

Inhaltsverzeichnis

1 Dreamweaver MX Einführung.....	3
1.1 Grundlegende Einstellungen.....	3
1.1.1 Testumgebung einrichten.....	3
1.1.1.1 Lokalen Arbeitsordner erstellen.....	3
1.1.1.2 Website-Ordner sichern.....	3
1.1.1.3 Seite lokal testen.....	3
1.1.1.3.1 Problem bei Wechsel des Arbeitsplatzes.....	3
1.1.1.4 Symbol in der Schnellstartleiste für lokale Version.....	4
1.1.1.5 Testserver → Arbeit in Projektgruppen.....	4
1.1.1.6 Seite auf Testserver testen.....	4
1.1.1.7 Symbol in der Schnellstartleiste für Version auf Testserver.....	5
1.1.2 Exkurs: IIS-Konfiguration unter Windows 2000 Server.....	5
1.1.3 Sitedefinition in Dreamweaver.....	5
1.2 Grundfunktionen Dreamweaver MX.....	8
1.2.1 Menüs – Übersicht.....	8
1.2.1.1 Menü Datei.....	8
1.2.1.2 Menü Bearbeiten.....	9
1.2.1.2.1 Bearbeiten / Voreinstellungen.....	9
1.2.1.3 Menü Ansicht.....	9
1.2.1.4 Menü Einfügen.....	10
1.2.1.4.1 Head-Tags (Meta-Tags).....	10
1.2.1.4.1.1 Seiten für Suchmaschinen optimieren.....	10
1.2.1.5 Menü Modifizieren.....	10
1.2.1.6 Menü Text.....	11
1.2.1.7 Menü Befehle.....	11
1.2.1.7.1 Web Fotoalbum.....	12
1.2.1.8 Menü Site.....	12
1.2.1.9 Menü Fenster.....	13
1.2.1.10 Menü Hilfe.....	13
1.2.1.10.1 Referenzen.....	14
1.2.1.10.2 Tag-Inspektor.....	14
1.2.1.10.3 Codefragmente.....	14
1.2.2 Layout.....	14
1.2.2.1 Tracing Bilder als Designvorlagen.....	14
1.2.2.2 Layout-Tabellen.....	14
1.2.2.3 HTML-Tabellen.....	14
1.2.2.4 Layer für Design.....	15
1.2.3 Hyperlinks, E-Mail-Links, Hotspots, Textmarken.....	15
1.2.3.1 Hyperlinks.....	15
1.2.3.2 E-Mail-Links.....	15
1.2.3.3 Hotspots.....	16
1.2.3.4 Textmarken (Anker).....	16
1.2.4 Entwurfs- und Codeansicht.....	16
1.2.5 Frames.....	17
1.2.6 Verhalten (Clientseitige JavaScripts).....	17
1.2.6.1 Codefragmente.....	18
1.2.7 Formulare.....	18
1.2.7.1 Verhalten für Formulare.....	19
1.2.7.2 Codefragmente.....	20
1.2.8 Dreamweaver Extension-Manager.....	20
1.2.8.1 Menü Hilfe - Extensions.....	20
1.2.8.2 Formularüberprüfung mit Extensions.....	20
1.2.9 CSS-Definitionen.....	21
1.2.10 Webdesign mit Photoshop.....	22
1.2.11 Layer.....	23
1.2.11.1 Eigenschaft Z-Order.....	23
1.2.11.2 Ebenen verschachteln / ziehen.....	23
1.2.11.3 Layer und Tabellen.....	24

