



Opstart

Generelle bemærkninger

Programmet Dreamweaver har været på markedet i nogle år efterhånden. Den seneste version hedder Dreamweaver CS5, og programmet er på engelsk.

Dreamweaver er en såkaldt grafisk editor, et program der bruges til at oprette og redigere htmsider i. Filerne du laver i Dreamweaver er XHTML-dokumenter, som kan læses af en internetbrowser. De får betegnelsen **.html**

Man skriver tekst direkte ind på siderne, og billeder hentes nemt ind med "Drag and Drop". (Billeder bør redigeres i et billedbehandlingsprogram, billedmaterialet til dette kursus er forberedt.)

For at kunne uploade sider til internettet, skal du bruge et FTP-program (File Transfer Protocol). Dreamweaver har et FTP program indbygget, så du behøver altså ikke andre programmer end Dreamweaver.

Hvilken skærmopløsning?

Et godt webdesign bør kunne ses med et rimeligt resultat i browservinduer af varierende størrelse. Det betyder ikke nødvendigvis, at designet skal være perfekt i meget små eller meget store browservinduer - men som hovedregel bør man teste et design inden for et større interval end standard størrelserne. I dag (oktober 2010), er den mest brugte skærmopløsning stadig 1024 x 768, når man ser bort fra bærbare computere. Hvis du vil lave en side til denne skærmopløsning og ikke ønsker scroll på siden, er maximum 900 x 600 px, så er der lidt luft hele vejen rundt at give af.

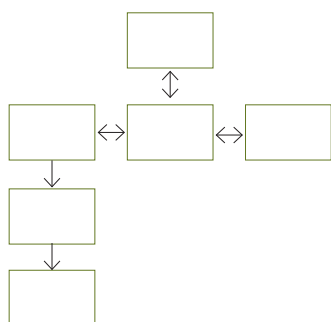
Gør det til en god vane altid at tjekke skærmopløsningen på den skærm du selv sidder ved, og hold styr på sidens mål undervejs. Mange har fået en grim overraskelse, når de uploader deres site, og det viser sig, at de ikke har været opmærksomme på sidens mål, og derfor forekommer der uønsket scroll.

OBS

Når du skal lave et site bestående af flere sider, er det en god idé at lave et layout og et navigationsdiagram på papir, før du starter ved computeren. En god planlægning kan spare mange timers arbejde.

Opret en hierarkisk struktur til mapper og undermapper som du finder logisk, og som eventuelle samarbejdspartnere kan forstå. Undgå så vidt muligt at omdøbe og flytte rundt på sider, filer og mapper, der vedrører websitet, efter du er startet. Det er meningen, at programmet skal kunne håndtere dette, men erfaringen viser, at det kan være et svagt punkt.

Og så er det en stor fordel, men ingen betingelse, at have kendskab til xhtml.

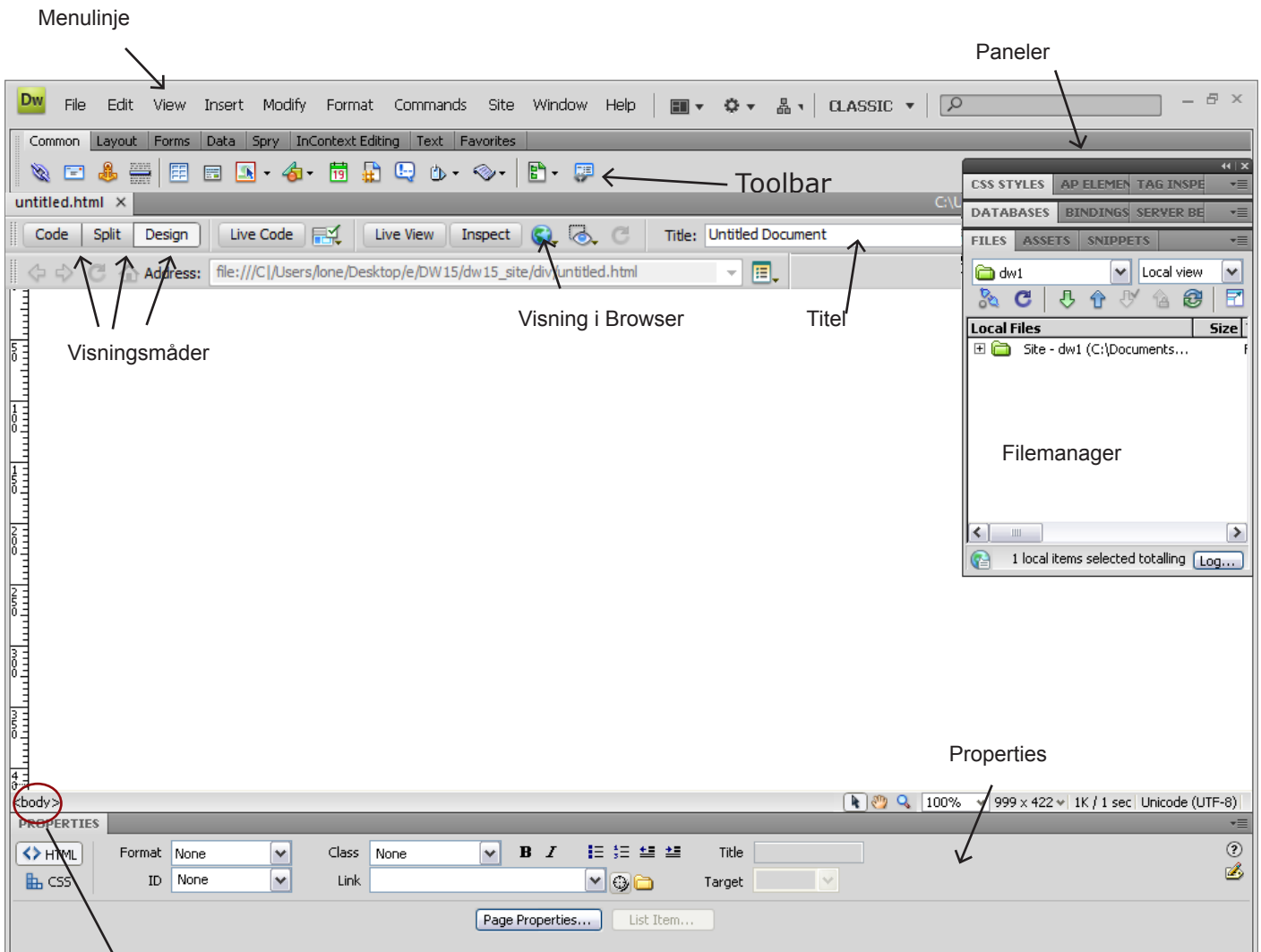


Et navigationsdiagram er en skitse der viser sammenhængen mellem de enkelte sider.



Opstart

Herunder ses brugerfladen i Classic Layout. Man ændrer brugerfladens udseende i menuen *Window > Workspace Layout*. En god ting er, at du kan vælge at have koderne synlige, samtidig med dit designvindue er åbent. Denne tilstand kaldes *Split*.



En nem måde at markere et element på, er ved at pege på koden som vises nederst i vinduet.



Opstart

Design-visning

I Dreamweaver kan en side vises på 3 forskellige måder: Code, Split eller Design.

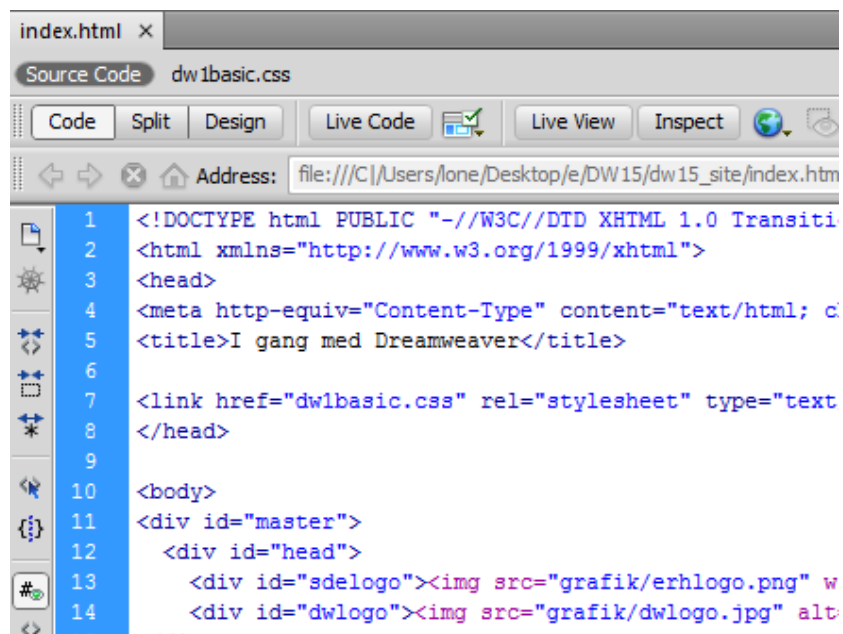
Design: indstillingen bruges når man vil designe siden med de visuelle værktøjer.

Code: viser xhtml koder samt anden programmering der anvendes til at opbygge siden. Koderne kan redigeres her.

Split: giver mulighed for at se både den visuelle del og koderne samtidig.

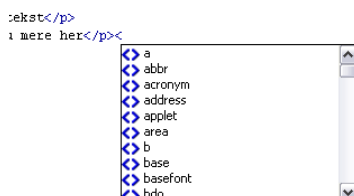
Code view

Hvis man vil håndkode siden, sker det via Code View eller Code Inspector. Code Inspector kan åbnes separat ved at vælge Window - Code Inspector eller bruge genvejen F10.



Quick Tag Editor

Der er masser af hjælp at hente til at skrive koder. Hvis man taster en <, vil programmet straks vise de muligheder, der findes for tags.

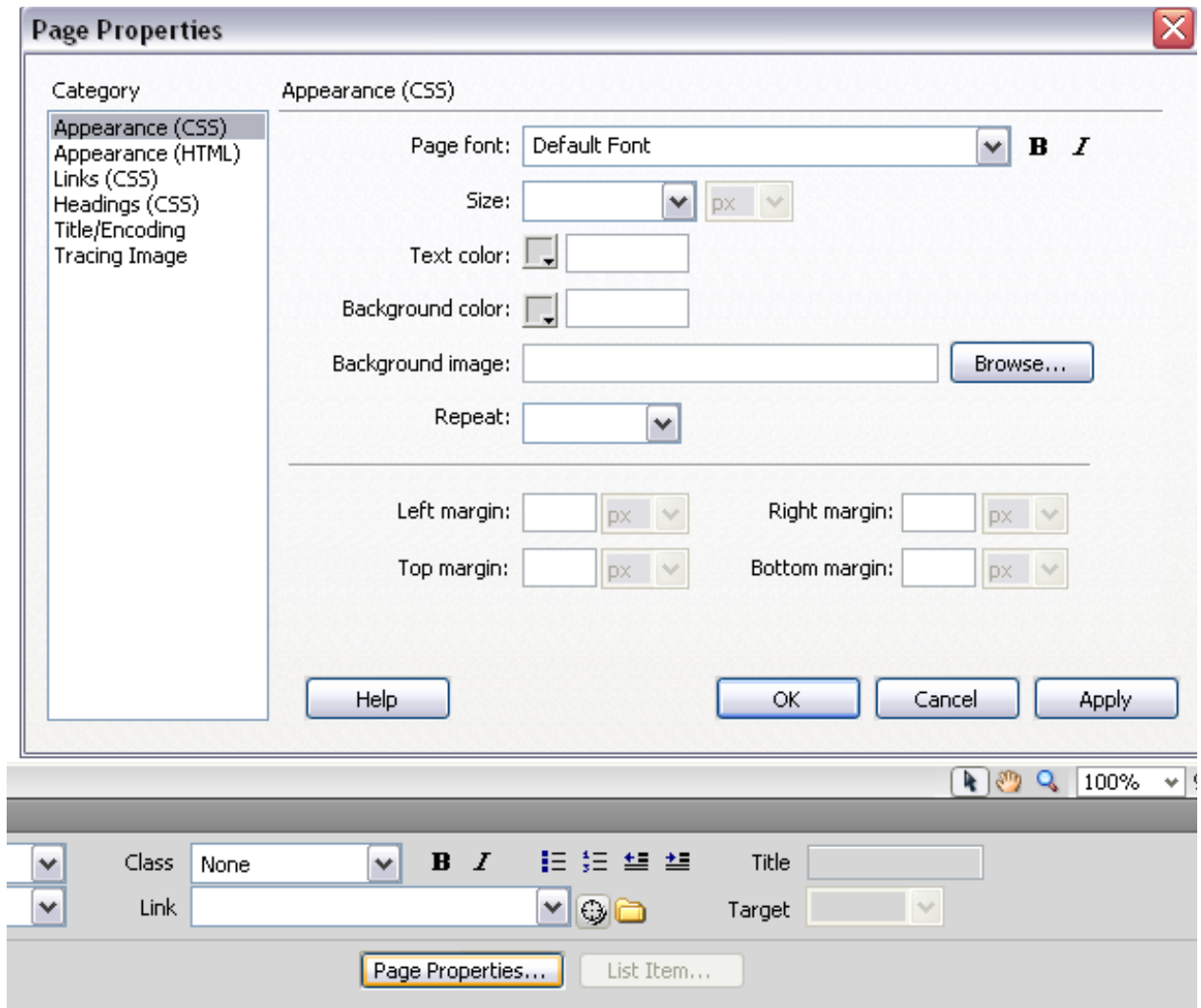


Quick Tag Editor bliver brugt til at redigere i enkelte XHTML-koder uden at behøve at vise koden i et selvstændigt vindue. Vil du redigere en XHTML-kode tilknyttet et bestemt element, markerer du elementet og trykker ctrl+T.

Opstart

Page Properties

I bunden af skærmvinduet findes panelet Properties. Det skal du bruge ofte, så der er god grund til at have det åbent hele tiden. I Properties findes også en knap for Page Properties - altså sidens indstillinger. Her kan man sætte baggrundsfarve, links mm.



OBS

Vær opmærksom på, at indstillinger foretaget i Page Properties, bliver gemt som et *internt* Stylesheet, og vil altså kun gælde for den aktuelle side. Du lærer mere om Stylesheets senere i kursusmaterialet.

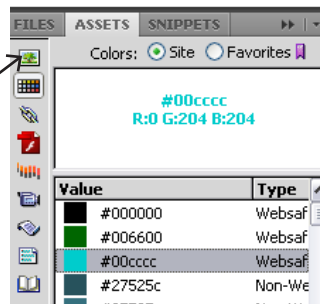
Opstart

Overblik

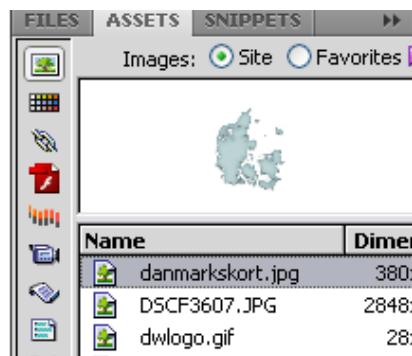
Assets Management

Ved at vælge *Window > Assets* eller F11, får du adgang til en meget praktisk funktion i programmet. Assets Manager bruges til at holde styr på alle elementerne i dit site.

Få overblik over, hvilke billeder, farvekoder, links, flash osv. du har brugt. Ved at klikke på de små ikoner, kan du bladre igennem de elementer, der er anvendt på sitet.

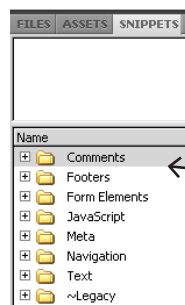


Det kan være meget gavnligt at kunne se motiverne på de anvendte billeder, klik på ikonen for billeder og se et preview samt få oplyst billedets dimensioner.



Snippets

Snippets betyder »bidder«, og denne funktion bruges til at gemme og genbruge et stump kode, hvilket kan gøre arbejdet lettere for dig. Du kan selv gemme kodestykker eller bruge dem, der allerede findes.

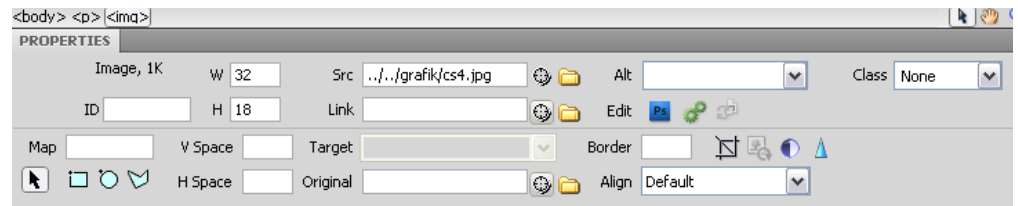


Her ses de foruddefinerede mapper i Snippets. Hvis du vil lave din egen mappe til dine koder, skal du blot stille dig i feltet, højreklikke og navngive mappen.

Opstart

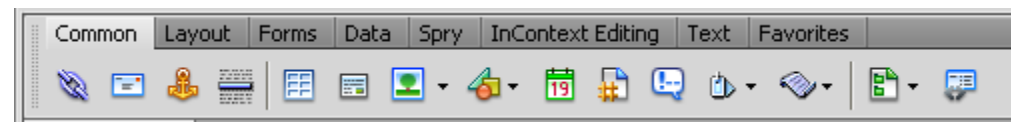
Properties

I bunden af skærmens vindue ses Properties. Her vises oplysningerne om det element, der er markeret på siden. Her kan man også redigere i elementerne. Det er en såkaldt kontekstafhængig værktøjslinje, hvilket betyder, at den ændrer udseende, alt efter hvilken type element der er markeret (i dette tilfælde et billede).



