

Unidad Didáctica 2

El entorno de trabajo

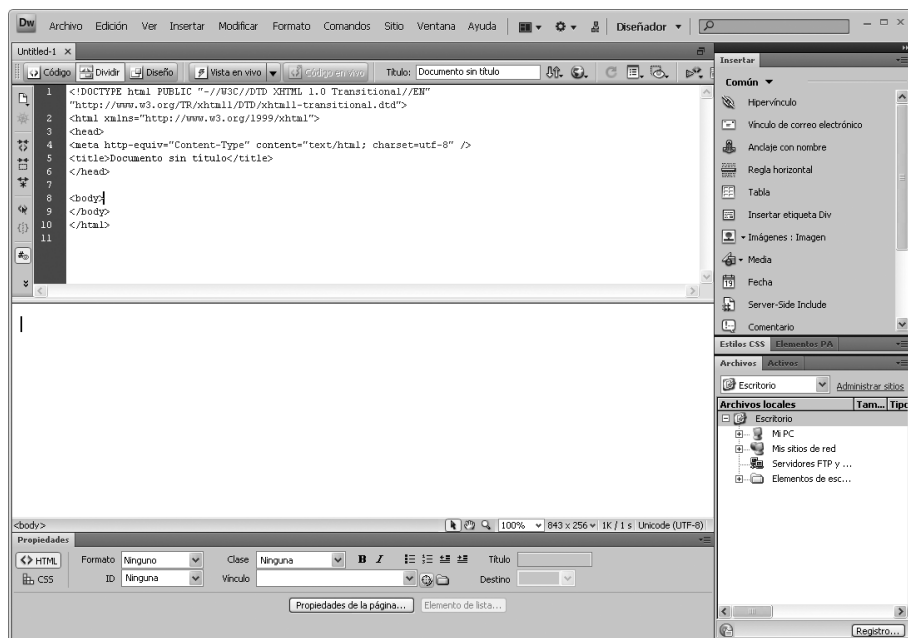
Contenido

1. La interfaz del programa
2. El panel insertar
3. El espacio de trabajo
4. Definir un navegador web

1. La interfaz del programa

Vamos a **ver** cuáles son los **elementos básicos de Dreamweaver**, la pantalla, las barras, los paneles, etc., para saber diferenciar entre cada uno de ellos. Aprenderemos cómo se llaman, dónde están y para qué sirven. Cuando conozcamos todo esto estaremos en disposición de empezar a crear páginas Web.

En este párrafo vamos a detenernos en el aspecto de la ventana de Dreamweaver haciendo hincapié en cada uno de los elementos que podemos encontrar en el área de trabajo. La pantalla que se muestra a continuación puede no coincidir exactamente con la que usted vea en su ordenador, ya que cada usuario puede decidir qué elementos quiere que se vean en cada momento, como veremos más adelante.



La barra menú de herramientas

En ella vemos los menús desplegables del programa, así como una serie de iconos con los que podremos seleccionar varias vistas del programa, crear un sitio, cambiar la estructura del programa, etc.



La barra de herramientas Documento

Esta barra nos da acceso directo a muchas de las opciones que se necesitan para crear páginas Web. Algunas de las opciones de esta barra también se encuentran en la barra de menú herramientas. Contiene una serie de botones y menús desplegables que permiten cambiar la vista del documento, definir el título de la página, previsualizar ésta en un navegador e interactuar con el servidor que alojará nuestro sitio.



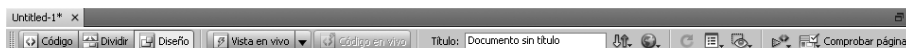
A continuación, veremos para que sirve cada elemento:

- **Vista de código:** muestra el código que crea una página. Con este elemento no necesitamos de un editor de texto externo.
- **Vista de Código y diseño:** utilícelo para ver una vista que contenga tanto la vista de código como la de diseño.