1.2.11.4 Design mit Layer-Technik.....	24
1.2.12 Zeitleisten.....	25
1.3 Menüs gestalten	26
1.3.1 Rollover-Buttons.....	26
1.3.2 Flash-Buttons	26
1.3.3 Navigationsleisten	26
1.3.4 PopUp-Menüs (Verhalten).....	26
1.3.5 Menü mit Dreamweaver Erweiterung	27
1.3.6 Menüs mit Photoshop und Fireworks	27
1.3.6.1 Photoshop-Datei ohne Rollover-Buttons.....	27
1.3.6.2 Photoshop-Datei mit Rollover-Buttons.....	27
1.3.7 (Flash-)Menüs von GUIStuff	28
1.3.8 Menüs mit AllWebMenus Pro.....	28
1.4 SSI (Server Side Includes).....	28
1.5 Bibliothekselemente.....	29
1.6 Vorlagen.....	31
1.6.1 Vorlagen verwenden.....	31
1.6.2 Vorlagenobjekte	31
1.6.2.1 Bearbeitbare Bereiche	31
1.6.2.2 Editierbare Attribute	32
1.6.2.3 Optionale Bereiche.....	33
1.6.2.4 Bearbeitbarer optionaler Bereich.....	33
1.6.2.5 Wiederholende Bereiche	34
1.6.2.6 Wiederholende Tabellen	34
1.6.3 Verschachtelte Vorlagen.....	35
1.6.3.1 Editierbare Bereiche in verschachtelten Vorlagen.....	35
1.6.3.1.1 Normalfall.....	35
1.6.3.1.2 Partielle Sperrung.....	35
1.7 Flash und Swish integrieren.....	36
2 Exkurs: Website durchsuchen (ZoomSearch).....	36
2.1 Verwendete Dateien	36
2.1.1 Dateien für Websuche	36
2.1.1.1 Search.htm	36
2.1.1.2 Search.php3	36
2.1.2 Indexer (Index.exe).....	37
2.1.3 Konfiguration	37
2.1.3.1 Index.ini	37
2.1.3.2 Indexskippages.txt	37
2.1.3.3 Indexskipwords.txt	37
2.1.3.4 Teile einer Seite nicht durchsuchen.....	37
2.1.4 Ergebnisdateien	37
3 Exkurs: Werbebanner integrieren	38
3.1 Werbebanner-Seite.....	38
3.1.1.1 JavaScript mit Bannerfunktionen	38
4 Exkurs: Website (gratis) bei Suchmaschinen registrieren.....	39
4.1 Senge.exe	39
4.2 Alternativen	39
5 Exkurs: IIS – PHP-Setup	39
6 Tastenkombinationen	40
7 Didaktische Tipps.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
8 Linksammlung und Tutorials.....	40

1 Dreamweaver MX Einführung

1.1 Grundlegende Einstellungen

1.1.1 Testumgebung einrichten

1.1.1.1 Lokalen Arbeitsordner erstellen

Ausgangssituation: Homepage soll in Ordner **MeineHomepage** gespeichert werden.

Ordner in **C:\Inetpub\wwwroot\MeineHomepage** erstellen. In diesem Ordner wird während des Unterrichts / Projektes **lokal** gearbeitet.

Hierher für Testzwecke die beiden Dateien [HalloWelt.asp](#) und [HalloWelt.php](#) kopieren.

(Hinweis: zumindest [HalloWelt.asp](#) muss funktionieren – ASP ist Teil des IIS. PHP müsste extra installiert werden – siehe [Setup PHP](#))

1.1.1.2 Website-Ordner sichern

Am Ende der Stunde ist der gesamte Inhalt von **C:\Inetpub\wwwroot\MeineHomepage** auf Z: zu sichern.

Vorschlag: Ordner **Z:_Webs\MeineHomepage** verwenden.

Am Beginn der nächsten Stunde - v.a. wenn auf einem anderen PC gearbeitet wird – ist **Z:_Webs\MeineHomepage** wieder auf **C:\Inetpub\wwwroot\MeineHomepage** zu kopieren.

1.1.1.3 Seite lokal testen

Rechnernamen herausfinden:

Desktop / Arbeitsplatz / rechte Maus / Eigenschaften / Netzwerkidentifikation

z.B.: **S3-1.nwn.local** → hier für unsere Zwecke nur **S3-1** von Bedeutung

Internet-Explorer starten

Mögliche **Adressen der Seite**:

<http://localhost/MeineHomepage/HalloWelt.asp> (bzw. HalloWelt.php)

<http://127.0.0.1/MeineHomepage/HalloWelt.asp> (127.0.0.1 entspricht localhost = lokaler Webserver)

<http://s3-1/MeineHomepage/HalloWelt.asp> (vgl. oben: Rechnername)

ACHTUNG: im Internet Explorer bei Extras / Internetoptionen / Allgemein → **Verlauf leeren** (sonst wird ggf. eine alte Version der Datei aus dem Browser-Cache geladen!) → F5 = Ansicht aktualisieren

1.1.1.3.1 Problem bei Wechsel des Arbeitsplatzes

(anderer Rechner verwendet)

→ Rechneradresse: Einstellungen des Verknüpfungs-Symbols in Schnellstartleiste müsste bei Wechsel des Rechners (z.B. S5-3 statt S3-1) jedesmal geändert werden!! → besser: localhost oder 127.0.0.1 verwenden!

