromedia Press/Peachpit).

1. W palecie *Files (Pliki)* kliknij dwukrotnie pozycję *contact_text.txt*, aby otworzyć ten plik w programie Dreamweaver. Jeśli paleta *Files* jest niewidoczna, wybierz z menu *Window (Okno)* > *Files*, aby wyświetlić plik.

Jak można się domyślić po jego zawartości, plik ten zawiera tekst, który ma się znaleźć na stronie „Kontakt z nami”.

Jest to zwykły plik tekstowy, a nie dokument HTML. Nie zawiera on żadnych znaczników HTML i choć w programie Dreamweaver plik ten wygląda na sformatowany, to gdybyśmy otworzyli go w przeglądarce internetowej, całe formatowanie zostałoby utracone, a plik wyświetliłby się w postaci pojedynczego, dużego bloku (pod warunkiem, że wcześniej zmienilibyśmy jego rozszerzenie na *.htm* lub *.html*). Dzieje się tak dlatego, że przeglądarki ignorują puste znaki — znaki akapitu, spacje (poza pierwszym znakiem spacji służącym do oddzielania wyrazów) oraz znaki tabulatora. Aby podzielić tekst na poszczególne linie czy akapity na stronie wyświetlanej w przeglądarce, należy użyć znaczników HTML,

takich jak znacznik akapitu (<p>). W następnych kilku krokach utworzymy kopię istniejącej w witrynie strony (*about.htm*), zastąpimy jej zawartość zawartością tego pliku, formatując go za pomocą znaczników HTML, po czym zapiszemy stronę jako *contact.htm*.



Proszę zwrócić uwagę, że na pasku narzędziowym *View (Widok)* wybrany jest przycisk *Code (Kod)*, a dwa następne przyciski, *Split (Podział)* i *Design (Projekt)*, są nieaktywne. Ponieważ dokument ten nie posiada żadnych znaczników HTML, Dreamweaver nie może go otworzyć w widoku projektu. W książce tej często będziemy się przełączać pomiędzy widokiem kodu a widokiem projektu.

2. Kliknij gdziekolwiek tekst i wybierz z menu *Edit (Edycja)* > *Select All (Zaznacz wszystko)*, następnie wybierz *Edit > Copy (Kopiuj)*, aby skopiować tekst do schowka.

Tekst jest już gotowy do umieszczenia w dokumencie docelowym — tylko nie mamy jeszcze dokumentu docelowego.

3. W palecie *Files* kliknij dwukrotnie plik *about.htm*, aby go otworzyć. Jeśli to konieczne, kliknij przycisk *Design*, aby zobaczyć wygenerowaną stronę zamiast jej kodu.

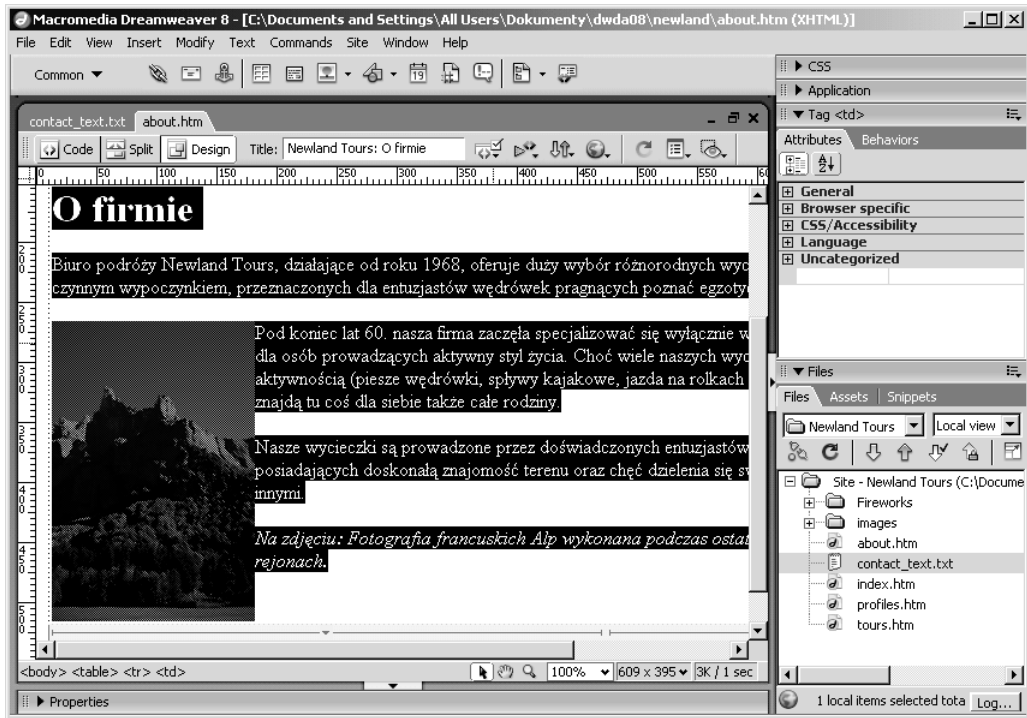
Strona ta posłuży nam jako szablon do tworzenia nowych stron.

4. Wybierz *File (Plik)* > *Save As (Zapisz jako)* i nazwij plik *contact.htm*.

Mamy zamiar zmodyfikować istniejącą wersję strony *about.htm*. Aby upewnić się, że nie nadpiszemy oryginalnej wersji pliku, tworzymy jego kopię za pomocą opcji *Save As* i nadajemy mu nową nazwę.

Każda ze stron posiada na pasku nawigacyjnym przycisk o nazwie *Kontakt z nami*. Kliknięcie tego przycisku powoduje wczytanie strony *contact.htm*, która do tej pory nie istniała.

5. Za pomocą myszy zaznacz wszystko od słów *O firmie* aż do końca strony, łącznie z opisem rysunku. Naciśnij klawisz *Delete*.



Jest to treść którą do tej pory zawierał plik *about.htm*. Zastąpimy ją zawartością schowka.

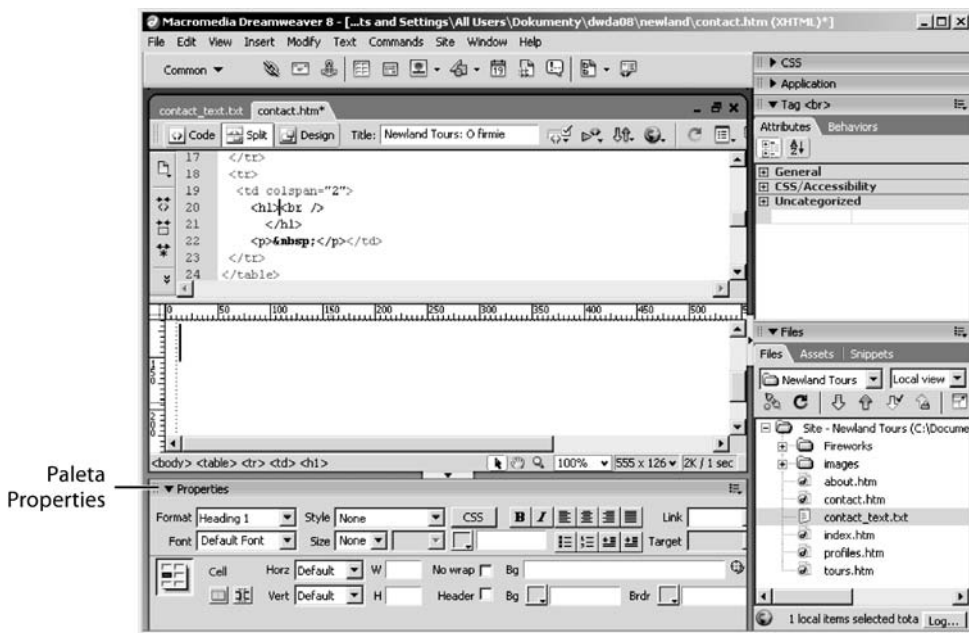
Po naciśnięciu klawisza *Delete* zauważymy, że usunięty został również wstawiony do tekstu rysunek.

6. Przy migającym kursorze w głównym (teraz pustym) obszarze zawartości strony przełącz się na jednoczesny widok kodu i projektu (zwanym dalej widokiem dzielonym), klikając przycisk *Split (Podział)*.

Pracując w obu trybach równolegle, możemy projektować stronę wizualnie i sprawdzać jednocześnie, czy Dreamweaver wprowadza taki kod, jakiego oczekujemy.

Zwróćmy uwagę, że w widoku kodu kursor położony jest wewnątrz znacznika `<h1>`. Znaczniki te nakazują przeglądarce wyświetlanie objętej nimi zawartości w formie nagłówka stopnia pierwszego. Poniżej okna dokumentu, w palecie *Properties (Właściwości)* widzimy, że menu rozwijane *Format* pokazuje wartość *Heading 1 (Nagłówek 1)*. Innymi słowy, paleta *Properties* odzwierciedla to, co widzimy w widoku kodu: punkt wstawiania sformatowany jest jako nagłówek stopnia pierwszego. Jeśli wkleimy teraz zawartość schowka, zostanie ona sformatowana jako nagłówek stopnia pierwszego.

Rozsądniejszym wyborem domyślnego formatu będzie zwykły format akapitu, oznaczany znacznikiem `<p>`.