- **Vista de Diseño:** como ya supone este botón sirve para que en la ventana de documento aparezca sólo la vista de diseño de la página. En esta vista cada vez que se añade una imagen, un texto o cualquier otro elemento gráfico, éste se ve directamente en la página.**Vista en Vivo:** la Vista en vivo se diferencia de la vista de diseño tradicional de Dreamweaver en que ofrece una representación no editable más realista de la apariencia que tendrá la página en un navegador. La Vista en vivo no sustituye al comando Vista previa en el navegador, sino que proporciona otra forma de ver la página “en vivo” sin tener que abandonar el espacio de trabajo de Dreamweaver.
- **Vista previa de código en vivo:** el código mostrado en la vista Código en vivo se asemeja a lo que se ve al mostrar el código fuente de la página desde un navegador. A diferencia de dicho código fuente de página, que es estático y sólo ofrece el código fuente de la página desde el navegador, la vista Código en vivo es dinámica y se actualiza conforme se interactúa con la página en la Vista en vivo.
- **Título:** en él puede escribir el título que desee dar al documento activo. El título que se escriba aquí aparecerá en la barra de título del navegador.
- **Administración de archivos:** el menú desplegable permite gestionar los archivos del sitio.
- **Vista previa/Depurar en explorador:** al pulsarlo se abre un menú desplegable que da opción a elegir un navegador para previsualizar nuestra página o de depurar el Javascript.
- **Actualizar vista de Diseño:** con él se actualiza el contenido de la vista Diseño.
- **Ver opciones:** este menú realizará unas acciones distintas según en la vista en que se encuentre.
- **Ayudas visuales:** con este menú podremos activar y desactivar muchas de las ayudas visuales de la vista de Diseño.
- **Validar formato:** con este menú podremos validar el código comparándolo con los estándares de HTML y XHTML.
- **Comprobar compatibilidad con navegadores:** este menú nos ofrece la posibilidad de comprobar nuestra página en varios navegadores distintos.

La ventana de Documento

Esta es la zona más grande, dentro del área de trabajo de Dreamweaver. En ella crearemos, abriremos y modificaremos las páginas. Aquí se muestra el documento actual aproximadamente igual a como aparecerá en un navegador Web.



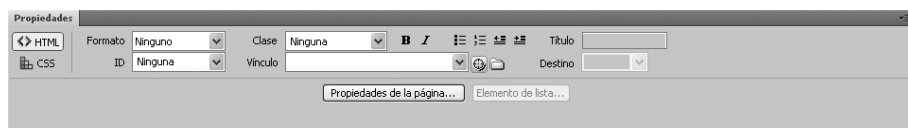
Vamos a ver cada uno de los elementos:

- **Barra de herramientas de documento:** cada ventana de documento tiene su propia barra de herramientas.
- **Selector de etiquetas:** se encuentra dentro de la barra de estado y muestra las etiquetas HTML llamadas **padre** que controlan el texto u objeto que se encuentra seleccionado. Para resaltar su contenido en la ventana documento, tan sólo ha de hacer clic sobre la etiqueta. Por ejemplo, si quisiéramos seleccionar todo el cuerpo del documento actual, haríamos clic sobre la etiqueta **<body>**.

- **Herramienta seleccionar:** esta herramienta está activa por defecto para editar documentos y sitúa el cursor en la página para escribir.
- **Herramienta mano:** sirve para mover la vista de documento cuando el tamaño de visualización es mayor al 100%. Bastará con hacer clic en el documento y arrastrar la mano para ver las partes ocultas.
- **Herramienta zoom:** con ella aumentaremos un área de la página.
- **Establecer nivel de aumento:** podemos elegir un tanto por ciento predefinido de visualización de la página.
- **Tamaño de ventana:** esta sección de la barra de estado muestra las dimensiones actuales de la ventana en píxeles. Si pulsa sobre el pequeño triángulo se mostrará un menú emergente desde el que puede modificar el tamaño o resolución de la ventana de documento, consiguiendo de esta manera, que adopte las dimensiones que deseemos.
- **Tamaño de página/velocidad de descarga:** nos ofrece información sobre el tamaño de nuestra página y a la velocidad que se descargaría.

