

Diseño Web HTML básico con DreamWeaver CS - CC (Parte 1)

Introducción al lenguaje HTML:

- Las páginas web básicas o estáticas, están escritas en código o lenguaje HTML.
 - HTML son las siglas de: HyperText Markup Language (*Lenguaje HiperTexto-Marcador*).
 - Este lenguaje HTML está basado en etiquetas (tags): Código escrito entre los signos < >
- El código se escribe entre los caracteres mayor y menor que < > y la barra inclinada / desactiva la etiqueta:
- <XXX> Este es el inicio de una etiqueta. </XXX> Este es el cierre de una etiqueta.
- Por ejemplo, todo documento HTML debe estar entre las etiquetas: <HTML> y </HTML>:
- <HTML> [Todo el documento] </HTML>

El documento en sí está dividido en dos zonas principales:

- El encabezamiento, comprendido entre las etiquetas <HEAD> y </HEAD>
- El cuerpo, comprendido entre las etiquetas <BODY> y </BODY>

Creación y edición de la página html (*Hiper-Texto-Marcador-Lenguaje*).

1) Creación de páginas con un editor de texto sencillo

Se puede escribir directamente en lenguaje HTML con cualquier procesador de textos sencillo, pero hay que escribir manualmente los códigos especiales del lenguaje HTML.

Block de notas: Sólo graba texto (*.TXT) tipo el Block de notas de Windows.

Sublime text: Ideal para edición Html y otros lenguajes de programación como C o Java.

2) Creación de páginas con programas editores de HTML o web

- **Microsoft Word/Office**: Este procesador de textos permite guardar un documento en formato web.
 - **Braquets** (libre): Código abierto creado por Adobe para el diseño web. Descarga: <http://brackets.io>
 - **Sublime Text** o **Visual Studio Code**: Son editores de texto y de código fuente para desarrolladores.
 - **Adobe Dreamweaver**: Permite crear páginas web en modo código y modo diseño a la vez junto con la vista en vivo. Incorpora su propio gestor FTP. Creado por *Macromedia* y adquirido por *Adobe*
- Versiones para este manual:
- DW CC: Dreamweaver **C**reative **C**loud → versiones más actuales a partir de 2013
 - DW CS: Dreamweaver **C**reative **S**uite → versiones desde 2007 a 2013

3) Creación con gestores de contenido

- Otra manera de crear una página "online" en Internet, utilizando una aplicación "online" con plantillas base. Las más conocidas son **WordPress**, **Joomla** o **Drupal**. Otras aplicaciones "online" son Wix o 1&1.

Ejercicio de edición directa:

- Ejecuta Bloc de notas o WordPad (en Accesorios de Windows) y escribe el texto del recuadro.
- Guárdalo en formato de *texto* (*.txt) con el nombre: **Página1.HTML**
- Abre la página con tu navegador para probar su funcionamiento.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Bienvenido a la página Web de Ofimega</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1><CENTER>Bienvenido a la página Web de Ofimega</CENTER></H1>
<HR>
Esta es mi primera pagina escrita en texto Html que la guardare con un
procesador de textos en formato txt con el nombre MIPAG1.HTML y luego
comprobare su funcionamiento.
<P>
<p> aqui va un segundo parrafo
</BODY>
</HTML>
```

- <H1> Primera cabecera de título (soporta hasta 6)
- <Center> El texto va centrado
- <HR> Crea una línea horizontal en relieve (Horizontal Rule)
- <P> Crea un párrafo o punto y aparte. No tienen cierre

3) Subir la página a Internet

Para poder subir nuestra página creada a internet, es necesario contratar con alguna empresa servidora un espacio de alojamiento web y un dominio o dirección. Este servicio puede ser gratuito como *Hostinger* o *Alojalía* o de pago como *Strato*, *Acens* o *Nominalia*.

Creación de un sitio con Dreamweaver

1º. Crear una página nueva:

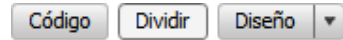
Para empezar una nueva página (estática) existen dos métodos:

- a) Entra en Dreamweaver y escoge del panel de bienvenida: **Crear nuevo: HTML** o
- b) Del menú: **Archivo ▶ Nuevo...** Escoge Nuevo documento: **Html ▶ Crear**



Las vistas en Dreamweaver

Dreamweaver puede mostrar un documento de tres formas distintas:



1. **Vista Diseño/En vivo:** Se ve y/o modifica directamente sobre el diseño de la web
 2. **Vista Código:** Se visualiza y edita la web en código (lenguaje HTML)
 3. **Vista Dividida:** Divide la pantalla en dos partes y muestra tanto el diseño como el código.
- Pulsa el botón: **Dividir** para ver la página en modo código y modo diseño, a la vez.

2º.- Preparar el sitio (carpeta local)

Vamos a crear una página web para una inmobiliaria llamada **Oficasa** (puedes escoger otro nombre)

Antes de guardar la página web, es mejor preparar la *carpeta local* donde se guardarán todos los archivos web y sus complementos. A esta carpeta se le llama *Sitio local* y se corresponderá con el sitio de la web.

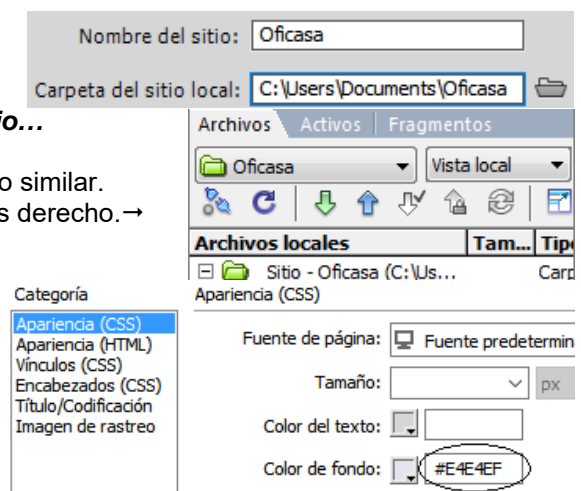
- ▶ Un sitio local es la carpeta/s en el disco de tu ordenador que contiene las páginas y archivos necesarios.
- ▶ Un sitio Web es la carpeta/s del servidor a donde subiremos las páginas y archivos necesarios.

Para crear el sitio:

1. Desde Windows, crea una carpeta llamada *Oficasa* en tu disco.
2. En Dreamweaver, escoge del menú: **Sitio ▶ Nuevo sitio...**
3. Nombre del sitio: **Oficasa**

Carpeta de destino creada antes: \Documentos\Oficasa o similar.

Una vez **listo** se mostrará la carpeta en el panel de archivos derecho. →



3º- Preparar la página

- Elige del menú **Modificar ▶ Propiedades de la página.**
- En **Color de Fondo** escoge un azul suave o escribe: **#E4E4EF**. (código de color hexadecimal para RGB)
- **Título de la página:** Haz clic en **Título/Codificación** a la izquierda, (se mostrará en la barra de título del navegador). Escribe el texto: *Oficasa*.
- Para aplicar los cambios, pulsa sobre el botón **Aceptar**.


4º- Diseñar las secciones mediante tablas y marcos div

Preparar las secciones:

Comenzaremos distribuyendo las zonas de la página mediante **tablas** y etiquetas **div**

Dreamweaver cuenta con distribución mediante tablas, marcos y etiquetas Div, que son recuadros contenedores de texto e imágenes y se utiliza en modo estilo CSS. (hojas de estilo en cascada)

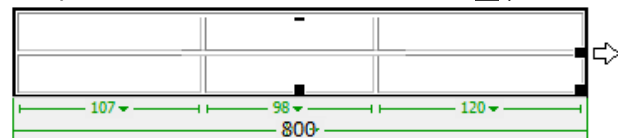
Crear una tabla para el encabezado:

Crear tabla: Escoge del menú: **Insertar ▶ Tabla** (O desde el panel derecho de Insertar → **Tabla** )

Crea una tabla de 2 Filas x 3 columnas. **Aceptar**

Ampliar la tabla:

En vista *Diseño*, estira del tirador derecho para ampliar la tabla hasta un ancho de unos **800** puntos →



Combinar celdas:

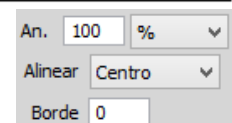
Selecciona arrastrando, las 3 celdas de la primera fila.

Pulsa el botón **derecho** del ratón y escoge: **Tabla ▶ Combinar celdas.** →

celda 1		
celda 2	celda 3	celda 4

Cambiar propiedades de la celda:

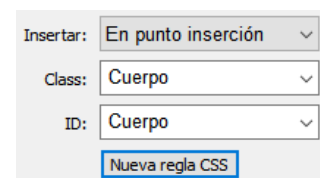
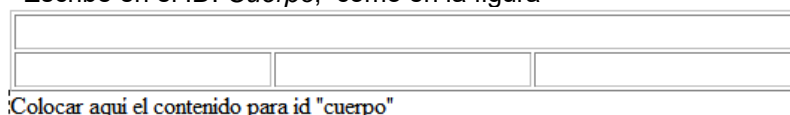
Selecciona la tabla y en la barra de propiedades, cambia los valores para que se muestre el ancho y alto de la tabla en porcentaje de pantalla (100 %). →



Crear el recuadro Div para el cuerpo de la página

▶ *Pon el cursor debajo de la tabla y Elige del menú:* Insertar DIV

▶ Escribe en el ID: *Cuerpo*, como en la figura →



Poner una tabla dentro de la etiqueta div:

- Con el cursor dentro de la etiqueta div *Cuerpo*, escoge del menú: **Insertar – Tabla**: 1 filas por 2 columnas. Ancho de tabla: 100 % en porcentaje, para que se ajuste a su contenedor (Div)

Escribir texto en las celdas de la tabla

- Haz clic en el interior de la celda 1 de la tabla 2 (columna principal) y escribe el texto:

Oficasa. Nuestra casa es tu casa (Intro ↵)

Copiar texto de otra web o de un documento:

- Desde web: Accede a cualquier web generadora de texto *Lore Ipsum* para tener un *texto de ejemplo*
- Copia una porción de texto de la web (*Edición ▶ Copiar*).
- Sitúa el cursor bajo el texto anterior de tu tabla y escoge: *Edición ▶ Pegado especial - Solo texto*.

Dar formato negrita al texto

- Selecciona el texto: **Oficasa** Nuestra casa es tu casa
- Escoge del menú: *Formato ▶ Estilo ▶ Negrita* o pulsa el botón **B** de la barra de propiedades
Observa el código: ` Oficasa `
Para formatos más completos es necesario crear un estilo, como veremos ahora.

Estilos CSS

Las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de formatos que se escriben en la sección *head* de la página o en un archivo de estilos css externo.

Dreamweaver tiene 3 tipos de estilos según dónde se apliquen: De Clase, de etiquetas y avanzados.

Al ser en cascada, un estilo puede superponerse anulando o complementando al anterior.

Crear un estilo interno: (sólo para esta página)

Crear nuevas reglas de estilo:

DW CS: Selecciona *Formato > Estilos CSS > Nuevo estilo CSS*

DW CC: En el panel *Diseñador de CSS* cambia los valores de la imagen.

- Crea estilo de clase **.Detalle** con letra de tamaño pequeña y fuente: *Arial* o *Cambria*

```
.Detalles {
  font-family: Arial, Helvética, Sans-serif;
  font-size: small; }
```

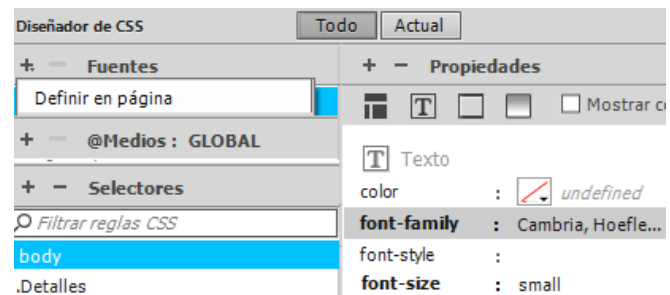
- Crea una regla o estilo con el nombre **.Titulo** :

```
.Titulo {font-size: large; }
```

- Crea una regla con el nombre **.Textomenu**: para el estilo con letra de tamaño grande en negrita y centrado: `font-weight: bold; text-align: center; font-size: large;`

Observa el trozo de código en la sección: `<style type="text/css"> . . . </style>`

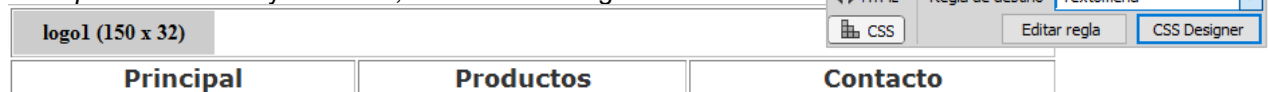
Los nombres de clase deben comenzar por un punto



Asignar el estilo al texto

- En la segunda fila de la tabla del encabezado escribe en cada celda el texto:

Principal – Productos y Contacto, como en la imagen.



- Selecciona las tres celdas y escoge en las *Propiedades* el estilo o regla: **Textomenu**.

Cambiar datos de la tabla desde el código HTML:

Es importante conocer el código HTML para depurar o corregir, de manera directa, defectos en el Html:

Ejercicio: Pulsa en el botón de la vista: **Dividir** La ventana se divide en dos partes.

En la vista **Diseño** haz clic en el borde de la tabla1 y en el modo **código**, busca una línea similar a ésta:

```
< TABLE WIDTH="800" BORDER="1" > opcional: CELLPADDING="0" CELLSPACING="0">
```

Atributos: TABLE WIDTH -> Crea una tabla con un ancho. BORDER: Espesor de los bordes (0 si no tiene)

CELLSPACING: Separación entre celdas ; CELLPADDING: Separación entre borde y contenido

Cambia el **BORDER="1"** por **BORDER="0"** y pulsa el botón inferior: **Actualizar**

Pulsa en el botón: **Vista previa** en el navegador **Chrome** para comprobar que la tabla no tiene borde. Cierra la ventana de código al finalizar. Es posible que antes te pida guardar la página.

Guardar la página:

- Selecciona del menú: **Archivo ▶ Guardar**
- En la ventana de guardar como, escoge la misma carpeta del **Oficasa** y pon el nombre: **index.html**
- Haz clic en: **Guardar**. *Nota: La página principal del sitio se deberá llamar INDEX* (Fin de la primera lección)

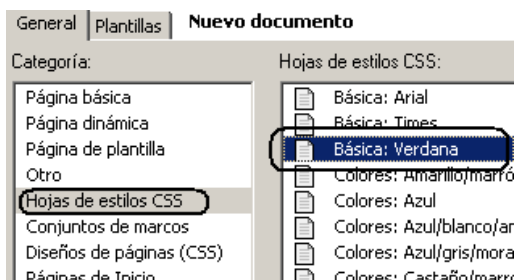
Hoja de estilos CSS

Crear un archivo de estilos

- Elige del menú: **Archivo** ▶ **Nuevo...**
- Busca el tipo: **Hojas de estilos CSS** o **CSS**
- Versiones con plantilla de estilos:** Escoge **Básica** - Verdana. Crearás un archivo de estilos con un conjunto de fuentes ya establecidas para cada sección: Body, Td y Th:
- Versiones sin plantillas de estilos:** deberás escribir el siguiente texto en la hoja:

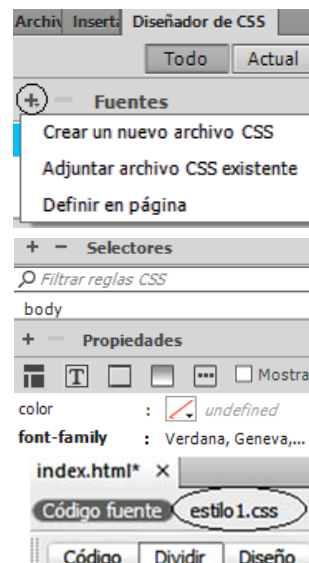
```
body,td,th {
    font-family: Cambria, Times, serif;
}
```

- Elige: **Archivo** ▶ **Guardar como** en la carpeta del **Sitio** con el nombre: **Estilo1.css**



Aplicar hoja de estilos CSS creado al texto.

- Vuelve a activar la pestaña **Index.html**, para volver a la pág. Index.
- ▶ **DW CC:** En el panel **Diseñador de CSS + Fuentes + Adjuntar archivo CSS.**
- ▶ **DW CS:** En el panel **Estilos CSS**, parte inferior, pulsa en **Adjuntar**. En el cuadro, pulsa en **Examinar** y vincula el archivo: **Estilo1.css**. **Aceptar.** Los estilos de la hoja se aplicarán al texto. Pulsa en **Código** y observa el código de vinculación a la hoja de estilos: `<link rel="stylesheet" href="estilo1.css" type="text/css">` Guarda el documento.



Para modificar los estilos de la hoja de estilos:

- Método 1:** En el panel de diseñador **Estilos CSS**, haz clic en **body**.
 - ▶ **DW CC:** Abre la sección **Propiedades** para cambiar o añadir + un valor.
 - ▶ **DW CS:** Pulsa el botón **Editar** para acceder a **Definición de estilo CSS**.
 - Introduce un tamaño para el texto **Font-size: 13** píxeles.

Método 2: Manualmente en la hoja de estilos.

- Pulsa en **estilo1.css** de la parte superior para acceder a la hoja de estilos. Observa el código:
- Añade: **font-size: 13pt;** para un tamaño de **13** puntos
- Guarda el archivo de estilos. El cuerpo con tamaño de 13 puntos (no píxeles px)

Las unidades de medida en CSS:

Unidades absolutas	Unidades relativas
▶ in, pulgadas (inches). Equivale a 2.54 cm.	▶ em, anchura de letra del tipo del elemento.
▶ cm, centímetros.	▶ ex, altura de la letra x ("equis minúscula") del elemento.
▶ mm, milímetros.	▶ px, (píxel) relativa respecto de la resolución de la pantalla del dispositivo
▶ pt, puntos. Equivale a 1 pulgada/72, ó 0.35 mm	
▶ pc, picas. Equivale a 12 puntos o unos 4.23 mm	

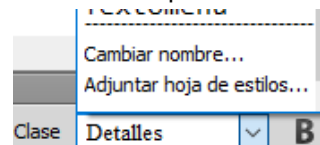
Exportar o mover una regla de estilo de la página a la hoja de estilos:

Método 1: En el código, pulsa el botón **derecho** del mouse sobre el estilo **.textomenu** y escoge: **Mover Reglas CSS**. En la ventana de Mover **Hoja de estilos:** pulsa **Examinar...** y elige: **Estilo1.css**

Método 2: En el diseñador de estilos CSS **arrastra** el estilo: **.Detalles** hasta encima del **Estilo1** para mover la regla o estilo de clase.

Método 3: En las **Propiedades** **<>HTML** selector Clase: →

Guarda todo: Para guardar la página web y la hoja de estilos escoge del menú: **Archivo – Guardar todo**.



Imágenes

Poner imágenes.

Formatos recomendados: PNG, GIFo JPG ó para que ocupen poco.

- El **formato GIF:** almacena las imágenes con un máximo de 256 colores, en forma comprimida y ocupan muy poco cuando hay áreas del mismo color.
- El **formato JPG:** ideal para imágenes fotográficas. Puede almacenar 16,7 millones de colores.
- GIF's transparentes:** Este formato dispone de la opción de hacer transparente un color determinado.
- GIF entrelazado (interlaced GIF):** Muestra la imagen en barridos alternos de modo que da la sensación que se carga más rápidamente y nos da una idea del tipo de imagen que es.
- Formato PNG:** Sustituto de los GIFS pero permite color verdadero. Es más adecuado para casi cualquier tipo de gráfico Web por su flexibilidad y tamaño reducido, pero no compatible con navegadores viejos.

Crear las imágenes logo1 y logo 2 en Paint:

Aunque nuestro logo es casi un texto, se debe guardar como imagen para que no varíe con las fuentes de letra de cada usuario.

- ▶ Ejecuta **Paint** (En Accesorios de Windows) o similar.
- ▶ Pulsa en el botón texto [**A**]. Arrastra sobre el lienzo y activa el tipo de letra: **Arial Blak negrita**, y escribe el texto **FICASA**
- ▶ Dibuja un círculo para la **O** y una línea recta. Los tres objetos en lugares diferentes.
- ▶ Con la herramienta selección (en transparente) rodea y desplaza los objetos para encajarlos como el de la figura. →



Crear el efecto sombra: Copia y pega más abajo la imagen y rellena de color gris. Luego desplaza la imagen de relleno negro sobre la gris un poco desplazada para crear el efecto sombra.

Asignar color de fondo: Es importante recordar el código de color RGB escogido para el fondo, pues el color corporativo debe ser siempre el mismo. Utilizaremos un neutro válido para fondos oscuros y claros.

- ▶ Pulsa sobre un recuadro de color marrón de la paleta de colores y luego en: Editar colores
- ▶ Asigna: **Rojo: 0 Verde: 102 Azul: 153** Pulsa: Agregar a los colores personalizados.
- ▶ Pulsa en el bote de relleno y rellena el fondo con este color.
- ▶ Ajusta el tamaño de la imagen para que ocupe el tamaño original de 150x32.



Establecer tamaño: Elige del menú: **Propiedades** (Imagen ▶ Atributos): ancho y alto: **150x32**

Guarda el logo1: Guarda en la carpeta del *Sitio1* la imagen con el nombre: **Logo1.PNG**

Crear un segundo Logo reducido: (Icono de perfil)

Estos iconos reducidos suelen ser cuadrados y se emplean como iconos de perfil o iD

- ▶ Con la misma imagen anterior, recorta el logo para que quede como en la muestra: →
- ▶ Reduce su tamaño (propiedades) para ancho y alto: **54x32**.
- ▶ Guarda la imagen con el nombre: **Logo2.png** en la carpeta del sitio Oficasa
- ▶ Cierra *Paint* y vuelve a *Dreamweaver*. Recupera la página Index.

**Poner las imágenes****Logo1:**

- Sitúa el cursor en la primera fila del encabezado y elige del menú: *Insertar ▶ Imagen*
- Busca el *logo1.png* en el *Sitio1* y pulsa *Aceptar*.
- Añade el texto alternativo: Logo oficasa. Tamaño: 50x50

Logo2:

- Comprueba que está visible el archivo *Logo2* en el panel lateral: *Archivos*
 - Arrastra el archivo *Logo2.png* del panel al cuerpo de la página
- Si insertas una imagen cuyo archivo no se encuentra en la carpeta raíz local del sitio, Dreamweaver te ofrece la posibilidad de copiar automáticamente la imagen en el sitio.



Observa el código Html introducido y guarda el documento.

Código HTML de imágenes:

IMG SRC: Image Source. Fuente de la imagen

ALT: Introduce una descripción indicativa de la imagen o texto Alternativo

ALIGN: Posición de la imagen con respecto al texto: Top, Midle, Bottom

Avanzado:**Estilo para cuadros flotantes:**

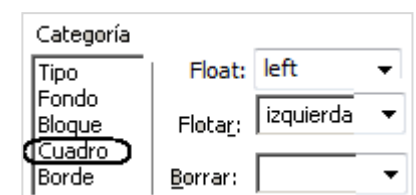
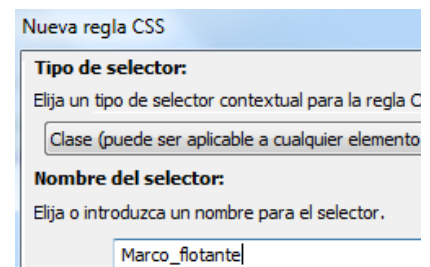
Para poder rodear la imagen con el texto.

- Selecciona la imagen del **logo2** Pulsa el botón derecho del mouse. Escoge: *Estilos CSS – Nuevo*. Aparecerá el cuadro: →
Introduce los valores de la figura:
 - ▶ Tipo de selector: Clase
 - ▶ Nombre del selector: Marco_flotante
 - ▶ Definir en: Sólo este documento.
- Haz clic en Aceptar. Aparecerá otro cuadro de diálogo de *Definición*.
- En el cuadro de diálogo *Definición de estilos*, selecciona la categoría: Cuadro y, del menú emergente Flotar, selecciona: Izquierda. Haz clic en Aceptar.

En la sección de estilos, verá algo así:

```
.Marco_flotante {
    float: left;
}
```

Aplica este estilo a la imagen *Logo2*, de modo que el texto se distribuya alrededor de ella.



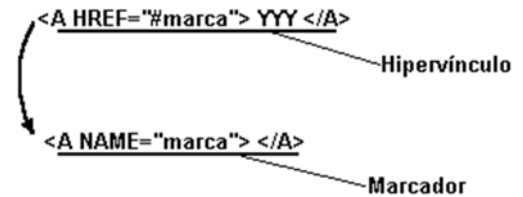
Teoría: Código de los hipervínculos:

Estructura del enlace:

Vínculo: ` YYY `

XXX: es el destino del enlace (entre comillas).

YYY: es el texto que se ve.



1. Enlaces dentro de la misma página (cercano)

debemos poner la etiqueta: ` ` o `<ID="marca">`

Por ejemplo, si quiero saltar a la pantalla final:

` Pulsa para ir al final`

Y en el final del documento usar: `<a name> : marcador` o `<id>: identificador único`

` ` o `<id="final">`

2. Enlaces con otra página nuestra (mediano)

- Enlace al inicio de otra página:

` Ir al capítulo 2 ` → Poner como destino el nombre de la otra página.

- Enlace a un marcador de otra página:

` Capitulo 4 `

Para enlazar a un sitio concreto de otra página donde se ha puesto la marca: ``.

- Si la página destino está en otra carpeta:

` Ir al capítulo 2 ` Si la página está, en un subdirectorio.

` Ir al capítulo 2 ` Para saltar a un directorio anterior.

Obsérvese que se debe utilizar el símbolo `/` para indicar los subdirectorios, y no este otro `\` que es propio únicamente de Windows.

3. Enlaces a una página fuera de nuestro sistema (lejano)

Es necesario conocer su dirección completa, o URL (Uniform Resource Locator).

El URL podría ser, además de una página del Web, una dirección de ftp, gopher, etc.

Ejemplo: ` Página de Ofimega `

Importante respetar las mayúsculas y minúsculas, pues los servidores UNIX sí las distinguen.

4. Enlaces con una dirección de email

En este caso, sustituimos el destino por mailto: seguido de la dirección de email.

` Texto del enlace `

Ejemplo: Comentarios a: ` Ofimega`

Nota: Vocales acentuadas y juego de caracteres

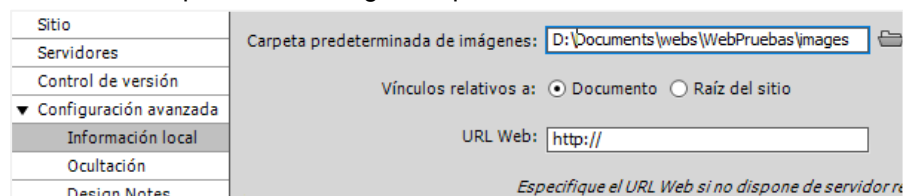
En versiones HTML sin juego de caracteres, los acentos se forman comenzando con **&**, seguido de la vocal en cuestión y de la palabra: **acute** (aguda) o **grave** y terminando con el signo ;

En las versiones con juego de caracteres, éste se especifica al principio de la hoja: `<meta charset="utf-8">`

Cambiar una carpeta de imágenes en el sitio

Si vamos a emplear muchas imágenes y no queremos mezclarlas con los archivos html, interesa separar y guardar éstas en una carpeta independiente.

- Para crear la carpeta: utiliza el panel *Archivos* (F8) (si no la ves escoge: *Ventana ▶ Archivos*)
- Sobre el nombre del sitio *Oficasa*, pulsa el botón derecho del mouse y escoge: *Nueva Carpeta*
- Pon el nombre: **Imágenes**
- **Arrastra** las imágenes *Logo1* y *Logo2* encima de la carpeta de *Imágenes* creada. Dreamweaver, detecta que su ubicación ha cambiado y pregunta si deseamos actualizar los vínculos. Contesta **Sí**.
- A continuación escoge del menú: **Sitio ▶ Administrar sitios ▶ Editar**
- En la pestaña: *En la configuración avanzada - Información local: Carpeta predeterminada de imágenes*
- Introduce la dirección de la carpeta de las imágenes que has creado antes en el sitio *oficasa\Imágenes*.




Imágenes de sustitución en vínculos gráficos

Es una imagen que cambia cuando se la señala con el puntero.

En realidad, consta de dos imágenes: la inicial y la que aparece cuando el puntero pasa por encima.

Preparación y creación de las imágenes

- Utiliza Paint, Photoshop o similar para crear tres imágenes basadas en un Texto: Arial Black - cursiva y un pequeño icono o bandera delante. →
- Guarda independientemente estas imágenes  con los nombres: **Principal1**, **Productos1**, **Contacto1** en la carpeta *Imágenes* del sitio *Oficasa* PNG.
- Cambia el color de la letra y del icono o bandera a naranja de cada una de las imágenes y vuévelas a guardar como: **Principal2**, **Productos2**, **Contacto2** en formato PNG.
- Avanzado:** Puedes aplicar a estas segundas imágenes un efecto sombra desplazando unos píxeles de modo que al pasar con el mouse tenga efecto de animación 3D.

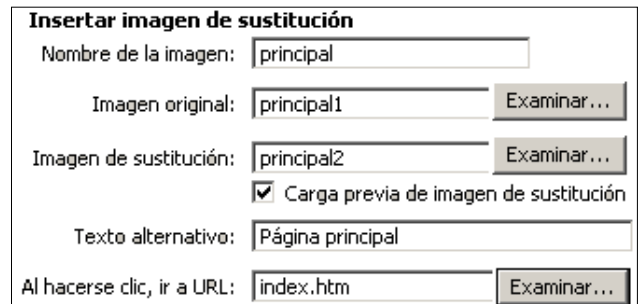
Insertar las imágenes de sustitución

- Vuelve a la página principal (*index.html*) en Dreamweaver y borra los vínculos de la 2ª fila de la tabla.
- Elige: **Insertar** ▶ **HTML** ▶ **Imagen de sustitución**. (o *Insertar - Objetos de imagen*. Según versiones).
- Introduce los datos de la figura:

- Nombre de la imagen: *Principal*
- Imagen original: Haz clic en *Examinar* y busca el archivo *Principal1*.
- Imagen de sustitución: Haz clic en *Examinar* y busca el archivo *Principal2*.
- Al hacerse clic, ir a URL: Haz clic en el botón *Examinar* y escoge: *index.htm*.




El archivo index.htm es el archivo que estamos editando, por lo que parece innecesario, pero el conjunto de imágenes de sustitución de navegación también se utilizará en otras páginas.

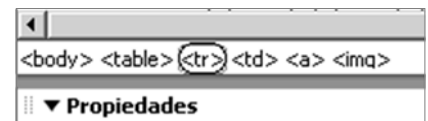
- Añade las otras 2 imágenes de sustitución: una para **Productos** que apunte a la página *Productos.html* y otra para **Contacto** que apunte a la página *Contacto.html*. (Que aún no hemos hecho)



Copiar desde la barra de estado la fila de navegación

Vamos a reutilizar la fila de navegación del encabezado en otras páginas:

- En el archivo *index.htm*, selecciona la fila de la tabla que contiene las imágenes de sustitución o...
- En el selector de etiquetas, selecciona la etiqueta `<tr>` de la derecha para seleccionar toda la fila.
- Elige: *Editar* ▶ **Copiar**.
- Abre el archivo: *Productos.htm*. y haz clic en la 2ª fila.
- En el selector de etiquetas, selecciona la etiqueta `<tr>` y elige: *Editar* ▶ **Pegar**.
Toda la fila será sustituida y mostrará las imágenes de sustitución. Puedes centrar las imágenes 
- Comprueba en la *Vista previa*  en el navegador  su aspecto. (o pulsa F12).
- Elige del menú: *Archivo* ▶ **Guardar todo**, para guardar todas las páginas abiertas.






Listas


Teoría de código:

Encontrarás las listas en: **Insertar** ▶ **HTML** ▶ *Lista sin ordenar* (o *HTML* ▶ *Objetos de texto* según versiones)

A menudo nos interesará presentar las cosas en forma de listas. Podemos escoger entre tres tipos distintos:

- Listas sin ordenar (no numeradas) ▶ UL (Unordered Lists) ▶ Equivalen a viñetas 
- Listas ordenadas (numeradas) ▶ OL (Ordered Lists) ▶ Equivalen a numeración 
- Listas de definición. ▶ DL (Definition Lists) ▶ Equivalen a esquemas

``  Listas desordenadas (unordered lists): No necesitan ir precedidas por un número. Cada cosa va precedida de la etiqueta `` (list item). Se puede anidar una lista dentro de otra.

``  Listas ordenadas (ordered lists) sirven para presentar cosas en un orden determinado: aparece automáticamente un número correlativo. También se pueden anidar

Ejercicio:

- En el cuerpo de la página: *Index.htm*, sitúa el cursor en la columna derecha de la tabla
- Si es necesario pon la alineación vertical en Superior para escribir en la parte superior de la columna:
- Añade el texto: **Últimas ofertas**
- Escoge: **Insertar** ▶ **HTML** ▶ *Lista sin ordenar*
También puedes añadir desde el panel **Insertar**: ul
- Escribe la lista de la derecha: →

- Ático en Tarragona
- Chalet en Salou
- Piso a estrenar en Cambrils
- Terreno en Reus
- Finca en Cunit

Crear un vínculo - Marcador Anclaje con nombre o ID.

Crear un Vínculo a un Marcador, punto de fijación o anclaje a la misma página:

Cuando apunta a un marcador dentro de la misma página.

- Activa la página **Index**. Escribe al final del texto, el párrafo siguiente y selecciónalo:
Agente de la Propiedad API Nº 123 de la provincia de Tarragona, garantizado por el Colegio de Agentes.
Modo CC: Escribe el nombre en el cuadro ID: API
Modo CS: Escoge del menú: **Insertar** ▶ **Anclaje con nombre** (versiones anteriores): API
- Busca la palabra **Oficasa** en el primer párrafo del texto de presentación y añade el texto: API
- Selecciona la palabra: API y, en sus propiedades, escribe en el campo Vínculo: **#API** →

Vínculo #API

(Importante añadir el signo almohadilla #)

Observa el código: `<p>API</p>`

- Comprueba en la **Vista previa** en el navegador [F12] que funciona el enlace.

Crear un Vínculo a un Marcador, punto de fijación o anclaje a otra página:

- En la página **Index** selecciona el texto de la primera oferta: **Ático en Tarragona**
- En sus propiedades, escribe en el campo Vínculo: **Vínculo Productos.html#oferta1**
- Repite los mismos pasos para añadir el resto de vínculos a la ofertas: `productos.html#oferta1` etc...

Observa que enviamos el enlace a un marcador de otra página. Por supuesto, en la página de *Productos* deberemos crear los marcadores: Oferta1, oferta2, oferta3, etc para que los enlaces funcionen.

Observa en el modo código: `<A Href=" Productos.html#oferta1" Title=" Ático en Tarragona `

Comentarios

A veces es muy útil escribir comentarios y recordatorios en el código, pero no queremos que se vean en pantalla. Esto se consigue encerrando dichos comentarios entre estos dos símbolos: `<!--` y `-->`

Ejercicio: En el modo código, junto al anterior añade la siguiente línea de comentario:

`<!-- Los anclajes para Las ofertas aún no han sido creadas -->`

Ayudas visuales:

- Activa: Ver ▶ Ayudas visuales ▶ *Elementos invisibles*
- Nota: Para configurar los elementos ocultos de visualización es necesario activar primero Edición ▶ Preferencias – Elementos invisibles: **Comentarios**

Crear vínculos a direcciones de correo email

- Añade bajo las *últimas ofertas* de la página Index, el texto: *Más info en: info@oficasa.com*
- Selecciona la dirección de correo anterior y pulsa en el botón del panel **Insertar**: **Vínculo de correo**
Ó elige del menú: **Insertar** ▶ **Vínculo de correo electrónico** y escribe la dirección: *info@oficasa.com*

Observa en el modo código:

Las etiqueta HREF, sustituye el destino por **mailto**: seguido de la dirección de email:

` Texto del enlace `

Utilizar una imagen de internet como enlace. Capturar una imagen

En las webs, suelen utilizarse imágenes pequeñas o iconos como hipervínculos:

Modo código: En el código: ` yyy ` en lugar del texto (yyy) ponemos el nombre de la imagen. Ejemplo: ` `

Truco: Si no se desea que aparezca rodeada de un rectángulo hipervínculo, añadir: **BORDER=0**

Capturar una imagen de la web:

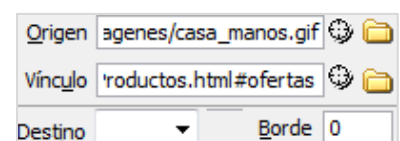
Algunas imágenes de internet están protegidas o no se dejan guardar.

En ese caso podemos copiarla en memoria con el botón derecho del mouse sobre la imagen y escoger **Copiar** o si no nos deja, podemos capturar la ventana con la tecla [Imp. Pant.]. Luego pegar en Paint.

Ejercicio:

Vamos a copiar una imagen de Internet y utilizarla en nuestra página como vínculo:

- En internet, busca la imagen de una casa parecida a la de la imagen adjunta: →
- Pulsa el botón derecho del mouse sobre la imagen de la casa y escoge: **Copiar**
- Entra en **Paint** (o similar) y pulsa en: **Pegar**.
- Ajustar el tamaño al deseado y guarda la imagen en formato PNG en la carpeta de imágenes del sitio *Oficasa* y llámala: **casa_manos.png**
- Vuelve a la página **Index** con Dreamweaver. Sitúa el cursor delante del texto: **Últimas ofertas** y pulsa ↵
- Escoge del menú: **Insertar** ▶ **Imagen**. Asigna la imagen creada: **casa_manos.png**.



- En el inspector de propiedades, escribe en el cuadro **Vínculo:** `Productos.html#ofertas` Guarda la página.

Usar una imagen como vínculo de correo. Ejercicio.

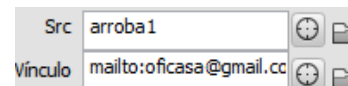
Vamos a poner una imagen GIF como vínculo a una dirección de correo.

- › Busca en tu navegador de internet una imagen o icono de arroba como la imagen adjunta: →
- › Pulsa el botón derecho del ratón encima de la imagen: arroba y escoge del menú: Guardar imagen como....



Guárdala en la carpeta del sitio, dentro de imágenes, con el nombre: arroba1.png. Cierra el navegador
En la página: Index.htm, sitúa el cursor al final de la columna 2 de ofertas. Pulsa Intro

- › Centrado y con un tamaño de 30 x 30 vamos a poner la imagen arroba
- › Restaura la ventana de Dreamweaver y elige del menú: *Insertar* ▶ *Imagen*.
- › Selecciona la imagen *arroba1*.
- › En el cuadro vínculo escribe: **mailto:oficasa@gmail.com**

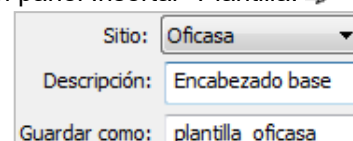


Plantillas

Guardar una Plantilla

Guardaremos el encabezado base para que nos sirva de base para crear otras páginas.

- En la página: *Index.html*, selecciona la etiqueta Div que contiene el cuerpo central de la página y pulsa la tela *Suprimir*. De este modo borrarás el cuerpo y sólo tendrás la tabla del encabezado en la página.
- Región Editable: Escoge del menú: *Insertar* – *Plantilla* – **Región editable** o en panel *Insertar*- *Plantilla*:
- Llámale a la región: **Cuerpo**. Se mostrará el texto *Cuerpo* en la página.
- Cambia este texto **Cuerpo** por el texto: **En esta zona va el cuerpo de la página** y pulsa un par de ↵
- Escoge del menú: *Archivo* ▶ *Guardar como plantilla*.
Introduce el nombre *Plantilla_oficasa* con datos de la imagen.



Crear páginas de delegaciones a partir de la plantilla.

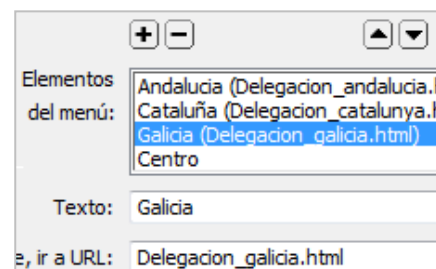
- Escoge del menú: *Archivo* – *Nuevo*- *Página de plantilla* o *Plantilla de sitio*
Escoge la plantilla guardada anteriormente: *Plantilla_oficasa*.
 - Pulsa *Crear* y escribe en el cuerpo el texto del recuadro →
 - Guarda la página: Escoge del menú *Archivo* – *Guardar como*:
Delegacion_catalunya.html
 - Crea otras 3 páginas del mismo modo con los nombres:
Delegacion_andalucia
Delegacion_galicia
Delegacion_centro.
- Puedes inventarte tú las direcciones de cada delegación.



Componentes adicionales

Inserción de un menú de selección (lista desplegable

- Abre la página *Index* y escribe bajo la dirección de correo:
Delegaciones:
- Escoge del menú: *Insertar* – *Formulario* – *Selección*
- Escribe los valores de la imagen. Vinculando la URL de cada elemento con su delegación respectiva.
- Guarda la página *index* y comprueba su funcionamiento.



Barra de navegación (opcional)

Según versiones DW incorpora diversas herramientas como *Barra de navegación* para navegar dentro de la web. Una página web solo puede contener una única barra.

- › En DW CC es: *Insertar*- *Componente de Bootstrap* – *NavBar* - *Basic*
- › En CS6 es: *Insertar* – *Objetos de diseño*: *Barra de menús de Spry*
- › En versiones anteriores: *Insertar* ▶ *Objetos de imagen* ▶ *Barra de navegación*.
- Puedes poner en el menú los tres elementos que ya teníamos hechos manualmente.

Tablas (en diseño estándar)

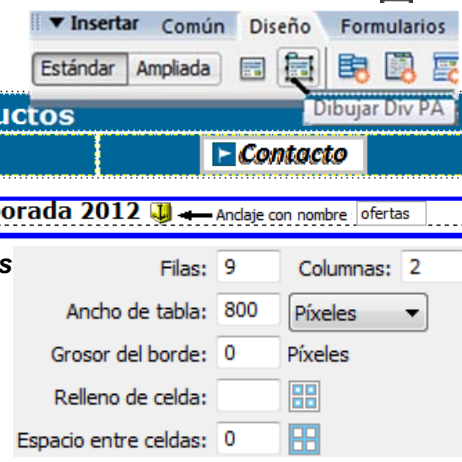
1º Preparación del ejercicio:

Vamos a añadir unos productos a la página de productos. Para distribuir bien las imágenes alrededor del texto, emplearemos una tabla para alinearlas. (También se utilizan etiquetas Div)

- Abre la página: **Productos.html**
- Pulsa en el borde del marco que contiene la etiqueta ApDiv y pulsa la tecla **Suprimir**. Con esta acción borrarás el cuerpo de la página quedando sólo el encabezado.
- Sitúa el curso bajo la tabla del encabezado y de la barra de **Diseño**, pulsa el botón: **Dibujar Div PA**
- Dibuja un recuadro del mismo ancho que la tabla del encabezado y escribe centrado en su interior el texto como se muestra en la imagen.



- Poner marcador: Con el cursor al final delo texto del recuadro y pulsa en marcador : Nombre: **ofertas**

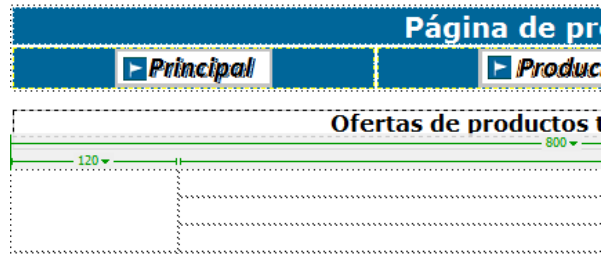


Insertar tabla:

Pulsa en el botón: **Tabla** o escoge del menú: **Insertar ▶ Tabla**.
Escribe 5 filas, 2 columnas. Ancho: 800 pixeles.
Como no queremos borde escribe 0 en su grosor.

Combinar celdas:

- Selecciona la tres primeras filas de la 1ª columna. (Arrastrando el ratón, o con la tecla Control)
- En el *inspector de propiedades* pulsa en el botón: **Combinar celdas** (o escoge esta opción desde el menú contextual del mouse.) Repite los mismos pasos para combinar las otras celdas y obtener el aspecto de la figura. →



Añadir texto: Añade el texto de la imagen derecha. →

Color de fondo de tabla: Selecciona la tabla y cambia el color de fondo a gris claro: **Fnd** **#CCCCCC**

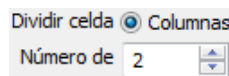
Añadir filas a la tabla:

Para añadir una fila arriba: Sitúate el la 4ª fila de la derecha y elige: **Insertar ▶ Objetos de tabla ▶ Inserta fila arriba**.
Observa que añade una fila a la arriba derecha pero no a la izquierda, ya que ésta estaba combinada. Pulsa las teclas [Control + Z] para deshacer.
Para añadir una fila abajo: Sitúate el la 3ª fila de la derecha y elige: **Insertar ▶ Objetos de tabla ▶ Inserta fila abajo**.
Observa cómo ahora sí se inserta una fila en la columna de la derecha.
Reduce al máximo su alto de fila y establece, a toda la fila, el color de fondo blanco. **Fnd** **#FFFFFF**
Repite los mismos pasos para insertar otra fila bajo la sexta

	Producto: Chalet en Salou Descripción: 4 habitaciones, 2 baños, 180 m2 Precio: 450.000 €
	Producto: Chalet en Salou Descripción: 5 habitaciones, 2 plantas, 250 m2 Precio: 560.000 €
	Producto: Piso en Cambrils Descripción: 3 habitaciones, 2 baños, 120 m2 Precio: 350.000 €