7. Z menu rozwijanego *Format* w palecie *Properties* wybierz *Paragraph (Akapit)*.

Zauważ, że w widoku kodu znaczniki `<h1></h1>` zastąpione zostały znacznikami `<p></p>`. Jeśli teraz wkleimy zawartość schowka, zostanie ona sformatowana jako zwykłe akapity.

8. Jeśli w widoku kodu między znacznikami `<p></p>` pojawi się znacznik `
`, zaznacz go i usuń.

Znacznik ten jest pozostałością po pliku *about.htm*. Może on, lecz nie musi się pojawić, w zależności od sposobu zaznaczenia i usunięcia oryginalnej zawartości strony.

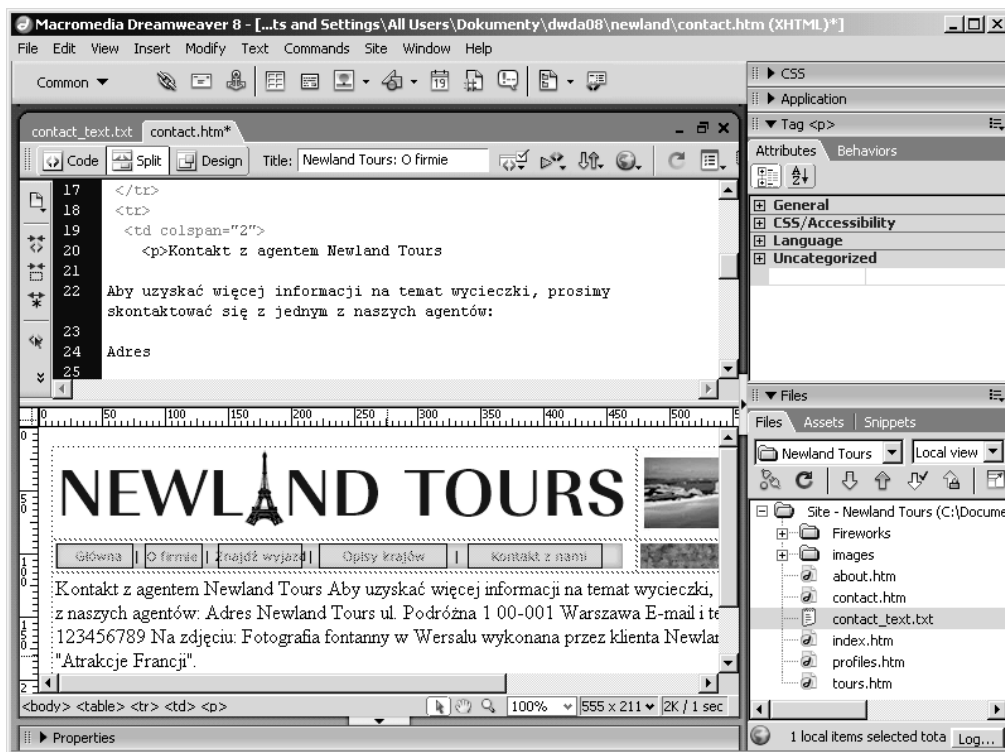
```

17 </tr>
18 <tr>
19 <td colspan="2">
20 <p><br />
21 </p></td>
22 </tr>
23 </table>
24
25 <br />

```

9. Z kursorem umieszczonym pomiędzy znacznikami `<p>` i `</p>` w części okna zawierającej kod wybierz *Edit > Paste (Wklej)*.

Tekst z pliku *contact_text.txt* został wklejony i sformatowany w takiej formie, jaką posiadał oryginalny plik. Jeśli porównamy tekst i kod w widoku projektu i w widoku kodu, zobaczymy, że w widoku kodu Dreamweaver automatycznie podzielił wiersze dla przedstawienia podziału między akapitami.



Umieściliśmy już treść na nowej stronie i możemy teraz przystąpić do jej sformatowania.

Formatowanie strony „Kontakt z nami”

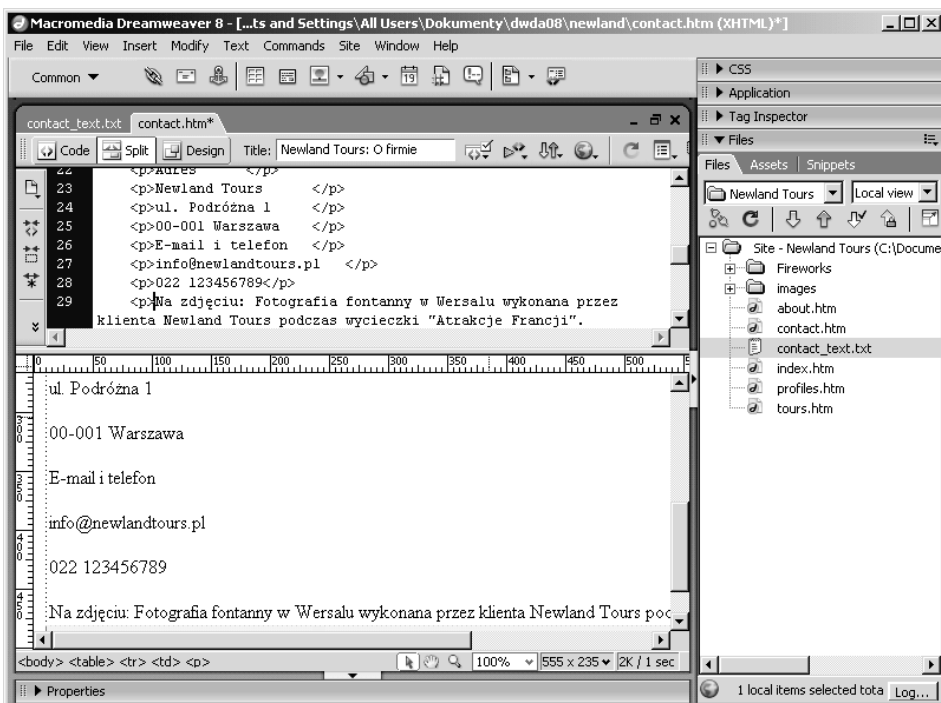
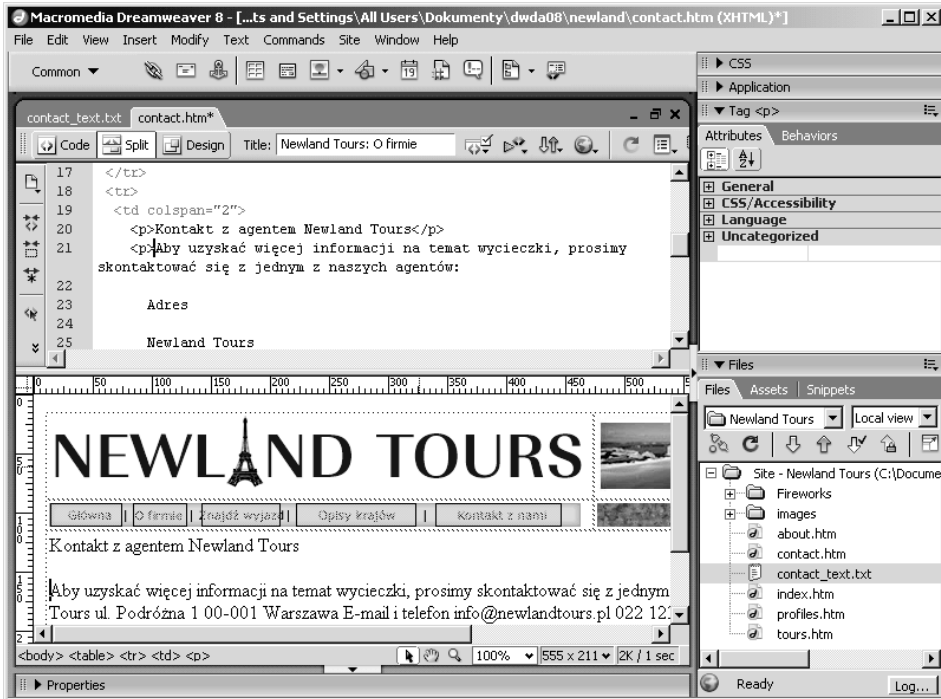
W tym zadaniu zajmiemy się formatowaniem tekstu, dzieląc go na akapity oraz wykorzystując niektóre z opcji zmiany układu tekstu. Zaczniemy od oddzielenia od siebie poszczególnych akapitów.

1. W części ekranu zawierającej widok projektu umieść punkt wstawiania pomiędzy wierszami *Kontakt z agentem* a *Aby uzyskać więcej informacji*, a następnie naciśnij klawisz *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS).

Dreamweaver podzieli tekst na dwa akapity, obejmując każdy z nich parą znaczników `<p></p>` (zobacz pierwszy rysunek na następnej stronie).

2. Powtórz krok 1., tworząc nowe akapity od następujących słów: *Adres*, *Newland Tours*, *ul. Podróżna 1, 00-001 Warszawa*, *E-mail*, *info@newlandtours.pl*, *022* oraz *Na zdjęciu*.

Po wykonaniu powyższego powinniśmy w głównym obszarze okna otrzymać dziesięć oddzielnych akapitów. Może nie są jeszcze idealne, ale przynajmniej są oddzielone (zobacz drugi rysunek na następnej stronie).