El inspector de propiedades

Este panel variará dependiendo del tipo de elemento que esté seleccionado en cada momento dentro de la página Web. Sin éste sería imposible cambiar las propiedades de muchos elementos de una página.



Los paneles

Dreamweaver hace fácil la gestión de una interfaz que de otro modo sería muy compleja, a través de la implantación de un sistema de paneles y grupos de paneles que operan de forma coordinada para personalizar más y mejor el espacio de trabajo y acceder con mayor rapidez a los paneles que se necesitan en cada momento.

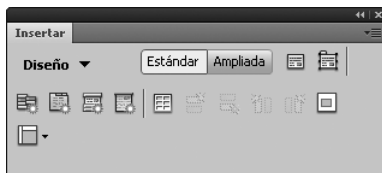
Cada grupo de paneles puede incluir varios paneles y cada panel tiene una pestaña que lo identifica y que sirve para desplazarse de uno a otro.



Se pueden ampliar o contraer los paneles haciendo doble clic sobre cada ficha, o bien con las opciones **Minimizar** o **Expandir grupo de fichas** del menú contextual de cada ficha.

Todos los paneles son accesibles desde el menú **Ventana** o a través de comandos abreviados de teclado.

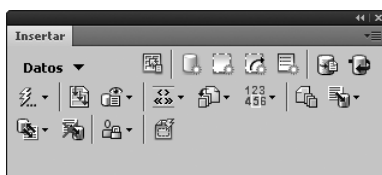
- **Diseño:** este grupo es muy utilizado. Entre otras cosas, a través de él se puede cambiar de un modo de edición a otro, trabajar con etiquetas, etc.



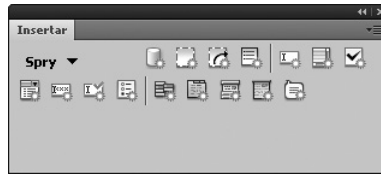
- **Formularios:** incluye los objetos necesarios para insertar formularios en las páginas Web. Como son: botones, campos de texto, menús, etc.



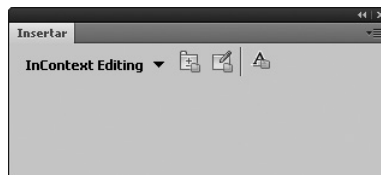
- **Datos:** inserta elementos dinámicos como conjunto de registros, regiones repetidas, actualiza formularios, etc.



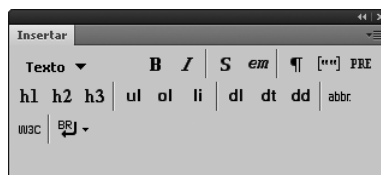
- **Spry:** en él encontramos botones para construir páginas de Spry, incluidos objetos de datos y componentes de Spry. El entorno Spry se utiliza para crear aplicaciones Web más completas y es una técnica avanzada especialmente diseñada para desarrolladores Web experimentados.



- **InContext Editing:** es un servicio en línea alojado que permite a los usuarios realizar cambios de contenido sencillos desde un navegador Web. Para cambiar una página Web, los usuarios sólo tienen que navegar a la página, iniciar una sesión en el servicio InContext Editing y editar la página. Las opciones de edición son sencillas y su uso no requiere conocimiento previo del código HTML o de la edición Web.



- **Texto:** Nos ayudará a aplicar formatos al texto de las páginas.