Toolbar

Foroven på skærmen, lige under menulinjen, ligger toolbar.



Ved at klikke på de enkelte faner, vil der komme yderligere værktøjer og funktioner til rådighed. Det er ikke altid nemt at huske, hvad de små symboler betyder, men holder du musen stille på et symbol, vil der komme en forklaring i en lille gul box.



Opstart



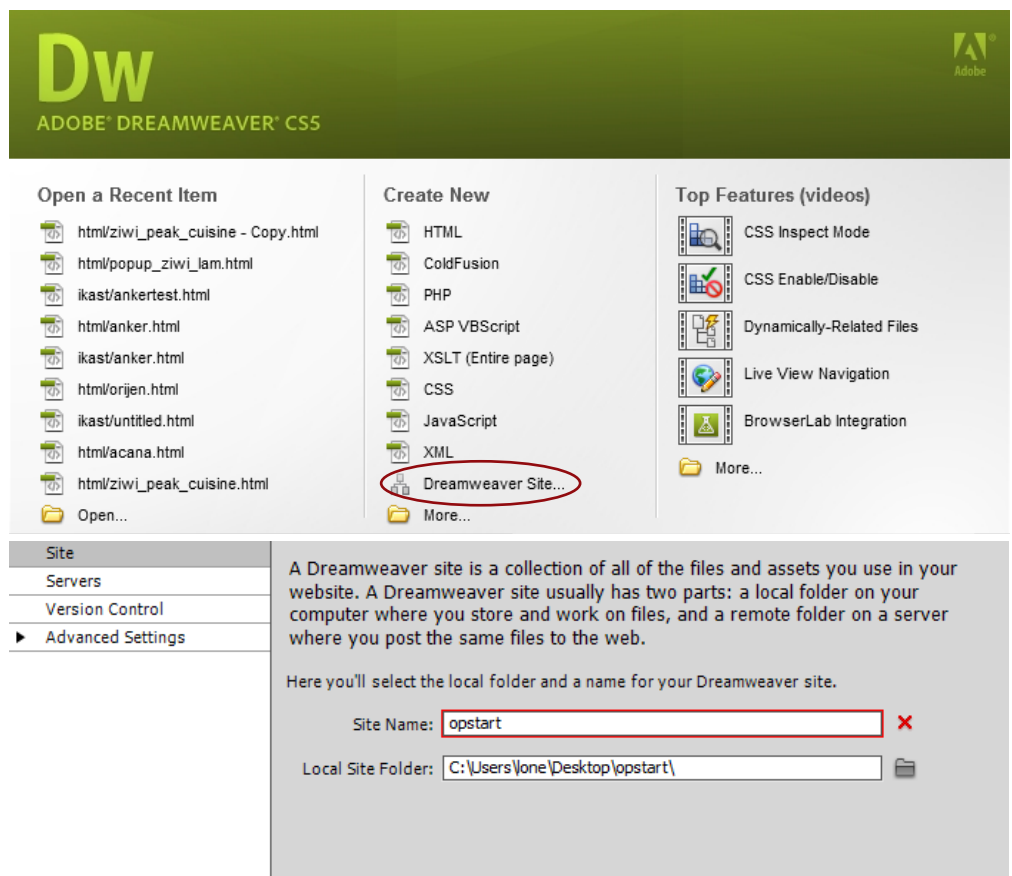
Mappen opstart med grafikmappen indeni.

Forberedelse

Inden du overhovedet åbner programmet, skal du samle dit materiale sammen og lave 2 mapper. Den første mappe kalder du for *opstart*. Hvis projektet gik ud på at lave et site for en kunde, f.eks Arla, ville man kalde mappen for Arla. I denne mappe ligger alt, hvad der har med sitet at gøre. Inde i mappen skal grafikmappen ligge. I denne mappe samler du al grafik til sitet. Det er ikke således, at man ikke kan tilføje grafikfiler undervejs, men ved at have oprettet mappen på forhånd, bliver fremtidige grafikfiler til sitet automatisk arkiveret heri. Du skal ikke selv oprette grafikmappen i denne øvelse, men importere den fra kursusmaterialet.

Opret et website

Åbn nu Dreamweaver og vælg Dreamweaver Site i midterste kolonne.



Giv sitet et navn.

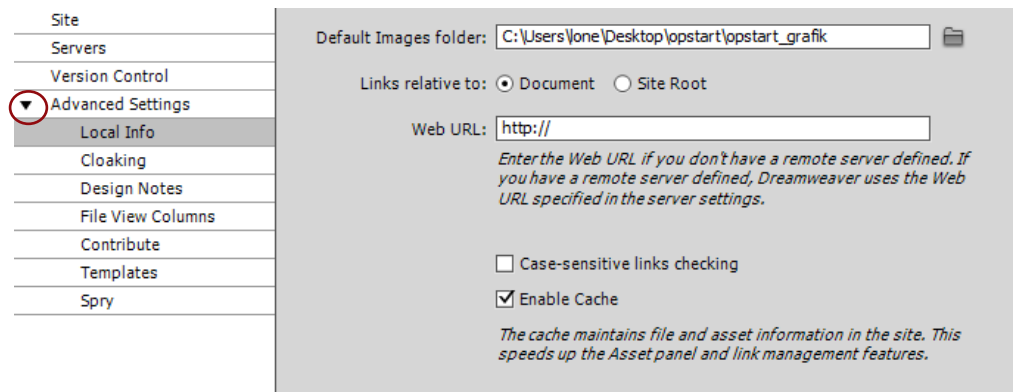
Bestem hvor det skal arkiveres. Sitet skal ligge i den mappe, du kaldte *opstart*.



Opstart

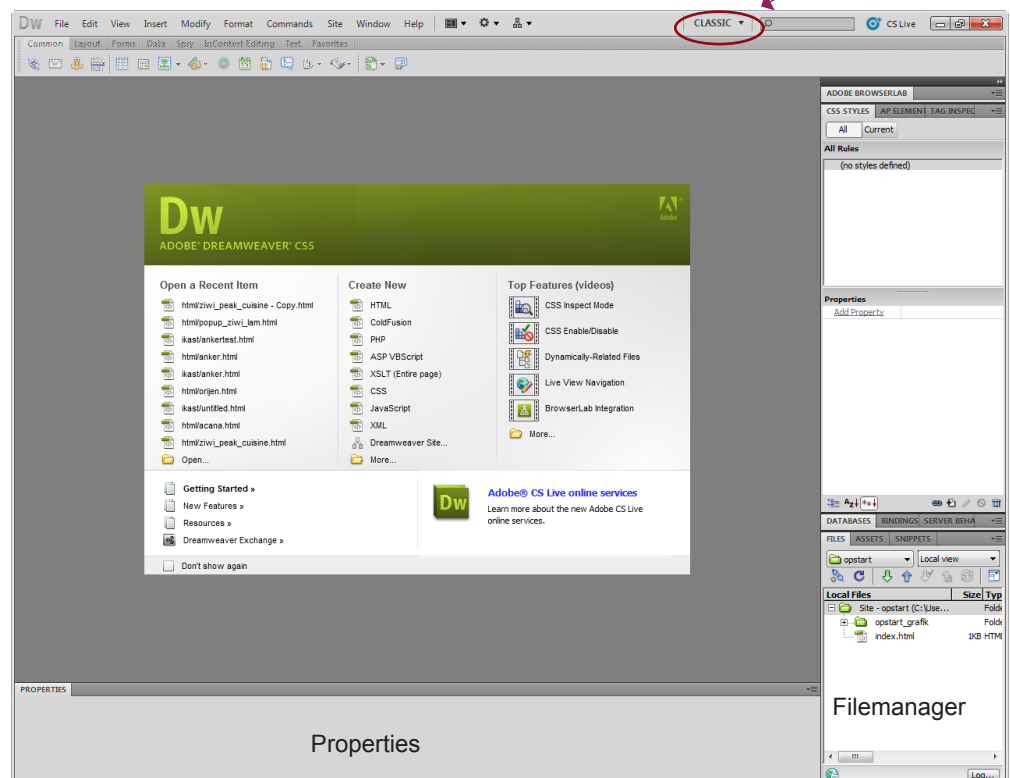
Udfyld stien til grafikmappen således:

Klik på den lille pil i menuen til venstre og vælg *Advanced Settings* > *Local Info*. Vælg mappen der hedder *opstart_grafik*.



Vælg *Save*.

Brugerfladen kan sættes forskelligt op, jeg har valgt *Classic*.



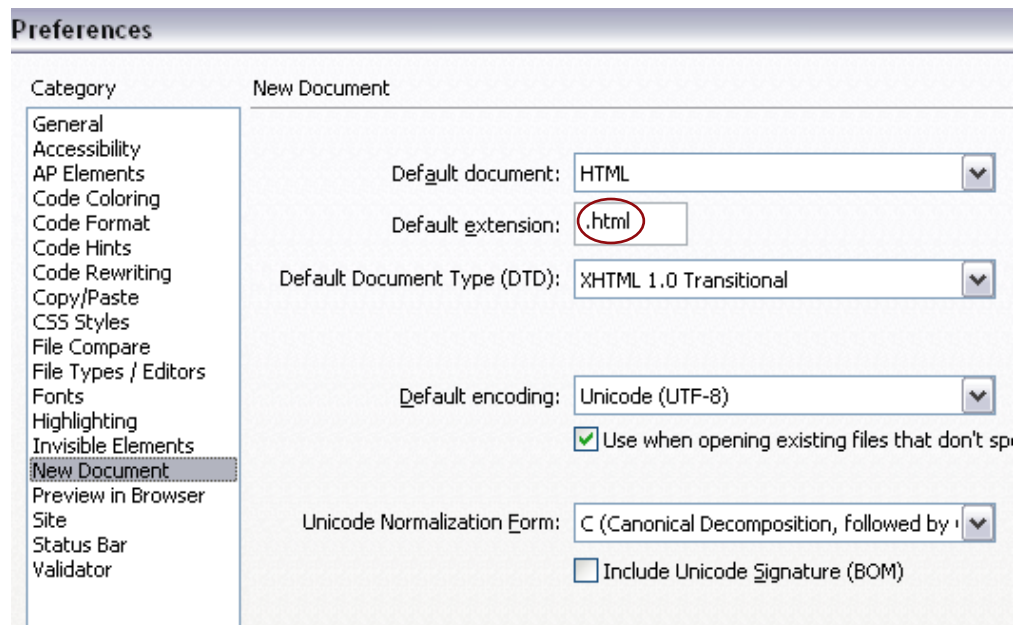


Opstart

Preferences

Inden du starter på selve sitet, kan det godt betale sig at kigge i *Preferences*, som er generelle indstillinger for selve programmet. Indstillingerne her gælder for alle fremtidige dokumenter, indtil de ændres samme sted igen. Jeg vil kun tage fat i en enkelt ting, men jo mere man arbejder med programmet, jo flere vaner og rutiner indøver man, og disse kan det være en fordel at tilpasse.

Åbn *Preferences* fra Edit menuen. Under *Category* vælges New Document. Bestem hvilken extension der ønskes på siderne: html eller htm. Der er ingen forskel - de er lige gode. Det er kun et spørgsmål om vane. Vælg *OK*.



Der er en arbejdsgang, som skal foretages, hver eneste gang du opretter et nyt site. Den kommer her i punktform, og de enkelte punkter bliver uddybet længere fremme i teksten eller i de tilhørende opgaver. Du skal altså ikke gøre nedenstående nu, det er blot en præsentation af, hvad der skal ske senere.

1. Opret en ny fil kaldet index.html, filen skal ligge i roden.
2. Opret en mappe kaldet html (hvis der er undersider).
3. Åbn index.html ved at dobbeltklikke på den.
4. Giv filen en titel.
5. Opret en ekstern Stylesheet fil.

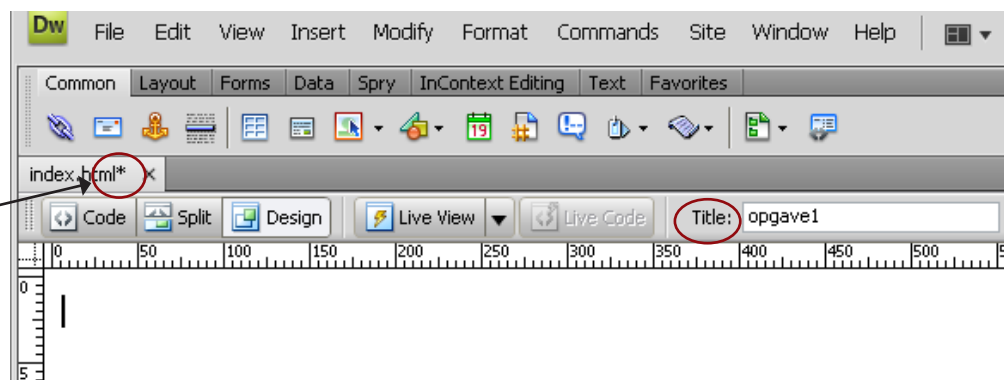


Opstart

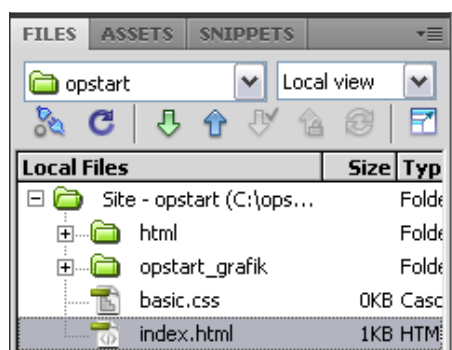
Husk at arkivere jævnligt. En lille stjerne i filnavnet betyder, at der er ændringer at arkivere.

Index filen med titlen udfyldt.

Den lille stjerne indikerer, at der er ændringer til at arkivere.



Filemanager med de filer og den struktur du skal anvende til hvert site.



Byg siden

Så er du klar til at arbejde på selve sitet. Den første opgave er beskrevet under afsnittet "CSS baseret layout".

Billeder

Billeder og internettet

Der er endnu ikke frit valg på alle hylder, når det gælder billedformater og størrelser til brug på internettet. Vi får hurtigere forbindelser, og derved kan vi også tillade os at bruge større (tungere) billedfiler. Men det er stadig sådan, at den grund, de fleste angiver til at forlade en side, er ventetid, og her er billeder samt lyd og video de store syndere. "Et billede siger mere end 1000 ord - og fylder mere end 1000 gange så meget" - er der en klog, der sagde for nogle år siden. Det gælder stadig.

Formater

Dreamweaver læser de gængse formater, der kan fortolkes af en browser:

gif **G**raphic **I**nterchange **F**ormat

jpg (eller jpeg, det er det samme) **J**oint **P**hotographic **E**xperts **G**roup

png **P**ortable **N**etwork **G**raphics

Opløsning

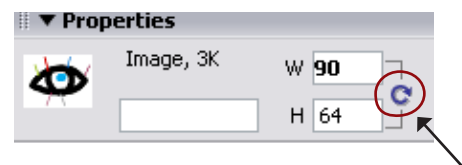
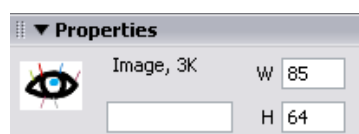
Billeder til brug på internettet skal have en opløsning (resolution) på 72 dpi.

Billeder og Dreamweaver

Det er muligt at foretage meget enkel billedredigering i Dreamweaver. Programmet arbejder fantastisk sammen med Photoshop og Fireworks, og mere avanceret billedbehandling foretages der. I princippet bør et billede være færdigredigeret, når det hentes ind i Dreamweaver.

Fy fy, skamme skamme

Det er forbudt at ændre billedestørrelsen inde på siden, ved at ændre målene i Properties. Billedet bliver godt nok ændret på siden, men man beder brugerens browser om at foretage størrelsesændringen mens siden downloades, og det gør nu siden tungere.



Hvis man ved en fejl, er kommet til at hive i billedet, ses det nye mål med fed skrift. For at komme tilbage til 100%, klikkes på symbolet ved siden af målene.

Indsæt et billede

Opgavebeskrivelse

Opret en ny mappe kaldet *billeder*.

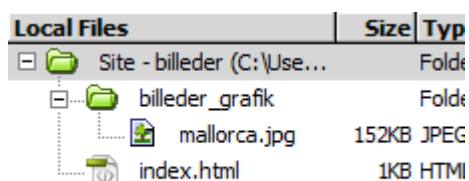
Hent mappen *billeder_grafik* i kursusmaterialet, og placér den i mappen *billeder*.

Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *billeder*.

Importér grafikmappen *billeder_grafik* til sitet.

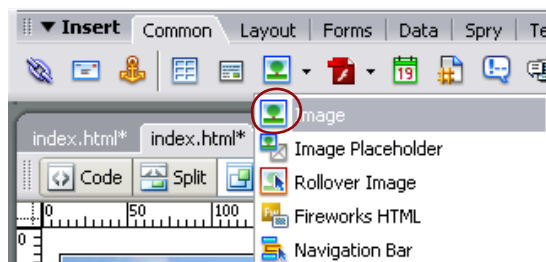
Opret index.html, åbn denne.

