

Unidad Didáctica 8  
**Formularios**

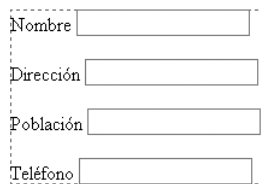
---

# Contenido

1. ¿Qué es un formulario?
2. Creación de Formularios
3. Elementos de un formulario
4. Crear campos de texto
5. Crear casillas de verificación y botones de opción
6. Crear listas y menús
7. Añadir botones para enviar y restablecer

## 1. ¿Qué es un formulario?

Los formularios en Dreamweaver permiten la transferencia de datos entre los visitantes, es decir, permiten almacenar información de los visitantes de nuestra página. Un ejemplo de esto sería: supongamos que en nuestra página hay un formulario con cuatro campos de texto (nombre, dirección, población y teléfono), entonces cuando un visitante acceda a nuestra página podrá rellenar estos campos con sus datos personales. Estos datos quedarán almacenados en el formulario.



Nombre

Dirección

Población

Teléfono

Los formularios están compuestos de dos partes:

- **Código XHTML:** describe el formulario, como campos, botones, etc.
- **Secuencia de comandos:** procesa la información enviada.

Utilizando Dreamweaver podemos crear varios tipos de formularios como pueden ser campos de texto, botones, campos de contraseña, etc.

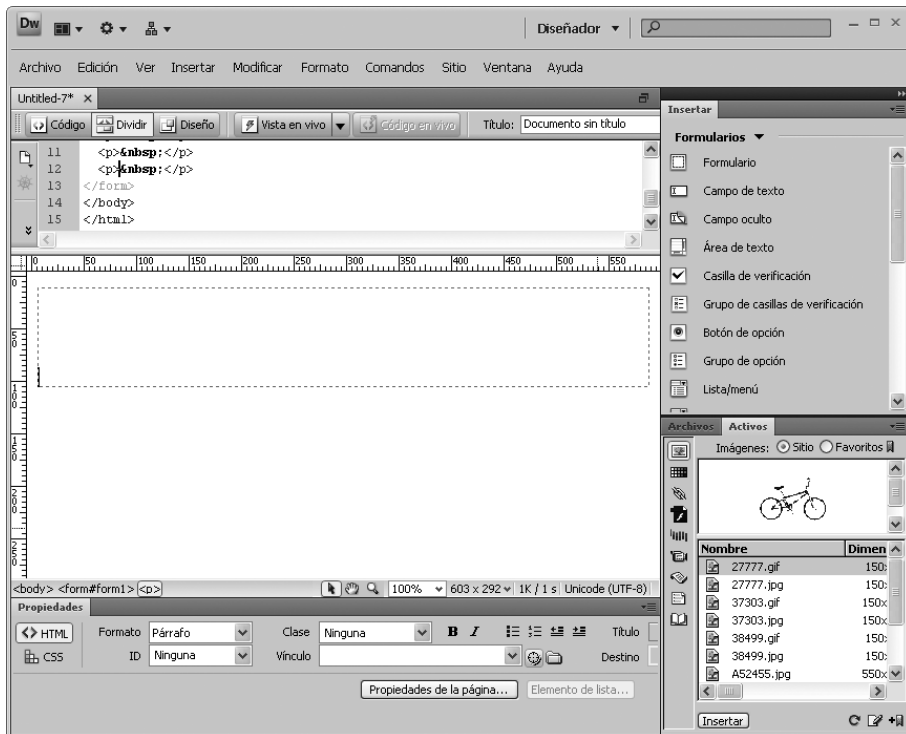
También podríamos hacer lo siguiente: si tenemos un campo del formulario que queremos que sea obligatorio rellenarlo, es decir, si el visitante no introduce datos en ese campo el formulario no recopilará los datos, esto podremos hacerlo utilizando el comportamiento **Validar Formulario**.