	Producto: Ático en Tarragona Descripción: 4 habitaciones, 2 baños, 180 m2 Precio: 450.000 €
	Producto: Chalet en Salou Descripción: 5 habitaciones, 2 plantas, 250 m2 Precio: 560.000 €
	Producto: Piso en Cambrils Descripción: 3 habitaciones, 2 baños, 120 m2 Precio: 350.000 €

Dividir columnas:

- La tabla tendría una apariencia más ordenada, si el enunciado informativo estuviese más tabulado. Como en HTML no existen tabulaciones, podemos dividir la 2ª columna en dos para dar la apariencia de tabulación:
- Selecciona la celda de la 2ª columna y en sus propiedades de celda, pulsa en el botón: **Dividir** . En el cuadro, escoge: →
- Realiza la misma operación con todas las celdas que contienen texto.
- Selecciona y arrastra la información hasta la columna derecha y deja el enunciado en la columna izquierda como se muestra en la figura.
- Observa su aspecto en **Vista previa** en el navegador [F12]. Como la tabla no tiene bordes, parece que el texto está alineado.



	Producto: Ático en Tarragona Descripción: 4 habitaciones, 2 baños, 180 m2 cocina equipada Precio: 450.000 €
	Producto: Chalet en Salou Descripción: 5 habitaciones, 2 plantas, 250 m2. Garaje para 2 plazas Precio: 560.000 €
	Producto: Piso en Cambrils Descripción: 3 habitaciones, 2 baños, 120 m2 Precio: 350.000 €

Insertar imágenes en las celdas:

- Busca en Internet, con Google-Imágenes, 3 imágenes adecuadas a cada vivienda y guárdalas en la carpeta de *Imágenes* del sitio *Oficasa* con los nombres: *Piso1*, *Atico1* y *Chalet1*.
- Sitúa el cursor en la primera celda combinada y escoge del menú: **Insertar** ▶ **Imagen** o de la barra: **Insertar** ▶ **Común**: **Imagen**. Escoge el archivo: *Atico1*. Observarás que se amplía el ancho y alto de la celda.
- Para ajustar la imagen a la celda introduce como ancho de la imagen el que tenía la celda: 120 aprox.
- Sitúa el cursor en la celda (fuera de la imagen) y en sus propiedades, activa la casilla: **No ajustar el contenido de la celda**. De este modo, puedes reducir con el *mouse* el alto de la celda, hasta ajustarla a la imagen.
- **Insertar las otras dos imágenes**: Otro método para poner la imagen en la celda combinada, es desde el panel de Archivos: Arrastra las otras dos imágenes hasta sus celdas correspondientes.
- **Redimensionar las imágenes**:
 - Probablemente las imágenes no tengan el mismo tamaño. En sus propiedades, ajusta todas a los mismos píxeles de alto y ancho. 120 x 120.
 - **Distribuir el alto de las filas**:
 - Las filas de la segunda columna probablemente no tengan la misma altura: Selecciona toda la segunda columna (desde el encabezado flecha gruesa que indica abajo ↓) y en sus propiedades escribe en el alto: 30.

	Producto: Atico en Tarragona Descripción: 4 habitaciones, 2 baños, 180 m2 Precio: 450.000 €
	Producto: Chalet en Salou Descripción: 5 habitaciones, 2 plantas, 250 m2 Precio: 560.000 €
	Producto: Piso en cambrils Descripción: 3 habitaciones, 2 baños, 120 m2 Precio: 350.000 €

No aj.

An 120
Al 120

Al 30

Uso de thumbnails (imágenes miniatura)

Se pueden dimensionar las imágenes con un tamaño inferior al real y luego vincular estas a su propia imagen en grande: ` `

Pero es más ligero para la página reducir con un programa gráfico las imágenes y vincularlas con la misma imagen en grande.

Dreamweaver, puede generar automáticamente estas miniaturas con la opción: **Comandos** - **Crear un álbum de fotos web**. En algunas versiones se debe tener instalado *Fireworks*.

Ejercicio optimizar a miniaturas

- En el panel de *Archivos* busca las imágenes *Piso1*, *Atico1* y *Chalet1* y del menú contextual (botón derecho del mouse) escoge *Edición* ▶ *Duplicar*.
- Cambia el nombre de las copias por: *Piso1_mini*, *Atico1_mini* y *Chalet1_mini*.
- Cambia el origen de las imágenes: En la página de productos haz clic en las imágenes de los productos y en el cuadro *Origen* apunta con la brújula a sus miniaturas correspondientes: *Piso1_mini*, *Atico1_mini* y *Chalet1_mini*
- Cambia el vínculo: En el cuadro vínculo de cada imagen apunta con la brújula a su respectiva imagen real. Pon como destino: **_blank**. Esto la abrirá, en una ventana nueva, con sus medidas reales.

Origen	imagenes/piso_1_mini.jpg
Vínculo	Imagenes/piso_1.jpg
Destino	_blank

Reducir las imágenes Miniatura (thumbnails):

- **Método 1**: Pulsa en **Ps** o edita en *Photoshop*.
En *Imagen* - *Tamaño de imagen...* reduce las imágenes *mini* a 120 píxeles de ancho. Al cerrar guarda los cambios. Se reducirá el tamaño en bytes del archivo.
- **Método 2**: Algunas versiones disponen del botón **Optimizar** donde puedes establecer un *Ancho* de 120 píxeles ocupando menos espacio en disco.
- Guarda la página y comprueba su funcionamiento [F12].

Opciones	Archivo	Animación
Escala:		
%:	100	▼
An.:	120	Píxeles
Al.:	120	Píxeles
<input checked="" type="checkbox"/> Restringir		

Consejos para minimizar el tamaño de los ficheros de imagen:

1. Reducir el **tamaño** de la imagen con un programa gráfico (como *Photoshop*) para que tenga menos píxeles y Kbytes.
2. Reducir el **número de colores** utilizados en la imagen. Una imagen GIF puede tener un máximo de 256 colores, pero podemos a veces reducir este número, con un programa gráfico adecuado. (*Photoshop*)
3. **Simplificar** las imágenes. En el formato GIF y PNG, zonas grandes de un sólo color se comprimen muy bien, al contrario de las que tienen muchos tonos y graduaciones.
4. **No sobrepasar 1Mb**, como referencia, ni que el tamaño de la imagen sea mayor de **1200x1200** píxeles.
5. **Utilizar thumbnails**: Son reproducciones en pequeño que enlazan con la imagen grande. De esta manera es el usuario quien elige qué imágenes cargar.
6. **Dimensionar** todas las imágenes con los comandos **WIDTH** y **HEIGHT**.
7. **Repetir** la misma imagen para los botones, iconos, barras de separación, etc. Ya que cuando se carga la imagen de una página queda almacenada en el caché.

TEORIA: Propiedades de las imágenes. Alineación, dimensionado y miniaturas

HTML no ofrece ningún método para ajustar texto alrededor del contorno de una imagen, como ocurre en algunas aplicaciones de tratamiento de textos por eso es común insertarlas dentro de tablas o etiquetas Div

Dimensionado de imágenes WIDTH HEIGHT

WIDTH (ancho) y **HEIGHT** (alto) sirven para especificar sus dimensiones en pixels. (dato obtenido con otro programa)

Ejemplo: ``

Añunas propiedades principales de las imágenes:

An y Al: Dimensiones de la imagen al cargarla en un navegador. Etiquetas: **WIDTH** y **HEIGHT**

Origen: Archivo de origen para la imagen. Etiqueta: ``

Vínculo: Hipervínculo para la imagen. Etiqueta: ``

Alinear: alinea una imagen y texto en la misma línea. **ALIGN**, (con los comandos **TOP**, **MIDDLE** y **BOTTOM**)

Alt: Texto alternativo que aparece en lugar de la imagen en navegadores sólo texto.

Mapa: permite crear mapas: sectores de imagen para vínculos diferentes.

Espacio V y Espacio H: Añaden espacio, en píxeles, a los lados de la imagen.

Destino: Marco o ventana donde se cargará la página vinculada.

- **_blank** se carga en una ventana nueva y sin nombre.
- **_parent** se carga en el conjunto de marcos padre
- **_self** se carga en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado.
- **_top** carga el archivo vinculado en la ventana completa, sin marcos.

Orig base: especifica la imagen que debe cargarse antes que la imagen principal para de se vea más rápidamente.

Borde: ancho del borde del vínculo alrededor de la imagen. Etiqueta: **BORDER** 0 = sin bordes.

Editar: inicia el programa editor de imágenes externo, especificado en las preferencias




Restablecer tamaño: restablece los valores de An y Al para devolver el tamaño original a la imagen.

Alinear elementos Para alinear con otros objetos (imágenes) que se encuentran en la misma línea.

Modificar la imagen en Dreamweaver: Brillo, contraste y perfilado de la imagen

Brillo y contraste y perfilado no son etiquetas HTML, sino que Dreamweaver modifica directamente el archivo.

Ejercicio:

- En la página de productos, selecciona la primera imagen de los productos: *atico1*
- Para variar el brillo y contraste: Pulsa en:  o escoge del menú: Modificar ► Imagen ► *Brillo y contraste*
- Para perfilar la imagen: Pulsa en  o escoge del menú: Modificar ► Imagen ► *Perfilar*
- Para recortar la imagen: Pulsa en  o escoge del menú: Modificar ► Imagen ► *Recortar*

Desplaza el deslizador para variar su efecto y se visualice lo mejor posible.

Poder editar una imagen con el editor externo preferido:

- Escoge del menú: Edición ► Editar con editor externo ó Edición ► Preferencias...
- Escoge: Categoría: Tipos de archivos/editores. Pulsar el botón: Examinar
- Buscar el programa de edición deseado. Por ejemplo: Adobe\Photoshop
Al pulsar en el botón Editar modificaremos la imagen con nuestro programa favorito.

Animaciones y objetos multimedia

Gifs animados: Es la opción más fácil para añadir a DW. Simplemente añades una imagen con formato GIF animado: contiene internamente una secuencia de imágenes que al intercambiarse crean un efecto de animación.

Para crear una animación GIF: En primer lugar, crear las imágenes-fotogramas en formato GIF con cualquier programa gráfico. Luego, unir estas imágenes con un programa como: *GIF Construction*, *Gif Animator* o *Any Magic Gif*. Especificando la velocidad de la secuencia y el color transparente de fondo.

Objetos multimedia: Según las versiones, en el menú *Insertar* dispones de:

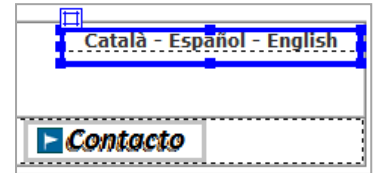
- **Objetos de Flash:** SWF, FLV y FLA: Son objetos realizados en el programa *Flash* como botones animados (SWF) o películas y vídeos en formato Flash video. (FLV).
- **Objetos HTML5:** Html5 video o Html5 audio

Objetos externos:

- **Shockwave:** Es un formato de video interactivo creados en Adobe Director
- **Plug-Ins:** Son los complementos para poder reproducir RealPlayer y QuickTime entre otros.
- **Películas o videos externos:** Se crea un vínculo y se incrusta en la página.
- **YouTube** Primero debes grabar un pequeño reportaje y guardarlo en formato **mp4** (Mpeg-4).
Accede a la web: *www.youtube.com* y pulsa en: *Subir video*.
Luego copia el enlace de YouTube en un vínculo de tu página web

Recuadro de idiomas

- Abre la página *Index.html*
- De la barra de **Diseño**, dibuja un recuadro *Div* en el lado derecho de la primera fila del encabezado, como se muestra en la imagen.
- Crea o descarga tres imágenes de banderas que representen a cada idioma e insértalas en el recuadro *Div*
Asigna los vínculos a las páginas *Index_cat.html*, *Index_eng.html*
- Opcional: Con botones flash: Si tienes la aplicación **Flash** puedes crear tres botones animados: *catala.swf*, *español.swf* e *ingles.swf*. Luego **Insertar** ▶ **HTML** ▶ **SWF**.
Guarda y comprueba su aspecto.
Nota: Los vínculos no funcionarán porque falta crear las páginas.



Botón Flash
Muestra:
Texto del botón: Català

Crear la página en tres idiomas utilizando el traductor Google:

- En página *Index*, escoge del menú: **Archivo** – **Guardar como...**
Guárdala en el sitio *Oficasa*, con el nombre: *Index_cat.html*
- Repite: **Archivo** - **Guardar como...** esta vez guárdala con el nombre: *Index_eng.html*
- Abre de nuevo el archivo original: *Index.html*.
- Selecciona el primer párrafo de texto y pulsa [Control+C] para copiar el texto.
- En tu navegador, accede a **Google** – **Más** ▼ – **Traductor** y pulsa [Control+V] para pegar el texto en recuadro izquierdo.
- Selecciona el texto traducido al inglés en el recuadro derecho y pulsa [Control+C] para copiar el texto.
- Vuelve a la página *Index_eng.html* y sustituye el texto original por el traducido [Control+V].
- Repite este proceso para traducir toda la página al inglés
- Abre la página *Index_cat.html* y traduce al catalán por el mismo método. Corrige los errores del traductor.

Uso de la biblioteca de activos

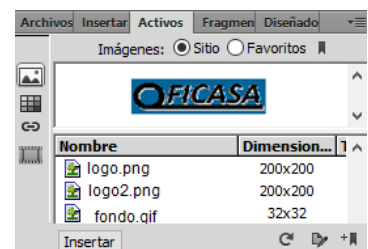
Una biblioteca de activos contiene una colección de complementos para colocar en otras páginas Web como imágenes, tablas, o archivos Flash que se modifican independientemente y común a todas las páginas.

Utilizar un elemento de la Biblioteca

- Activa el panel **Activos** (**Ventana** ▶ **Activos**)
- En el panel de **Activos**, arrastra el *logo* de la Biblioteca hasta la ventana del documento o pulsa en **Insertar**

Tener un elemento en la biblioteca:

- Es tan fácil como guardar el archivo o la imagen en la carpeta del sitio.
Tener en cuenta: Si se modifica este archivo se cambiará en todas páginas.



Mapas de imagen

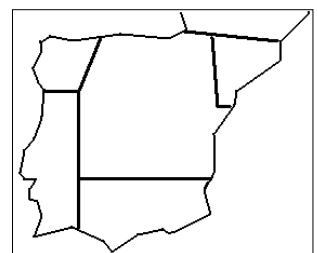
Utiliza una única imagen para enlazar con varias páginas, según la zona en donde se pulse el ratón.

Hay dos tipos de mapas:

- Mapas gestionados por el servidor: Envía las coordenadas al servidor que las gestiona.
- Mapas gestionados por el cliente: Las coordenadas las gestiona nuestro navegador.

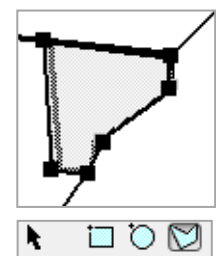
Ejercicio. Crear la imagen del mapa

- En primer lugar, crearemos la imagen que va a servir como mapa.
- Busca en Internet una imagen del mapa de España o créala en Paint aproximadamente como esta: →
- Guárdala en la carpeta de imágenes del sitio con el nombre: *mapa.gif*



Asignar zonas interactivas

- Abre la página Web: *Contacto.html* y añade el texto:
“Selecciona en el mapa su región más próxima”
- Escoge del menú: **Insertar** ▶ **Imagen**
Busca *Mapa.gif* o arrastra la imagen desde el panel archivos al documento.
- En el inspector de propiedades, pulsa en la herramienta: **Zona interactiva poligonal** (Si no se muestra pulsa en la flecha de la esquina para ver más propiedades ▾)
- Marca unos puntos rodeando la región Catalunya, como se muestra en la figura.
- Para finalizar pulsa en el puntero de zona interactiva y vuelve a marcar las demás regiones mostradas en la figura.
- Escribe en el cuadro ALT (texto alternativo) el nombre de cada zona o región:



Catalunya - Centro – Andalucía – Galicia

Al pulsar en la región indicada del mapa, enviamos al usuario a la página web correspondiente, donde aparecerá información de la dirección de la delegación más próxima a su región.

Al hacer clic en la zona de Cataluña, el vínculo nos llevará a: *Delegacion_catalunya.html*

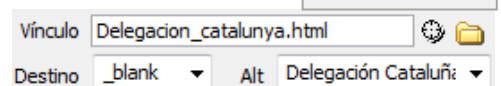


Imagen como fondo de página.

El fondo de la página puede ser también una imagen GIF o JPEG. Esta imagen se repite por toda la página, como el tapiz de Windows. La estructura de la etiqueta es: **<BODY BACKGROUND="imagen.gif">**

Es recomendable poner los dos comandos: **BACKGROUND** y **BGCOLOR** (en este orden), escogiendo un color de fondo parecido al de la imagen. Así lo primero que se ve es ese fondo de color uniforme.

También suele utilizarse este método para poner suaves degradados de fondo hechos en Photoshop.

Ejercicio:

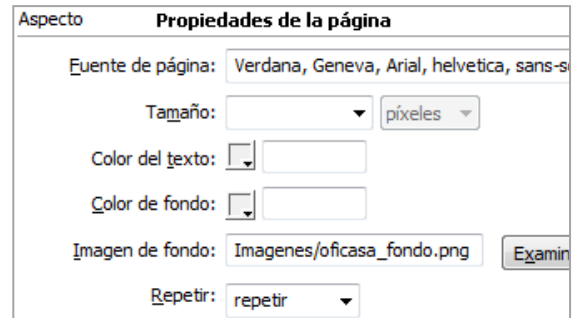
Preparación de la imagen de fondo:

- Utiliza *Microsoft Word* para aclarar la imagen **Logo1.png**
 - Utiliza Photoshop – Niveles para aclarar o difuminar la imagen
- Guárdala con el nombre: **Oficasa_fondo.png**



Poner la imagen como fondo de la página

- Abre la página *Index.html* y escoge del menú: **Modificar ▶ Propiedades de página...**
- En imagen de fondo pulsa **Examinar. Oficasa_fondo.png**.
- Guarda la página y comprueba su aspecto con la vista previa en el navegador [F12]



Poner la imagen como fondo de una tabla

Abre la página *Index.html* y selecciona la tabla central.

En las propiedades de la tabla, cambia la Imagen de fondo por *Oficasa_fondo.png*



Guarda la página y comprueba su aspecto con la *Vista previa*  en el navegador  [F12]


Imagen de rastreo

Una imagen de rastreo se emplea como fondo-guía de diseño, pero nunca se verá en el navegador.

- Selecciona: **Modificar ▶ Propiedades de la página...** Apartado: **Imagen de rastreo:** clic en el botón **Examinar** situado junto al cuadro Imagen de rastreo.

Para quitar la imagen de rastreo: **Modificar ▶ Propiedades de la página...** Borra el nombre de la imagen de rastreo.

Incrustar un mapa Google Geolocalización (Ejercicio)

- Accede en tu navegador a Google – Maps y localiza Ofimega en Salou u otro lugar deseado.
- Pulsa en **Compartir**  (o enlazar) - Insertar mapa Mediano.
- Selecciona el texto Html que aparece en el cuadro y **cópialo** [Control+C].
- Abre la página *Delegacion_catalunya.html* sitúa el cursor al final de la página y activa el modo: Código.
- Escoge: Pegar [Control+V] . Pulsa el botón **Actualizar**.
- Vuelve a modo *Diseño*. **Variante:** Puedes dibujar una etiqueta Div PA al lado de la dirección para poner el dentro el mapa de Google. Guarda y comprueba la página en la vista previa.

Añadir el icono a la página:

- Debes generar una imagen del tipo *.ico. Puedes bajar una de Internet o utilizar un conversor de imágenes como *Microangelo* (<http://microangelo.us>)
- Guarda el logo de la empresa en formato ico. En la carpeta de imágenes
- Luego añade el siguiente código en la sección Head:

```
<!-- icono --> <link rel="shortcut icon" href="/imagenes/icono.ico" />
```

Comprobador de vínculos rotos.

Antes de subir el sitio, debemos comprobar que los enlaces estén bien. De lo contrario Google nos penalizará la posición.

En DW CS o CC escoge del menú: **Sitio ▶ Comprobar vínculos en todo el sitio.**

Pulsa doble clic encima del vínculo que aparece en la lista para ver dónde lo has escrito en el código e intenta corregirlo. Puedes también comprobar los vínculos huérfanos.

Sonidos

Se puede incorporar un sonido a la página como enlace activable o como sonido de fondo:

a) Como fondo sonoro: <BGSOUND SRC="fichero_de_sonido" LOOP=n>

El fichero de sonido puede estar en formato .mid o .wav.

LOOP (bucle) especifica el número (n) de veces que se debe ejecutar. Si se elige n=-1 o se pone LOOP=infinite, el sonido se ejecutará indefinidamente. Si se omite, se ejecutará una sola vez.

Ejemplo 1: <BGSOUND SRC="prv89.mid" LOOP=2>

También se puede insertar como *plugin* embebido justo al inicio del body:

```
<embed src="feliznavidad.mp3" width="20" height="20" AUTOSTART="true" HIDDEN="true"></embed>
```

B) Activable por el propio usuario

Para que el usuario active el reproductor simplemente poner como un enlace el archivo de sonido.

Ejemplo 2: Escucha esta musica.

Al pulsar el enlace se activa, en una ventana aparte, el programa que ejecuta el sonido.

Ejemplo 3: Enlace con icono al fichero de sonido:

```
<A HREF="problemo.wav"><IMG SRC="sound1 .gif"></A>
```

En Html5: <audio controls> <source src="cancion.mp3"> </audio>

Dreamweaver dispone de las opciones:

- Insertar: En DW CC: Insertar – Html: **Html5 audio** - En DW CS: Incrustar audio: Insertar ▶ Media
- Como vínculo con un archivo de audio: Selecciona el texto o la imagen que deseas usar como vínculo y en el inspector de propiedades, haz clic en el icono de carpeta para acceder al archivo de audio.

Vídeo Html5 (DW CC)

- Escoge del menú: Insertar – Html: Html5 vídeo
- En las propiedades, escoge el archivo de vídeo que quieres incluir, en un formato compatible.

Comprueba el código:

```
<video controls>
  <source src="/videos/report1.mp4" type="video/mp4">
</video>
```

Formularios (Teoría)

Introducción: Los usuarios permiten introducir datos en la web y al pulsar un botón de envío recibir los datos por correo. Para recibir estos datos por correo se utilizan dos métodos: Recibirlos desde del programa de correo que tenga el usuario o automáticamente, sin necesitar ningún programa, mediante un *script* o *miniprograma* en un lenguaje como **PHP** o **ASP**. (ver apartado: *Creación de formularios dinámicos*).

Estructura de un formulario: La estructura general de un formulario es:

- 1º. Etiqueta de inicio de formulario: <FORM ACTION="mailto:dirección_de_email" METHOD="POST" >
- 2º. Cuerpo del formulario: con los controles del formulario para poder introducir los datos.
- 3º. Botones de envío y de borrado.
- 4º. Etiqueta de cierre: </FORM>

Etiqueta de inicio:

- ACTION: Indica la acción que se debe ejecutar para que los datos sean enviados (ubicación del script)
- METHOD=POST: Indica que los datos sean inmediatamente enviados al pulsar el botón envío.
- ENCTYPE="TEXT/PLAIN" Las respuestas las recibimos como un fichero de texto sin codificar.

Elementos para introducirlos datos.

La introducción de los datos se consigue por medio de la etiqueta:

```
<INPUT TYPE="xxx" NAME='yyy' VALUE="zzz">
```

- xxx es la palabra que indica el tipo de introducción.
- yyy es el nombre que le asignamos a la variable de introducción del dato.
- zzz es la palabra asociada a un elemento.

Tipos de entrada de datos:

1. Texto en una línea: <INPUT TYPE="text" NAME="yyy">
2. Texto de múltiples líneas: <TEXTAREA NAME="yyy" ROWS="FF" COLS="CC">
3. Menús de lista de selección: <SELECT NAME="yyy">
4. Casillas de verificación : < INPUT TYPE = "Checkbox" NAME="yyy">
5. Botones de radio u opción : <INPUT TYPE="radio" NAME="yyy" VALUE="zzz">

Botones de envío y borrado:

1. Botón de envío: <INPUT TYPE = "submit" VALUE="Enviar datos">
2. Botón de borrado: <INPUT TYPE = "reset" VALUE="Borrar datos">

Ejercicio Formulario en modo código:

- Elige del menú: Archivo ► Nuevo... Documento HTML Pulsa el botón: Crear
- Pulsa el botón: Código y escribe el siguiente texto entre las etiquetas de abrir y cerrar BODY:

```
<BODY>
<FORM ACTION="mailto:ofimega@ofimega.es" METHOD="POST" ENCTYPE="TEXT/PLAIN">
  <P>Tu nombre:
  <BR> <INPUT TYPE="text" NAME="Nombre">
  <P>Escribe tus comentarios:
  <BR><TEXTAREA NAME="Comentarios" ROWS="6" COLS="40"> </TEXTAREA>
  <P><INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar datos">
  <INPUT TYPE="reset" VALUE="Borrar datos">
</FORM>
</BODY>
```

Si el usuario introduce su nombre, por. ej. **Antonio**, y el comentario: **Me gusta vuestra web**, al pulsa enviar recibiremos un email con el texto:

```
Nombre = Antonio
Comentarios = Me gusta vuestra web
```

Guarda la página con el nombre: **Comentarios.htm** y comprueba su funcionamiento.

Ahora puedes establecer el *vínculo* a esta página desde el botón de *flash* que pusiste en la página Index.htm

Ejercicio formulario en modo diseño de plantilla: (sólo algunas versiones)

En versiones CS, se puede crear una página de formulario aprovechando una *plantilla* ya existente.

En otras versiones es necesario descargar el complemento.

Título:

- Elige del menú: Archivo ► Nuevo...
- Selecciona la categoría: Diseño de páginas y selecciona: IU: **Formulario para comentarios** Pulsa: Crear
- Cambia los valores predeterminados por el texto personalizado.

Establecer método de envío:

Nota: Este método está en desuso por cuestiones de vulnerabilidad de los datos enviados. En su lugar se envía desde el servidor que hace de cortafuegos, normalmente con un lenguaje como PHP que se ejecuta desde en el servidor y no en la máquina del cliente.

- Selecciona el formulario (línea con borde punteado rojo) y en sus propiedades, escribe en el cuadro **Acción:** "Sendto: dirección_email" ó "Mailto:ofimegasalou@hotmail.com"
- Cambia el texto: **Browser:** por Nombre producto.
- Cambia el texto: **Operating System** por **Tipo**

Botones de envío y de borrado (submit – reset):

- Selecciona el botón: Submit y en sus propiedades, cambia la etiqueta por: **Enviar pedido**
- Añade un Botón de la barra de formularios y cambia la etiqueta por: **Borrar pedido** y asigna la acción: *Restablecer formulario*.

Etiqueta

Acción Enviar formulario Ninguno

Restablecer formulario

Guarda y comprueba el funcionamiento del formulario.

Truco: Botón de envío de un formulario con una imagen:

Puedes sustituir el botón de envío estándar de un formulario por una imagen. (no el de borrado):

Se consigue sustituyendo la etiqueta: `<INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar datos">`

por esta otra: `<INPUT TYPE="image" SRC="pulsa.gif" BORDER=0>`

Creación de formularios de contacto dinámicos controlados por PHP.

Aunque lo podríamos hacer en dos páginas, una para el formulario en html y otra para el código php, las hemos unido en una sola página llamada **formulario.php**

Observa cómo cambia el tipo de acción del formulario (form action) al pulsar el botón enviar.

Observa la función **mail** () de PHP: Código: **mail(\$destinatario,\$asunto,\$cuerpo);**

FORMUARIOS CON código PHP incluido dentro de la pagina

```
<?php                                     <!-- Aqui empieza el codigo PHP --!>
if (!isset($_POST['email'])) {           <!-- Aqui termina el codigo PHP --!>
?>                                       <!-- Inicio del Form --!>
  <form action="<?=$_SERVER['PHP_SELF']?>" method="post">
    <input name="nombre" type="text" />
    <input name="email" type="text" />
    <textarea name="mensaje" rows="6" cols="50"></textarea>
    <input type="reset" value="Borrar" />
    <input type="submit" value="Enviar" />
  </form>                                  <!-- Fin del Form --!>
<?php                                     <!-- Aqui empieza el codigo PHP --!>
}else{
  $mensaje="Mensaje del formulario de ofimega.es";
  $mensaje.= "\nNombre: ". $_POST['nombre'];
  $mensaje.= "\nEmail: " .$_POST['email'];
  $mensaje.= "\nMensaje: \n".$_POST['mensaje'];
  $destino= "direccion@ofimega.es";
  $remite = $_POST['email'];
  $asunto = "Mensaje enviado por: " .$_POST['nombre'];
  mail($destino,$asunto,$mensaje,"FROM: $remite");
?>                                       <!-- Aqui termina el codigo PHP --!>
<p><strong>Mensaje enviado.</strong></p>
<?php                                     <!-- Aqui empieza el codigo PHP --!>
}
?>                                       <!-- Aqui termina el codigo PHP --!>
```

FORMULARIO Ofimega con PHP en archivo independiente

Página que contiene el formulario en formato html:

```
<form action="send.php" method="post" enctype="multipart/form-data" name="form1">
  <table>
    <input name="nombre" type="Text" id="nombre" size="40" maxlength="100">
    <input name="apellidos" type="text" id="apellidos" size="40" maxlength="100">
    <td>Correo electronico (E-mail):</p></td>
    <input name="email" type="text" id="email" size="40" maxlength="100">
    <td>Teléfono: </td>
    <input name="telefono" type="text" size="40" id="telefono">
    <textarea name="comentario" cols="80" rows="6" id="comentario"> &#13;&#10;</textarea>
  <tr>
  </table>
```

ARCHIVO independiente SEND.php:

```
<?php
error_reporting(0);
$nombre = $_POST['nombre'];
$email= $_POST['email'];
$telefono = $_POST['telefono'];
$comentario=$_POST['comentario'];

$para = " direccioncorreo@ofimega.es ";
$asunto = "Correo enviado desde el formulario de la web";
$mensaje = "Mensaje generado en la web y enviado por " . $nombre . "\r\n";
$mensaje .= "\nSu e-mail es: " . $email . "\r\n";
$mensaje .= "Nombre: " . $nombre . "\r\n";
$mensaje .= "Teléfono: " . $telefono . "\r\n";
$mensaje .= "Comentario: " .$_POST['comentario'] . "\r\n";
$mensaje .= "Enviado el " . date('d/m/Y', time());
mail($para, $asunto, $mensaje,"FROM: $email");
echo ' Mensaje enviado correctamente ';
echo ' - ' ;
echo '<a href="$_SERVER['HTTP_REFERER']"> Pulse aquí para regresar</a>';
?>
```

Opcional: Utilizar los asistentes de Dreamweaver como Validación jSpry o incluir un script para que controle que el formato de correo sea correcto.

Poner un filtro anti spam (captcha)

Es un sistema de lectura para comprobar que un formulario ha sido escrito por un humano y evitar spam.

- URL del recaptcha: <https://www.google.com/recaptcha> pinchar en *Use Recaptach On Your Site*. Una vez autenticados, introducir la URL del sitio web y crear las *Keys* pública y privada.
- Descargamos la libreria *Recaptach* para PHP de la cual sólo necesitamos el archivo: *recaptchalib.php*
- En la página del formulario en html , introducimos el código de la izquierda. (Cambiar *send.php*)
- En el archivo PHP para el servidor se añade el código de la derecha.

<pre><html> <body> <form method="post" action="send.php"> <?php require_once('recaptchalib.php'); \$publickey = "lakeypublica"; echo recaptcha_get_html(\$publickey); ?> <input type="submit" /> </form> </body> </html></pre>	<pre><?php require_once('recaptchalib.php'); \$privatekey = "lakeyprivada"; \$resp = recaptcha_check_answer (\$privatekey, \$_SERVER["REMOTE_ADDR"], \$_POST["recaptcha_challenge_field"], \$_POST["recaptcha_response_field"]); if (!\$resp->is_valid) { // si el CAPTCHA es incorrecto die ("Texto incorrecto. Repita de nuevo." . "(reCAPTCHA said: " . \$resp->error . ")"); } else { // el php correcto del formulario } ?></pre>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

recaptcha_check_answer: si el usuario ha completado con éxito el desafío entonces *IFi \$ resp-> is_valid*

Este código está pidiendo la clave privada. No confundir con la clave pública. El formulario debe utilizar el método POST.

Ejemplo *lakeypublica* Public Key: 6Lem1NgSAAAAALi0fqMdkWgOxZO6EVCuYkaxP8D5

Ejemplo *lakeyprivada* Private Key: 6Lem1NgSAAAAADJfUGa65JAhEjrylL8A39yZjVs

El archivo *send.php* quedaría más o menos así:

<pre><?php require_once('recaptchalib.php'); \$privatekey = "lakeyprivada"; \$resp = recaptcha_check_answer (\$privatekey, \$_SERVER["REMOTE_ADDR"], \$_POST["recaptcha_challenge_field"], \$_POST["recaptcha_response_field"]); if (!\$resp->is_valid) { // si el CAPTCHA es incorrecto die ("Texto incorrecto. Repita de nuevo." . "(reCAPTCHA said: " . \$resp->error . ")"); } else { // el php correcto del formulario error_reporting(0); \$nombre = \$_POST['nombre']; \$email= \$_POST['email']; \$poblacion = \$_POST['poblacion']; \$telefono = \$_POST['telefono']; \$para = " direccioncorreo@ofimega.es "; \$sasunto = "Correo enviado desde el formulario de la web";</pre>	<pre>\$mensaje = "Mensaje generado en la web y enviado por " . \$nombre . " \r\n"; \$mensaje .= "\nSu e-mail es: " . \$email . " \r\n"; \$mensaje .= "Nombre: " . \$nombre . " \r\n"; \$mensaje .= "Población: " . \$poblacion . " \r\n"; \$mensaje .= "Teléfono: " . \$telefono . " \r\n"; mail(\$para, \$asunto, \$mensaje,"FROM: \$email"); echo ' Mensaje enviado correctamente '; echo ' - '; echo ' Pulse aquí para regresar'; } ?> <html> <head> <title>Formulario</title> </head></pre>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Uso sin PHP con Javascript: Poner antes del botón enviar - submit

<pre><script type="text/javascript" src="http://www.google.com/recaptcha/api/challenge?k=6Lem1NgSAAAAALi0fqMdkWgOxZO6EVCuYkaxP8D5"> </script> <noscript> <iframe src="http://www.google.com/recaptcha/api/noscript?k=6Lem1NgSAAAAALi0fqMdkWgOxZO6EVCuYkaxP8D5" height="300" width="500" frameborder="0"></iframe>
 <textarea name="recaptcha_challenge_field" rows="3" cols="40"> </textarea> <input type="hidden" name="recaptcha_response_field" value="manual_challenge"> </noscript></pre>

Subir la web: Configuración y publicación de un sitio remoto.

Ya has creado un sitio Web pequeño, pero funcional. El paso siguiente consiste en publicarlo cargando los archivos en un servidor Web remoto (subirlo a la web). Puedes utilizar un programa independiente como **Filezilla**, **SmartFTP**, **CuteFTP** o **Cyberduck**. para subirlo o configurar **Dreamweaver** ya que incorpora un servicio de FTP interno.

Método1: Usar el servicio FTP de Dreamweaver:

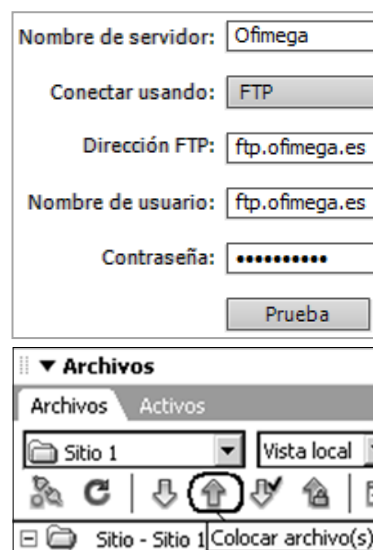
Elige: **Sitio ▶ Administrar sitios**. Selecciona el sitio **Oficasa** y pulsa en **Editar**.

Busca el apartado **Servidores** o Compartir archivos ¿Cómo conecta con su servidor remoto?", elige un método para conectar con el sitio remoto: El método más común para conectar con un servidor de Internet es **FTP**. El método más común para conectar con un servidor de la intranet es: Local/red.

- Escoge el modo FTP e introduce las opciones siguientes:
- Introduce el nombre de host del servidor (como <ftp.ofimega.es>).
- Introduce el nombre de usuario y la contraseña en los cuadros de texto y haz clic en **Conexión de prueba**.
- Si no consigues establecer conexión, consulta con el servidor web.

Para subir las páginas al sitio remoto:

- Selecciona la carpeta del sitio y pulsa el botón **Conectar al servidor**
- Haz clic en el botón: **Colocar archivos**.
- Se cargarán todos los archivos del sitio en el sitio remoto.
- Abre el sitio remoto en un navegador para comprobar que todo se ha cargado correctamente.

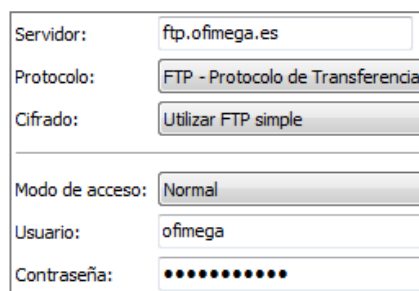


Método 2: Usar un programa FTP: Filezilla.

El ejemplo de transferencia es similar para CuteFTP desde: www.cuteftp.com o para Smartftp desde: www.smartftp.com aunque recomendamos **Filezilla** por ser gratuito: Descárgalo desde filezilla-project.org e instálalo.

Utilizar Filezilla

- **Configurar el servidor:** Escoge del menú: Archivo - **Gestor de sitios**. Introduce en el **Nombre del servidor**, la dirección ftp del servidor, en **Usuario** y la contraseña. Pulsamos OK
- **Transferir archivos:** Si nos fijamos el programa está dividido en dos paneles, el izquierdo nos muestra las carpetas de nuestro equipo y en el derecho nos aparece el directorio del servidor FTP. Cuando conectamos a nuestro servidor debe aparecer la pantalla de bienvenida o conexión OK. Abre la carpeta donde tengas el sitio web.
 - Para subir archivos sólo es cuestión de *arrastrarlos* desde el panel del equipo hasta el panel del servidor.
 - Para bajar archivos sólo es cuestión de *arrastrarlos* desde el panel servidor hasta el panel del equipo.



Almacenaje y promoción de la página

Promoción de una página:

No basta con colocar nuestra página en la red. Es una labor nuestra la de promocionar la página, es decir, darla a conocer por todos los medios posibles. Colocar y posicionar nuestra página en buscadores y otros sitios especializados. Un buen sitio para promocionar la web de nuestra empresa es **Google Busines**. Véase la sección: *Posicionamiento web*.

Dominio y hosting:

- **Dominio:** es reservar o contratar un nombre corto: ejemplo: www.ofimega.es
- **Hosting:** es reservar o contratar el espacio necesario para almacenar nuestra web.

Muchas empresas permiten ambas cosas por separado o en paquetes conjuntos como por ejemplo: en **nominalia.com** o en **stratoweb.com** además incluyen programas instalados en el servidor como PHP

Complementos para optimizar la página con vista a los motores de búsqueda

Optimizar una página web con vista a los motores de búsqueda, es una labor conocida como SEO. SEO son las siglas en inglés de "Optimización de motores de búsqueda" (Search Engine Optimization).

- Enviar la URL de tu página o blog a Google **webmasters**.
- Hacer un archivo **sitemap.xml** para los buscadores.
- Auxiliarse de un **blog** para mejorar el posicionamiento. Pero evita que aparezca como su propietario la misma persona que en tu sitio
- Compartir una página en varias redes sociales como Facebook o Twitter. Crear los vínculos o botones necesarios para compartir o sugerir una página. Insertar los botones Me Gusta y plusone +1 en las páginas web.

Crear un mapa del sitio

Un "sitemap" permite que nuestro sitio sea indexado y encontrado debidamente por los motores de búsquedas y para permitir a los usuarios acceder a todas las páginas del sitio.

Los Sitemaps contienen una relación de todas las páginas del sitio, con sus direcciones URL.

Existen dos tipos de sitemap: para los navegadores, que suelen estar en formato XML y para los usuarios que suelen estar en formato html.

Sitemap para buscadores:

- Archivo de texto plano en formato **txt** en el que sólo aparezcan listadas las direcciones URL de las páginas del sitio. El archivo debe nombrarse sitemap.txt, se sitúa en la raíz del sitio y se envía a los buscadores.
- Archivo en formato **XML** que permite funciones adicionales y opcionales como incluir imágenes o fechas de creación. El archivo se aconseja nombrarse **sitemap.xml**, y se sitúa en la raíz del sitio. Se recomienda incluirlo en el archivo robot.txt de existir alguno. (Recuerda que el archivo robots.txt se utiliza para restringir el acceso de los buscadores a determinadas partes de nuestro sitio).

Sitemap xml con formato común:

Si emplea el protocolo de sitemaps, el mismo archivo se puede enviar a otros motores de búsqueda, como Bing y Yahoo!, que son miembros de sitemap.org

La etiqueta <lastmod> es opcional su uso, pero asegura que se reindexen rápidamente las paginas modificadas.

También se puede crear un archivo sitemap de imágenes aparte.

Ejemplo sitemap xml:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<urlset xmlns="http://www.sitemaps.org/schemas/sitemap/0.9">
<url>
<loc>http://www.ofimega.es/pagina.html</loc>
<lastmod>2011-07-24T19:28:12+00:00</lastmod>
</url>
<url>
<loc>http:// www.ofimega.es /pagina2.html</loc>
<lastmod>2011-07-18T00:09:23+00:00</lastmod>
</url>
</urlset>
```