à Ordner C:\Inetpub\wwwroot\MeineHomepage existiert lokal hier nicht à Ordner von Z:_Webs\MeineHomepage nach C:\Inetpub\wwwroot kopieren

1.1.1.4 Symbol in der Schnellstartleiste für lokale Version

Eigenes Symbol für jede Website in der Schnellstartleiste anlegen

à Testen v.a. serverseitiger Scripts wird nicht nur simuliert (vgl. Live-Data-Ansicht in Dreamweaver) sondern (ASP-)Skripts werden tatsächlich von einem Webserver ausgeführt!

Zuerst **Verknüpfung auf Desktop** anlegen:

Ziel: "C:\Programme\Internet Explorer\IEXPLORE.EXE" <http://localhost/MeineHomepage/HalloWelt.asp>

Beschreibung : **Meine Homepage (LOKAL)** (Name hier frei wählbar)

ggf. noch bei der Verknüpfung / Eigenschaften / **Anderes Symbol** wählen

à für jede Website andere Beschreibung und anderes Symbol!

à **Verknüpfung von Desktop auf Schnellstartleiste ziehen!**

ACHTUNG: à statt **HalloWelt.asp** hier dann die eigentliche **Startseite** angeben (z.B. **default.htm, index.htm, start.htm** bzw. mit **Endung .asp** oder **.php**)

1.1.1.5 Testserver à Arbeit in Projektgruppen

zuerst Ordner für Website kopieren:

von Z:_Webs\MeineHomepage

nach <\\2knwn02\testweb> à <\\2knwn02\testweb\MeineHomepage> existiert danach

Tipp: Netzwerklaufwerk hierher verbinden:

Windows Explorer / Extras / Netzlaufwerk verbinden / freien Laufwerksbuchstaben wählen (z.B. **S:**)
<\\2knwn02\testweb\MeineHomepage> als Ziel
(Verbindung bei Anmeldung wiederherstellen)

à ermöglicht Dateioperationen auf Explorer-Ebene

à in Arbeitsplatz existiert dann Laufwerk S: (à entspricht <\\2knwn02\testweb\MeineHomepage>)

à das „Root-Directory“ (hier: MeineHomepage) sieht man aber nicht!

Alternative:

<\\2knwn02\testweb> als Ziel

à hier sieht man alle Ordner des Testservers

1.1.1.6 Seite auf Testserver testen

Internet-Explorer starten

Adresse der Seite: <http://2knwn02/MeineHomepage/HalloWelt.asp>

(bzw. wieder statt HalloWelt.asp den Namen der wirklichen Startseite angeben)

ACHTUNG: im Internet Explorer bei Extras / Internetooptionen / Allgemein à **Verlauf leeren** (sonst wird ggf. eine alte Version der Datei aus dem Browser-Cache geladen!) à F5 = Ansicht aktualisieren

1.1.1.7 Symbol in der Schnellstartleiste für Version auf Testserver

Zuerst **Verknüpfung auf Desktop** anlegen:

Ziel : "C:\Programme\Internet Explorer\EXPLORE.EXE" <http://2knwn02/MeineHomepage/HalloWelt.asp>

Beschreibung : **Meine Homepage (SERVER)** (Name hier frei wählbar)

ggf. noch bei der Verknüpfung / Eigenschaften / **Anderes Symbol** wählen

à Verknüpfung von Desktop auf Schnellstartleiste ziehen!

à **diese Einstellungen bleiben auch bei Rechnerwechsel immer gleich!**

ACHTUNG: Jeder hat auf Testserver Zugriff

à Seite könnte von jedem gelöscht / geändert werden

à auf jeden Fall immer auf Z:_Webs\MeineHomepage sichern

1.1.2 Exkurs: IIS-Konfiguration unter Windows 2000 Server

à siehe [IIS-Setup](#) (Loopback-Adapter, HOSTS-Datei, IIS-Konfiguration, ASP, PHP-Setup)