Der er flere måder at hente et billede ind på siden på. Du kan enten trække billedet direkte fra *Filemanager* og ind på siden,

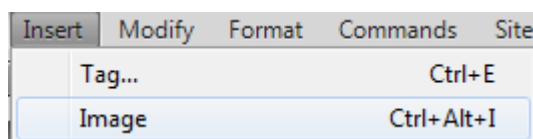


eller vælge symbolet for et billede øverst i værktøjslinjen.

Du vil måske opleve at ikonerne i værktøjslinjen ikke svarer nøjagtigt til dit eget skærbillede. Det skyldes at værktøjslinjen altid viser det sidst valgte ikon.



Eller vælge *Insert > Image*

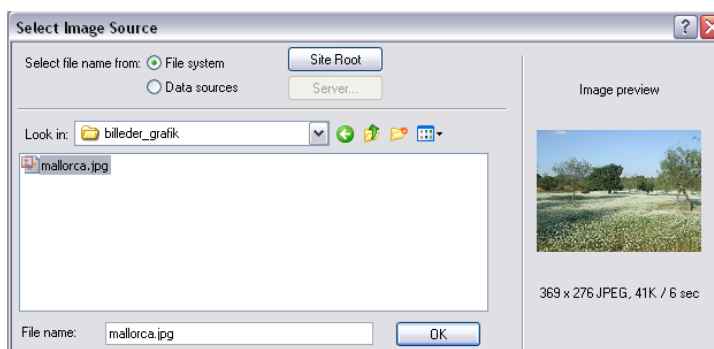


OBS

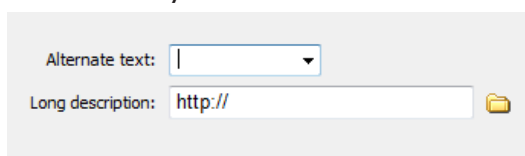
Dette er kun en øvelse i hvordan du henter et billede ind på en side. Hvis du skal fremstille et seriøst site, skal du placere billedet i en div (se afsnittet om CSSbaseret layout).

Indsæt et billede

Ved de 2 sidstnævnte metoder fremkommer en dialogboks, hvor du skal angive stien til billedet.



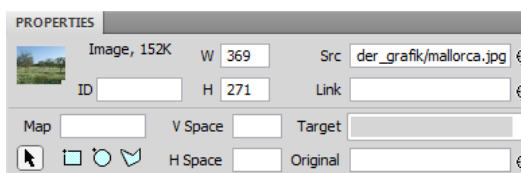
Uanset hvilken metode du anvender, skal du udfylde en *alternativ tekst*. Denne tekst er vigtig, så gør det til en god vane altid at udfylde den.



- Teksten bliver læst op for synshandicappede.
- Teksten bliver vist på skærmen, hvis billedet af en eller anden grund ikke kan vises.
- Google bruger efter sigende også disse tekster. Det betyder, at det at udfylde feltet kan være en medvirkende årsag til, at sitet hurtigere bliver fundet.
- Teksten bliver vist i en lille gul boks, når musen føres henover billedet.

OBS

Det er imidlertid ikke nok at udfylde den alternative tekst. Du skal, alle steder hvor du anvender den alternative tekst, også åbne sidens kode og selv tilføje `title=" "`. Du skal skrive samme tekst, som du brugte til den alternative tekst.



I Properties vises en thumbnail af billedet. Du kan se målene og datastørrelsen samt få oplyst stien til, hvor billedet befinder sig.

Hotspot

Hvad er Hotspot

Ønsker man at lave flere links fra det samme billede, et eksempel kunne være byer på et landkort, anvender man en funktion der kaldes Hotspots eller Image Map. Ideen er, at man udvælger flere forskellige felter på det samme billede, og hvert af disse felter får et selvstændigt link.



Ved at klikke på de enkelte byer på kortet vil man få forskellige sider frem.

Hotspot

Opgavebeskrivelse

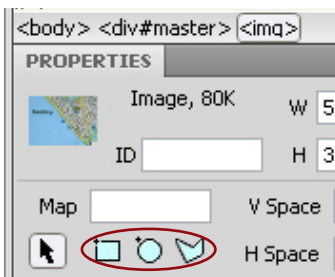
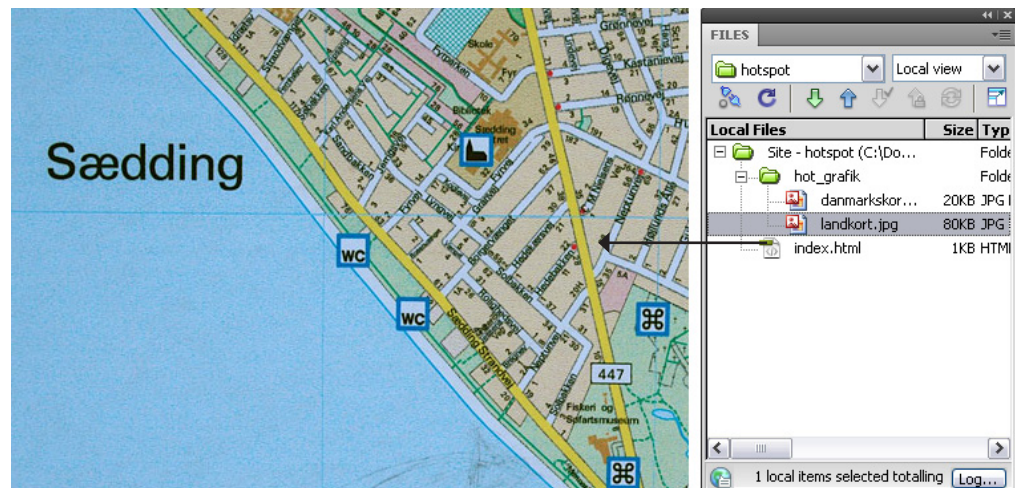
Opret en ny mappe kaldet *hotspot*.

Hent mappen *hot_grafik* i kursusmaterialet, og placér den i mappen *hotspot*.

Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *hotspot*.

Opret filen *index.html*.

Træk billedet *landkort.jpg* ind på siden fra *Filemanager*.



Der kan vælges firkantet eller rund facon. Med polygonen klikker man rundt på en figur.

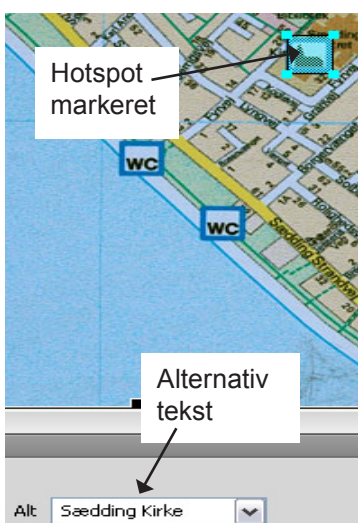
Markér billedet, således at der fremkommer en kraftig ramme omkring med håndtag i hjørner og midterpunkter. Når billedet er aktivt, vises værktøjerne til at fremstille hotspots med i Properties i nederste højre hjørne.

Vælg firkanten, og træk nu en ramme rundt om symbolet, der forestiller en kirke.

Der åbnes en dialogboks, som beder dig udfylde "Alternate text". Se opgaven om "Billeder", for yderligere information om "Alternate Text".

Skriv *Sædding Kirke* i Alt-feltet i Properties. Åbn Souse Code, altså dokumentet vist med html-koder og tilføj selv `title="Sædding Kirke"`. Linket ser således ud:

```
<a href="http://www.skjernguiden.dk/kirker/saedding.htm" target="_blank" alt="Sædding Kirke" title="Sædding Kirke" >
```

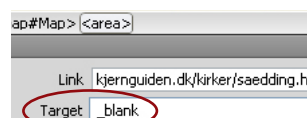


I linkfeltet er der blevet indføjet en # (et dødt link), og denne "havelåge" skal du nu udskifte med det rigtige link som er:

<http://www.skjernguiden.dk/kirker/saedding.htm>

Gentag proceduren med de andre "seværdigheder", find selv på nye adresser.

Se effekten i browseren og upload opgaven som aftalt med din underviser.



Da det er et link ud af dit site, skal du vælge "target_blank"

Links

Hvad er links?

Hele ideen bag internettet er baseret på brugen af hyperlinks, i daglig tale blot kaldet links. World Wide Web er en stor samling af sider/filer, der er linket til hinanden, og det er ved hjælp af links, at man "bladrer" eller browser rundt på internettet. I starten var de fleste sider udelukkende tekstbaserede og alle links var tekstlinks. I dag bruger vi både links på billeder og tekst, med eller uden understregning og i forskellige farver. Links er en naturlig del af en side, men der er forskellige overvejelser, man bør gøre sig, når det drejer sig om links.

Tekstlinks

Som udgangspunkt er links blå og understregede. Sådan har vi lært at links ser ud. I takt med at vi får lyst til at designe mere grafisk spændende sider, vokser behovet for at kunne ændre udseendet på links. Det er jo f.ex. en urimelig begrænsning, hvis man ikke kunne fremstille sider med blå baggrund, fordi det så ikke ville være muligt at se evt. links. Der er efter min mening ikke noget galt i at bryde med blå links som standard, når blot man overholder nogle ganske enkle forholdsregler:

Det skal klart fremgå, hvad der er links. Vær konsekvent i farvevalget på hele sitet, og brug kun farven til links, ikke til tekst, som ikke er links. Hvis understregningen fjernes, skal det også gøres konsekvent.

Links på billeder

Mange mennesker finder det ikke naturligt at klikke på billederne på en side. Dette betyder ikke, at man ikke bør anvende billeder som links, overhovedet ikke. Igen skal man bare tænke sig om. Det skal tydeligt fremgå, at billedet er klikbart, og hermed mener jeg ikke, at man behøver at skrive **Klik på billedet** med store typer på hver side. Det bliver trættende at se på i længden. Det kan gøres mere elegant, naturligvis tilpasset den enkelte side. Hvis man laver et link på et billede, sætter programmet automatisk en blå ramme om billedet for at vise, at det er klikbart. Denne ramme kan man fjerne. Se hvordan i opgavebeskrivelsen.

Interne/eksterne links

Et internt link er et link, der peger på en anden side i det aktuelle site, du selv har lavet. Interne links bør åbne i samme browservindue. Eksterne links derimod peger ud af sitet, altså til en adresse på internettet, som ikke er en del af det aktuelle site. Eksterne

Links

links bør altid åbne i et nyt browservindue, således at man ikke kommer til at lukke hele sitet, når man er færdig med at studere det eksterne link.

Gør siden mere brugervenlig

Når du laver et link på et billede, vil Dreamweaver bede dig udfylde en Alternate text. Dette anbefales varmt, da denne tekst bruges til flere forskellige formål. Du skal selv forfatte den og hav følgende i baghovedet:

1. Teksten vises i en lille gul kasse, når musen holdes over billedet.
2. Teksten vises i stedet for billedet, hvis det af en eller anden grund ikke bliver indlæst af browseren.
3. Teksten læses op for synshandicappede, der har installeret software, der kan varetage oplæsning.
4. Du har mulighed for at skrive en uddybende tekst om billedet - så der er al mulig grund til at bruge funktionen.

Den samme funktion til et tekstlink hedder *title* og findes i Properties.

Links

Opgavebeskrivelse

Opret en ny mappe kaldet *links*.

Hent mappen *links_grafik* i kursusmaterialet, og placér den i mappen *links*.

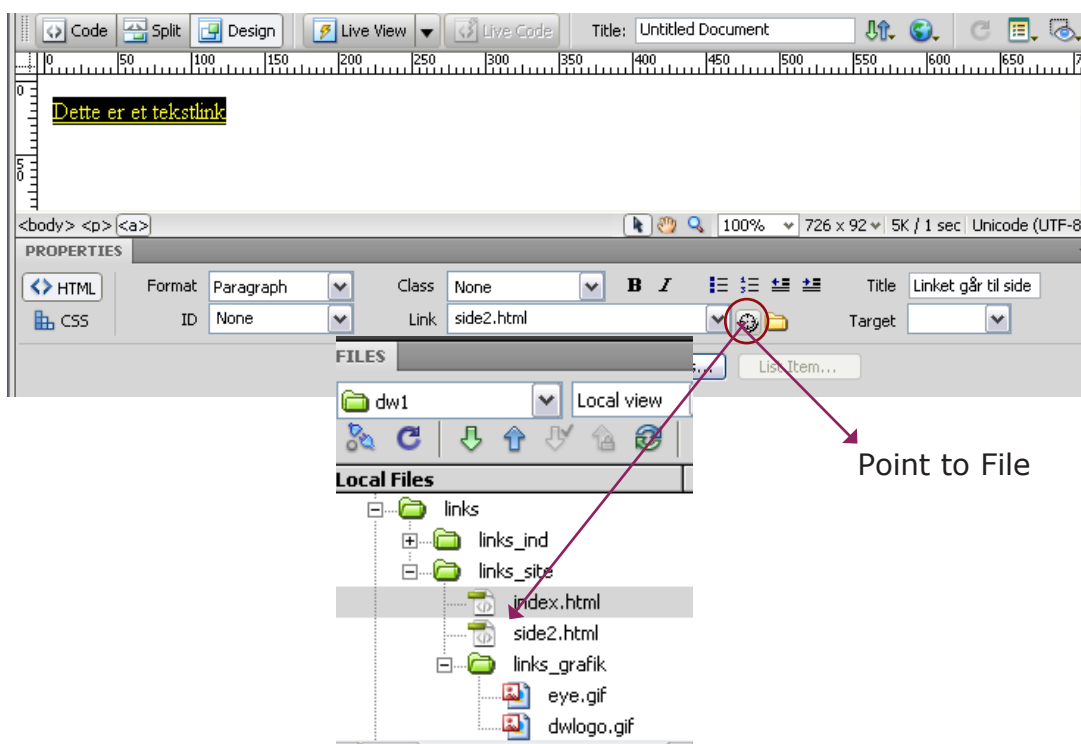
Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *links*.

Opret filen *index.html*.

Opret en side mere, kald den *side2.html*.

Tekstlink

Åbn *index.html*, sæt cursoren ind på siden og skriv "Dette er et tekstlink".



Markér teksten ved at trække henover den og vælg symbolet *Point to File* i Properties. Hold musen nede og træk så - det føles som en elastik - peg på *side 2.html* i Filemanager. Teksten på *index.html* bliver blå og understreget. Udfyld Title, ligeledes i Properties: "Linket går til side 2".

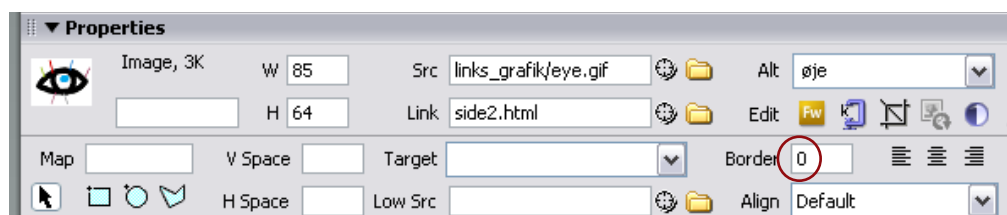
Linket virker ikke i Dreamweavers designvindue, du skal se siden i en browser. Tastaturgenvejen er F12, eller klik på dette symbol i værktøjslinjen.



Links

Link på et billede

Fra grafikmappen trækker du billedet eye.gif ind på index.html. Vælg igen symbolet *Point to File* i Properties. Hold musen nede og træk, peg på side 2.html i Filemanager. Billedet får en blå ramme. Fjern rammen ved at skrive 0 i feltet Border i Properties.



Eksternt link

De to links, du lige har lavet, er interne links, altså links mellem sider i det samme site. Nu skal du lave et eksternt link, altså et link til en side på internettet, der ikke hænger sammen med det site, du sidder og arbejder på.

Træk grafikfilen dwlogo.gif ind på index.html, og lav et eksternt link på denne. Linket skal gå til Adobes hjemmeside, til den side der omhandler Dreamweaver. Et godt råd er altid at kopiere eksterne adresser, det er alt for nemt at skrive forkert! Når der er tale om et eksternt link, skal den fulde adresse med, i dette tilfælde er den: <http://www.adobe.com/dk/products/dreamweaver/?promoid=BPBEM> Adressen kopieres ind i feltet *Link* i Properties.

Den sidste ting, der mangler, er at fortælle browseren, at linket ønskes åbnet i et selvstændigt browservindue. Dette gøres ved at vælge *target_blank* i Properties. De fleste mennesker vælger at lukke browservinduet, når de har besøgt et link, og hvis ikke linket åbner i et selvstændigt browservindue, lukkes hele sitet ned, og det er sjældent hensigten!



Arkiver og upload opgaven som aftalt med din underviser.

Rollover

Hvad er Rollover?

Et billede kan udskiftes med et andet billede, når musen føres henover, og/eller når der klikkes på det. Denne effekt kaldes Rollover. Ofte bliver teknikken anvendt, når man bruger grafik som knapper på et website. Forestil dig en rød knap som bliver grøn, idet der klikkes på den. »Før og efter« visning er også et oplagt sted at bruge Rollover. Et eksempel kan være en hund der er blevet klippet. Hundefrisøren tager 2 billeder et før klipping og et efter. For at lave en Rollover skal man bruge 2 billeder. Billederne skal have identiske dimensioner, ellers bliver det ene forvrænget, da nr. 2 billede tager størrelse efter det første. I Dreamweavers designvisning kan man ikke se effekten, den kan kun ses i browseren.