## 2. Creación de Formularios

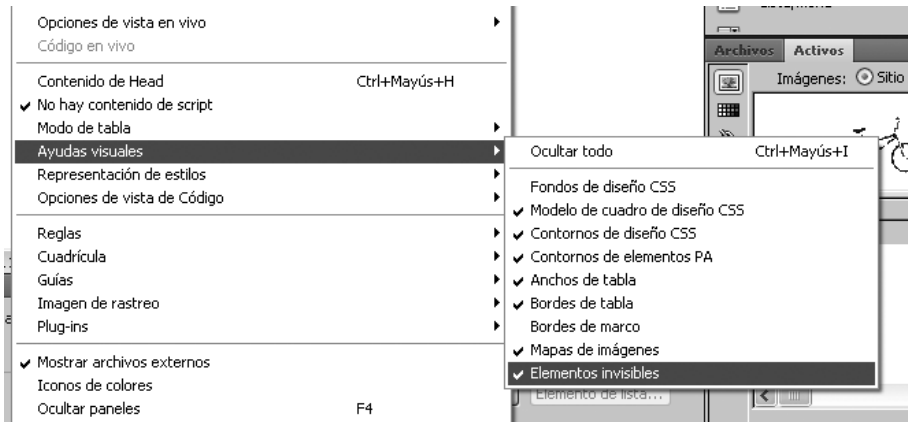
Lo primero que tenemos que tener en cuenta a la hora de crear un formulario es: tener muy claro para lo que vamos a utilizar, así podremos elegir el campo necesario para nuestro formulario de entre la variedad de elementos que nos ofrece Dreamweaver.

Para insertar un formulario en nuestra página tenemos que activar la opción **Formularios** del **Panel de Objetos**. A continuación, nos aparecerán las diferentes herramientas para la creación de formularios. Estas herramientas las veremos en el próximo párrafo.

Ahora procederemos a la introducción de un formulario en nuestra página, al introducir un formulario en nuestra página tenemos que situar el cursor en el lugar de la página donde queramos insertar el formulario y en nuestra página de diseño aparecerá un rectángulo de color rojo con líneas discontinuas.

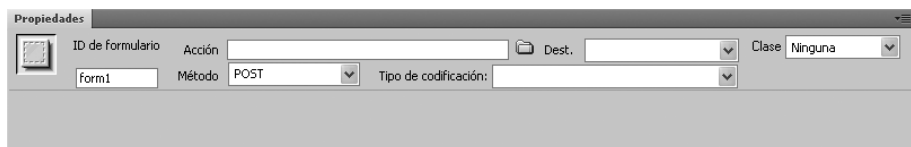


Si el rectángulo anterior no apareciera, entonces tendremos que activar la opción **Elementos Invisibles** del menú **Ver / Ayudas visibles**.



Una vez que hayamos insertado el formulario, en el cuadro **Propiedades** podremos asignarle los siguientes datos:

- Un nombre al formulario mediante el campo nombre.
- Definir el script (pequeños programas o secuencias de comandos) que procesará la información enviada al servidor mediante el campo **Acción**.
- Especificar cómo se formatearán los datos para mandarlos al servidor mediante el campo **Método**.



### 3. Elementos de un formulario

Cuando tengamos insertado el formulario en nuestra página procederemos a la inserción de alguna de las herramientas anteriormente mencionadas. Estas herramientas son:



- **Formulario:** inserta un formulario en el documento, para ello Dreamweaver inserta la etiqueta `<FORM>` y `</FORM>` en el código HTML.



- **Campo de texto:** inserta un campo de texto en un formulario, estos campos aceptan todo tipo de texto.



- **Campo oculto:** inserta un campo de texto oculto. Estos campos almacenan información que no tiene por qué estar visible pero que sí es necesaria para procesar el formulario en el servidor.



- **Área de texto:** inserta un campo de texto de línea múltiple. Son muy útiles cuando la información de los usuarios es muy abundante; por ejemplo, comentarios de un sitio.



- **Casilla de verificación:** inserta una casilla de verificación en el formulario, estas admiten varias respuestas en un solo grupo de opciones.



- **Grupo de casillas de verificación:** inserta un grupo de casillas de verificación.



- **Botón de opción:** inserta un botón de opción en el formulario, representan opciones exclusivas de selección.



- **Grupo de opción:** inserta un grupo de objetos de botón de opción en el formulario, que es una forma rápida de insertar varios botones al mismo tiempo.



- **Lista/menú:** permite crear opciones en una lista para el usuario. Lista muestra los valores de las opciones en una lista de desplazamiento y se puede seleccionar múltiples opciones, y Menú muestra los valores de las opciones en una lista desplegable y se puede seleccionar sólo una opción.



- **Menú de salto:** inserta un objeto de lista con formato especial que emplea JavaScript para que el usuario pueda seleccionar primero un elemento de la lista y acceder directamente a su URL correspondiente.