Aplicaciones para instalar u online que permiten crear sitemaps:

- [auditmypc.com](http://www.auditmypc.com/free-sitemap-generator.asp): <http://www.auditmypc.com/free-sitemap-generator.asp>
- XML Sitemaps Generator : <http://www.xml-sitemaps.com/> o <http://www.web-site-map.com/>
- Generador de Sitemap Offline: http://www.pctimelimit.com/site_map_generator.html

Ejemplo de un comprobador de vínculos rotos: <http://validator.w3.org/checklink>

Enviar el archivo sitemap.xml a los buscadores

Se conoce como hacer ping. En Google y Bing es necesario registrarse previamente antes de enviar un *sitemap*. Para Google utiliza el formulario disponible en la página de Herramientas para *webmasters*.

Para registrarte en Bing accede a: <https://ssl.bing.com/webmaster/>

Insertar los botones Me Gusta y plusone

Agregar los widgets Me gusta de Facebook y +1 de Google en español en el código htm.

Véase: <https://norfipc.com/web/como-insertar-boton-me-gusta-plusone-paginas-web.html>

Marcos – Frames (en desuso)

Los Frames (*marcos o cuadros en inglés*) permiten dividir la pantalla en diferentes zonas, o ventanas, independientes, con webs diferentes para cada zona o tener un menú fijo.

Actualmente está en desuso por incompatibilidades con dispositivos móviles y en su lugar, se emplean cuadrículas fluidas.



Procedimiento para diseñar páginas con marcos (frames)

- 1º. Crear el documento HTML general de definición de frames (distribución de zonas).
- 2º. Crear las páginas HTML de cada uno de los frames, como páginas independientes.
- 3º. Al poner los vínculos, indicar el destino del marco donde deben aparecer.

Ejercicio creación de marcos:

Este ejercicio es independiente de los anteriores, así que crearemos un sitio y carpeta nuevos:

Crema una subcarpeta nueva llamada Marcos. En DW escoge del menú: Sitio- Nuevo sitio: **marcos**

1º.- Crear las páginas individuales:

Antes de nada, debes guardar la página actual Index.htm (Archivo ► guardar como...) con el nombre: **Principal.htm**

Posiblemente, tendrás que cambiar todos los hipervínculos que hacían referencia a la página Index por la nueva referencia: Principal. Ya que a partir de ahora, la página index.htm (la inicial) debe ser la nueva página de definición de marcos.

Escoge del menú: Archivo ► Nuevo... HTML y guárdalo con el nombre: **Izquierda.htm**

Escoge del menú: Archivo ► Nuevo... HTML y guárdalo con el nombre: **Superior.htm**

2º.- Crear la página de definición de marcos:

Escoge del menú: Archivo ► Nuevo...

Si tienes una versión CS, escoge la categoría: Conjunto de marcos y selecciona: Izquierdo. En Caso contrario crear una página nueva.

Añade o modifica la página con el código siguiente:



Nombre de marco

principal

Origen

principal.htm

```
<html lang="es">
<head>
<!-- icono --> <link rel="shortcut icon" href="/images/icono.ico" />
</head>
  <FRAMESET cols="20%, 80%"> >
    <frame src=izquierda.htm name=izquierda>
    <frame src=principal.htm name=principal>
  </frameset>
  <noframes>
  <body>
    <p>Su navegador no soporta marcos </p>
  </body>
  </noframes>
</frameset>
</html>
```

Guarda la página de definición de marcos con el nombre: **Index.htm**.

3.- Cambiar vínculos de la página.

Pon vínculos en la página izquierda y especifica que aparezca en el marco principal <target="principal">



Para finalizar, guarda todo y comprueba su funcionamiento.

Nuevos marcos bootstrap en versiones CC

En DW CC puedes utilizar documentos de cuadrícula fluida o marcos del tipo Bootstrap, que es un framework gratuito para desarrollar sitios web interactivos para dispositivos móviles, es decir, sitios web adaptativos (*responsive*). Dos técnicas diferentes: diseño responsive y el adaptive. (Adaptive Layout versus Responsive Layout). Véase la sección: [Diseño responsive](#).

Aplicaciones en webs

JAVASCRIPT

Javascript es un lenguaje distinto del HTML. En los dos ejemplos que vamos a ver a continuación, únicamente se mostrará la manera de incluirlos en nuestro documento HTML, pero sin pretender explicar su estructura.

Cómo incluir Javascript en un documento HTML

El script (documento) en Javascript lo tenemos que colocar dentro de la cabecera, después del título. Es decir, entre las etiquetas </TITLE> y </HEAD>, contenido dentro de la etiqueta:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> </SCRIPT>
```

Además de esto, se deberá también añadir algo dentro de la etiqueta <BODY>, como se indicará en cada caso.

Javascript en Dreamweaver:

Menú: Insertar ▶ HTML ▶ Objetos de Script ▶ Script

ó pulsar en la barra de HTML el botón: *Script*.

Ejemplos de Javascript:

Scroll en la barra de estado: (deslizar un texto por la barra de estado)

El script es el siguiente:

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
///      Scroll en la barra de estado
var txt="Esta es la primera línea de texto que se desplaza"
+      "y esta es la segunda ";

function scroll( )
{
window.status = txt;
txt = txt.substring(1, txt.length) + txLcharAt(0);
window.setTimeout("scroll( )",150);
}
//-->
</SCRIPT>
```

quedando así: **<BODY onLoad="scroll();">**

Applets de Java

Existe bastante confusión entre los términos Java y Javascript. Son dos lenguajes distintos. Java es un lenguaje de programación orientado a objetos desarrollado por la compañía Sun Microsystems, basándose en el lenguaje C++. El Javascript fue creado por Netscape.

Los applets: Los applets son pequeños programas ejecutables escritos en lenguaje Java, que podemos colocar en nuestro servidor.

Pueden conseguir efectos visuales y sonoros (incluso ambos a la vez), textos en movimiento, utilidades (por ej., relojes), pequeños programas educativos, juegos interactivos, presentaciones multimedia, etc. En definitiva, cualquier cosa que se pueda conseguir con un programa pequeño.

PHP:

Es un lenguaje que, a diferencia de **JavaScript** no se ejecuta en el navegador sino en el **servidor**, lo que permite acceder a bases de datos y diseñar páginas web **dinámicas** modificando datos desde ellas.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
[Aquí debe ir colocado el script]
</SCRIPT>

</HEAD>
<BODY onLoad="scroll( );">
.
.
</BODY>
</HTML>
```

Observación sobre el texto: Se puede poner el texto en una sola línea, tan larga como se quiera, siempre que esté entre “ y “; Pero como no debe de haber ningún salto de línea, si el texto es demasiado largo, es mejor dividirlo en distintas líneas, tal como está en el ejemplo. Al final de la última palabra del texto conviene dejar una serie de espacios en blanco, para que no esté encadenado el comienzo con el final. Dentro de la etiqueta <BODY> se debe añadir el atributo: **onLoad="scroll();"**

Trucos diversos

Contadores de visitas

Podemos colocar en el documento HTML una etiqueta que haga una llamada a un programa instalado en un servidor que nos suministre este servicio. Estas etiquetas no son un standard del lenguaje HTML, sino que nos la tiene que suministrar quien nos dé el servicio, pues depende del programa instalado en el servidor. Por ejemplo:

```
<IMG SRC=""http://www.lander.es/cgi/nph-count?link=farocena&width=5">
```

```
ó: <IMG SRC=""http://gizmo.axis.inf/cgi-bin/Count.cgi?md=5ldd=Blfd=farocena.dat">
```

Pregunta a tu proveedor si tiene instalado un programa que gestione los contadores o escribe la palabra "contadores" en cualquier buscador.

Java Script de acceso a una página desde un password (contraseña):

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
function Saltar(pal) {window.location=pal+".htm"}
</SCRIPT>
----- En el cuerpo-----
<FORM>
Introduce la palabra clave para acceder a la página
<INPUT TYPE="password" NAME="palclave" SIZE=25 VALUE="" >
<INPUT TYPE="button" VALUE="Acceder"
onClick="Saltar(this.form.palclave.value)">
</FORM>
```

© OFIMEGA
ACADEMIES - SALOU

Cookies:

Una cookie es un pequeño archivo de letras y cifras que se descarga en el ordenador cliente al acceder a determinados sitios web. Las cookies permiten a un sitio web reconocer el navegador de un usuario y no contienen ni recopilan información.

Las cookies se utilizan en la publicidad basada en el comportamiento para identificar usuarios que comparten un determinado interés, de manera que los puedan ofrecer anuncios más relevantes.

Se utiliza dos tipos de cookies:

- Cookies de primeras partes:
son cookies estrictamente necesarias. Permiten la interacción del usuario por el sitio web utilizando todas sus funciones.
- Cookies de rendimiento y análisis:
son cookies utilizadas para el análisis, investigación o estadísticas para mejorar la experiencia del sitio web. Mediante el uso de estas cookies se puede mostrar información más relevante a los visitantes

Uso de otras aplicaciones web

Al margen de DreamWeaver, podemos utilizar para edición de la web otras aplicaciones más sencillas como:

- **Sublime Text:** descarga desde: <https://www.sublimetext.com/>
Ideal para edición Html y otros lenguajes de programación como C o Java (sin el compilador)
- **Braquets:** descarga desde: <http://brackets.io/>
Código abierto creado por Adobe para el diseño web

- Resumen de etiquetas básicas en lenguaje Html:

<html>	Etiqueta de inicio de lenguaje Html, se pone al principio de la página
</html>	Etiqueta de fin de lenguaje Html, se pone al final de la página, suele ser la última etiqueta
<head>	Etiqueta de inicio de la cabecera
</head>	Etiqueta de fin de la cabecera
<title> </title>	Etiquetas de inicio y fin del título interno de la página, suele incluirse dentro de la cabecera. Ejemplo: <title>Sin título Página normal</title>
<body bgcolor="#FFFFFF">	Etiqueta de inicio del cuerpo de la página con especificación de color de fondo
</body>	Etiqueta de fin del cuerpo de la página, suele ponerse justo antes de la etiqueta de fin de lenguaje </html>
<p> </p>	Etiqueta de inicio y fin de párrafo. Ejemplo: <p>hola</p>
font size="4"	Tamaño de tipo de letra. Ejemplo. <p>hola</p> Tamaños: 1= 8 puntos, 2= 10 puntos, 3 = 12 puntos, 4 = 14 puntos, 5 = 18 puntos
face="Arial"	Fuente de tipo de letra. Ejemplo: <p>hola</p>
 	Etiquetas de inicio y fin de negrita. Ejemplo: <p>hola</p>
<u> </u>	Etiquetas de inicio y fin de subrayado (Underline)
 	Etiquetas de inicio y fin de cursiva, ejemplo: <p>hola</p>
<p> </p>	Párrafo vacío, equivale a un salto de línea en blanco sin espacios.
<p> </p>	Insertar salto de línea normal
<br clear="left"></p>	Insertar salto de línea borrando el margen izquierdo
<br clear="all"></p>	Insertar salto de línea borrando ambos márgenes
href="#marcador 1"	Referencia de un hipervínculo a un marcador, ejemplo: <p>hipervínculo 1</p>
a name="marcador 1"	Nombre de un marcador, ejemplo: textodelmarcador 1
background= " "	Imagen de fondo del cuerpo, se suele añadir al declarar la etiqueta body, ejemplo: <body background="file:///C:/WINDOWS/Backgrnd.gif" bgcolor="#FFFFFF">
	Insertar imagen, se especifica el archivo de imagen y su tamaño, ejemplo: <p></p>
<hr>	Horizontal line: Inserta una línea horizontal
marquee	Marquesina de desplazamiento de texto. ejemplo: <p><marquee>Ofimega</marquee></p>
bgsound	Sonido de fondo, se incluye dentro de la cabecera, ejemplo: <bgsound src="file:///C:/WINDOWS/MEDIA/Chimes.wav" loop="1">
<table> </table>	Etiquetas de inicio y fin de tabla, Ejemplo:
<tr> </tr>	Etiquetas de inicio y fin de <u>fila</u> de tabla (Table Row)
<td> </td>	Etiquetas de inicio y fin de columna de tabla
border="1"	Grosor del borde de una tabla Si border="0" no hay grosor (tabla sin borde)
<form> </form>	Etiquetas de inicio y fin de un objeto de formulario: tipo texto: input type="text" tipo botón de comando: input type="submit" tipo casilla de verificación: input type="checkbox" tipo opción de radio: input type="radio"

```
<table border="1">
  <tr>
    <td>uno</td>
    <td>dos</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>tres</td>
    <td>cuatro</td>
  </tr>
</table>
```

<Frameset cols="20%, 80%"> Marco para dividir la pantalla en diferentes zonas o ventanas

<Frame scr="mipagind.html"> Sustituye al body y asigna una página a la primera columna de frameset

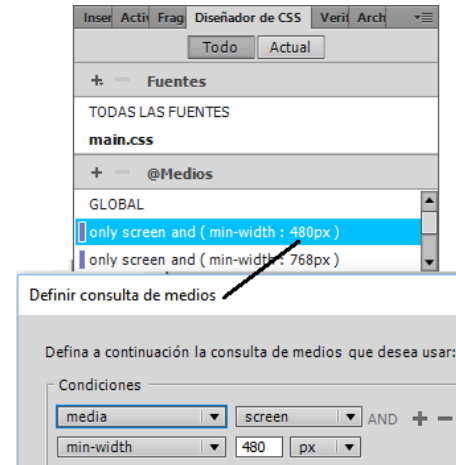
Diseño Responsive

Los sitios web adaptativos (*responsive*), se ajustan a diversas medidas de pantalla según el dispositivo desde el que se mira. Hay dos técnicas diferentes: diseño responsive y el adaptive. (Adaptive Layout versus Responsive Layout).