1.1.3 Sitedefinition in Dreamweaver

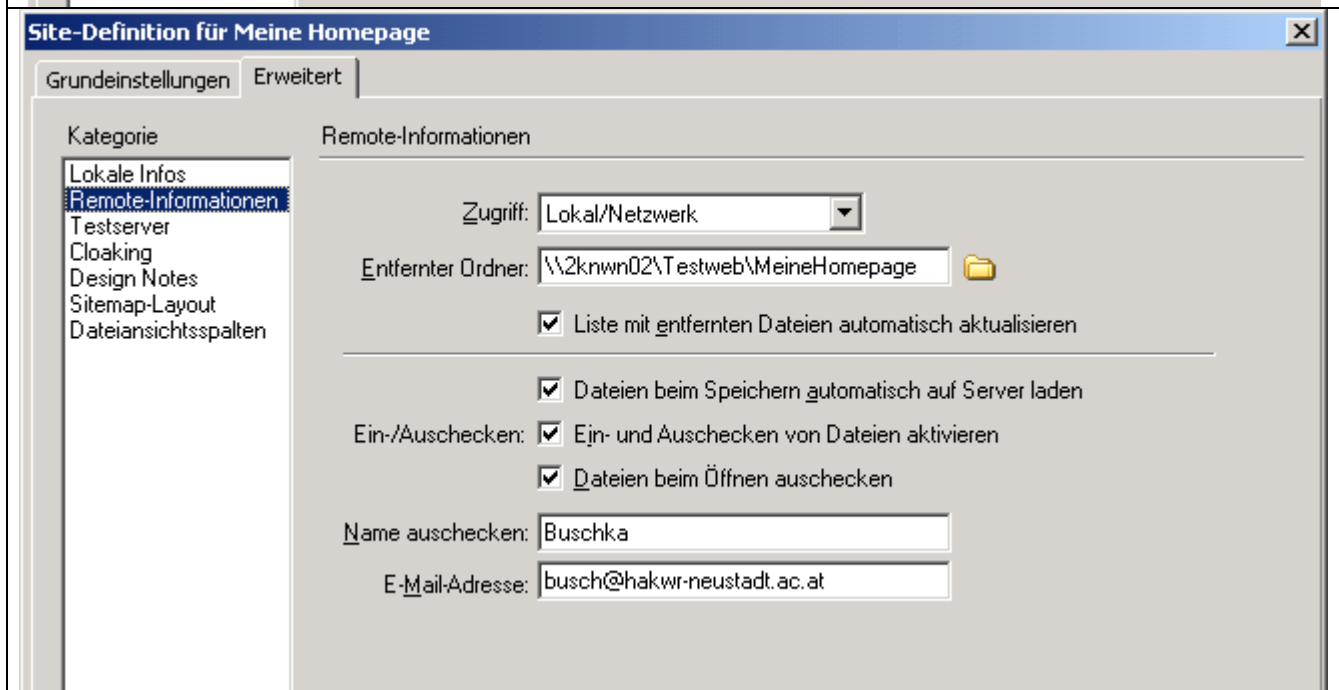