- **Campo de imagen:** inserta una imagen en el formulario sobre la que el usuario puede hacer clic. Los campos de imagen se usan para crear botones gráficos para enviar los formularios.



- **Campo de archivo:** inserta una caja de texto y un botón para que el usuario pueda acceder a un archivo del disco duro y cargarlo.



- **Botón:** inserta un botón de texto en el formulario, éstos realizan tareas de enviar, restablecer, etc.



- **Etiqueta:** inserta una etiqueta en el formulario. Éstas se utilizan para adjuntar una etiqueta de texto a un campo de formulario en aras de mejorar su accesibilidad.



- **Juego de campos:** inserta una etiqueta contenedor de un grupo lógico de elementos de formulario.



- **Campo de texto de validación de Spry:** inserta un campo de texto que indica a los visitantes si la información que han introducido es válida o no.



- **Área de texto de validación de Spry:** este campo es idéntico al anterior, solo que permite escribir más cantidad de texto en lugar de una sola línea.



- **Casilla de verificación de validación de Spry:** es una casilla de verificación que puede exhibir estados válidos o no válidos. Es el caso, por ejemplo, de cuando se pide a los visitantes que seleccionen tres casillas de verificación para confirmar que han hecho suficientes selecciones antes de enviar un formulario.



- **Selección de validación de Spry:** es un menú desplegable que puede exhibir estados válidos o no válidos, muy práctico cuando se quiere exigir a los visitantes que seleccionen un elemento de un menú antes de enviar un formulario.



- **Contraseña de validación de Spry:** es un campo de texto de contraseña que puede utilizar para aplicar reglas de contraseña (por ejemplo, el número y tipo de caracteres). El widget proporciona mensajes de advertencia o error en función de lo que haya introducido el usuario.



- **Confirmación de validación de Spry:** es un campo de texto o un campo de formulario de contraseña que muestra los estados válido o no válido cuando un usuario introduce un valor que no coincide con el valor de un campo similar del mismo formulario. Por ejemplo, puede añadir un widget de confirmación de validación a un formulario que exija al usuario volver a introducir la contraseña especificada en un campo anterior. Si el usuario no escribe la contraseña exactamente como la especificó anteriormente, el widget devolverá un mensaje de error para indicar que los valores no coinciden.



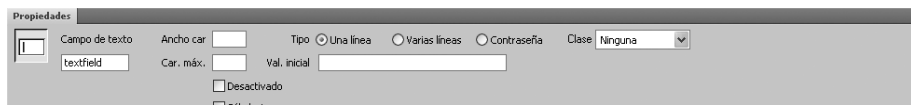
- **Grupo de opciones de validación de Spry:** es un grupo de botones de opciones que permiten la validación de la selección. El widget fuerza la selección de un botón de opción del grupo.

## 4. Crear campos de texto

Existen tres tipos de campos de texto:

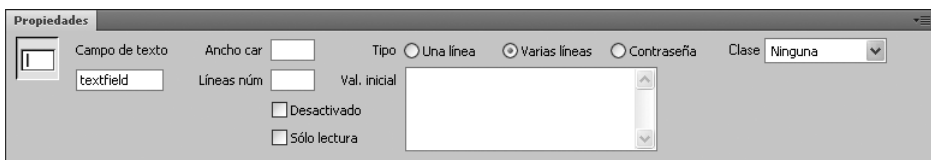
- **Campos de texto de una línea:** son utilizados para dar respuestas compuestas por una sola palabra o frase corta.

Campo 1



- **Campos de texto de varias líneas:** ofrecen mayor espacio para escribir la respuesta.

Campo 1



- **Campos de contraseña:** son campos especiales, ya que cuando se escriben en ellos el texto queda oculto.