Da effekten jo er dynamisk, kan den ikke vises her. Billederne skal ligge ovenpå hinanden og skifte, når musen føres henover.

Rollover

Opgavebeskrivelse

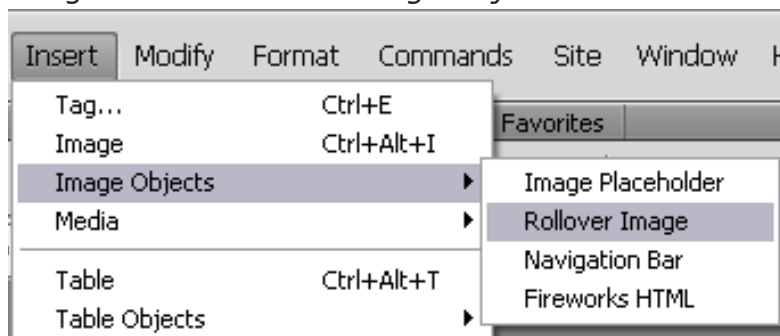
Opret en ny mappe kaldet *rollover*.

Hent mappen *roll_grafik* i kursusmaterialet, og placér den i mappen *rollover*.

Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *rollover*.

Opret filen *index.html* og åbn den.

Vælg Menuen *Insert > Image Objects > Rollover Image*.



Nedenstående dialogboks kommer frem. Her bestemmes, hvilke billeder der skal anvendes. Du skal **ikke trække** billederne ind på siden men i stedet angive stien.

OBS.

Effekten kan ikke ses inde i Dreamweaver. Vælg visning i en browser (f12).



Original Image

Angiv stien til det billede der skal vises som udgangspunkt.

I opgaven er det seal1.jpg.

Rollover Image

Angiv stien til det billede der skal vises som rollover.

I opgaven er det seal2.jpg.

Sættes flueben i Preload Rollover Image loader browseren billedet med det samme, og ikke først, når brugeren fører musen hen over feltet. Generelt en god idé.

When clicked, go to URL

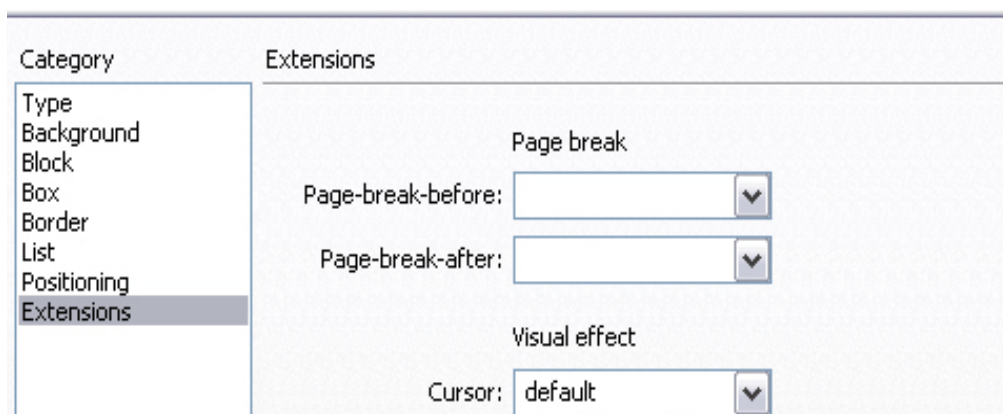
Udfyldes hvis du ønsker at lave et link på billedet. Bemærk at der ikke findes en mulighed for at vælge Target Blank. Hvis du ønsker at linke ud af sitet (se opgaven om links), skal du åbne siden i kode-visning og selv tilføje attributten `target="_blank"`

Rollover

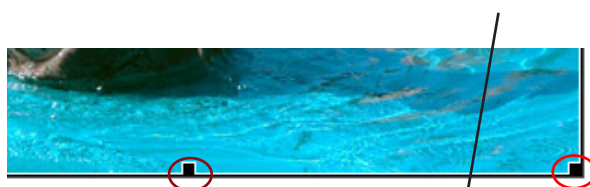
Cursor=default

Når musen kører henover en Rollover, skifter cursoren automatisk udseende til en finger, også selv om der ikke er tilføjet et link. Det kan virke forvirrende, men det er heldigvis muligt at ændre cursorens udseende med CSS. Funktionen hedder Cursor og ligger under fanen Extensions.

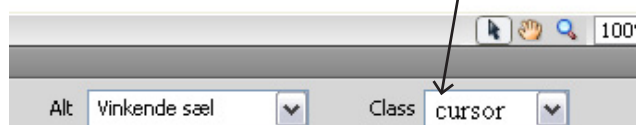
Da opgaven går ud på at lave en Rollover, kan du nøjes med at lave et internet CSS. Opret en Class Style, kald den `.cursor`, vælg *Cursor > default*.



Markér billedet og vælg stilen *cursor* i Properties.



Billedet er markeret, når der er en kraftig ramme omkring og "håndtag" i hjørner og midterpunkter.



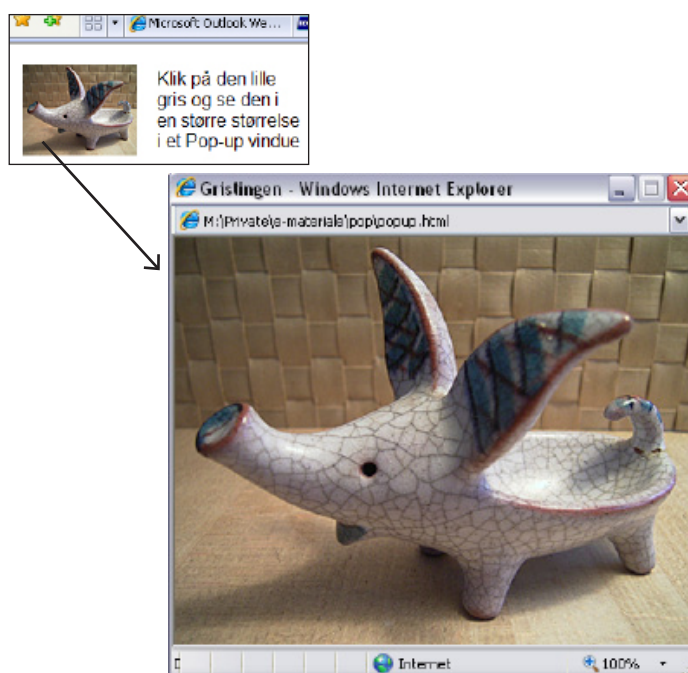
Se effekten i browseren og upload opgaven som aftalt med din underviser.

Du kan komme ud for, at siden ikke umiddelbart kan vises. Hvis der kommer en gul bjælke foroven i dit browservindue, hvor der står at siden er blokeret, skyldes det, at effekten Rollover fremstilles ved hjælp af Javascript (et programmeringssprog), og at der i dine browserindstillinger ikke er givet tilladelse til at vise sider, der indeholder Javascript. Du kan uden problemer tillade, at siden vises.

PopUp vinduer

Hvad er et PopUp vindue?

Et PopUp vindue bruges f.ex. til at vise et billede i en større størrelse. Når man klikker med musen på et lille billede, åbnes en større udgave af det samme billede i et nyt browservindue, som er tilpasset det store billede i størrelse. Det er det, man kalder et PopUp vindue. Det behøver ikke at være billeder, der bliver vist. Alt indhold, der kan vises på internettet, kan åbnes i et PopUp vindue. Du kan også bruge et almindeligt tekstlink til at åbne PopUp vinduet med.



Hvorfor bruge PopUp vinduer?

Der er flere fordele forbundet med at bruge PopUp vinduer.

1. Du sparer plads på din side, både design- og datamæssigt.
2. Du kan styre størrelsen og udseendet af PopUp vinduet - hvilket øger brugervenligheden.

Hvis man linker *direkte* til et billede fx. en jpg.fil, vil billedet åbne i et nyt browservindue, som er alt for stort. Desuden vil der være en hvid margin foroven og i venstre side. Hele ideen med PopUp vinduet er, at det skal tilpasses indholdet, derfor skal PopUp vinduet være en htmlside med definerede mål. Der er et minimumsmål på 250 x 100 pixels. Man placerer altså sit billede på en ny htmlside, og giver denne side de samme mål, som billedet har.

PopUp vinduer

Opgavebeskrivelse

Opret en ny mappe kaldet *popup*.

Hent mappen *pop_grafik* i kursusmaterialet og placér det i mappen *popup*.

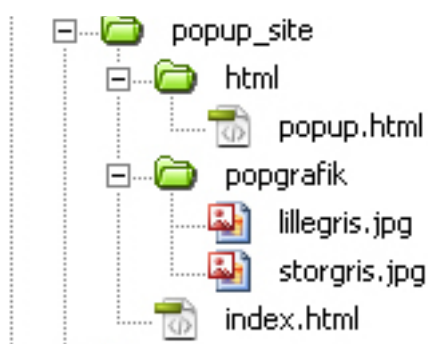
Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *popup*.

Opret *index.html*, åbn denne.

Opret en ny mappe i Filemanager, kald den *html*.

Opret en ny fil inde i htmlmappen kaldet *popup.html*.

Her ses et skærmbillede af Filemanager med alle de nødvendige filer og billeder til opgaven.

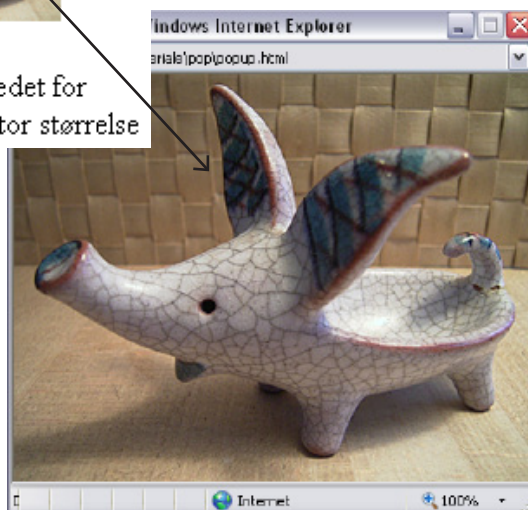


Layout

Ideen er, at det lille billede placeres på *index.html*, og det store på *popup.html*. Når man klikker på det lille billede, vises det store billede i et PopUp vindue (et selvstændigt browservindue), der har samme størrelse som selve det store billede.

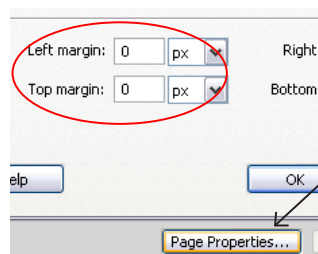


Klik på billedet for at se det i stor størrelse



PopUp vinduer

popup.html



Åbn siden popup.html hvorpå det store billede skal sidde, og træk billedet storegris.jpg ind på siden. Billedet måler 400 x 313 pixels. Sørg for at cursoren står på selve siden og ikke på billedet.

Vælg Properties > Page Properties. Sæt sidens Left margin og Top margin til 0 pixels, på den måde fjernes luften i venstre side samt i toppen. Siden er færdig og skal arkiveres.

Et PopUp vindue er en såkaldt *Behavior* (en *handling*). Når der skal knyttes en *Behavior* til tekst eller billede, skal man markere den tekst eller det billede, der ved en musebevægelse (mouseover eller mouseklik) skal udløse en *handling* og tilføje en # i linkboksen i Properties.

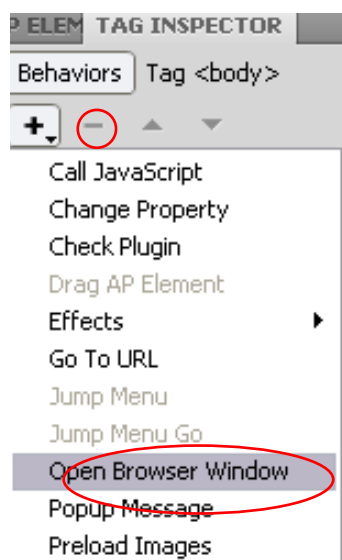


index.html

Åbn index.html og træk billedet af den lille gris ind på siden. Skriv teksten under billedet.

Markér billedet og indsæt en # i linkfeltet i Properties.

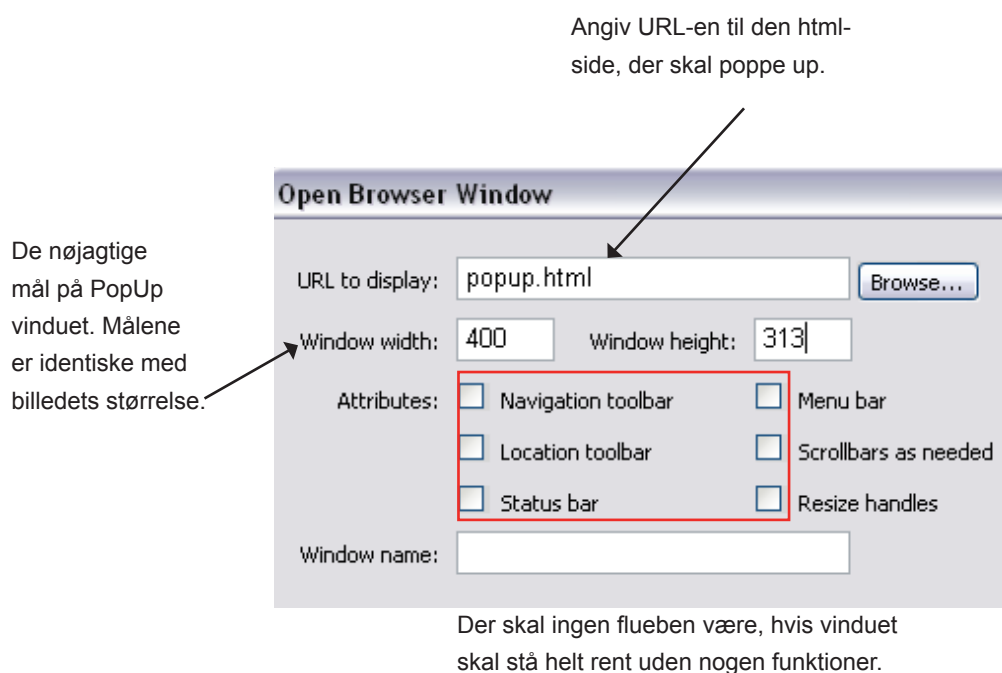
Fjern evt. borderen om billedet ved at skrive 0 i borderfeltet i Properties.



Åbn Window > Tag Inspector. Klik på det lille plus under Behaviors. En menu ruller ned, her skal du vælge > Open Browser Window.

PopUp vinduer

En dialogboks fremkommer, hvor du nu skal bestemme udseendet af PopUp vinduet.



Du kan ikke se effekten i Dreamweavers designvindue. Se resultatet i browseren (F12), og upload opgaven som aftalt med din underviser.

CSS

CSS er et meget omfattende emne, og det er kun det mest grundlæggende der bliver gennemgået på dette kursus. Du kan læse mere om CSS på Adobes egen hjemmeside eller på html.dk.

Hvad er CSS?

Cascading Style Sheets, fremover forkortet til CSS (på dansk typografiark) bruges til flere ting: rationalisere arbejdet, nøjagtig placering af elementer, arbejde i lag og til at øge æstetikken. I Dreamweaver er CSS fuldt integreret og sider lavet i programmet anvender CSS - også uden at brugeren har bedt om det. Det er vigtigt at forstå, hvad CSS er, og hvordan det anvendes for at kunne få det optimale ud af programmet og for at kunne styre placering og udseendet af tekst og billeder.

Rationel arbejdsgang

CSS er et uundværligt værktøj, når man først har lært at anvende det. Man foretager ændringer ét sted, og samtlige sider i sitet bliver opdateret. Et eksempel kan være, at kunden ønsker alle links røde uden understregning. Denne formatering kan man nøjes med at foretage ét sted, i stedet for at skulle markere hvert enkelt link på alle sider.

Styling

CSS er et mere avanceret og fleksibelt programmeringssprog end html og xhtml, og det bygger naturligt oven på disse. CSS giver langt større mulighed for at lave et flot og spændende design, og bruges altså til at style **udseendet** af siderne - i modsætning til templates som man bruger til at styre **indholdet** på siderne.

Internt - eksternt CSS

Det mest almindelige - og fornuftige - hvis der er tale om mere end én side, er at anvende et eksternt CSS. Et eksternt CSS - som er en fysisk fil med efternavnet .css placeres i Filemanager, og ideen er, at alle siderne i sitet henter formateringsoplysningerne fra netop denne fil. Man linker sine sider til css filen. Dette betyder, at man kun skal lave de forskellige indstillinger én gang frem for at skulle dykke ned på hver enkelt side.

Et internt css tilknyttes den enkelte side, og har altså kun virkning for netop denne side. Formateringsoplysningerne står kun i sidens koder. Det er muligt både at arbejde med eksterne og interne CSS. Det interne CSS overruler det eksterne. Der er ingen forskel på, hvordan man fremstiller interne og eksterne Stylesheets, men de oprettes forskellige steder.

CSS

Styles

Der arbejdes med 3 forskellige typer af styles.

Tag Styles

Tag Styles er baseret på valide htmlkoder, hvilket betyder at de kun kan hedde noget, som er kendt html, eksempelvis `<td>` `<a>` `<body>` osv. Der findes en komplet liste i Dreamweaver til at vælge fra. Tag Styles træder automatisk i kraft på siden.