A partir de la versión de estilos CSS3 y HTML5 podemos hacer una consulta de medios (media query) para averiguar, entre otras cosas, qué ancho tiene la pantalla y generar el estilo particular para cada caso.

```
/* ===== Media Queries: ===== */
En DW CC:

@media only screen and (min-width: 480px)
{
    . . . /* para pantallas y ancho menor a 480 píxeles*/
}
@media only screen and (min-width: 768px)
{
    . . . /* para pantallas y ancho menor a 480 píxeles*/
}
@media only screen and (min-width: 1140px)
{
    . . . /* para pantallas y ancho menor a 1140 píxeles*/
}
```



Las consultas de medios básicas puede ser entre otras:

Medio	Condición	Código de ejemplo
Media	Screen o Print	@media (min-width:480px) { } - and -
Orientation	Portrait o Landscape	@media (orientation:landscape) { ... reglas ... }
Width; max-width o min-width	Pixels en % o fijo	@media (min-width:80px) { ... reglas ... }
Height; max-height o min-height	Pixels en % o fijo	@media (height:80%) { ... reglas ... }
Resolution (max;min)	Pixels en % o fijo	@media (min-resolution:1200dpi) { ... }

La estructura básica HTML con un cuerpo de contenido y lateral sería la izquierda. Siguiendo el criterio de móvil primero (*mobile first*), dispondremos el CSS necesario para atender en primer lugar los dispositivos móviles y luego aplicaremos consultas de medios para ordenadores de sobremesa:

Código html	CSS	Comentarios:
<pre><div id="contenido"> ... </div> <div id="lateral"> <div class="submenu"> ... </div> <div class="submenu"> ... </div> ... </div></pre>	<pre>div#contenido { display: block; vertical-align: top; text-align: left; } div#lateral { display: block; margin-bottom: 0.5em; text-align: left; } div.submenu { display: inline-block; padding: 0; vertical-align: top; } @media screen and (min-width: 641px){ div#contenido { display: inline-block; margin-right: 192px; } div#lateral { display: inline-block; width: 192px; margin-left: -192px; } div.submenu { padding-left: 10px; text-align: center; margin-bottom: 0.5em; } }</pre>	<p>di spl ay: bl ock Salta en bloque debajo si no cabe todo a la derecha</p> <p>di spl ay: i nl i ne-bl ock Forzamos a que pasen juntos los subdiv</p>

Mostrando y ocultando la botonera o menú principal

El menú NO aparece inicialmente, pues le ponemos display: none y mostramos el icono o botón "≡" con tres franjas horizontales (div#boton-menu).

Cuando la pantalla sea igual o mayor que 641px sobrescribimos para que se muestre la botonera con block!important mientras que el botón de menú se oculta con none!important.

El uso de **!important** hará que se ejecute en cualquier caso, pues puede haber un problema al usar el JavaScript que se muestra para mostrar y ocultar la botonera.

```
ul#botonera-cabeza {
  display: none;
}
div#boton-menu {
  display: block;
  cursor: pointer;
  float: right;
}
@media screen and (min-width: 641px){
  ul#botonera-cabeza {
    display: block !important;
  }
  div#boton-menu {
    display: none !important;
  }
}
```

```
<script> // JavaScript que muestra y oculta la botonera
window.onload = function(){
  try {
    document.getElementById("total").addEventListener("click",
    abrirCerrarBotonera, false);
  } catch(e){}
};

function abrirCerrarBotonera(event) {
  var este = event.target;
  var botonera = document.getElementById("botonera-cabeza");
  var disp = document.defaultView.getComputedStyle(botonera,
  null).getPropertyValue("display");
  if ((este.id=="boton-menu"||
  ((este.id!="boton-menu")&&(disp=="block"))){
    if (disp=="none"){
      botonera.style.display = "block";
    } else {
      botonera.style.display = "none";
    }
  }
}
```

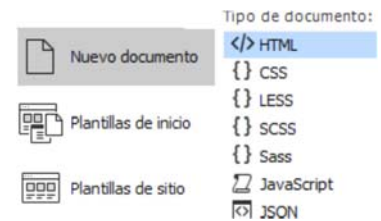
Creación de un sitio web básico personal

1. Crea un nuevo sitio

- En el menú de Adobe Dreamweaver CC, ve a Sitio-Nuevo sitio (Site -> New Site). Aparecerá una ventana para crear un nuevo sitio desde Dreamweaver
- Nombrar tu sitio web para guardarlo en una carpeta con el nombre: *SitioPersonal*. Esto ayuda a organizar los archivos y facilitará el proceso de carga.
- Si deseas incluir imágenes en tu sitio, puedes hacerlo en Advanced Settings -> Local Info. (Configuración avanzada – Información local). La carpeta de imágenes también debe crearse dentro de la carpeta de tu sitio.
- Haz clic en Guardar (Save) cuando termines.

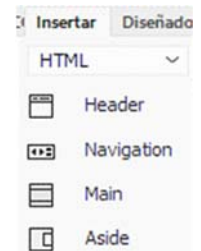
2. Crea el archivo de la página de inicio

- Ahora, crearemos el archivo de la página de inicio desde cero.
- Haz clic en *Archivo – Nuevo: Nuevo documento - HTML*
File -> New - New Document - HTML
- Haz clic en *Crear*.
Dar un título al documento es opcional.
tendrás una página en blanco con varias líneas de código HTML. Esta es en realidad la vista en vivo de tu sitio web.
- Guarda ese archivo HTML como ***index.html*** y colócalo en la carpeta del sitio.



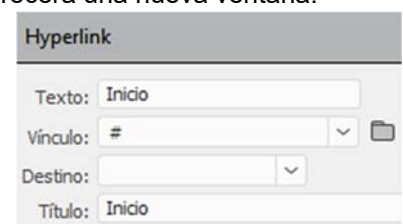
Creación de un encabezado

- En el encabezado suele ir el logotipo y el nombre de tu sitio.
- Haz clic en la página blanca o elige un lugar específico dentro del elemento `<body>` en el editor. Ve al panel superior derecho y haz clic en *Insert*. Esto te dará una lista de elementos HTML comunes que puedes agregar a tu página.
- Busca el elemento **Header**.
- Haz clic o arrástralo y suéltalo en tu espacio de trabajo.
- A continuación, convertiremos esto en un encabezado con la etiqueta `<H1>...</H1>`. Esto se hace con fines de SEO y para informar a los motores de búsqueda de qué trata tu sitio. Marca el texto en esa sección y ve al panel *Insert*. Busca y haz clic en **Heading: H1**.
- Después de esto, cambia el texto que aparece por el título de tu sitio web. Tiene que ser algo descriptivo y representativo. Para este ejemplo usamos «*Bienvenido a mi página personal*».



Agrega un botón de navegación

- Para agregar un botón de navegación, agrega una línea después del encabezado presionando Enter. En el panel *Insert* busca el elemento de *Navigation*. Al hacer clic en él, aparecerá una nueva ventana.
- Escribe *Navegacion* en el apartado ID y haz clic en *Aceptar*. Esto agregará un elemento de navegación al editor.
- Estando en el contenido del elemento, busca *Hyperlink* en el panel *Insert*. Haz clic y completa los detalles de la siguiente manera: →
El enlace en sí corresponderá a la página en la que navegarás en tu sitio web. En este caso, solo usamos un hashtag # para llenar el vacío.
- Cuando termines, haz clic en OK.



Agrega la descripción de tu sitio web

- Ahora insertaremos un encabezado secundario, un párrafo y algunas viñetas como descripción.
- Agrega una línea después del código de navegación y haz clic en el panel *Insert*. en *Heading – H2* y en *Párrafo (Header: H2)* Esto agregará las etiquetas `<h2>` Escribe: *Introducción*
- Inserta un Párrafo (Paragraph)* esto añadirá un código `<p>` en el editor.
- Agregar el texto de descripción del sitio web

Bienvenido a mi página personal

[Inicio](#)

Introducción

Este es un párrafo de intruducción a mi página web

Agregar viñetas o listas desordenadas:

- Añade otra línea debajo del código de párrafo.
- Ve al panel *Insert* y haz clic en Lista sin ordenar (*Unordered List*). Con esto se debería agregar la etiqueta `` en el editor.
- Mientras tanto, haz clic en List Item en el panel *Insert* y se agregará la etiqueta `` dentro de la etiqueta ``.

Con esto has creado la estructura básica de la página de inicio. También puedes agregar más contenido, como formularios, videos, imágenes, etc., pero hasta acá está bien para empezar.

Bienvenido a mi página personal

[Inicio](#)

Introducción

Este es un párrafo de intruducción a mi página web para la descripción de la misma. En esta web verás:

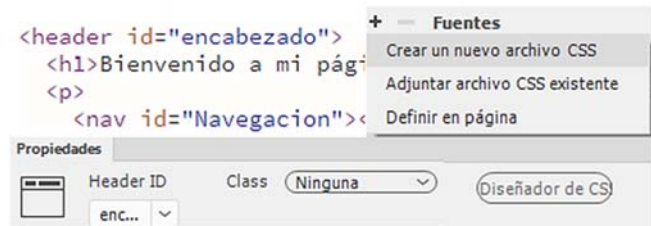
- Cómo se estructura una web
- Cómo escribir listas
- Cómo crear estilos

Creación de un archivo CSS

La hoja de estilo en cascada (CSS) se utiliza para estilizar el HTML. Es la parte estética que hace que el cuerpo sea visualmente atractivo.

Ahora, lo primero que debes hacer es darle a tu encabezado una identificación (ID).

- Ve a la esquina inferior derecha del panel de Dreamweaver y haz clic en el panel *DOM*. Verás una descripción general de la estructura de tu sitio web.
- Haz clic en *Header* y notarás que se marcará en azul tu encabezado.
- Asignando el ID encabezado Pulsa en *Diseñador de CSS* y selecciona *Fuentes: Crear un nuevo archivo CSS*. (Create a New CSS file). Examinar
- Escribe *estilo.css* y haz clic en *Guardar*. Luego, haz clic en *Aceptar*.



Notarás que aparece un nuevo *estilo.css* en la

parte superior de la vista en vivo y un nuevo elemento de enlace en el editor de código.

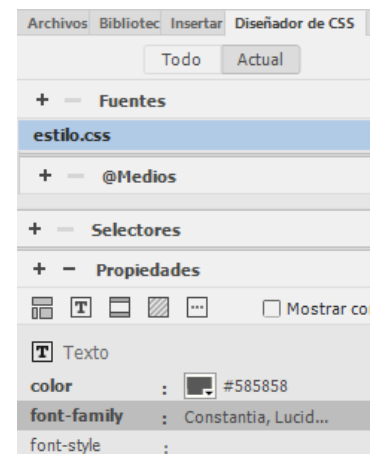
Haz lo mismo para todos los elementos que necesitan mejoras estéticas. Pero, en lugar de crear un nuevo archivo CSS, guárdalo en el mismo archivo *estilo.css* que creaste antes.

Ahora, estás listo para darle estilo a tu sitio usando el selector CSS.

Creación de un selector CSS para el título de tu sitio web

Cambiaremos la fuente y centraremos el título de nuestro sitio web.

- Marca el H1 debajo de tu encabezado desde el panel *DOM*. Pon el ID: `header h1`
- Luego, haz clic en *CSS Designer* en el panel de arriba.
- Pulsa en + de la sección *Fuentes: Adjuntar a hoja de estilos: estilo.css* (Asegúrate de que los selectores apunten a `#header h1`).
- Haz clic en *Propiedades / Properties* y desactiva *Mostrar conjunto / Show Set* para desbloquear las opciones de Diseño (Layout), Texto (Text), Borde (Border), Fondo (Background) y más.
- Haz clic en la opción *Text*, pasa el mouse sobre *font-family* y haz clic *Administrar fuentes*. Esto te dará muchas opciones para elegir.
- Escoge Fuentes de Adobe Edge.
- Elige una llamada Karla. Cuando termines, se cambiará la fuente del título de tu sitio web y se agregará el código necesario al Código fuente (Source Code) y al *estilo.css*.

**Alinea el título al centro**

- En la opción *Text*, desplaza el cursor sobre *text-align* y haz clic en *center*. Notarás que se produce el cambio y se agrega código adicional al *style.css*.
- Pulsa en *Vista previa* y elige un Navegador para ver cómo queda tu web.
- Guarda todo el contenido de tu sitio web básico personal.