Para crear un campo de texto de una línea o de contraseña tendrá que seguir los siguientes pasos:

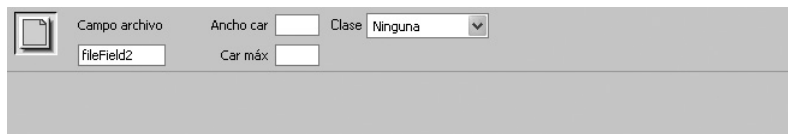
- Colóquese con el cursor dentro de la marca roja del formulario y elija la opción **Campo de texto** del **Panel de Insertar**, y aparecerá un cuadro de texto en el documento.
- En el campo de texto del inspector de propiedades le daremos un nombre específico al campo.
- En el campo **Ancho car**, realizaremos la siguiente operación:
  - Introduzca un número para especificar la longitud del campo.
- En el campo **Car máx**, realizaremos una de estas operaciones:
  - Dejar el campo vacío para que los usuarios puedan escribir todo el texto que deseen.
  - Introducir el número de caracteres del campo.
- En el campo **Tipo**, realizaremos una de estas operaciones:
  - Elegir una línea para crear un campo de texto de una línea.
  - Elegir contraseña para crear un campo de contraseña.
- Si deseamos establecer un texto predeterminado lo deberemos escribir en el campo **Val inicial** del inspector de propiedades.
- Por último, podemos crear un texto descriptivo junto al objeto.

Para crear un **campo de texto de varias líneas**, tendremos que realizar lo siguiente:

- Nos colocamos en el interior de la franja roja del formulario y elegimos la opción **campo de texto**.
- Escribimos un nombre para el objeto en el inspector de propiedades.
- En tipo, seleccionamos **varias líneas**.
- En el campo **Ancho car**, realizamos una de las siguientes operaciones:
  - Admitir el tamaño de 20 caracteres.
  - Introducir el tamaño del campo.

- En el campo **Líneas núm**, realizaremos una de las siguientes operaciones:
  - Aceptar el campo **Predeterminado**.
  - Introducir el número de líneas del campo de texto.
- Si queremos establecer un campo predeterminado escríbalo en el campo **Val inicial**.
- Por último, podemos establecer si el campo estará desactivado o será de solo lectura.

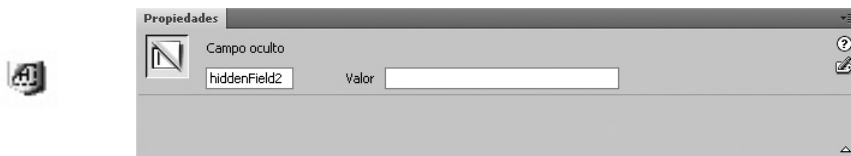
Otro tipo de campos de formulario con los que contamos son los **Campos de Archivo** que permitirán al usuario seleccionar un archivo de su disco duro para enviarlo al servidor.



Para crear un campo de archivo en el formulario tendremos que realizar los siguientes pasos:

- Situamos el cursor dentro del formulario y seleccionamos la opción **Campo de Archivo** del panel **Insertar**.
- Escribimos un nombre para el campo en el inspector de propiedades.
- En el campo **Ancho car**, escribimos un número para especificar el número de caracteres del campo.
- En el campo **Car max**, escribimos un número para especificar el número máximo de caracteres del campo.

En ocasiones puede resultar interesante que los formularios contengan información adicional a la que el usuario introduce, de modo que al procesar los datos del formulario el servidor tenga en cuenta dichos datos. Por ejemplo, podemos guardar la versión del formulario o el e-mail del programador.



Para crear un campo oculto realizamos las siguientes operaciones:

- Nos situamos con el cursor en el interior del formulario y seleccionamos la opción **Insertar campo oculto** del **Panel de Objetos**.
- En el campo oculto del inspector de propiedades escribimos un nombre para el campo.
- En el campo **Valor** escribimos el valor que le vamos a asignar al campo.

## 5. Crear casillas de verificación y botones de opción

Las casillas de verificación y los botones de opción permiten a los usuarios tomar decisiones en los formularios. Se pueden usar casillas de verificación sencillas para plantear preguntas sí o no, como para preguntar a los usuarios, por ejemplo, si quieren recibir el boletín de noticias del sitio, o utilizar un grupo de casillas para que los visitantes puedan seleccionar cualquier combinación de opciones.

Los botones de opción los utilizaremos cuando quiera limitar la respuesta de los visitantes a una sola opción, como en “¿Masculino o femenino?” o “¿Adulto, joven o niño?”.

Para crear una **Casilla de Verificación** realizamos las siguientes operaciones:

- Nos situamos con el cursor en el interior del formulario y seleccionamos la opción **Insertar casilla de verificación** del **Panel de Objetos**.
- Escribir un nombre para la casilla en el inspector de propiedades.
- En el campo **Valor** escribimos un valor para la casilla de verificación.
- En estado inicial seleccionamos **Activado** para que esta opción aparezca marcada en el documento.