Class Styles

Class Styles navngiver man selv, og de skal manuelt tilnyttes elementerne på siden. Et eksempel kan være, at man ønsker en stiplet ramme på én tabel, men ikke på de øvrige tabeller på sitet. Hvis man valgte at style med en Tag Style `<table>`, ville stylingen gælde for samtlige tabeller. I stedet laves en Class Style, og denne tilknyttes kun den ene tabel. En Class Style overruler en Tag Style.

Id Styles

Har samme funktion som Class Styles, men med den forskel, at de ikke kan genbruges på samme side - de har deres egen id, deraf navnet. Disse bruges bl.a., når man arbejder med lag (div baseret layout).

Sider bygget med div

Hvad er en div?

Moderne weblayout bygger i dag på div'er, hvor man tidligere anvendte tabeller. Så hvad er en div?

En div (division) kan opfattes som en kasse, man kan fylde indhold i. Først når den tildeles forskellige egenskaber, bliver den synlig.

Div'er kan enten være relative, så ligger de ved siden af hinanden eller absolutte, så kan de ligge oven på hinanden og kaldes så også for lag.

Master

Når du starter et nyt site, skal du starte med at lægge en div ind. Denne første div kalder jeg for *master*, men du kan kalde den hvad du vil, når blot de almindelige regler for navngivning overholdes. Div'en skal have position *relativ* som den eneste. Den er ikke et lag, den kan ikke flyttes rundt på siden, den ligger i baggrunden.



Div'er

Derefter er du er nu i stand til at placere alle de selvstændige lag på siden (div'er med position *absolut*), som du måtte ønske. Disse skal alle placeres **inde i** masteren. På denne måde vil deres position blive fastholdt på siden af masteren.

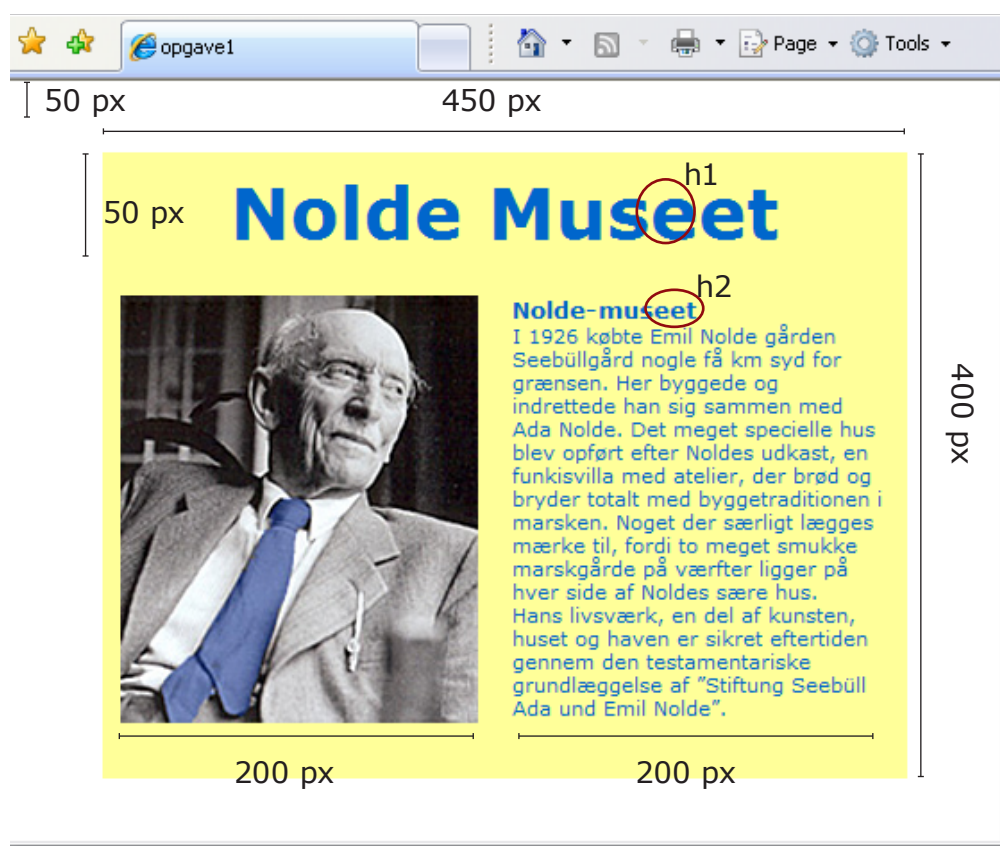
OBS

Denne metode egner sig til statiske sider, hvilket vil sige, sider med en fast højde, der ikke skal kunne udvide sig. Hvis du vil bygge dynamiske sider (sider med fleksibel højde), skal du følge anvisningerne i materialet på kurset "Videre med Dreamweaver".

Nolde Museet

Opgavebeskrivelse

Lav et website om Nolde Museet i Sønderjylland. Opgaven fører dig igennem de basale ting hvad angår opbygningen af en side med CSS. Der er ikke tale om et komplet site, men du kan bruge opgaven som en slags skabelon til at opbygge mere omfattende sider ud fra. Hvis du ikke er fortrolig med at oprette et eksternt CSS, bør du læse afsnittet om CSS først og prøve at lave et eksternt CSS ud fra navigationssedlen om CSS.



Mål og CSS

Størrelse: 450 x 400 px (master), baggrundsfarve lys gul

header (div'en der indeholder overskriften): 450 x 50 px

left (div'en til venstre): bredde 200 px

right (div'en til højre): bredde 200 px

topmargin: 50 px

Overskrift (h1): Verdana 40 px, blå farve som slipset

Mellemrubrik (h2) : Verdana 24 px, bold, blå farve som slipset

Brødtekst: Verdana 11 px, blå farve som slipset

Indholdet er centreret horisontalt i browservinduet

Nolde Museet

Forberedelse

Opret en mappe kaldet *nolde*.

Hent mappen *nolde_grafik* i kursusmaterialet, og placér den i mappen *nolde*.

Byg siden

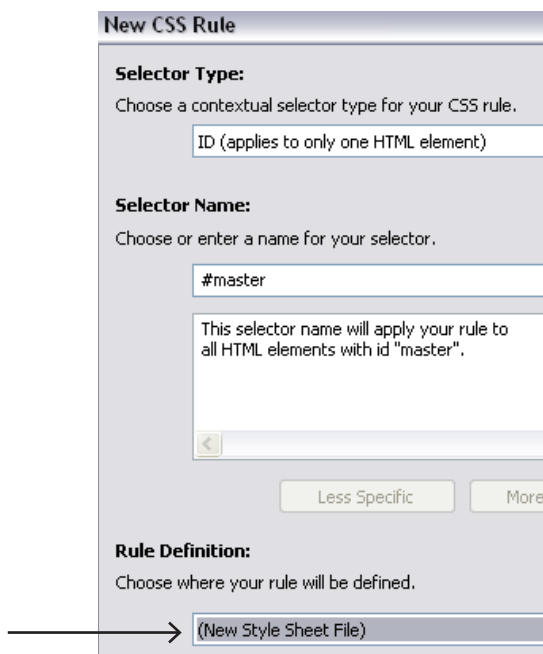
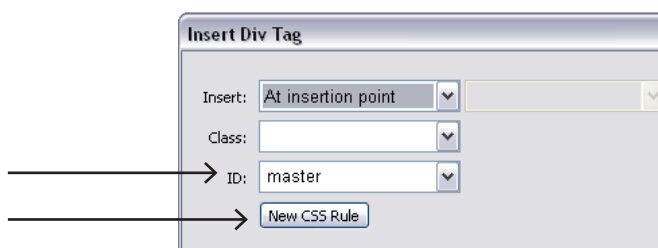
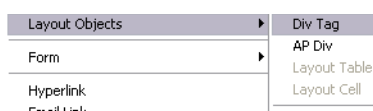
Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *nolde*.

Opret *index.html*, åbn filen og giv den titlen *Nolde Museet*.

Vælg *Insert > Layout Objects > div tag*

Vælg *ID* og kald den for *master*

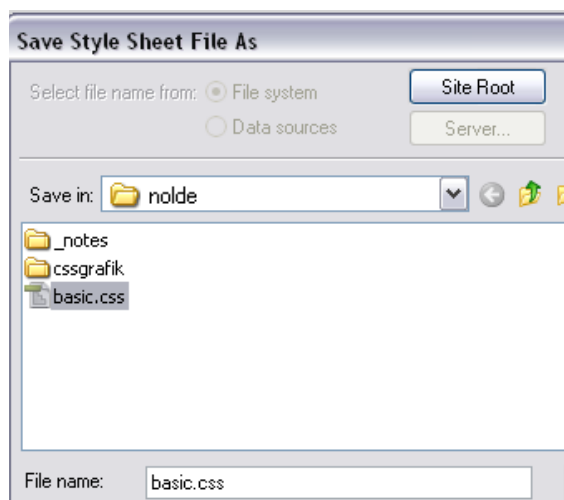
Vælg *New CSS Rule*



Da det er den første style, der bliver defineret, skal programmet først vide, om der er tale om et internt eller eksternt CSS. Vælg *New Style Sheet File* for at oprette et eksternt CSS.

Nolde Museet

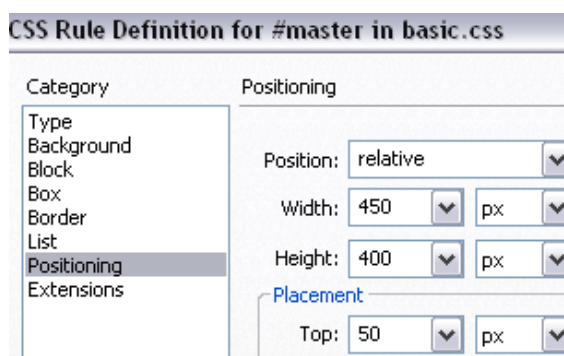
Dialogboksen hvor du skal navngive og arkivere det eksterne CSS.



Kald den for *basic*, og placér den i roden af sitet. Filen kan hedde hvad som helst, blot ikke indeholde specialtegn som æ, ø, å o.l.

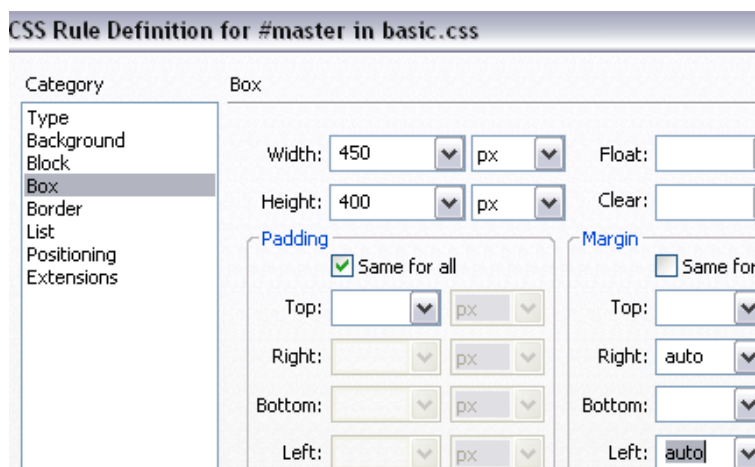
Når CSS filen er arkiveret åbnes CSS editoren:

Definér master



Fanen
Positioning

Som den eneste div, skal masteren have position relativ.

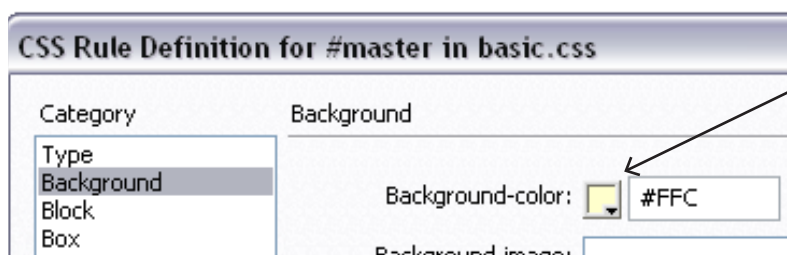


Fanen
Box

Højre og venstre margin sættes til auto for at centrere siden horisontalt.

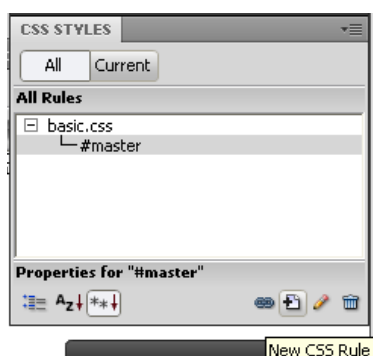
Nolde Museet

Fanen
Background

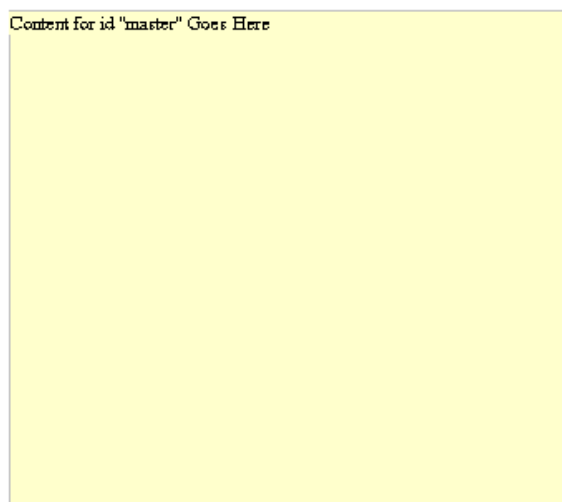


Vælg en lys gul farve til baggrunden ved at klikke på den lille farvefirkant.

Klik *OK* og se masteren på siden.



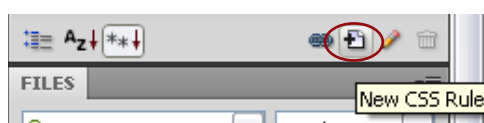
basic.css optræder nu i CSS paletten med den første style defineret.



Definér "*"

Da de forskellige browsere fortolker CSS forskelligt, er det en god idé at nulstille margin og padding på alle elementer, dette gøres ved at definere en universel selector (en stjerne). På denne måde fjerner du al luft der er lagt på default i programmet og dette betyder at du selv har mere styr på de enkelte elementers placering.

Vælg *New CSS rule* nederst i CSS paletten.

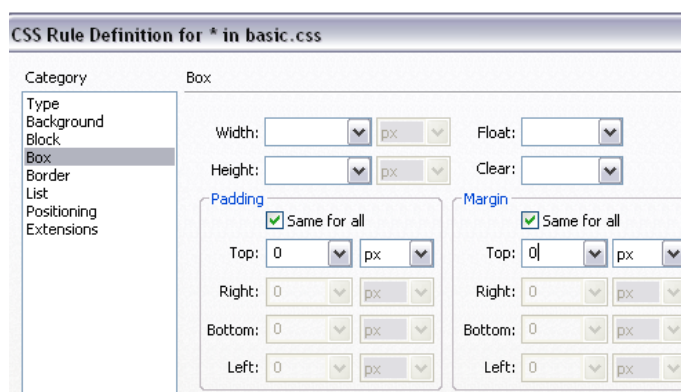


Nolde Museet

Vælg *ID* og kald den for *

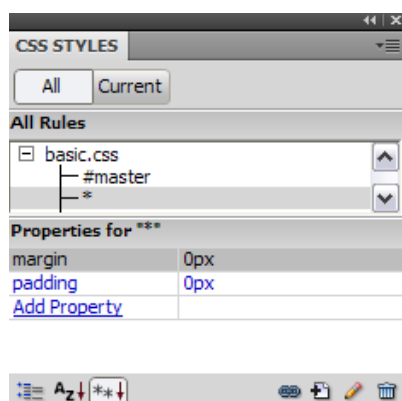


Fanen
Box



I CSS paletten kan de 2 styles ses. Hvis man klikker på dem, kan man forinden i paletten se deres egenskaber. Man kan redigere alle styles her i stedet for at åbne editoren.

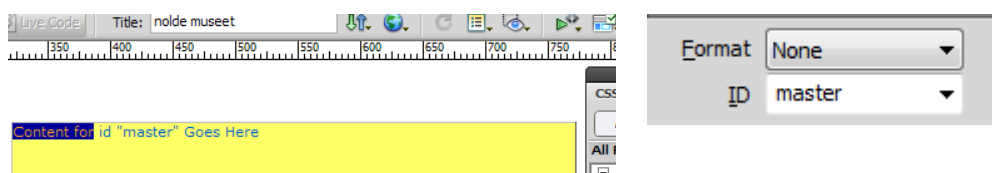
Egenskaberne for "*"



Nolde Museet

Definér header

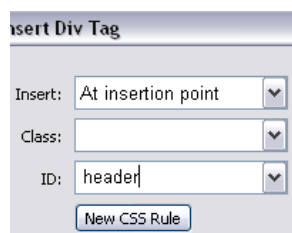
Headeren bruges i dette eksempel til overskriften. Det kunne lige så godt have været til en menu, det er blot en kasse som ligger i et lag ovenpå masteren, der kan fyldes indhold i. Det kan være lidt vanskeligt at få placeret cursoren det rigtige sted, når head skal indsættes. Det sikreste er at åbne kodevisningen og placere cursoren mellem `<div id=master>` og `</div>`. Du kan også holde øje med, hvad der står i fletet ID i Properties - der skal stå master.