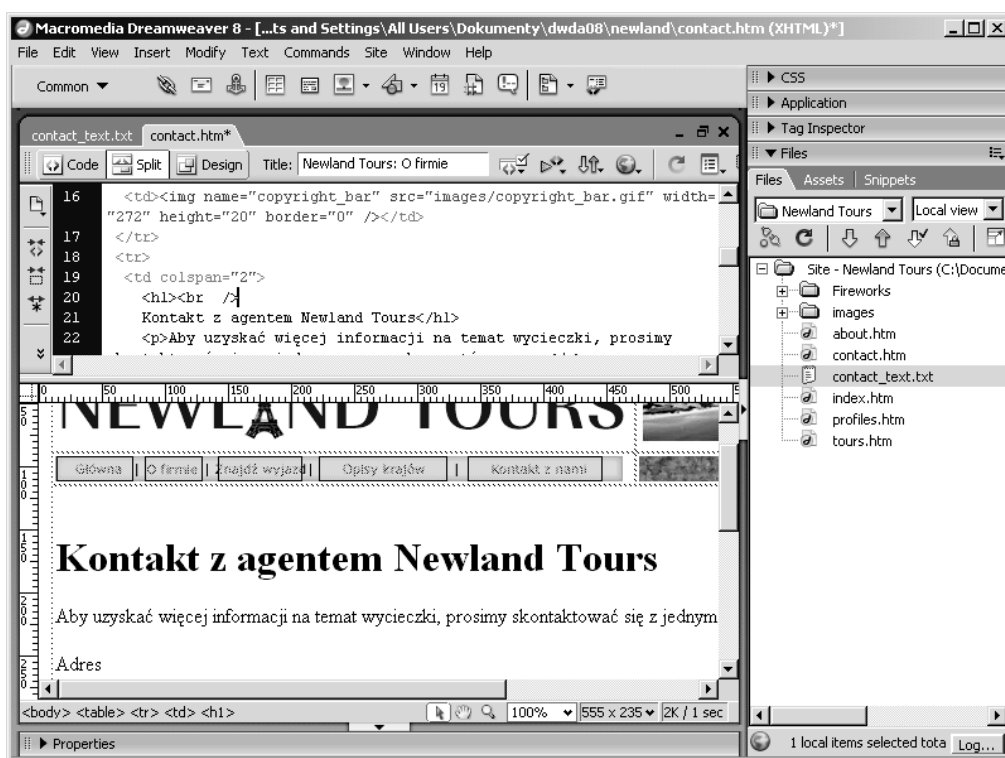
3. W widoku projektu umieść punkt wstawiania gdziekolwiek w obrębie pierwszego akapitu (*Kontakt z agentem Newland Tours*). Z menu *Format* w palecie *Properties* wybierz *Heading 1* (*Nagłówek 1*).

Zauważ, że nagłówek strony wreszcie wygląda odpowiednio. W widoku kodu zobaczymy, że w tym akapicie znacznik `<p>` zastąpiony został znacznikiem `<h1>`.

Zauważ też, że nagłówek strony pojawia się bardzo blisko paska nawigacyjnego. Możemy umieścić go nieco niżej za pomocą znacznika podziału wiersza `
`.

4. W widoku kodu, pomiędzy otwierającym znacznikiem `<h1>` a słowem *Kontakt*, wpisz `
`, aby utworzyć podział wiersza.

Żeby zobaczyć efekt tego działania, kliknij część okna zawierającą widok projektu.

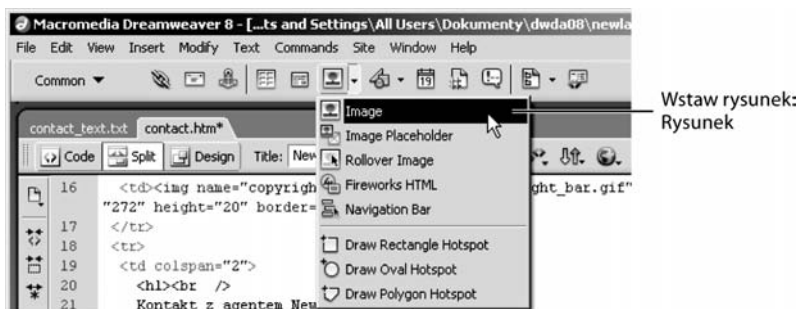


5. W widoku projektu umieść kursor tuż przed słowami *Aby uzyskać więcej informacji*, po czym kliknij przycisk *Insert Image* (*Wstaw rysunek*) z kategorii *Common* (*Popularne*) na pasku *Insert* (*Wstaw*).

Rysunki wstawiane są przez wbudowanie ich w otaczający je tekst i znaczniki HTML, więc należy uważnie wybrać punkt wstawiania.

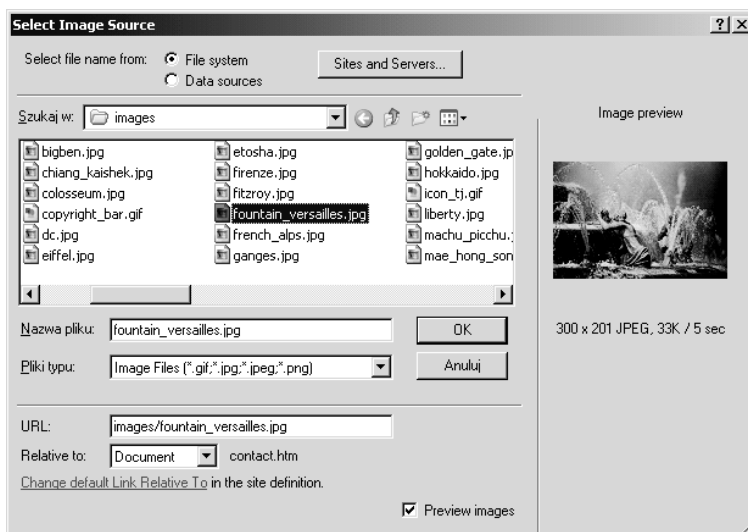
Zauważ, że przy przycisku *Insert Image* znajduje się mała strzałka, sygnalizująca obecność rozwijanego menu. Kliknięcie strzałki ujawnia wiele innych zasobów związanych z rysunkami, które możemy wstawić za pomocą tego menu, takich jak: miejsce na rysunek (*Image Placeholder*),

interaktywne rysunki Fireworks HTML, efekt rollover (zmiana rysunku po najechaniu kursorem), pola aktywne rysunku (hotspot) i inne. Nie będziemy korzystać z tych opcji w książce, ale warto wiedzieć o ich istnieniu. Kilka innych przycisków na pasku *Insert* również grupuje podobne polecenia.



6. W oknie dialogowym *Select Image Source (Wybierz źródło rysunku)* wskaż plik *fountain_versailles.jpg* z folderu *images*. Kliknij *OK*.

Oprócz możliwości wyboru rysunku, dzięki czemu Dreamweaver może wpisać jego poprawną ścieżkę dostępu do pliku *contact.htm*, to okno dialogowe zawiera też kilka innych opcji. Są to m.in.: podgląd, informacja o wielkości pliku i wymiarach rysunku oraz opcje odnoszące się do rodzaju odnośnika: czy ma on być określany względem dokumentu, czy witryny (domyślnie jest określany względem dokumentu, o taki nam chodziło).

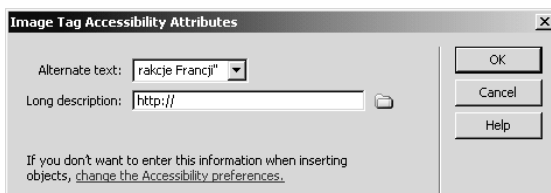


Na górze okna dialogowego znajduje się opcja *Select File Name From (Wybierz nazwę pliku z)*. Do wyboru mamy tu *File System (System plików)*, gdzie wskazujemy plik na swoim komputerze oraz *Data Sources (Źródła danych)*, gdzie adres URL pobierany jest z bazy danych. W tej książce będziemy często korzystać z obu metod. Jeśli chodzi o ten krok, upewniamy się, że wybrana została opcja *File System*.

Po kliknięciu przycisku *OK* pojawi się okno dialogowe z prośbą o podanie dodatkowych informacji służących poprawie dostępności.

7. W polu *Alternate text (Tekst alternatywny)* wpisz: Fotografia fontanny w Wersalu wykonana przez klienta Newland Tours podczas wycieczki "Atrakcje Francji". Pole *Long description (Długi opis)* pozostaw puste. Kliknij *OK*.

Aby wszystkie obiekty naszej witryny, włącznie z rysunkami, były dostępne dla osób o ograniczonej sprawności, np. o słabszym wzroku, należy wprowadzić opis każdego rysunku (omówimy to w następnym rozdziale). Nowością w programie Dreamweaver 8 jest przypominające o tym okno dialogowe, pojawiające się za każdym razem, gdy wstawiamy rysunek.



8. Przy zaznaczonym rysunku na stronie, w palecie *Properties* zmień ustawienie *Align (Wyrównanie)* na *Left (Do lewej)*.

Ustawienie domyślne zwykle powoduje wstawienie rysunku po lewej stronie jednego wiersza tekstu, podczas gdy pozostała część tekstu umieszczona zostaje poniżej rysunku. Skutkiem tego jest znaczna ilość niewykorzystanego obszaru strony. Opcja *Left* (lub odwrotnie, *Right* — *Do prawej*) powoduje, że tekst „oblewa” rysunek.