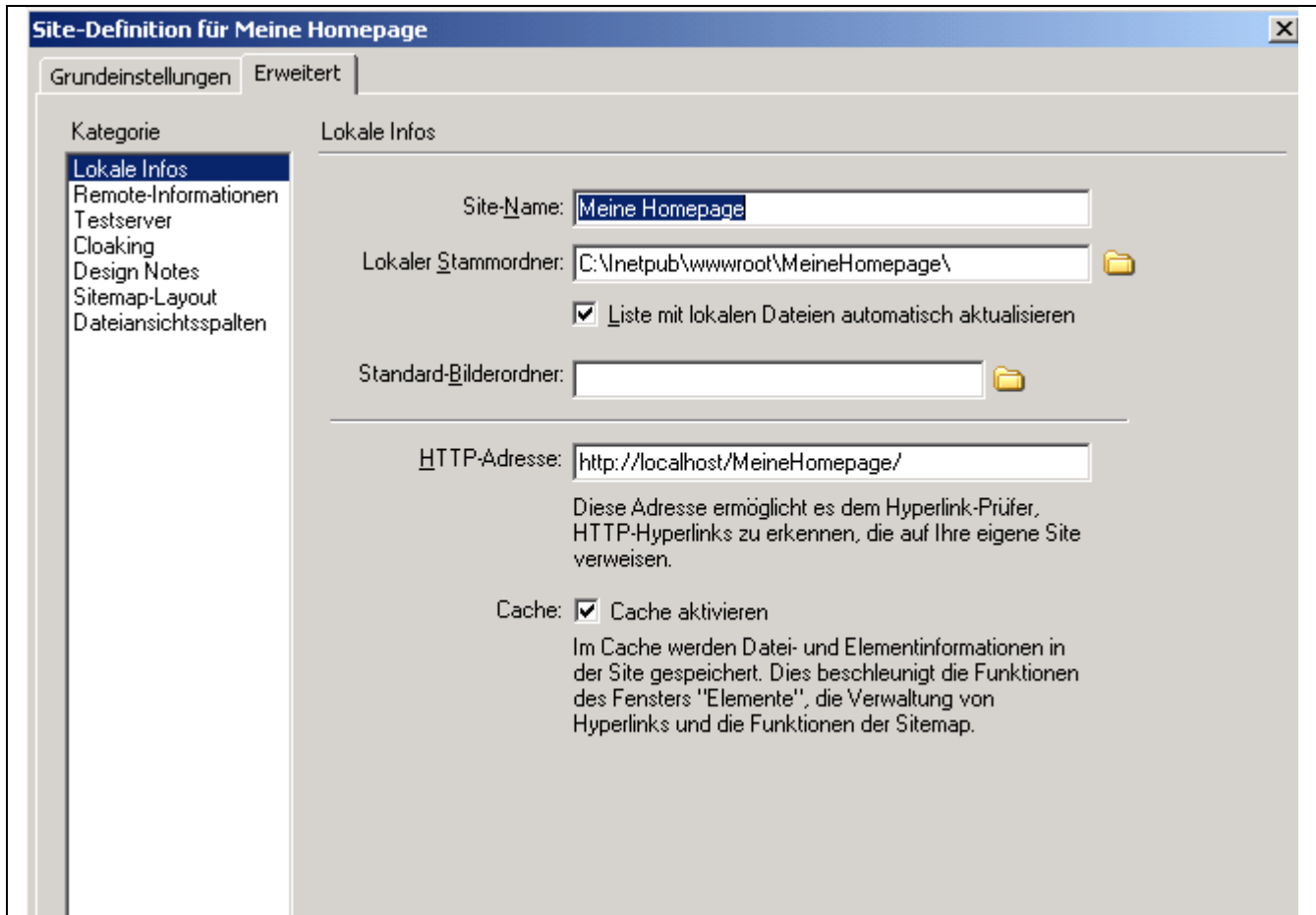
Site Fenster / Menü Site