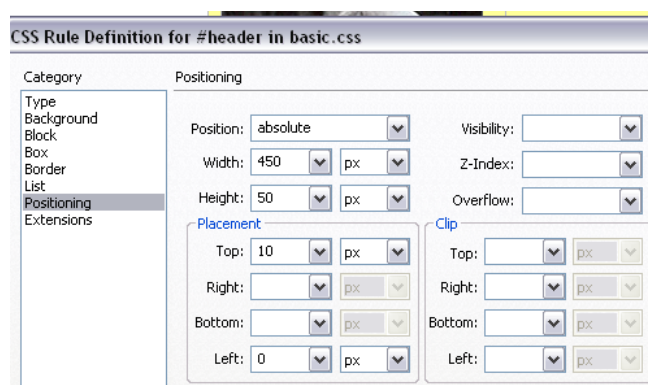
Vælg *Insert Layout Objects > div tag*.

Vælg ID og kald den for *header*.

Vælg *New CSS Rule*.



Fanen
Positioning



Div'en ligger **inde** i masteren, og det er øverste venstre hjørne, der er udgangspunktet. Menuen placeres 10 px nede for at skabe lidt luft mellem tekst og baggrund.

Content for id "header" Goes Here

```
<body>
<div id="master">
  <div id="header">Content
for id "header" Goes Here</
div>
</div>
```

Her ses div'en *head* inde i masteren. Div'en er gennemsigtig. Her jeg har her valgt at give den en lidt mørkere gul farve, blot for at du tydeligere kan se, hvor den ligger.

... og sådan skal kodelumpen
se ud i kodevinduet

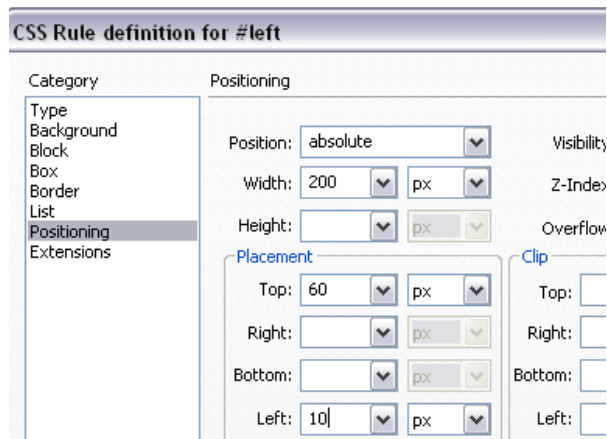
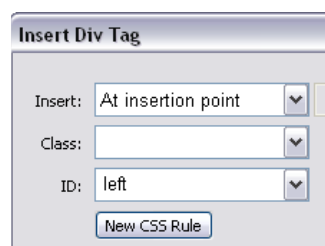
Nolde Museet

Definér left

Vælg *Insert Layout Objects > div tag*.

Vælg *ID* og kald den for left.

Vælg *New CSS Rule*.



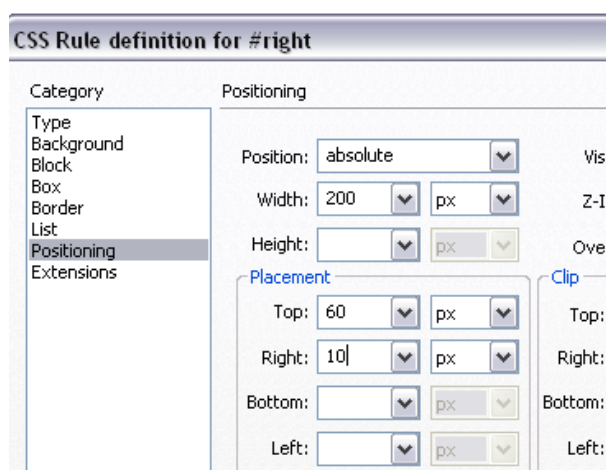
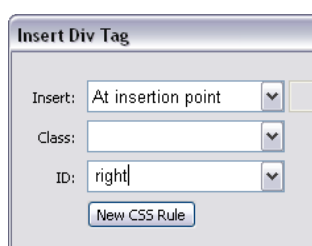
Højden defineres ikke. Billedet spænder automatisk kassen ud. Placeringen 60 px fra top er målt fra maste-rens overkant.

Definér right

Vælg *Insert Layout Objects > div tag*.

Vælg *ID* og kald den for right.

Vælg *New CSS Rule*.



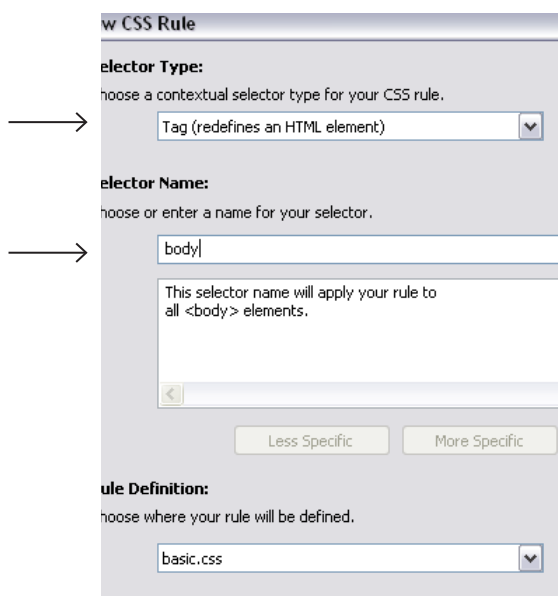
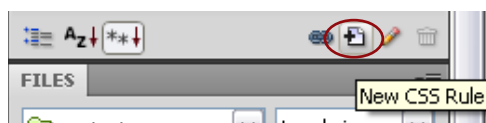
Bemærk at det nu er afstanden fra højre, der defineres.

Nolde Museet

Definér body

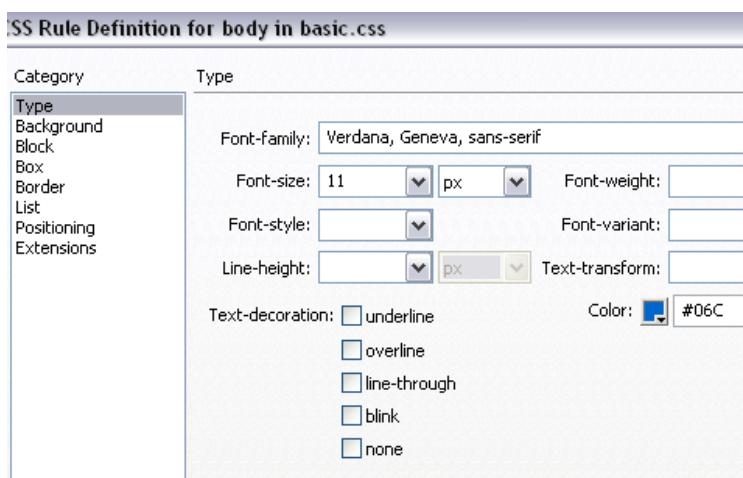
Body er ikke en div, body er ikke en kasse. Body er et *tagstyle*, hvor du kan definere font (skrift) til hele sitet, baggrundsfarve til hele skærmen eller baggrundsbillede til hele skærmen. I opgaven her defineres fonten til brødteksten.

Vælg *New CSS Rule* i CSS paletten.
Vælg *Tag* og kald den for body.



Font, størrelse og farve.

Fanen
Type



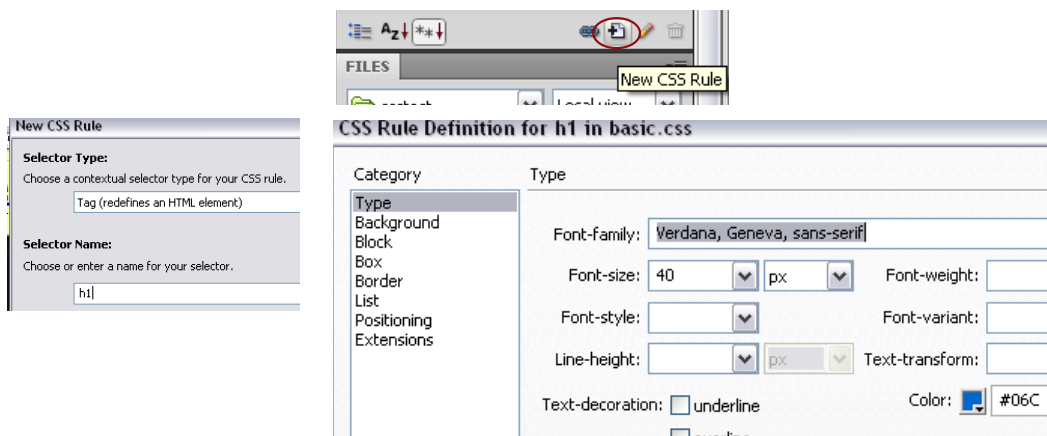
Nolde Museet

Definér h1 og h2

Overskrift og underubrik er heller ikke div'er. Det er ikke kasser, men tagstyles der bruges til at definere udseendet af overskriften og underrubrikken.

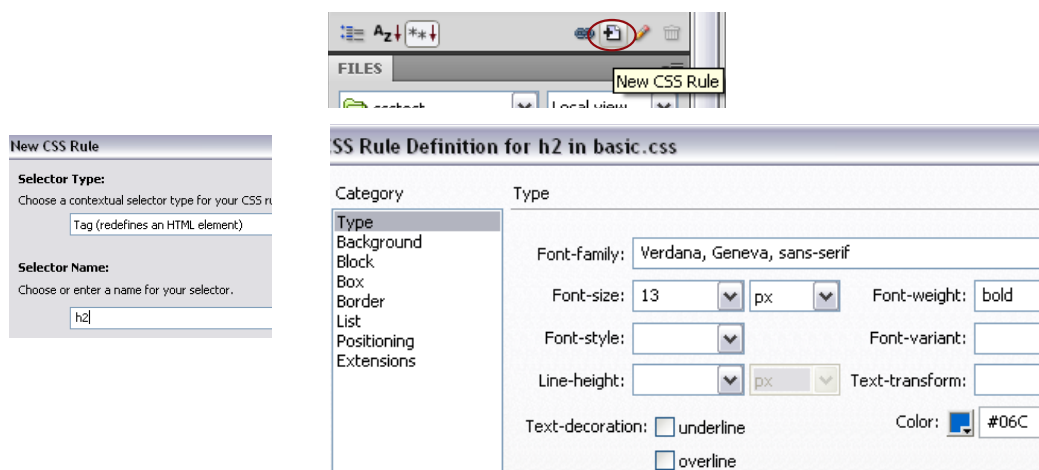
Vælg *New CSS Rule* i CSS paletten.

Vælg *Tag* og kald den for *h1*.

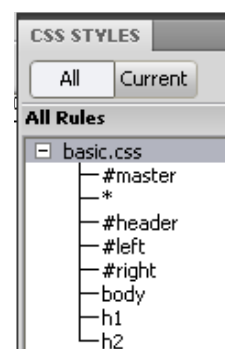


Vælg *New CSS Rule* i CSS paletten.

Vælg *Tag* og kald den for *h2*.



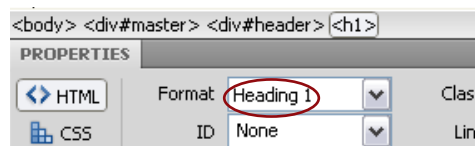
Så skulle alle styles være definerede, og nu kan de så tilknyttes siden. Til højre herfor ses en oversigt over alle styles til siden.



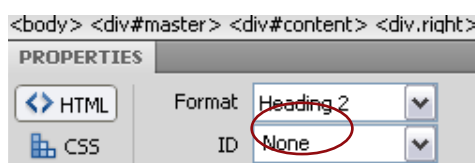
Nolde Museet

Erstat teksten "Content ..." med den rigtige overskrift: *Nolde Museet*. Markér teksten og vælg i Properties *Format > Heading 1*

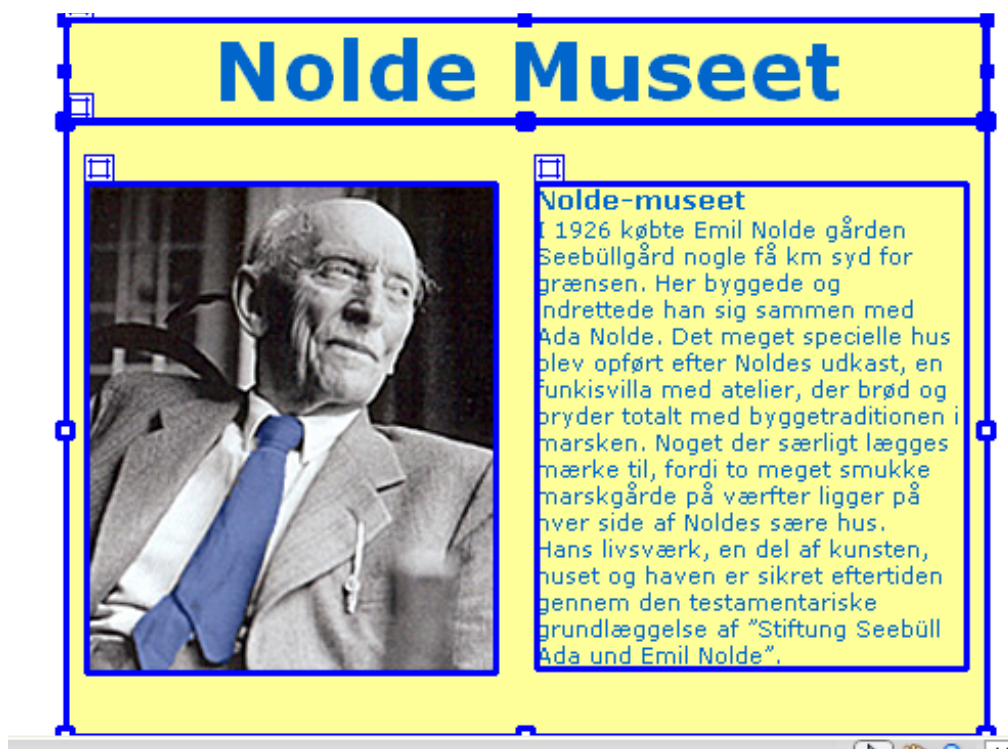
Content for id "header" Goes Here



Kopier teksten fra txt. dokumentet, indsæt den i div right. Markér øverste linje og vælg i Properties *Format > Heading 2*



Træk billedet ind i div left.
Det færdige resultat set i designvisning.



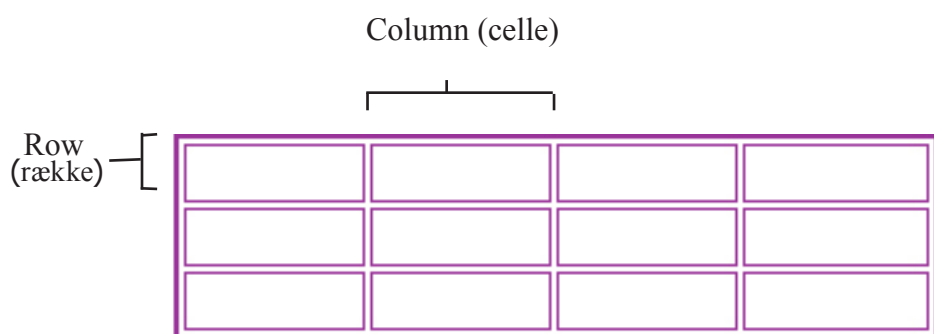
Ved at flytte lidt på div left og div right, er det muligt at få fælles overkant på de 2 spalter, det vil pynte på resultatet. Når du rykker med et lag inde på siden, bliver målene automatisk opdateret i CSS filen.

Tabeller



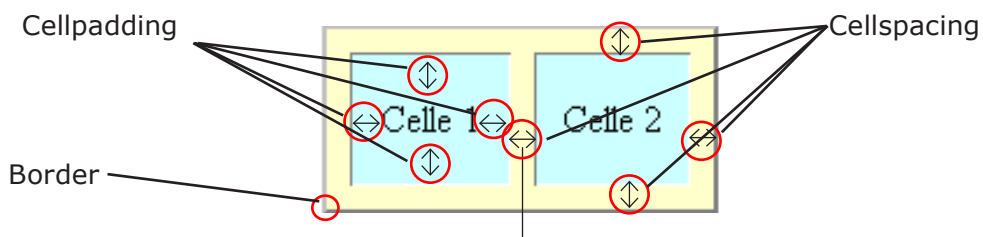
Hvad er tabeller?

Tabeller er ikke oprindeligt lavet til at kunne styre et layout med, men til at kunne opstille eksempelvis data i tabelform med (deraf navnet). Tabeller var tidligere det mest anvendte værktøj til at bygge websites med. I dag bruger langt de fleste CSS. Tabeller kan fint kombineres med CSS, det ene udelukker ikke et andet. Tabeller indsættes ved at vælge ikonet fra Toolbar øverst på siden. Herefter kan man specificere antallet af rows (lodret) og columns (vandret), bredde, border (ramme) mm. Eventuelle ændringer kan man foretage i Properties.



Et par begreber

Her følger nogle begreber, som det er godt at have styr på. De bruges, når man anvender tabeller, men også når man arbejder med CSS, derfor er de værd at nævne her:



Padding

Afstanden fra indholdet i cellen (tabeller) eller kassen (div) og ud til kanten af cellen eller kassen.