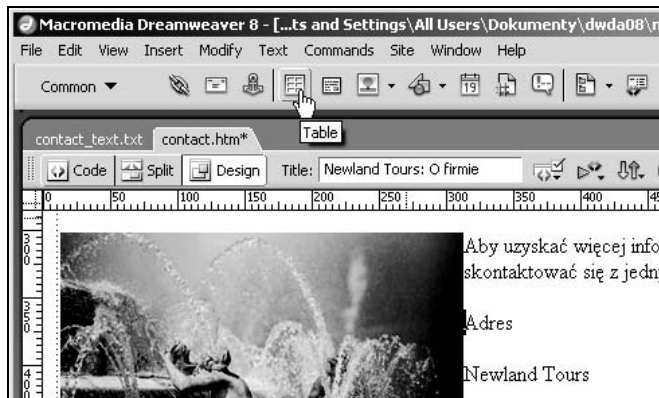
Uwaga

Abby zrzuty ekranu były łatwiejsze do zrozumienia, mogą czasami przełączać się pomiędzy widokiem kodu, projektu i widokiem dzielonym. Jednak Twoim domyślnym widokiem podczas wykonywania ćwiczeń w tej książce powinien pozostać widok dzielony.

- Umieść punkt wstawiania przed słowem *Adres* i kliknij przycisk *Insert Table* (*Wstaw tabelę*) na pasku *Insert*.

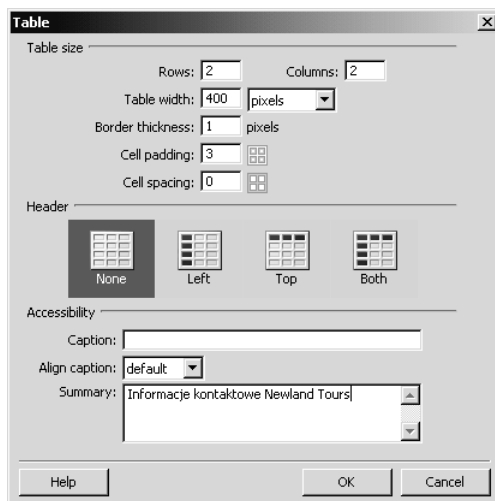
W tym kroku przygotowujemy się do wstawienia tabeli, która będzie przechowywała informacje o sposobach kontaktu użytkowników z Newland Tours. Tabele można stosować (jak można się domyślić) do przedstawienia danych tabelarycznych, ale można je też wykorzystać jako narzędzie układu strony. (Warstwy CSS są nowszą i zazwyczaj nadrzędną techniką układu strony: układy oparte na warstwach są bardziej elastyczne, szybsze do pobrania i dostępnejsze. Jednak wymagają one biegłości w posługiwaniu się CSS, której niektórzy z czytelników mogą nie posiadać, a ponieważ nie jest to książka o CSS, lecz o tworzeniu witryn bazodanowych, będziemy tu tworzyć układ strony, korzystając ze starszej, lepiej znanej techniki tabel HTML).

W następnym kroku utworzymy prostą, dwukolumnową tabelę, zawierającą nazwę ulicy, adres poczty elektronicznej oraz numer telefonu.



- W oknie dialogowym *Insert Table* określ następujące opcje: *Rows* (*Wiersze*): 2, *Columns* (*Kolumny*): 2, *Table width* (*Szerokość tabeli*): 400 pikseli *Border thickness* (*Grubość obramowania*): 1 piksel, *Cell padding* (*Marginesy komórek*): 3 i *Cell spacing* (*Odstęp między komórkami*): 0. W sekcji *Accessibility* (*Dostępność*) w polu *Summary* (*Podsumowanie*) wpisz: Informacje kontaktowe Newland Tours. Kliknij *OK*.

Takie ustawienia spowodują utworzenie czterokomórkowej tabeli o szerokości 400 pikseli. Opcja *Cell padding* określa odstęp między obramowaniem komórki a jej zawartością. *Cell spacing* wyznacza odległość między komórkami. Gdy wypełnimy pole *Summary*, Dreamweaver doda do znacznika `<table>` atrybut `summary`, wykorzystywany przez lektory ekranowe do szybkiego przekazania informacji o zawartości tabeli użytkownikom o słabszym wzroku.



11. Kliknij trzykrotnie słowo *Adres*, aby zaznaczyć akapit. Przeciągnij zaznaczony akapit (składający się tylko z tego jednego słowa) do lewej górnej komórki tabeli. Podobnie, zaznacz potrójnym kliknięciem, a następnie przeciągnij za pomocą myszy słowa *E-mail i telefon* do prawej górnej komórki. Zaznacz i przenieś trzy następne akapity zawierające adres pocztowy do lewej dolnej komórki, a e-mail i numer telefonu do prawej dolnej komórki.

Dreamweaver przeniesie do odpowiednich komórek zaznaczone bloki tekstu wraz z obejmującymi je znacznikami <p>.

Zwróć uwagę, że informacje adresowe, numer telefonu i adres e-mail mają duże odstępy między wierszami.

Kontakt z agentem Newland Tours

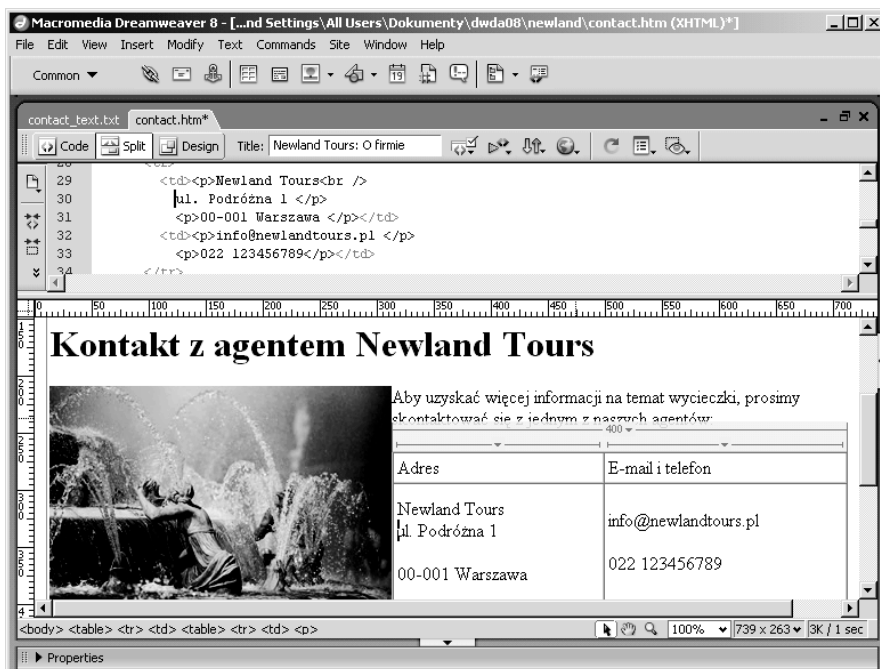


Aby uzyskać więcej informacji na temat wycieczki, prosimy skontaktować się z jednym z naszych agentów:

Adres	E-mail i telefon
Newland Tours	info@newlandtours.pl
ul. Podróżna 1	022 123456789
00-001 Warszawa	

12. Umieść punkt wstawiania tuż przed słowami *ul. Podróżna 1* i naciśnij klawisz *Backspace* (Windows) lub *Delete* (Mac OS), aby usunąć znak końca akapitu oddzielający wiersze *ul. Podróżna 1* i *Newland Tours* (tak, aby utworzyły one jeden wiersz). Kursor umieść w miejscu, w którym poprzednio następował podział wierszy i trzymając wciśnięty klawisz *Shift*, naciśnij jednocześnie *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS).

Po naciśnięciu klawisza *Enter* lub *Return* Dreamweaver tworzy nowy akapit (<p>), natomiast klawisze *Shift+Enter* lub *Shift+Return* powodują wstawienie znacznika końca wiersza (
).



13. Powtarzaj krok 12. usuwając dodatkowy odstęp oddzielający wiersz z nazwą ulicy od wiersza z nazwą miasta (oraz kodu pocztowego) w lewej komórce oraz odstęp między wierszem z adresem e-mail a numerem telefonu w prawej komórce.

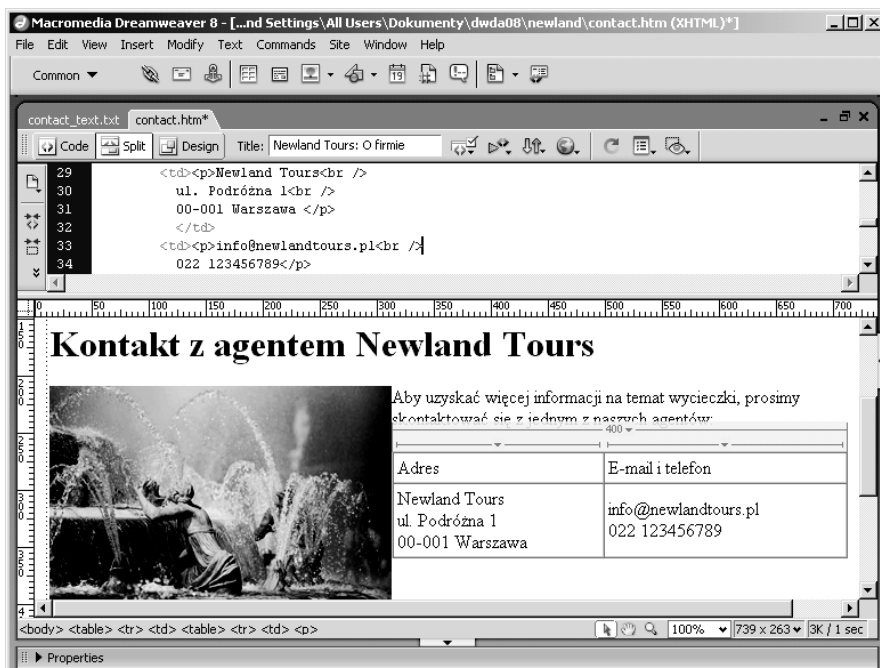


Tabela jest już gotowa. Musimy jeszcze tylko usunąć zbyteczne odstępy poniżej tabeli (jeśli to konieczne) oraz sformatować podpis rysunku kursywą.