Un nuevo elemento del formulario serán los **Botones de Opción**, que nos permitirán seleccionar una sola opción de entre un grupo de ellas. Se utilizan formando grupos de dos o más elementos.

Para crear una **Casilla de Verificación** realizamos las siguientes operaciones:

- Nos situamos con el cursor en el interior del formulario y seleccionamos la opción **Casilla de verificación** del **Panel de Objetos**.  
Al igual que con los campos de texto nos aparece el cuadro de diálogo **Atributos de accesibilidad** donde podremos establecer una etiqueta y la posición que tomará con respecto a la casilla.

El inspector de propiedades tiene los siguientes elementos de configuración:

¿Añadir la página a sus favoritos?



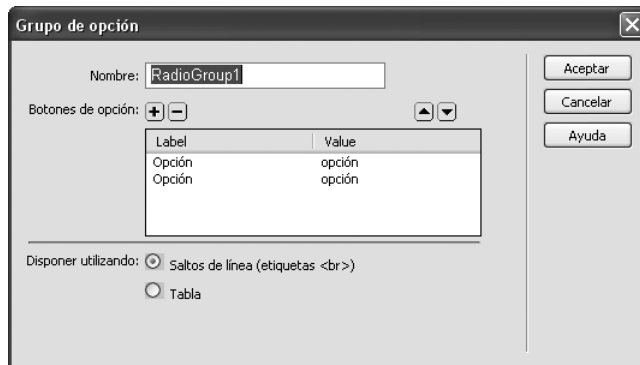
- Escribir un nombre para la casilla en el inspector de propiedades.
- En el campo **Valor** escribimos un valor para la casilla de verificación.

- En estado inicial seleccionamos **Activado** para que esta opción aparezca marcada en el documento. Cuando no está activada, no tiene valor, por lo que es completamente ignorada. Por esa razón, el campo **Valor activado** debe mostrar siempre una respuesta afirmativa de algún tipo, ya sea **Si**, **Verdadero** o **Por supuesto**.

Para insertar los **Botones de opción** tenemos que realizar los siguientes pasos:

- Situarnos con el cursor dentro del formulario y elegimos la opción **Botón de opción** del **Panel de Objetos**. Nos aparecerá el mismo cuadro de diálogo que con las casillas de verificación.
- Escribimos un nombre para este botón en el inspector de propiedades.
- En el campo **Valor** escribimos el valor que queremos para esta aplicación.
- En estado inicial seleccionamos **Activado** para que aparezca activo en el documento.

Por otro lado tenemos el **Grupo de opción** que lo insertaremos de igual forma, con la particularidad de que al pulsar sobre esta opción, nos aparece el siguiente cuadro de diálogo.



En este cuadro de diálogo debemos especificar un nombre que será el que identifique al grupo. Con los botones **+** y **-** añadiremos o eliminaremos nuevos botones de opción y con las flechas arriba y abajo organizaremos las opciones de la lista.

En la lista vemos dos encabezados uno es **Label**, que será el texto que se ve en pantalla junto a la opción; y el otro es **Value**, que será el valor que se envíe al final al servidor cuando se presente el formulario.

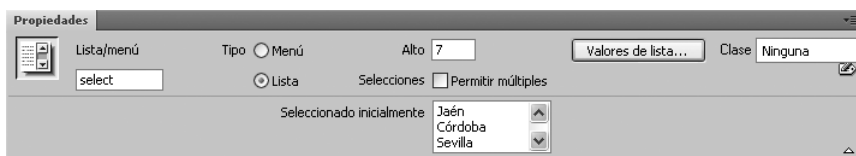
Si selecciona **Salto de línea** las opciones se dispondrán con normalidad utilizando la etiqueta **<br>**. Si seleccionamos la opción **Tabla** se creará una tabla con una sola columna y tantas filas como opciones tenga el grupo.

Una vez que ya ha creado las opciones, el inspector de propiedades es igual que para un botón de opción. Sería conveniente que un botón del grupo apareciese activado, para que sepamos con certeza que al menos una de las opciones será seleccionada. Si selecciona los botones de opción uno por uno observará que todos tienen el mismo nombre, pero un valor activado diferente.