Spacing

Afstanden mellem cellerne (tabeller).

Margin

Kant rundt om tabeller eller kasser, dvs. afstanden til de omkringliggende elementer.

Border

Ramme på enten tabel eller kasse. Udseendet kan styles med CSS.

Tabeller

Opgavebeskrivelse

Opret en ny mappe kaldet *tabeller*.

Åbn Dreamweaver og opret et nyt site kaldet *tabeller*.

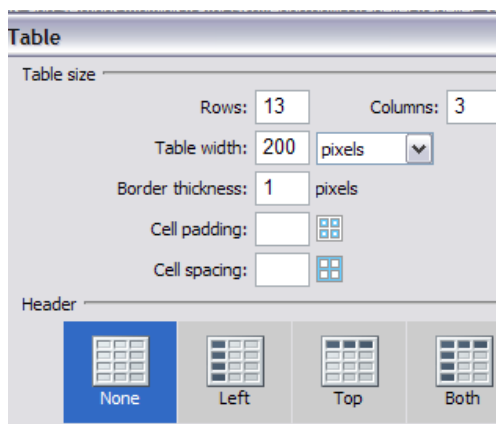
Opret filen *index.html*, åbn denne.

Indsæt en tabel med 3 kolonner og 13 rækker.

Vælg *Insert > Table*

Layout

Måned	Luft	Vand
Januar	13,3	13,3
Februar	13,8	13,6
Marts	15,1	13,6
April	17,6	13,9
Maj	20,8	16,3
Juni	24,6	19,3
Juli	27,5	22,3
August	27,7	23,4
September	25,4	22,0
Oktober	21,8	19,7
November	17,4	17,0
December	14,5	14,6



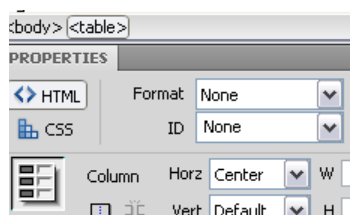
Farver

Måned	#ffffcc
Luft	#ccffff
Vand	#00cccc

Indskriv teksten herunder. Man skriver direkte i cellerne.

Måned	Luft	Vand
Januar	13,3	13,3
Februar	13,8	13,6
Marts	15,1	13,6
April	17,6	13,9
Maj	20,8	16,3
Juni	24,6	19,3
Juli	27,5	22,3
August	27,7	23,4
September	25,4	22,0
Oktober	21,8	19,7
November	17,4	17,0
December	14,5	14,6

Her ses skemaet uden farver og CSS.



Giv de 3 kolonner farver som på layoutet. Træk med musen henover de celler, der skal farves, og vælg *Properties > Bg*.

Centrér indholdet i de 2 højre kolonner horisontalt ved igen at trække henover de berørte celler. Vælg *Properties > Horz > center*

Tabeller

Nu skal tabellen styles, dvs. vi skal bestemme, hvilken font (skrift), der skal anvendes. Der skal en sort ramme omkring hele tabellen, og der skal lidt luft ind mellem tekst og ramme (Padding).

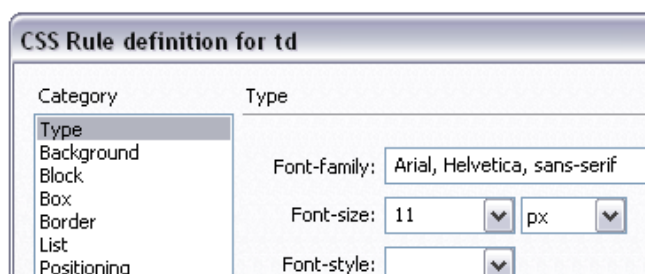
CSS

Opret et eksternt CSS og lav et Tag Style kaldet *td*.

Font: Arial

Size: 11 px

Denne style bevirker, at programmet anvender fonten Arial, 11 px, hver eneste gang der forekommer en celle (td). Det er ikke nødvendigt at angive farven. Hvis intet andet er angivet, skriver programmet med sort.



Opret endnu et Tag Style kaldet *table*.

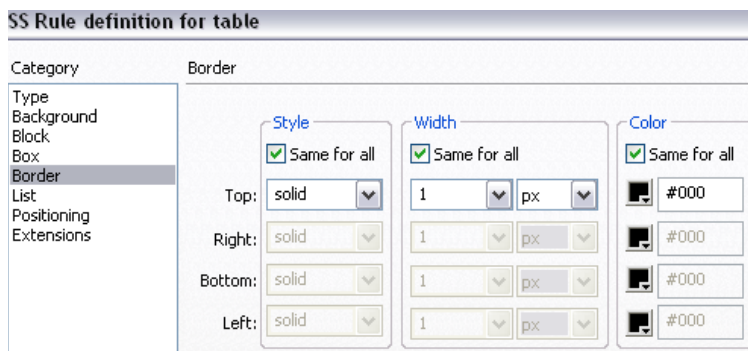
Vælg Border

Style : solid

Width: 1px

Color: sort

Denne style bruges til at lægge en sort ramme om tabellen. Hvis der var flere tabeller på siden, ville de alle få en sort ramme.

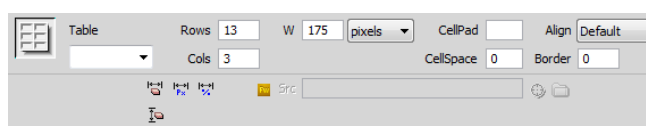




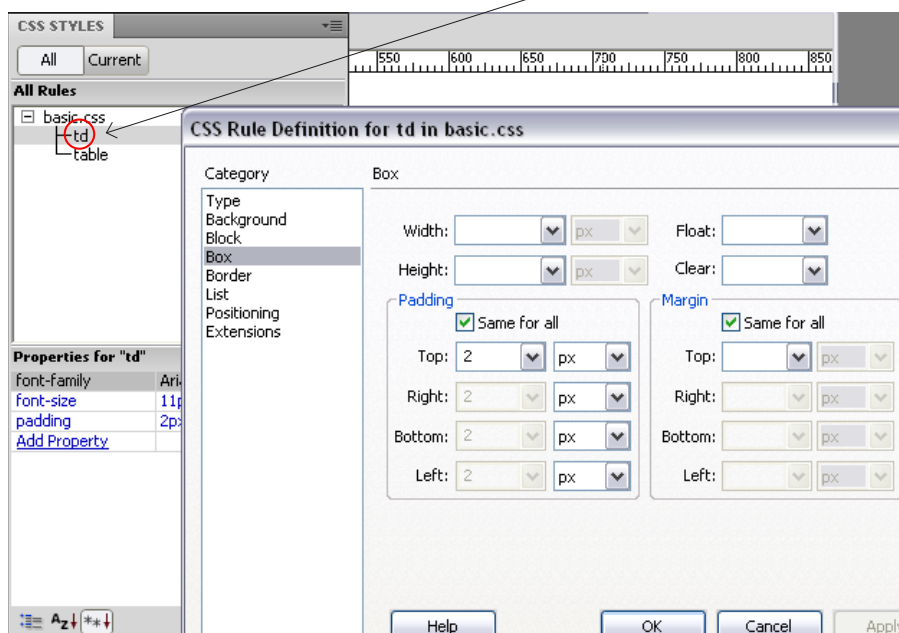
Tabeller

Måned	Luft	Vand
Januar	13,3	13,3
Februar	13,8	13,6
Marts	15,1	13,6
April	17,6	13,9
Maj	20,8	16,3
Juni	24,6	19,3
Juli	27,5	22,3
August	27,7	23,4
September	25,4	22,0
Oktober	21,8	19,7
November	17,4	17,0
December	14,5	14,6

Resultatet hvor font og border er defineret. Der er stadig luft mellem cellerne, og der ligger også en border rundt om alle celler på 1 px. Markér tabellen og vælg Border=0 samt Cellspacing=0 i Properties.



Nu mangler der kun lidt luft fra teksten og ud til borderen. Denne luft kaldes Padding. Padding kan tilføjes på flere måder, i dette eksempel bygger vi den ind i den style, du allerede har lavet for *td*. Åbn stilen *td* ved at dobbeltklikke på den i CSS paletten.



Vælg fanen *Box* > *Padding* > *Same for all* > 2.

Denne indstilling betyder, at der bliver lagt 2 pixels ind om alle tekster i alle cellerne på alle 4 sider.

Prøv evt. andre indstillinger ved at fjerne fluebenet i "Same for all".



Tabeller

Det færdige resultat med paddingen tilføjet.

Måned	Luft	Vand
Januar	13,3	13,3
Februar	13,8	13,6
Marts	15,1	13,6
April	17,6	13,9
Maj	20,8	16,3
Juni	24,6	19,3
Juli	27,5	22,3
August	27,7	23,4
September	25,4	22,0
Oktober	21,8	19,7
November	17,4	17,0
December	14,5	14,6

Upload opgaven som aftalt med din undersviser.

Upload

Hvad er upload?

Når du har bygget dit site og er tilfreds med resultatet, skal det uploades til internettet. Der sker nu det, at du kopierer dine filer over på en webserver, hvorfra de så kan ses af alle andre.

Når du skal uploade, skal du bruge de oplysninger, du har fået af din underviser. Hvis der var tale om et domæne, du selv ejer, ville du have disse oplysninger fra din udbyder. Det du skal bruge er:

- Webserverens navn
- Webstedets adresse
- Login og password

Til selve processen kræves et FTP program (File Transfer Protocol). Et FTP program er et enkelt program, som udelukkende har til formål at flytte filer fra din computer til en webserver, som så igen har forbindelse til internettet. Dreamweaver har et FTP program indbygget, så selve upload proceduren sker igennem Dreamweaver. Hvis man håndkodede sit website, (altså ikke anvendte Dreamweaver), ville man have brug for et FTP program. Disse findes gratis til download fra internettet.

OBS

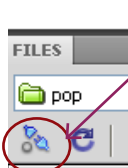
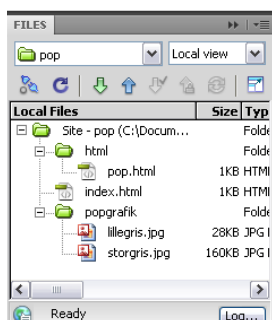
Det er helt afgørende, at alle filer, der hører til sitet, bliver uploadede, og at strukturen på webserveren er identisk med den på din egen computer. Ellers vises sitet ikke korrekt, og dine links virker ikke.

Upload

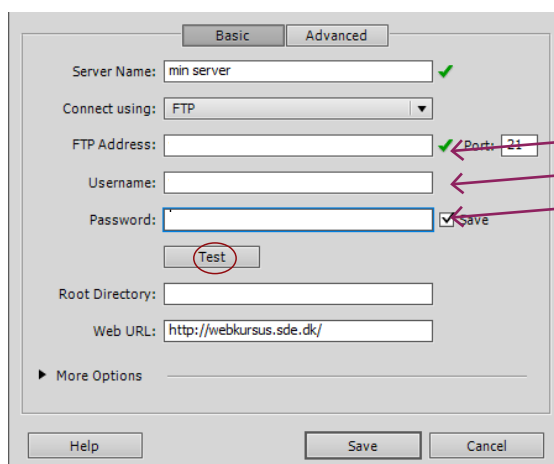
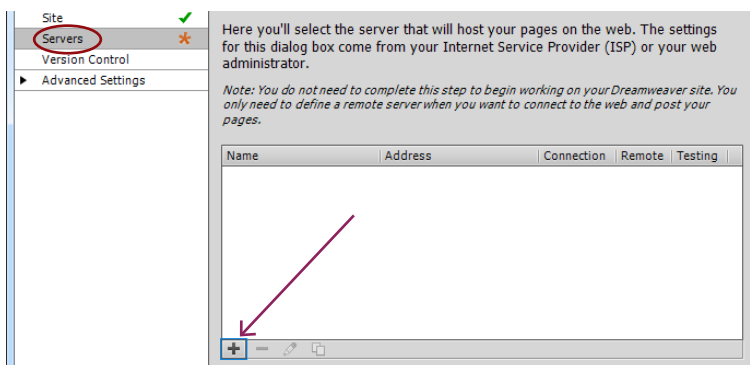
Opgavebeskrivelse

Det er udmærket at prøve denne procedure mere end én gang, men hvorvidt du skal uploade alle dine opgaver til en webserver, aftales med din underviser. I dette eksempel vil vi uploade opgaven PopUp vinduer.

I filemanager ses alle de filer, der hører til sitet. Hvis der mangler nogle billeder eller filer, vil sitet ikke vises korrekt på internettet. Klik på det lille symbol der forestiller et han-og hunstik for at skabe forbindelse til webserveren.



Når du klikker på symbolet for forbindelse til webserveren, kommer du tilbage til opsætningsmenuen. Klik på det lille + for at åbne vinduet hvor indstillingerne kan foretages

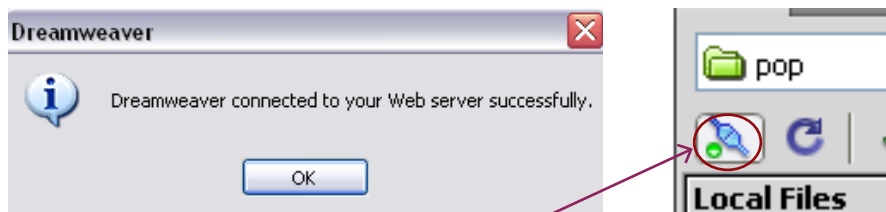


Udfyld felterne med de oplysninger du har fået af din underviser.

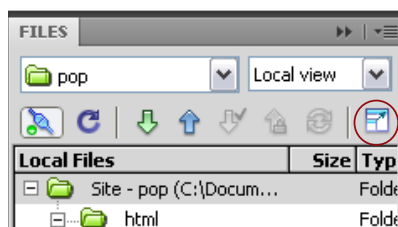
Vælg test for at kontrollere at oplysningerne er korrekte.

Upload

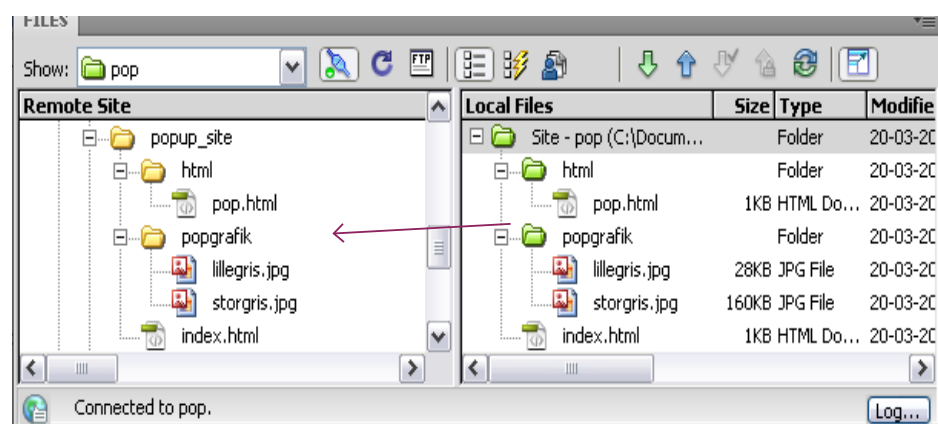
Hvis oplysningerne er korrekte, vises denne dialogboks, og du kan vælge OK.



I filemanager kan du se, at "stikket nu er sat i".



Vælg nu symbolet yderst til højre. Ved at klikke her, ser du webserveren i et todeligt vindue sammen med dine lokale filer.



Webserveren

Dine lokale filer

På webserveren opretter du en mappe. Denne mappe bliver en del af navnet på din adresse på internettet, så husk: ikke æ, ø og å, mellemrum eller andre specialtegn. I eksemplet her har jeg kaldt mappen for popup_site, og det er heri, alle filer skal ligge. De skal ligge i samme struktur, som da du oprettede dem i Dreamweaver.

Du uploader dine filer ved at trække dem fra det højre vindue til det venstre. Det er vigtigt, at strukturen i begge vinduer er ens. Hvis nogle filer bliver placeret i andre mapper, end hvor de hører til, vil dine links ikke længere virke.

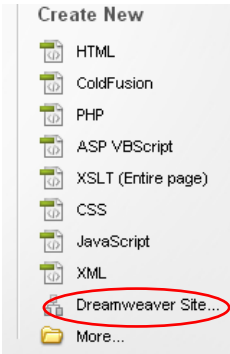
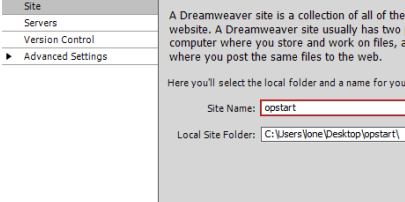
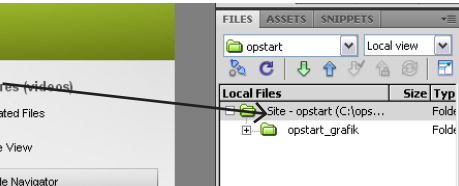
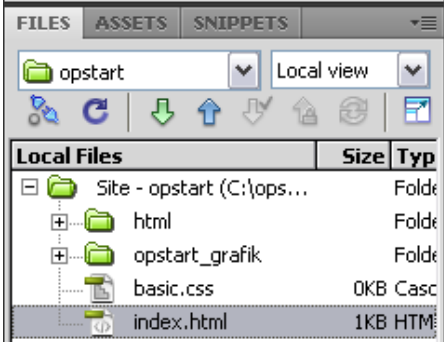
Du lukker vinduet igen ved at klikke på symbolet, der også åbnede det.