A medida que vaya creando su página Web irá utilizando las distintas herramientas que nos ofrece el menú **Insertar** e iremos cambiando de una categoría a otra. A medida que vayamos trabajando con Dreamweaver nos iremos dando cuenta de cuáles son los objetos que más utilizamos y veremos la conveniencia de tenerlos todos localizados en un mismo sitio sin tener que estar saltando entre categorías. Para esto tenemos la categoría **Favoritos**, donde alojaremos todos los objetos que utilicemos con más frecuencia. Para ello, podemos hacer clic con el botón derecho del ratón en

un punto de la barra Insertar y seleccionamos la opción **Personalizar objetos** para abrir el siguiente cuadro de diálogo.

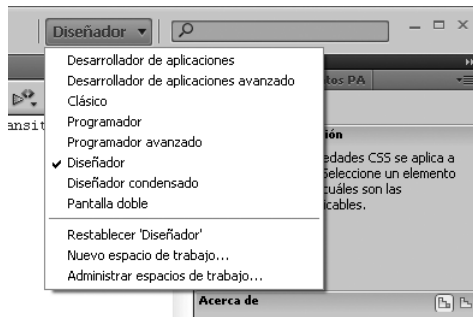


En este cuadro se pueden seleccionar los objetos que más utilizamos de la lista de la izquierda y pulsando el botón con doble flecha los iremos añadiendo a la categoría **Favoritos**. En cualquier momento podremos eliminar un objeto, seleccionándolo y haciendo clic en el botón con el icono de un cubo de basura.

3. El espacio de trabajo

A medida que vayamos experimentando con los elementos del programa, iremos cambiando de sitio los paneles, se irá transformando la ventana, y puede llegar un momento en que queramos que todo vuelva a su sitio.

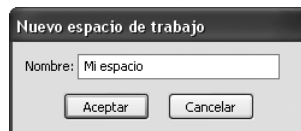
Esto lo podemos solucionar con la opción **Diseño del espacio de trabajo** del menú **Ventana**, o desde la barra de menú de herramientas desplegando el último botón de la barra.



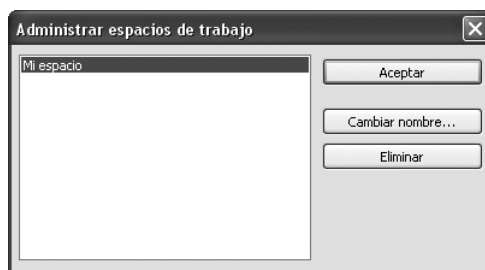
Cada opción de este menú dispondrá los elementos del programa de una forma distinta. Variarán la disposición de los paneles, las vistas de la ventana del documento, etc. Aparte de las disposiciones que nos ofrece Dreamweaver, nosotros también podremos cambiar los elementos de sitio. Cuando uno dedica cierto tiempo a personalizar su espacio de trabajo, lo más probable es que desee guardarlo para poderlo recuperar más adelante si, por ejemplo, alguien o nosotros mismo lo desordenamos por error.

Además, es frecuente que los desarrolladores trabajen en más de un tipo diferente de sitio; por ejemplo, un sitio dinámico un día, para el que necesitan tener abiertos el panel **Aplicación** y el **Inspector de propiedades**, y un sitio **XHTML** estático otro día para el que sólo hace falta el panel **CSS**.

Una vez que tenga configurados los paneles y grupos de paneles seleccionaremos la opción **Nuevo espacio de trabajo** que abrirá un pequeño cuadro de diálogo en el que debemos introducir el nombre que queramos darle a nuestro nuevo espacio de trabajo.



Una vez que pulsemos el botón Aceptar, nuestro espacio de trabajo aparecerá en el menú junto con los otros predefinidos. Podremos crear los espacios que queramos y para administrarlos tenemos la opción **Administrar espacios de trabajo** donde aparecerá un cuadro de diálogo en el que podremos cambiar de nombre los espacios o eliminarlos.



Si hemos modificado algún espacio pero no queremos guardarlo porque ha sido algo eventual, podremos restaurarlo seleccionando la opción **Restaurar (y el nombre del espacio)**.