- Umieść punkt wstawiania przed słowami *Na zdjęciu* i naciskaj klawisz *Backspace* (Windows) lub *Delete* (Mac OS) tyle razy, aż podpis pojawi się tuż pod rysunkiem.

Ta dodatkowa przestrzeń jest pozostałością po usunięciu akapitów z adresem i wstawieniu ich do tabeli. Jeśli spojrzymy w kod strony przez ukończeniem tego kroku, zobaczymy szereg bloków `<p> </p>`. W ten sposób Dreamweaver tworzy puste akapity. HTML zabrania użycia znaczników otwierającego i zamykającego `<p></p>` bez żadnej zawartości. Dlatego Dreamweaver wstawia pomiędzy nie znak odstępu. Ponieważ HTML ignoruje puste odstępy w kodzie, Dreamweaver używa znaku ` &`, oznaczającego tzw. „twardą spację” — traktowaną jak każdy inny znak.

Kontakt z agentem Newland Tours




Aby uzyskać więcej informacji na temat wycieczki, prosimy skontaktować się z jednym z naszych agentów:

Adres	E-mail i telefon
Newland Tours ul. Podróźna 1 00-001 Warszawa	info@newlandtours.pl 022 123456789

Na zdjęciu: Fotografia fontanny w Wersalu wykonana przez klienta Newland Tours podczas wycieczki "Atrakcje Francji".

- Kliknij trzykrotnie gdziekolwiek w wierszu podpisu, a po jego zaznaczeniu zastosuj tu kursywę za pomocą palety *Properties*.



Aby uzyskać więcej informacji na temat wycieczki, prosimy skontaktować się z jednym z naszych agentów:

Adres	E-mail i telefon
Newland Tours ul. Podróźna 1 00-001 Warszawa	info@newlandtours.pl 022 123456789

Na zdjęciu: Fotografia fontanny w Wersalu wykonana przez klienta Newland Tours podczas wycieczki "Atrakcje Francji".

Kursywa pozwala odróżnić podpis od reszty tekstu.

- Zapisz plik *contact.htm*.

Zakończyliśmy projektowanie nowej strony. W realnej sytuacji opublikowalibyśmy stronę na serwerze WWW. Zamiast tego skupmy się teraz na bardziej ambitnych zadaniach związanych z przetwarzaniem witryny.

Ocena witryny: kod

W tym zadaniu nie będziemy dokonywać żadnych zmian w plikach. Będziemy raczej dostosowywać środowisko programu Dreamweaver, aby uczynić je bardziej przyjaznym w pracy, którą będziemy wykonywać, a następnie zbadamy kod strony głównej w wersji pierwotnej w celu poznania niedociągnięć występujących w tej wersji.

Oglądając stronę w przeglądarce, możemy ich w ogóle nie dostrzec. W większości przeglądarek strona powinna wyglądać poprawnie. Być może zastanawiasz się, w jaki sposób kod może mieć jakieś niedociągnięcia, skoro wygląda dobrze w przeglądarce? Odpowiedź jest taka, że kod w pierwotnej wersji projektu jest przestarzały i niezgodny ze współczesnymi standardami. W tym rozdziale dowiemy się jakie znaczenie ma zgodność kodu ze standardami.

Często rozpoczynając prace polegające na przeprojektowaniu witryny WWW, mamy do czynienia z przestarzałym, niezgodnym kodem, powinniśmy więc nauczyć się go rozpoznawać. Później poznamy metody jego poprawiania.

1. Kliknij dwukrotnie plik *index.htm*, aby go otworzyć.

W zależności od tego, czy wykonywałeś ćwiczenie z formatowaniem strony *contact.htm*, możesz ujrzeć dokument w widoku projektu (jeśli nie wykonywałeś ćwiczenia) lub w widoku dzielnym (jeśli wykonywałeś to ćwiczenie).

Dawniej, w późnych latach 90., gdy rynek edytorów HTML był wypełniony edytorami tworzącymi dobry kod, lecz niezbyt wspomagającymi projektowanie (albo odwrotnie), wprowadzenie programu Dreamweaver, przewyższającego inne w obu tych aspektach, było czymś rewolucyjnym. W kilka lat później Dreamweaver wciąż pozostaje edytorem jedynym w swojej klasie, zarówno w tworzeniu kodu, jak i w projektowaniu. Wielu twórców WWW, wiedząc o tym, że Dreamweaver tworzy w tle czysty HTML, projektowało witryny w widoku projektu, nie przejmując się zbytnio kodem.

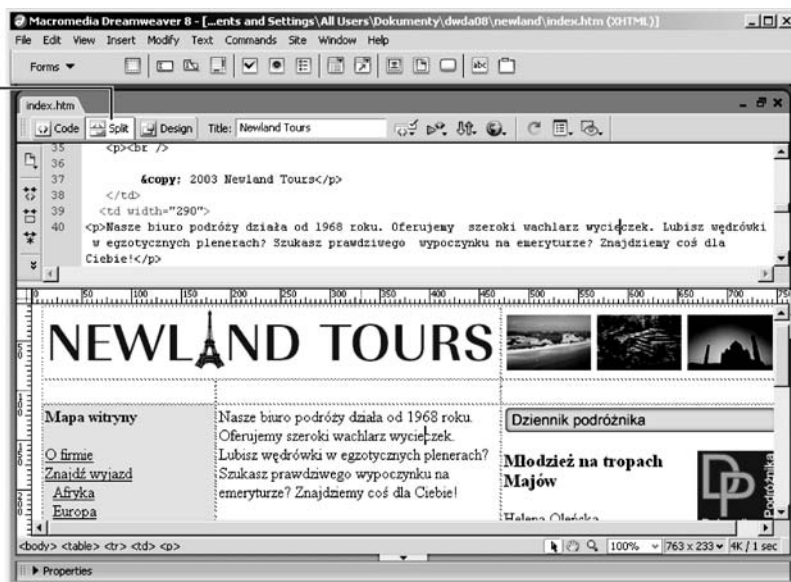
Praca wyłącznie w widoku projektu jest jednak luksusem przeszłości. Jeśli myślisz poważnie o tworzeniu stron WWW i musisz korzystać z treści internetowych opartych o bazy danych, musisz nauczyć się pracować również z kodem strony.

2. Jeśli to konieczne, kliknij przycisk *Split*.

Widok dzielnym to jedna z najlepszych opcji. Dzięki niemu mamy dostęp do kodu, więc możemy go w razie potrzeby edytować ręcznie, zostawiając jednocześnie otwarty tradycyjny widok projektu, w którym niektóre operacje, np. edycję treści, można przeprowadzić znacznie łatwiej, niż pracując w widoku kodu.

Widok dzielnym jest nieodzowny w pracy w witrynami dynamicznymi. Choć Dreamweaver pozwala na wykonywanie wielu zadań przy użyciu kreatorów serwera oraz wbudowanych wizualnych generatorów SQL, to wciąż będziemy zmuszeni edytować kod bezpośrednio. Stwierdzimy także, że niektóre operacje o wiele szybciej można wykonać w widoku kodu niż w widoku projektu, a przy okazji nauczymy się kodu. Zakładam, że skoro czytasz tę książkę, to znasz już HTML, mogłeś jednak zapomnieć o niektórych szczegółach. Możesz np. nie pamiętać wszystkich atrybutów danego znacznika. Widok dzielnym pomoże Ci opanować HTML.

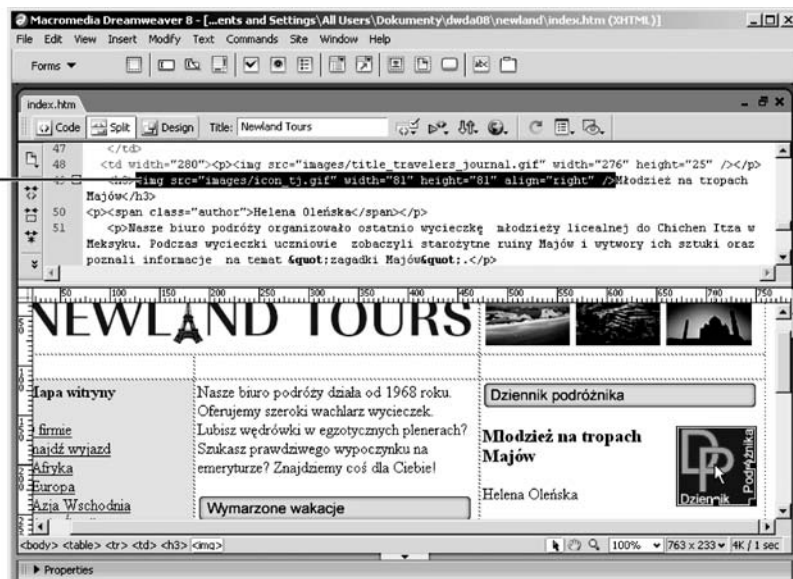
Widok kodu i projektu (widok dzielony)



Niech od tej chwili (oraz we wszystkich przyszłych projektach) widok dzielony stanie się Twoim widokiem domyślnym. Unikaj korzystania wyłącznie z widoku kodu lub widoku projektu, chyba że masz ku temu określony powód. A jeśli tak, to pamiętaj, aby po zakończeniu przełączyć się z powrotem do widoku dzielonego.