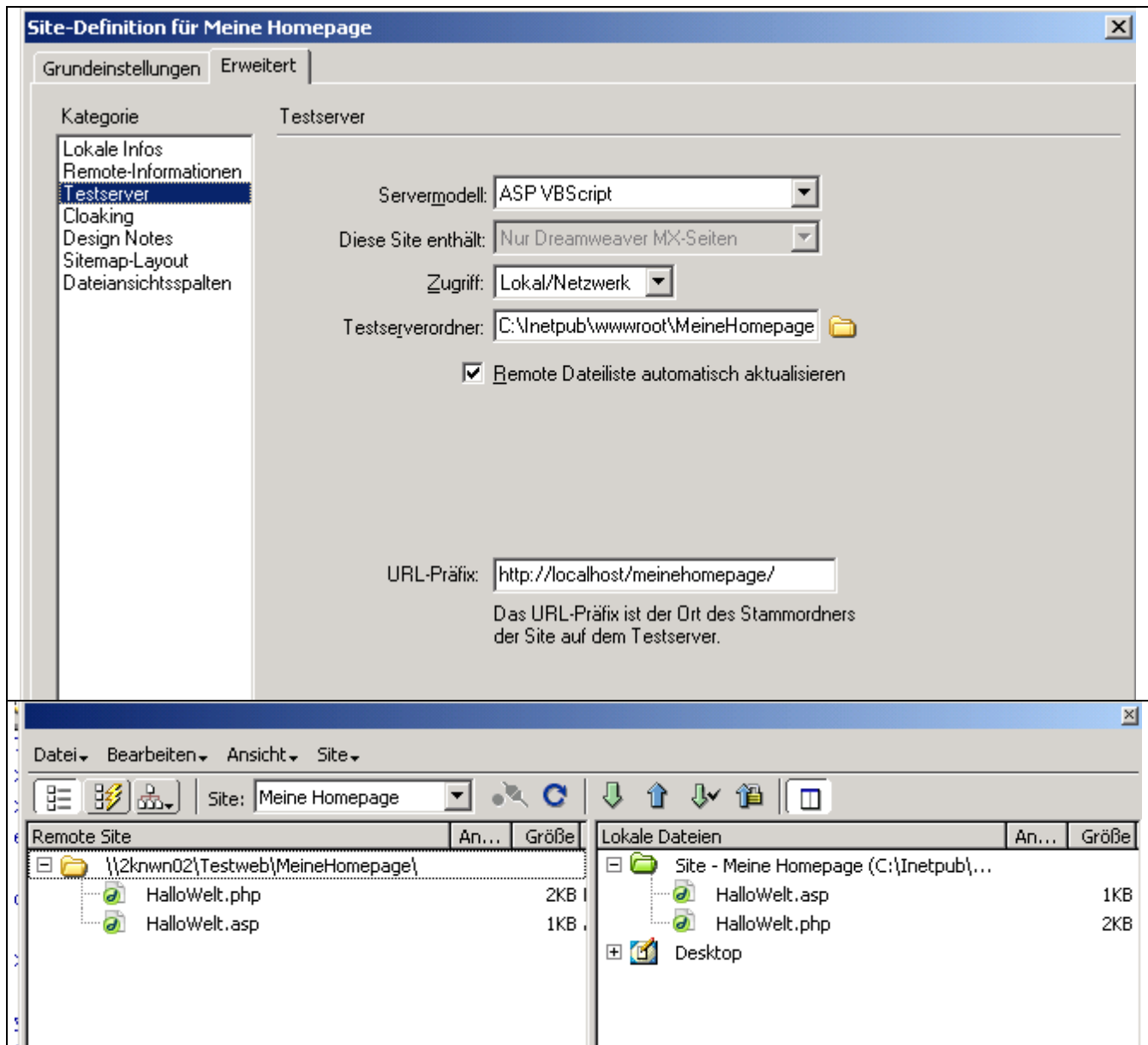
F8 à Dateien der Site

Alt + F8 à Sitemap

Site / Neue Site

Site / Site bearbeiten





neue Seite anlegen → Datei / Neue Datei bzw. entsprechender Ordner / rechte Maus / neue Datei

Tipps

Datei- und Ordnernamen: **keine Umlaute** und **Sonderzeichen** (außer Unterstrich _)
Dateierweiterung im Zweifelsfall **.asp (.php)** statt **.htm (.html)**

Startseite festlegen → entsprechende Seite mit rechter Maus anklicken → Als Homepage festlegen

→ jetzt kann Sitemap erstellt werden

ggf. geteilte Ansicht (lokal und remote) einstellen

Cloaking: Ordner mit rechter Maus anklicken → Siteoperationen werden auf diesen Ordner nicht angewendet

Design-Notes: Datei mit rechter Maus anklicken / Design Notes (Zeigen wenn Datei geöffnet ist) → Kommentare zur Datei (ausständige Arbeiten etc.)

Ein- / Auschecken von Dateien aktivieren → für Teamarbeit an Projekt wichtig

Site / Hyperlinks für ganze Site prüfen

Site / Hyperlinks für ganze Site ändern (alter Link durch neuen Link ersetzt)

Site / Berichte à Berichte zu bestimmten Seiten / ganzer Site / bestimmten Tags etc.

Bereitstellen, Abrufen, Ein- und Auschecken von Dateien

Jemand arbeitet alleine an Projekt bzw. Ein- und Auschecken ist NICHT aktiviert:

à Datei abrufen (von remote Site zur lokalen Site)

à Datei bereitstellen (von lokaler zur remote Site)

Ein Team arbeitet an Projekt (Ein- und Auschecken ist aktiviert)

à Datei auschecken

à Datei einchecken

rechte Maus: Schreibschutz einer Datei entfernen (entsteht ggf. bei Ein- oder Auschecken)

Synchronisieren

neueste Datei-Versionen von der lokalen Site zur remote Site übertragen bzw.
von der remote Site zur lokalen Site übertragen

Dreamweaver Fenster

Menü Fenster / Ergebnisse / Suche

à genaue Analyse der Site: z.B. Zielbrowser, verwaiste Dateien, Hyperlinks etc.

à Optionen ggf. bei grünem Pfeil einstellbar

1.2 Grundfunktionen Dreamweaver MX

1.2.1 Menüs – Übersicht

1.2.1.1 Menü Datei

Als Vorlage speichern à aktuelle Datei wird als Vorlage gespeichert (Achtung: editierbare Bereiche sollten vorhanden sein)

F12 à **Vorschau** in primärem **Browser**

ACHTUNG: im Internet Explorer bei Extras / Internetoptionen / Allgemein à **Verlauf leeren** (sonst wird ggf. eine alte Version der Datei aus dem Browser-Cache geladen!)