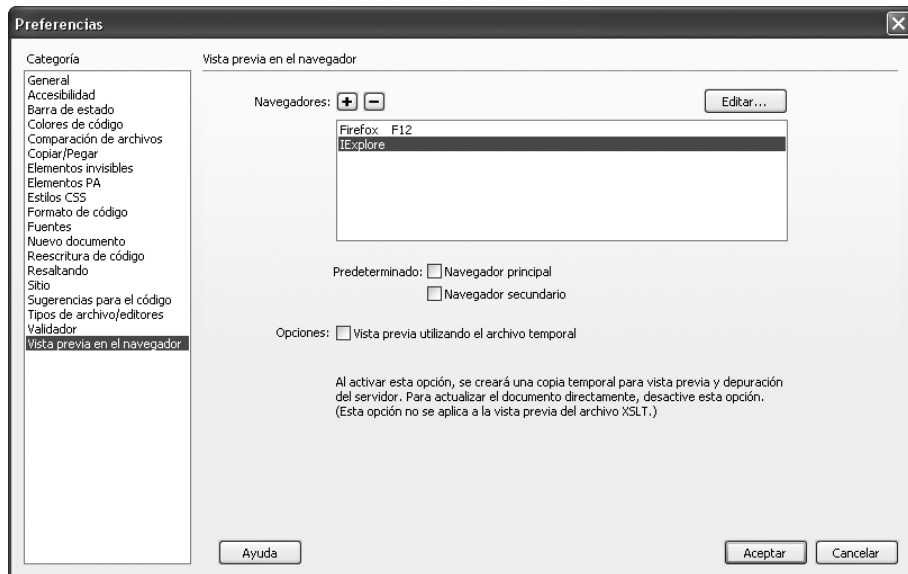
4. Definir un navegador web

Uno de los pasos más importantes a la hora de diseñar una página Web es comprobar cómo funciona la página en varios navegadores. Lo que se ve cuando se visualiza una página en un navegador es la interpretación que cada navegador hace de la serie de códigos escrita, que no tiene que ser la misma de un navegador a otro. Por eso es muy recomendable comprobar las páginas creadas en el mayor número de navegadores posibles antes de lanzarlas a Internet.

En la actualidad, los navegadores más utilizados son **Internet Explorer** y **Firefox** entre los dos ocupan más del 90%. Estos dos deberían ser requisito imprescindible tenerlos instalados en nuestro ordenador, después si se quiere podemos instalar otros navegadores como **Safari**, **Opera**, **Chrome**, etc., a gusto del diseñador.

Dreamweaver dispone de una serie de herramientas integradas de validación de códigos de página para distintos tipos de navegadores, aunque lo más efectivo es que usted la compruebe directamente en uno de ellos. Comprobar las páginas en un navegador no es algo que sólo haya que hacer justo antes de cargarlas en Internet, sino en cada paso del proceso para detectar problemas potenciales a tiempo.

Para configurar las preferencias de navegador desplegaremos el menú **Edición** y seleccionaremos la opción **Preferencias**. Se abrirá el siguiente cuadro de diálogo.



En la lista **Categoría** seleccionaremos la última opción **Vista previa en el navegador**. Nos aparecerá una lista con los navegadores que tenemos instalados. Con los botones **+**, **-** o **Editar** podremos añadir, eliminar o cambiar un navegador de la lista de opciones.

El navegador principal es el que se lanza automáticamente al pulsar **F12**, y el secundario el que se lanza automáticamente al pulsar la combinación de teclas [Control-F12].

La opción **Vista previa en navegador** configura la activación del navegador principal a través del comando abreviado de teclado **F12**. Aquí se pueden añadir más navegadores, pero sólo se puede acceder al principal y al secundario a través de estas combinaciones de teclas. Para activar los demás es necesario pulsar el botón **Vista previa/Depurar en explorador** de la barra de herramientas **Documento**.