Du kan nu se dit site på internettet.

Opstart af et site

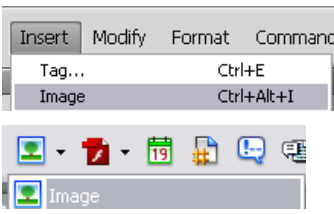
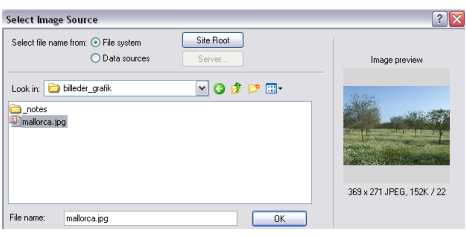
Navigationsseddel



Fase	Forklaring	Navigation
Opret hovedmappen	Mappen skal indeholde alle elementer til dit site.	
Opret grafikmappen	Opret en mappe indeni den første og kald den grafik. Heri lægges alle dine grafikfiler.	
Opret dit site	Åbn programmet og vælg Dreamweaver Site.	
Indtast oplysninger	Udfyld sites navn, angiv stien til din hovedmappe. Klik på den lille pil i menuen til venstre og vælg <i>Local Settings</i> . Vælg mappen der hedder <i>opstart_grafik</i> .	
Se programmets brugerflade	Først nu er programmet åbent, og du er klar til at arbejde med selve sitet. I Filemanager ses sitet med grafikmappen.	
Opret index.html	Forsiden til dit site skal hedde index.html og arkiveres i roden. Højreklik på hovedmappen og vælg New File, og skift navnet til index.html.	
Øvrigt indhold	index.html er klar. Åbn denne og opret eksternt CSS og en mappe til evt. undersider kaldet html.	

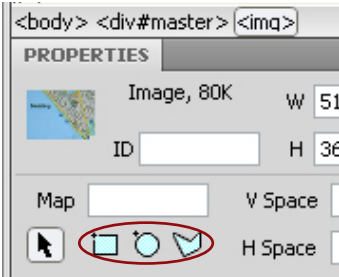
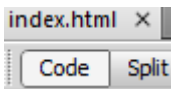
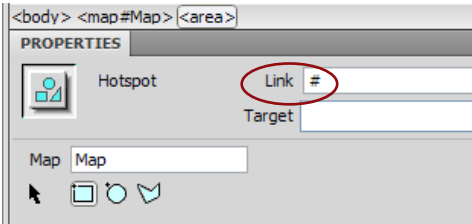
Indsæt et billede

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en htmlside Træk billedet ind på siden eller Vælg symbolet for et billede eller brug menuen	Et billede skal monteres på en htmlside. Åbn Filemanager og træk billedet herfra ind på siden. Vælg fra <i>Insert > Insert Image</i> eller symbolet i værktøjslinien.	   
Skriv stien	Angiv stien til billedet ved at markere det i mappen.	
Udfyld den alternative tekst	Teksten bliver læst op for synshandicapede, og giver dig mulighed for at beskrive motivet yderligere.	

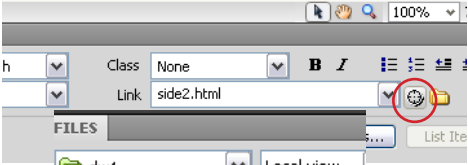
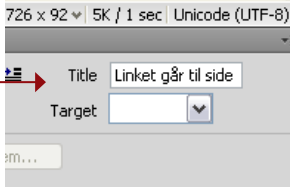
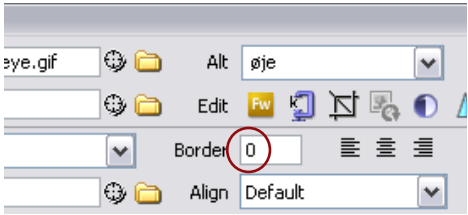
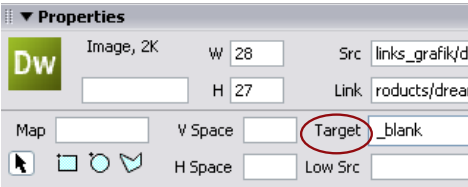
Hotspot

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en htmlside Placer et billede på siden	Træk et billede ind på siden fra File-manager.	
Markér billedet	Billedet skal være aktivt for, at du kan bruge værktøjerne til at fremstille Hotspots med.	
Vælg værktøj	Der kan vælges mellem en firkant, en cirkel eller en polygon til frihåndsmarkering.	
Indram det ønskede	Før cursoren ind på siden og indram det ønskede felt. Markeringen vises med blåt. Denne farve kan du selv ændre, og den bliver ikke at se på internettet.	
Udfyld den alternative tekst	Når du har indrammet feltet, der ønskes som link, bliver du bedt om at udfylde en alternativ tekst. Teksten bliver læst op for synshandicappede. Den giver dig også mulighed for at beskrive, hvad brugeren får, ved at klikke på linket.	
Skriv i koden	Åbn Code og tilføj selv: title=»Sædding kirke«	
Skiv adressen	I linkfeltet har programmet sat et dødt link, en såkaldt »havelåge« Udskift det døde link med den rigtige adresse. Hvis linket peger ud af dit site skal du i boksen target vælge _blank.	

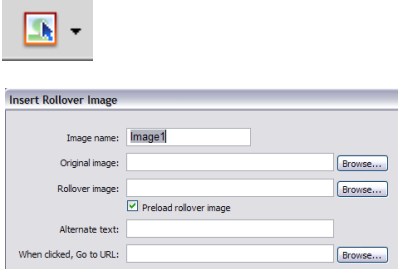
Links

Navigationsseddel

	Fase	Forklaring	Navigation
Tekst	Åbn en htmlside marker teksten	Et afsnit, et ord, en sætning eller et bogstav kan laves til et link.	
	Opret link	Vælg symbolet <i>Point to File</i> i Properties. Træk symbolet til den ønskede fil i Filemanager.	
	Giv linket en titel	Angiv den tekst der skal vises i den lille gule boks, der fremkommer, når man holder musen på linket.	
Billede	Markér et billede	Vælg symbolet <i>Point to File</i> i Properties. Træk symbolet til den ønskede fil i Filemanager.	
	Fjern rammen	Programmet sætter automatisk en blå ramme om billedet for at vise, at der er tale om et link. Fjern den ved at skive 0 i feltet Border i Properties.	
	Eksterne links	Ønsker du at linke til et andet sted på internettet, skal den nye side åbnes i et selvstændigt browservindue. Vælg <i>Target_blank</i> i Properties.	

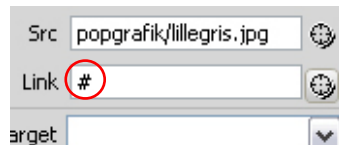
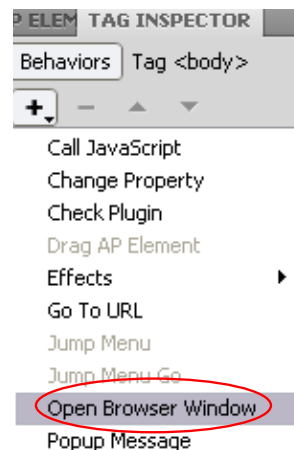
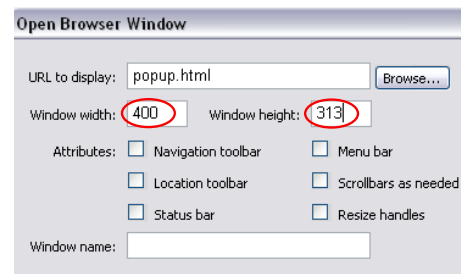
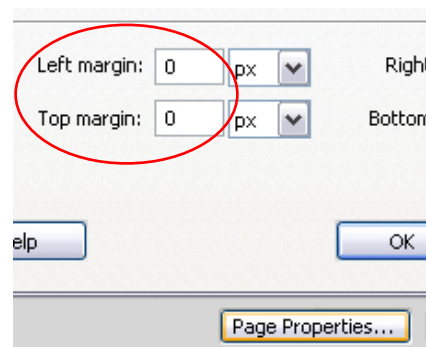
Rollover Image

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en side Vælg symbolet Rollover Image fra Image menuen Angiv stien til de 2 billeder der skal anvendes Se effekten i browseren	Effekten skal sættes ind på siden. Billederne skal <i>ikke</i> trækkes ind på siden. De bliver først synlige, når stien er angivet. Original Image ses når siden åbnes. Rollover Image ses, når musen føres hen over billedet på siden. Effekten kan ikke vises i Dreamweavers design vindue.	 Vælg F12

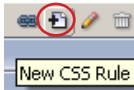
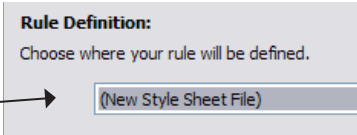
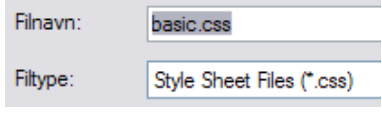
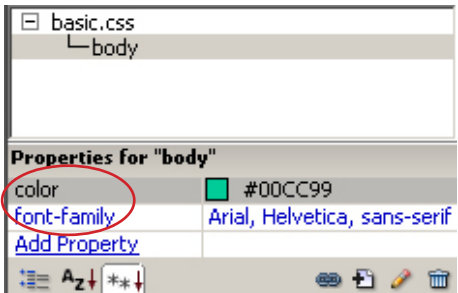
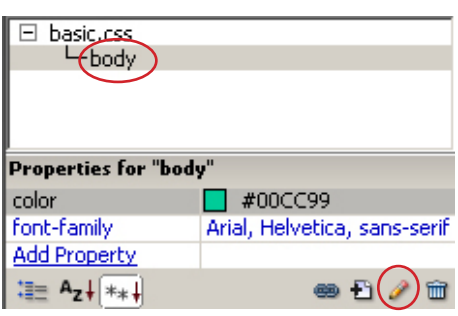
PopUp vinduer

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Opret 2 htmlsider		
Indsæt foto	På den ene htmlside indsættes det foto, der skal være klikbart, som oftest det mindste.	
Link	Markér billedet og indsæt en »havelåge« (#) i linkfeltet i Properties. Dette giver et dødt link.	
Tilføj effekten	Åbn Tag Inspector, klik på det lille plus og vælg Open Browser Window fra rullemenuen.	
Indtast værdierne	Angiv stien til den anden htmlside. Det er den, der er PopUp vinduet. Angiv målene på det store foto, der skal sidde på denne side.	
Indsæt foto	Indsæt det største foto på den anden html side.	
Fjern margin	For at få billedet til at gå helt ud til venstre kant og helt til top, fjernes sidens default left og top margin. Åbn Page Properties i Properties Paletten og tast 0 ud for de to marginfelter.	

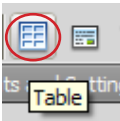
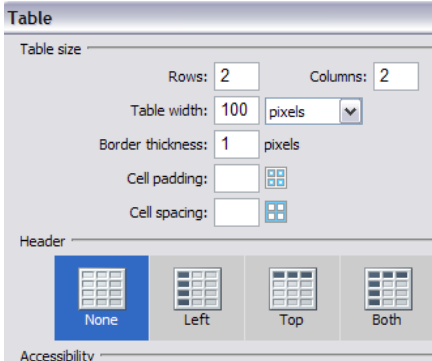
Opret et eksternt CSS

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Opret et nyt site i DW	Det er en god ide at planlægge, hvilke styles du ønsker at anvende, og hvordan de skal se ud. Opret en index.html og åbn den.	Se afsnittet »Opstart« om oprettelse af et nyt site
Åbn CSS paletten	Ved at åbne fanen kan der vælges et CSS.	
Vælg New CSS Rule	I bunden af CSS paletten findes symbolet for et nyt CSS.	
Vælg den første style	Vælg Tag, Class eller ID. Rækkefølgen, man opretter styles i, er underordnet. Der kan altid tilføjes flere, og de kan til enhver tid redigeres. Det eksterne CSS skal oprettes som <i>New Style Sheet File</i> . Vælg OK.	
Arkivér filen	Programmet åbner dialogboksen til arkivering. Giv filen navnet <i>basic.css</i> . Den skal ligge i roden af sitet. Arkiveringen skal kun foretages én gang. Man kan anvende flere eksterne Style Sheets i samme site.	
Definér stilen	Efter arkiveringen åbner programmet CSS editoren. Her foregår selve definitionen af de enkelte styles. Her er vist et Tag Style kaldet <i>body</i> indeholdende Font-Family og Font-Color.	
Redigér stilen	Det er altid muligt at ændre i stilen efter oprettelsen. Dobbeltklik direkte på den aktuelle style, vælg symbolet der viser en blyant, skriv direkte i CSS filen eller redigér i oversigten, som ligger i bunden af CSS paletten.	

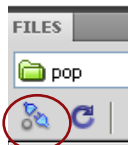
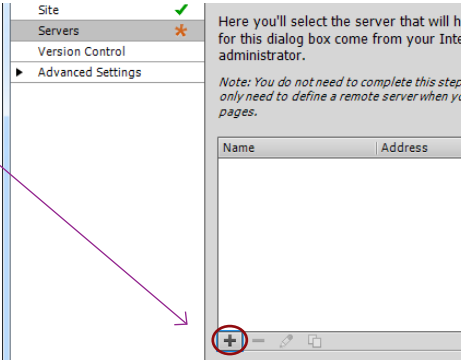
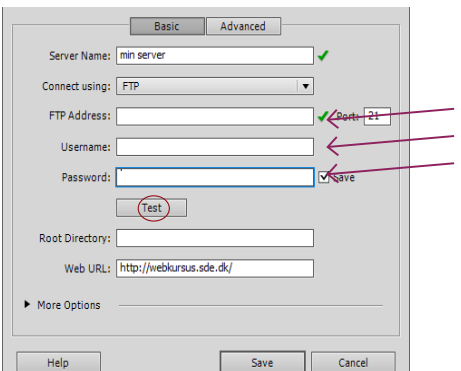
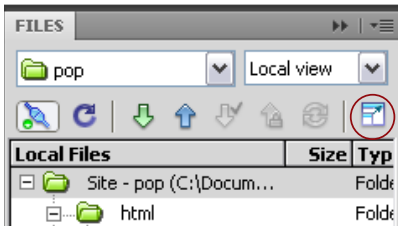
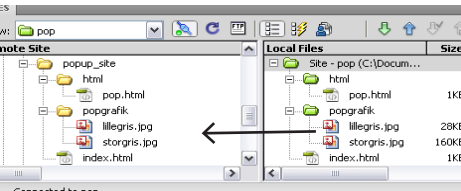
Tabeller

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Åbn en side		
Indsæt en tabel	Vælg symbolet for en tabel i øverste værktøjslinje.	
Definér rækker og celler	Foretag de ønskede indstillinger. Det er en rigtig god ide at beholde borderen på, så længe du arbejder med tabellen.	
Indhold i tabellen	Man skriver direkte i cellerne, og billeder trækkes ind fra Filemanager.	
Tilpasning	Tabeller kan kombineres med CSS og styles som ethvert andet element.	

Upload

Navigationsseddel

Fase	Forklaring	Navigation
Forbind til webserveren	Klik på symbolet for et han- og hunstik i Filemanager.	
Kategori	Vælg servers og klik på det lille +	
Tilslutningsmetode	Vælg FTP. Programmets indbyggede FTP-program indeholder alt, hvad du skal bruge til upload processen.	
Indtast de nødvendige oplysninger	Du har fået de oplysninger udleveret af din underviser, der er nødvendige for at få forbindelse til webserveren. Ved at klikke på Test får du at vide, om forbindelsen er etableret.	
Åbn webserveren	Vælg symbolet for webserveren i Filemanager.	
Upload	Træk filerne du ønsker at uploade fra vinduet med dine lokale filer til webserverens vindue. Det er afgørende, at hierarkiet er identisk i begge vinduer, ellers virker dine links ikke.	
Test	Åbn en browser og kontroller at sitet virker.	

Afsluttende opgave

Du skal nu lave en selvstændig, afsluttende opgave ud fra det medfølgende materiale samt evt. yderligere fotos, du selv frem-skaffer.

Du skal selv designe sitet, og det er meningen, at du skal anvende de ting du har gennemgået på kurset. Her følger nogle ideer og retningslinjer.

Sitet skal være opbygget af div'er.

Der skal anvendes eksternt CSS.

Følgende skal indgå:

Omfang

Sitet skal bestå af forside (index.html) samt 2 undersider.

Tekst

Teksten foreligger i elektronisk form. Teksten er opdelt i 3 afsnit, og hvert tekstafsnit hører til en side: index.html, emil.html og ha-ven.html.

Billeder

Billedmateriale foreligger. Der er lidt af hvert, store og små, så du selv kan bestemme designet. Du er velkommen til at supplere med flere billeder, dog skal alle ophavsrettigheder overholdes.

Links

Der skal være et eksternt link til museets hjemmeside:
www.nolde-stiftung.de

Rollover

ae.gif og ae1.gif bruges til rollover.

Hotspot

Bestem selv hvordan effekten kan implementeres.

PopUp vindue

Bestem selv hvordan effekten kan implementeres.

Tabel

Bestem selv hvordan en tabel kan implementeres.

Upload opgaven som aftalt med din underviser.

God fornøjelse!