Ésta es la clave para hacer que los botones de opción funcionen correctamente, todos los elementos relacionados deben tener el mismo nombre. Esto permite tener grupos de múltiples botones de opción en el mismo formulario. Si añade otro grupo, le daría otro nombre y sus botones de opción funcionarían de forma completamente independiente.

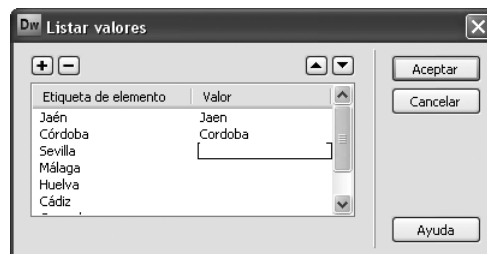
## 6. Crear listas y menús

Otros dos nuevos elementos de los formularios son las **Listas** y los **Menús**. Se crean siguiendo los mismos pasos, siendo en el panel de propiedades donde seleccionaremos uno u otro tipo. Ambos elementos presentan una serie de opciones y permiten que el usuario seleccione una o varias de estas opciones.



Para crear una lista de desplazamiento, tendremos que realizar los siguientes pasos:

- Nos situamos con el cursor en el formulario y elegimos la opción **lista/menú**.
- Escribiremos un nombre para esta lista en el inspector de propiedades.
- En el campo **Tipo** seleccionamos **Lista**.
- En el campo **Alto** indicaremos el número de líneas que se mostrarán en la lista.
- Si queremos que los usuarios puedan elegir más de una opción seleccionamos **Permitir múltiples**.
- Pulsamos sobre **Valores de lista** para añadir las distintas opciones.



- Colocamos el punto de inserción en el campo etiqueta e introducimos el número de elementos que queremos que aparezcan en la lista.
- En el campo **Valor**, escribiremos el texto que deseamos enviar al Servidor.
- Para añadir otro elemento a la lista pulsaremos sobre el botón **+**.
- Cuando tengamos añadidos todos los elementos pulsamos **Aceptar**.
- Seleccionamos el elemento de la lista que queremos que aparezca seleccionado en el documento.

El aspecto que tendrá el elemento **Menú** y su panel de propiedades será el siguiente:



Para crear un **Menú** realizaremos los siguientes pasos:

- Situaremos el cursor dentro del formulario y elegiremos la opción **lista/menú**.
- En el campo **lista/menú** escribiremos el nombre del menú.
- En el campo **Tipo** seleccionamos la opción **menú**.
- Hacemos clic en **Valores de lista** para añadir las distintas opciones.
  - En el campo **Etiqueta** introduciremos los campos que irán en el menú.
  - En el campo **Valor** escriba los datos que deseamos enviar.
  - Para añadir otro elemento al menú hacemos clic en el botón **+** y repetimos el paso anterior y éste.
- Cuando hayamos añadido todos los elementos de la lista hacemos clic en **Aceptar**.

## 7. Añadir botones para enviar y restablecer

Un formulario carece de sentido si no envía los datos a algún sitio. Para que su formulario sea práctico, necesita añadirle un botón que lo envíe y conseguir que los visitantes lo hagan.

Los **Botones** son otros elementos que puede contener un formulario. La función de estos es llevar a cabo tareas cuando se hace clic sobre ellos. Como, por ejemplo, enviar o restablecer un formulario.

Para crear un botón de texto realizaremos las siguientes operaciones:

- Situamos el cursor en el formulario y seleccionamos la opción **Insertar botón**.
- Le asignamos un nombre al botón en el campo **nombre del botón** del inspector de propiedades.
- En el campo **Valor** del inspector de propiedades escribimos lo que queremos que muestre el botón.
- En el campo **Acción**, realizaremos una de estas operaciones:
  - Seleccione **Enviar** para enviar el formulario cuando el visitante haga clic en el botón. Enviará los resultados de un formulario a la página especificada en la etiqueta `<form>`
  - Seleccionamos **Restablecer** para restablecer el formulario cuando el visitante haga clic en el botón. Este botón devuelve todos los campos del formulario a sus valores predeterminados. Esto es útil cuando hay formularios muy largos y un usuario quiere empezar desde el principio.
  - Seleccionamos **Ninguno** para activar otra opción basada en la secuencia de comandos de procesamiento cuando el visitante haga clic en el botón. Permite hacer clic cuantas veces se quiera en él pero nunca hará nada a menos que se le adjunte un evento Javascript para que se ejecute alguna acción.