Wszystkie problemy wymienione w następnych krokach tego zadania można zauważyć tylko posługując się widokiem kodu — nie są widoczne w widoku projektu.

Kod automatycznie wyróżniony i wyśrodkowany



Wskazówka

Inną korzyścią pracy w widoku dzielonym jest możliwość łatwego odnalezienia fragmentu kodu w widoku kodu przez kliknięcie odpowiedniego obiektu w widoku projektu. Dla przykładu, aby zobaczyć kod dla danego rysunku, należy go kliknąć. Powiązany z nim kod HTML zostanie wyśrodkowany w oknie i podświetlony w widoku kodu. Jest to szczególnie przydatne w przypadku stron składających się z setek linii kodu.

3. Jeśli to konieczne, włącz numerację wierszy w widoku kodu, wybierając z menu *View (Widok)* > *Code View Options (Opcje widoku kodu)* > *Line Numbers (Numeracja wierszy)*.

Uwaga

*Możesz również włączać i wyłączać numerację, klikając przycisk *Line Numbers* na pasku *Coding (Kodowanie)* umieszczonym pionowo po lewej stronie widoku kodu.*

Takie ustawienie powoduje wyświetlenie numeracji wierszy obok kodu w części ekranu zawierającej widok kodu. Numeracja wierszy ułatwia wskazywanie innym części kodu (w tej książce będę dość często korzystał z numeracji wierszy). Ułatwia to również diagnozowanie błędów, gdyż w razie ich wystąpienia ASP, ColdFusion i PHP wysyłają komunikaty o błędzie, wskazujące numer wiersza kodu, który spowodował problem.

4. Sprawdź zgodność witryny z przyjętymi zwyczajami dotyczącymi dostępności.

Przez wiele lat twórcy WWW nie zwracali uwagi na potrzeby osób, którym niepełnosprawność utrudnia korzystanie z witryn WWW. Przykładowo użytkownicy niewidomi lub słabo widzący, którzy nie są w stanie odczytać treści witryny, nie mają dostępu do jej zawartości. Jak wiadomo, większą część zawartości witryn stanowi tekst, stworzono więc specjalne przeglądarki z funkcją lektora ekranowego, służącego do odczytywania na głos treści strony WWW. Jednak z lektorami ekranowymi jest ten kłopot, że nie potrafią one artykułować treści wizualnych, takich jak grafika. Jeśli grafiki te przekazują jakieś ważne informacje dotyczące witryny — a w większości przypadków tak jest — wówczas użytkownicy korzystający z lektorów ekranowych nie będą mieli dostępu do tych informacji.

Prostym sposobem umożliwiającym lektorom ekranowym przeczytanie wszystkich informacji na stronie jest dodanie podpisu tekstowego opisującego zawartość rysunku. Jeśli dodamy opis do każdego rysunku — zarówno do treści graficznych (takich jak diagram), jak i zwykłych elementów dekoracyjnych czy nawet służących do tworzenia odstępów — użytkownicy nigdy nie będą musieli się zastanawiać, czy nie pominęli jakiejś istotnej informacji.

Możemy to zrealizować w kodzie przez dodanie do każdego rysunku atrybutu dołączającego alternatywny opis tekstowy. Atrybutem tym jest `alt`. Aby go użyć, należy do każdego znacznika `` w dokumencie dodać atrybut `alt="Opis rysunku"`. Lektor ekranowy odczyta na głos opis `alt`, dzięki czemu użytkownik będzie wiedział, co znajduje się na rysunku przedstawionym na następczej stronie.

Gdy przewiniemy bieżący dokument do wierszy 11. i 12., zobaczymy dwa rysunki w pierwszym wierszu tabeli. Jest to obrazek z logiem Newland Tours oraz pojedyncza grafika zawierająca trzy zdjęcia (plażę, dżunglę i meczet). Jak widzimy, nie ma tu atrybutów `alt`, co oznacza, że rysunki te są niedostępne dla użytkowników przeglądających stronę za pomocą lektorów ekranowych.

```

6 </head>
7
8 <body>
9 <table width="750" border="0" cellpadding="3" cellspacing="0">
10 <tr>
11 <td colspan="2" width="470"></td>
12 <td width="280"></td>
13 </tr>
14 <tr valign="top">
15 <td width="180">&nbsp;</td>
16 <td width="290">&nbsp;</td>

```

Uwaga

Dodanie atrybutu alt do rysunku to nie tylko kwestia dostępności. Dla przykładu, aby uczynić stronę bardziej przystępną, możemy w jej górnej części umieścić skróty klawiaturowe umożliwiające użytkownikom przejście do treści strony z pominięciem pasków nawigacyjnych. Kolejną cechą kodu, która pogarsza dostępność strony, jest nadużywanie tabel HTML. Choć tabele same w sobie nie blokują dostępu, to ich nadużywanie dzieli zawartość strony i lektory ekranowe mogą mieć trudności z prezentacją jej treści w logicznej kolejności.

Nadrzędnym celem dostępności jest zapewnienie wszystkim użytkownikom jednakowego dostępu do całości witryny. Szczegółowe omówienie zagadnienia dostępności wykracza poza zakres tej książki, ale na ten temat można dowiedzieć się więcej na stronie będącej tłumaczeniem jednego z dokumentów inicjatywy mającej na celu tworzenie szeroko dostępnych stron (WAI): <http://www.netresolve.pl/WAI/>.

5. W części projektu w widoku dzielonym kliknij gdziekolwiek tekst *Mapa witryny* i spójrz na odpowiadające mu znaczniki. Podobnie kliknij gdziekolwiek napis *Młodzież na tropach Majów* i przyjrzyj się znacznikom.

Łatwo tu zauważyć sposób sformatowania tekstu. Na stronach tych do całego tekstu zastosowano domyślny styl przeglądarki. W większości przeglądarek tekst wyświetlany jest w kolorze czarnym, czcionką Times New Roman. Wyjątkiem są odnośniki, które domyślnie wyświetlane są w kolorze niebieskim (nieodwiedzone) i fioletowym (odwiedzone). Polegając na ustawieniach domyślnych, Newland Tours nie jest w stanie promować swojej marki za pomocą przypisanej do niej stylistyki.

Jako twórca stron internetowych wiesz, że za pomocą arkuszy stylów CSS możesz szybko i łatwo zapewnić odpowiedni wygląd całej witryny, co dodatkowo uczyni ją łatwiejszą w utrzymaniu. W następnym rozdziale utworzymy arkusz stylów CSS i zastosujemy go do tej witryny.

Ocena witryny: procesy biznesowe

Większość prac polegających na przebudowie witryny ma miejsce wówczas, gdy aktualna wersja serwisu przestaje spełniać wymagania biznesowe jej właściciela. Oto kilka powszechnych przykładów niezgodności witryny z wymaganiami biznesowymi:

- ✦ Zagmatwana nawigacja. Użytkownicy witryny nie mogą odnaleźć tego, czego szukają.

- ❖ Aktualizowanie witryny stało się zbyt trudne. Wiele małych firm nie posiada rozbudowanych działów informatycznych, które zajmowałyby się aktualizacją ich witryn. Właściciele niewielkich firm mogą stanąć przed koniecznością aktualizacji zawartości witryny, lecz nie posiadają do tego odpowiedniej wiedzy i narzędzi. Firma przestaje dbać o witrynę lub zmuszona jest do wydawania nieproporcjonalnie dużych sum na opłacenie personelu informatycznego.
- ❖ Przeszły wygląd. Projekt graficzny, podobnie jak moda, przechodzi swoje cykle i to, co było szczytem nowoczesności kilka lat temu, dziś utraciło już powiew świeżości. Przeszły wygląd przekazuje zły komunikat do odbiorców docelowych.
- ❖ Firma pragnie przenieść do internetu pewne usługi, obecnie świadczone w inny sposób. Wiele firm pragnie, aby ich witryny dostarczały użytkownikom wyczerpujące informacje, gdyż powoduje to zmniejszenie liczby zapytań telefonicznych. Dla przykładu wiele przedsiębiorstw umieszcza na swoich witrynach bazy wiedzy w celu zmniejszenia liczby połączeń telefonicznych do działu obsługi technicznej, podczas gdy inne publikują cenniki i organizują sprzedaż przez internet, aby ograniczyć ilość telefonów w tych sprawach i (lub) zapewnić całodobową obsługę bez opłacania całonocnej pracy personelu.
- ❖ Firma rozszerza działalność lub zmienia swą ofertę. Jeśli mamy do czynienia z całkowicie nowym rodzajem produktów lub usług, witryna WWW powinna to odzwierciedlać. W takich sytuacjach dodanie do istniejącej strony jednego czy dwóch akapitów nie załatwi sprawy. Witryna potrzebuje wielu nowych stron, wymaga nowej mapy witryny, systemu nawigacyjnego itd.