Alt + F12 à **Debug** für JavaScript in primärem **Browser**

F7: Haltepunkte setzen / löschen

F10: Einzelschritt

[Beispiel](#) (JavaScript debuggen)

Importieren / Word-HTML à [Beispiel Original](#) / [Beispiel importiert](#)

Importieren / Tabellendaten à [Excel Original](#) / [Excel als HTML](#) / [Excel als CSV](#) / [Excel CSV importiert](#)

à Problem: auch die leeren Zeilen bis zum Ende der Tabelle werden importiert!?

Design-Notes (Zeigen, wenn Datei geöffnet ist): Kommentare zur Seite verfassen (v.a. für Projektarbeit im Team)

1.2.1.2 Menü Bearbeiten

Strg + A → alles markieren

HTML-kopieren → gewünschtes Objekt markieren → markiert entsprechenden HTML-Code

Strg + 8 → übergeordnetes Tag markieren

Strg + 9 → untergeordnetes Tag markieren

Codeansicht / Codeblock markieren → Code **einrücken** / Code **ausrücken**
→ verschiebt Code nach rechts / links

Codeansicht / **Haltepunkt** setzen / löschen → Strg + Alt + B

Codeansicht mit Cursor auf Tag → Strg + Leertaste → **Code-Tipps** anzeigen

[Beispiel](#) (über- und untergeordnete Tags)

1.2.1.2.1 Bearbeiten / Voreinstellungen

Neues Dokument / Standard-Dokumenttyp: *.HTML, *.ASP etc.

Dateitypen / **Editoren**

→ **externe Editoren** festlegen (z.B. Photoshop für *.jpg, *.jpeg, *.gif, *.psd / Visual Studio .NET für *.aspx etc.)

Ebenen: DIV-Tag (statt SPAN-Tag) / Netscape 4 **Resize Fix aktivieren**

Statusleiste / Fenstergrößen: Fenstergröße für bestimmte Bildschirmauflösung definieren (z.B. für 1024 x 768 Bildschirm → 980 x 730 → um Bildlaufleisten, Symbolleisten etc. reduzierte Einstellung)

ACHTUNG: Wechsel zwischen verschiedenen Bildschirm-Auflösungen ist nur möglich, wenn Fenster nicht im Vollbildmodus angezeigt wird!

Statusleiste / **Verbindungsgeschwindigkeit**: für welche Modem-Geschwindigkeit soll Ladezeitverhalten der Seiten angezeigt werden

Unsichtbare Elemente

→ eher **ausblenden** (stören z.T. WYSIWYG-Darstellung bei Layout / Design – v.a. Ankerpunkte für Ebenen)
→ **Formularbegrenzer einblendend** lassen

Unsichtbare Elemente → **Server-Side includes**: Inhalte der Dateien anzeigen

Vorschau in Browser → hier können mehrere Browser für Dokumentvorschau definiert werden

1.2.1.3 Menü Ansicht

Symbolleisten: **Dokument** und **Standard** einblenden!

Code- und **Entwurfsansicht**

F4 → einblendete **Fenster** kurzfristig **aus-** und wieder **einblenden** (v.a. in Codeansicht hilfreich)

Ansicht / Tabellenansicht / **Standardansicht** → „normale“ Ansicht (HTML-Tabellen)

Ansicht / Tabellenansicht / **Layoutansicht** → spezielle Layout-Tabellen → bei Wechsel zur Standardansicht als HTML-Tabellen mit fixen Pixelmaßen angezeigt → für Entwurf eines Seitenlayouts mit Tabellen
→ vgl. Fenster / Einfügen / Register „Layout“

Visuelle Hilfsmittel: Rahmen für Tabellen, Layer (Ebenen), Imagemaps, Frames, unsichtbare Elemente

à alle aus- und einblenden: **Strg + Shift + I**

Codeansichtsoptionen (nur in Codeansicht verfügbar):
 Zeilennummern (v.a. für Fehlersuche in JavaScripts etc. sehr hilfreich!!)
 Ungültigen HTML-Code, Syntaxfarbcodierung, Automatischer Einzug

Lineale à rechte Maus: Einheit Pixel, Zoll, cm
 Lineale à aus linkem oberem Kreuzungspunkt **Ursprung** des Koordinatensystems **verschieben**
 Lineale à **Ursprung zurücksetzen** à 0/0 ist wieder links oben

Raster à am Raster **ausrichten** (Raster **konfigurierbar**)