Nie jest to oczywiście wyczerpująca lista, ale ilustruje niektóre ze związków łączących procesy biznesowe z witrynami WWW. Zwykle klient chce aktualizacji witryny z wielu tego rodzaju powodów. Można wręcz stwierdzić, że to właśnie te informacje kierują całym procesem przebudowy witryny. Powinny one umożliwić Tobie i Twojemu klientowi określenie zakresu aktualizacji oraz wszystkich szczegółowych działań, jakie należy przeprowadzić.



Poświęć trochę czasu na zebranie informacji od klienta. Niektórzy klienci mają problemy z określeniem swoich potrzeb. Jeżeli nie skłonisz ich do podania informacji, przygotowana przez Ciebie witryna może nie spełniać ich oczekiwań. Nie spodziewaj się, że będą na tyle samokrytyczni, aby przyznać, że nie czegoś nie przewidzieli. To na Tobie spoczywa zadanie uzyskania z góry wszystkich potrzebnych danych.

W tym zadaniu przyjrzymy się witrynie w jej obecnej formie. Odegram rolę klienta i wskażę kilka mankamentów witryny. W ten sposób zadanie to będzie przedstawiać spotkanie z klientem oraz pomoże nam zidentyfikować obszary, w których witryna nie współgra z potrzebami i procesami biznesowymi. Gdy problemy te zostaną rozpoznane, rozwiązania — określone zmiany i ulepszenia, których musimy dokonać w witrynie — zaczną się być łatwiejsze do określenia. Proces aktualizacji witryny musi kierować się przede wszystkim potrzebami klienta, a nie innymi kwestiami, jak np. Twoją własną opinią na temat pożądanego kształtu witryny, czy — co jest nagminnym przypadkiem — najnowszą dostępną technologią.

1. Przy wyświetlonej stronie *index.htm* naciśnij klawisz *F12*, aby otworzyć stronę w przeglądarce.

Skrót klawiszowy *F12* automatycznie otwiera aktywny plik w przeglądarce. Często będziemy zmuszeni do korzystania z tego skrótu klawiszowego, gdyż jak wiadomo, strona wyświetlana przez przeglądarkę często różni się od tego, co widzimy w programie Dreamweaver, zwłaszcza jeśli pracujemy na zawartości ulegającej zmianom. Skrót *F12* jest jednym z najczęściej używanych skrótów klawiszowych w programie Dreamweaver.

2. Przejrzyj stronę główną.



Pod względem graficznym projekt witryny nie jest zły. Klient nie zamierza dokonywać gruntownej zmiany wyglądu. Ten konkretny projekt jest też wykorzystywany w kilku drukowanych reklamach, więc klient chciałby, aby taka graficzna forma witryny była kojarzona z marką. Jak już widzieliśmy, typografia witryny wymaga poprawek. Wykorzystamy w tym celu CSS.

Na tej stronie, poza sprawą projektu, występuje ważny problem praktyczny. Kolumna zatytułowana *Dziennik podróżnika* wymaga aktualizacji mniej więcej raz w tygodniu. Czasem aktualizuje ją właściciel, innym razem robią to agenci biura podróży. Nie każdy z nich wie, jak pracować z kodem lub jak przesyłać na witrynę pliki. Obecnie kolumna ta pisana jest w procesorze tekstu i przekazywana agentowi, który po dokonaniu korekt umieszcza ją w witrynie. Niestety, z powodu tego „wąskiego gardła” witryna nie może być aktualizowana natychmiast szczególnie wtedy, gdy agent jest zajęty lub nie ma go w biurze. Klient chciałby, aby cotygodniowa publikacja kolumny *Dziennik podróżnika* była na tyle łatwa, by każdy mógł w tym uczestniczyć bez narażania bezpieczeństwa witryny.

3. Kliknij odnośnik *O firmie* na pasku nawigacyjnym po lewej stronie ekranu.

Poza omawianą wcześniej kwestią czcionek, strona ta nie wymaga zmian. Jej zawartość niemal nigdy się nie zmienia, a klient jest zadowolony z jej obecnej postaci. Pomijając użycie CSS, jest to jedyna strona, której w ogóle nie będziemy zmieniać.



- Kliknij odnośnik *Znajdź wyjazd* na pasku nawigacyjnym u góry ekranu. Przewijaj stronę w górę i w dół lub skorzystaj z wewnętrznych odnośników nawigacyjnych na górze strony, aby wyszukać wycieczkę.

Strona ta jest stwarza wiele różnych problemów.

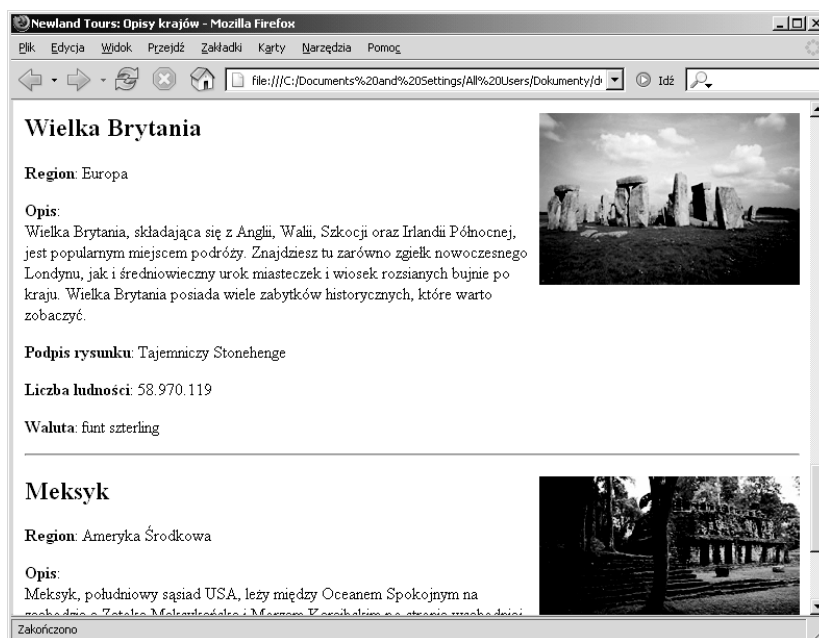


Zacznijmy od kłopotu, jaki klient ma z tą stroną. Ponownie mamy do czynienia ze stroną trudną w zarządzaniu, gdyż Newland Tours nie posiada działu informatycznego. Z punktu widzenia klienta jest to poważne utrudnienie, ponieważ zawartość tej strony jest dla użytkowników głównym źródłem informacji o wycieczkach. Problem w tym, że wycieczki się zmieniają — niektóre są dodawane, inne usuwane. Co gorsza, ceny zmieniają się tak często, że klient zdecydował się nie podawać ich na stronie, zdając sobie sprawę z trudności w aktualizowaniu cen i z konsekwencji wynikających z ich nieaktualności. W dodatku Newland Tours oferuje kilka wycieczek więcej, niż wymieniono na stronie, ale nikt nie miał możliwości ich dopisania. Klient ponosi straty spowodowane trudnościami w utrzymaniu witryny WWW.

Z punktu widzenia użytkownika, strona ta nie jest zbyt użyteczna. Jest ona niezmiernie długa i trudno odnaleźć interesującą nas wycieczkę. Nie ma innego sposobu filtrowania wycieczek poza wyszukiwaniem ich pod względem wymienionych rejonów świata. Dla przykładu Newland Tours ma w swojej ofercie kilka wycieczek wymagających dużego wysiłku fizycznego; użytkownicy nie mają możliwości wyszukania tylko tych wycieczek. No i oczywiście fakt, że na stronie nie podano cen, powoduje, iż użytkownicy nie mają innego sposobu poznania ceny wycieczki poza wykonaniem telefonu do firmy.

Jako twórcy stron WWW, powinniśmy spostrzec, że duża ilość informacji na tej stronie powoduje powtarzanie się pewnej stałej struktury: każda wycieczka posiada tytuł, rysunek, opis itd. Taka przewidywalna struktura powinna nasunąć nam myśl o przechowywaniu tych informacji w bazie danych i pobieraniu ich na bieżąco. Baza danych ułatwi utrzymanie aktualności strony i stworzy możliwość filtrowania informacji w oparciu o różne kryteria, co zwiększy użyteczność tej strony.

5. Kliknij przycisk *Opisy krajów* na pasku nawigacyjnym u góry ekranu.



Niemal każdy problem występujący na poprzedniej stronie występuje również tutaj. Strona jest trudna w utrzymaniu i personel Newland Tours ma trudności w dodawaniu kolejnych krajów, do których firma oferuje wycieczki. Użytkownicy mogą błędnie zakładać, że Newland Tours nie oferuje żadnej wycieczki, powiedzmy, do Włoch, ponieważ na liście nie ma tego kraju. Ale skoro Newland Tours organizuje wycieczki do Włoch, wówczas witryna wprowadza użytkowników w błąd.

Problem mają także użytkownicy. Niektórzy chcieliby dowiedzieć się czegoś o krajach obsługiwanych przez Newland Tours i zobaczyć tylko te, którymi są zainteresowani. I znów, prosty mechanizm filtrujący znacznie poprawiłby sytuację.

Kolejną sprawą związaną z wygodą użytkowania jest to, że aby przejść z opisu parku narodowego Etosha w Namibii do profilu tego kraju, użytkownik musi przewinąć stronę do paska nawigacyjnego, kliknąć odnośnik *Opisy krajów*, a następnie przewinąć stronę w dół do opisu Namibii. Byłoby wygodniej, gdyby istniał odnośnik automatycznie kierujący użytkownika z informacji o parku narodowym Etosha do opisu Namibii. Ale to wymaga zastosowania dodatkowego kodowania przy użyciu statycznego kodu HTML.

6. Wróć do paska nawigacyjnego i kliknij odnośnik *Kontakt z nami*.

Jest to plik, który utworzyliśmy we wcześniejszej lekcji, aby zastąpić brakującą stronę.



Jest to prosta tabela, która rzadko ulega zmianie i jest dość łatwa w użyciu. Jednak klient nie życzy sobie, aby na stronie pojawiały się adresy e-mail: po tygodniu od opublikowania strony z tym adresem spamerzy rozpoczęły zasypywanie konta ofertami środków odchudzających, redukcji długów i innymi mało przyjemnymi wiadomościami.

Właściciel chciałby zapewnić klientom kontakt z Newland Tours bez konieczności posiadania programu pocztowego oraz w taki sposób, aby nie pozwolić spamerom na zaśmiecanie konta pocztowego.

Rozwiązaniem będzie tu oczywiście użycie formularza WWW. Formularz będzie tu doskonały, ponieważ nie wymaga wiele od użytkownika oraz pozwala ukryć adres e-mail, co uniemożliwi robotom spawerskim (automatycznym programom przeszukującym sieć WWW w poszukiwaniu adresów e-mail dla spamerów) odnalezienie adresów poczty elektronicznej agentów Newland Tours. Skrypty obsługujące formularze umożliwiają ponadto przesyłanie wiadomości pod różne adresy, w zależności od ich treści. Przykładowo, jeśli formularz poprosi użytkownika o wybór regionu, możemy utworzyć skrypt, który wyśle wiadomość e-mail z formularza wyłącznie do agenta specjalizującego się w tym regionie. W tej książce nie będziemy tworzyć takiego udogodnienia, ale z czasem z pewnością poznasz metody, jakimi można to wykonać.

Widoki na przyszłość

Choć w tej lekcji zaprezentowaliśmy jedynie statyczną witrynę WWW, zrobiliśmy więcej, niż myślisz. Przeszliśmy przez etap, który jest zbyt często skracany, co przynosi fatalne skutki. Dokonałiśmy oceny witryny, łącznie z kodem, procesami biznesowymi i (pośrednio) użytecznością. Wiemy, co dalej robić. Dla ułatwienia niżej możesz zobaczyć podsumowanie celów aktualizacji projektu witryny:

- ✦ poprawienie dostępności i użyteczności witryny,
- ✦ użycie stylów CSS w celu ogólnej poprawy wyglądu witryny,
- ✦ przechowywanie w bazie danych zawartości strukturalnych i (lub) często aktualizowanych,
- ✦ dostarczenie mechanizmów wyszukiwania i (lub) filtrowania, pozwalających użytkownikom na łatwiejsze odnalezienie wycieczki i opisu kraju,
- ✦ utworzenie formularzy WWW umożliwiających użytkownikom kontakt z pracownikami Newland Tours, bez potrzeby korzystania z poczty elektronicznej,
- ✦ utworzenie szeregu formularzy WWW pozwalających pracownikom Newland Tours dodawać, aktualizować i usuwać zawartość przechowywaną w bazie danych (pamiętajmy, że zawartość przechowywana w bazie danych jest również materiałem źródłowym pojawiającym się w witrynie WWW).

Jeśli niektóre z tych celów brzmią nieco abstrakcyjnie, proszę przyjrzeć się ostatecznej wersji witryny, jaka pojawi się pod koniec książki.

1. Wpisz w przeglądarce adres http://www.allectomedia.com/newland_dynamic/.

Strona główna powinna tu wyglądać prawie tak samo jak wersja, którą właśnie otworzyliśmy w programie Dreamweaver¹. Jednak występują tu znaczne różnice niewidoczne na pierwszy rzut oka. Dla przykładu, kolumna *Traveler's Journal* (*Dziennik podróżnika*) jest teraz pobierana z bazy danych i formatowana w locie. Poza tym, w tej wersji strony formatowanie tekstu jest bardziej estetyczne.

¹ Oczywiście z tą różnicą, że jest to angielskojęzyczna wersja witryny — *przyp. tłum.*



2. Kliknij odnośnik *Find Tours* (*Znajdź wyjazd*) na pasku nawigacyjnym po lewej stronie.

Zamiast wyświetlenia strony *Find Tours*, jak oczekiwaliśmy, pojawił się ekran logowania. Poprzednia witryna nie posiadała takiej opcji. Została ona dodana, gdyż klient chciał, aby użytkownicy logowali się przed dostępem do witryny. W ten sposób klient ma możliwość poznania użytkowników oraz skontaktowania się z nimi w celu przekazania ofert i promocji. Możemy się zalogować, wykorzystując następujące dane:

Email address: osiris@allectomedia.com

Password: osiris

Uwaga

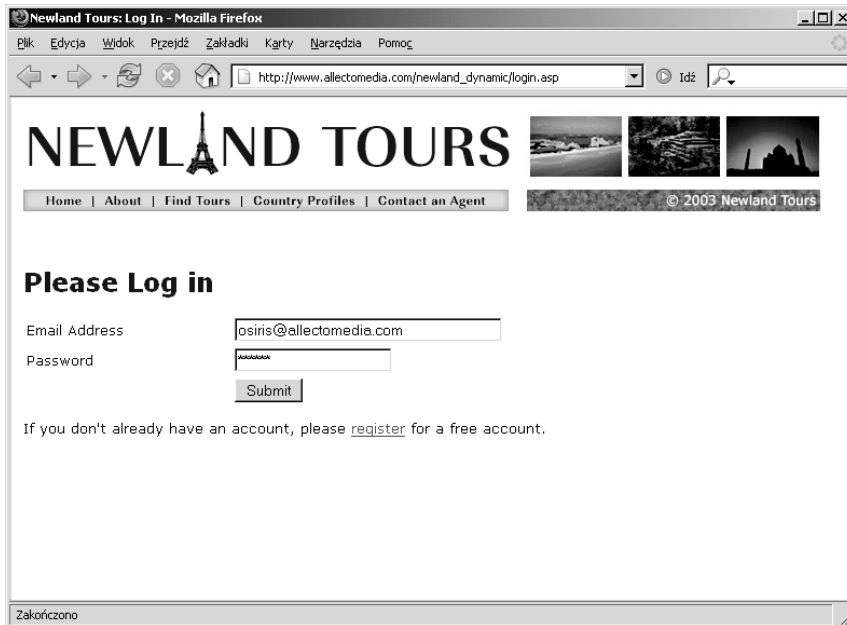
Jest to fikcyjne konto utworzone w celu zapewnienia czytelnikom dostępu do witryny bez potrzeby rejestracji. Taki adres nie istnieje, więc prosimy o niewysyłanie tam wiadomości (zobacz pierwszy rysunek na następnej stronie).

Uwaga

Po autoryzacji zostaniemy przekierowani do strony, którą wybraliśmy wcześniej.

3. Zapoznaj się z witryną według uznania.

Od tego miejsca pozwolę Ci na samodzielne poznawanie witryny. Zobaczysz, że oferuje ona kilka metod filtrowania zawartości, zawiera odnośniki do treści pokrewnych (np. możliwość przejścia od wycieczki do opisu kraju), a nawet kalkulator cen.



Łatwo zauważyć, że dział *Admin* jest niedostępny z konta *osiris@allectomedia.com*. Jak zobaczymy później, dział ten zawiera system zarządzania treścią, czyli formularze WWW umożliwiające pracownikom Newland Tours aktualizowanie zawartości witryny.



Na załączonym zrzucie ekranu widzimy jeden z takich formularzy. Korzystając z niego, pracownicy Newland Tours mogą utworzyć nowy wpis kolumny *Traveler's Journal* przez wypełnienie formularza zgodnie z widniejącymi na stronie instrukcjami. Gdy członek personelu kliknie przycisk *Submit* (*Wyślij*), do bazy danych zostanie dodany nowy wpis, a pracownik zostanie przekierowany na stronę główną witryny, gdzie stwierdzi, że kolumna została zaktualizowana na dostępnej publicznie witrynie WWW w ułamku sekundy, jaki upłynął od naciśnięcia przycisku *Submit* do wczytania strony głównej.



Czego się nauczyliśmy?

W czasie tej lekcji:

- ❖ zdefiniowaliśmy witrynę statyczną w programie Dreamweaver (strony 24 – 29),
- ❖ utworzyliśmy prostą, statyczną stronę (strony 29 – 33),
- ❖ sformatowaliśmy stronę (strony 33 – 41),
- ❖ oceniliśmy istniejący kod i zidentyfikowaliśmy kilka związanych z nim problemów (strony 42 – 45),
- ❖ porównaliśmy potrzeby biznesowe klienta z aktualną witryną i zidentyfikowaliśmy kilka niedociągnięć (strony 45 – 51),
- ❖ zaplanowaliśmy kilka poprawek, które lepiej spełnią oczekiwania klienta (strony 51 – 54),
- ❖ przyjrzeliliśmy się niektórym z tych zmian, aby uzyskać lepsze pojęcie na temat działań, jakie podejmiemy w dalszej części książki (strony 51 – 54).