Tracing-Bild: im Hintergrund eingeblendet
 à dient als Schablone: dieses Design soll nachgebildet werden
 à siehe auch: Seiteneigenschaften

1.2.1.4 Menü Einfügen

Bilder, Interaktive Bilder, Bildplatzhalter, Medien

Tabellen, Tabellenobjekte, Horizontale Linien

Ebenen, Frames

Vorlagenobjekte (bearbeitbarer, optionaler, wiederholender Bereich)

Formulare, Formularobjekte

Hyperlink, E-Mail-Link, Ankerpunkte (Textmarken)

Systemdatum / Uhrzeit (aktualisierbar)

Textobjekte, Sonderzeichen

geschütztes Leerzeichen: Strg + Shift + Leertaste (entspricht)

Zeilenumbruch: Shift + Eingabetaste (entspricht
)

Listen (mit / ohne Aufzählung)

Skriptobjekte (JavaScript, VBScript, **SSI – Server Side Include** à siehe Seminar Teil 2)

1.2.1.4.1 Head-Tags (Meta-Tags)

Description = Kurzbeschreibung der Seite

Keywords = Schlüsselwörter, nach denen in Suchmaschinen gesucht werden kann

Refresh / Redirect à Seite nach N Sekunden neu laden bzw. zu URL umleiten

1.2.1.4.1.1 Seiten für Suchmaschinen optimieren

[Tipps & Tricks für die optimale Seitengestaltung für Suchmaschinen](#)

[Beispiel](#) für Suchmaschinen-optimale Seite

1.2.1.5 Menü Modifizieren

Seiteneigenschaften festlegen (Titel, Hintergrundfarbe / Bild, Seitenränder)

Vorlageneigenschaften

à nur für Seite, die auf Vorlagen basieren

à z.B. editierbare Tags, optionale Bereiche der Vorlage können für aktuelles Dokument geändert werden

à siehe Kapitel „[Vorlagen](#)“

Tag bearbeiten à Tag auswählen / genauere Einstellungen möglich

Quick-Tag-Editor à Strg + T à Entwurfsansicht / Tag auswählen / Tag direkt editieren

Link erstellen à Strg + L à Hyperlink anlegen

Hyperlink entfernen à Strg + Shift + L à Link zuerst markieren

Verknüpfte Seite öffnen à Seite, auf die der Link zeigt wird im Editor geöffnet

Ziel verknüpfen à Ziel für Hyperlink (_self, _top, _blank, _parent bzw. bestimmten Frame) angeben

Tabelle à Zeilen / Spalten einfügen, löschen, verbinden, teilen etc.

Frameset à Framesets teilen

Navigationsleiste à wenn Navigationsleiste in der Seite existiert à Einträge etc. ändern

Anordnen à Ebenenüberlappung verhindern à Ebenen können nicht übereinander verschachtelt werden

Konvertieren à Tabelle in Layer / Layer in Tabelle

Vorlagen à siehe Kapitel "[Vorlagen](#)"

Zeitleiste à für Animationen (ähnlich Flash)

1.2.1.6 Menü Text

Einzug, Negativeinzug, Absatzformat, Ausrichten, Liste, Schrift, Farbe, Größe, Größe ändern

Stil, HTML-Stile à Textstile zuordnen / Zuordnung wieder löschen

CSS-Stile à CSS-Stile einem Tag / Text zuordnen, Stylesheets anfügen, bearbeiten usw.

Rechtschreibung prüfen à Shift + F7

[Beispiel](#) (Textmanipulationen)

1.2.1.7 Menü Befehle

Erweiterungen verwalten à startet Macromedia Extension Manager

Quelleninformationen übernehmen à Farbcodierung des Quellcodes von einem anderen Dokument übernehmen

Quelleninformationen auf Auswahl anwenden à Farbcodierung auf Markierung anwenden (vgl. Bearbeiten / Voreinstellungen / Codeformat)

HTML optimieren à leere Tags entfernen, verschachtelte Font-Tags kombinieren, unleserlichen oder unübersichtlichen HTML/XHTML-Code besser strukturieren etc.

Word-HTML optimieren à nach Import eines Word-HTML-Dokuments: den von Word erstellten überflüssigen HTML-Code entfernen

à Beispiele ([Original-Word-Dokument](#) / [Word-HTML optimiert](#))

Netscape Resize Fix hinzufügen / entfernen à bekanntes Problem bei Netscape-Browsern der Versionen 4.x: Ebenen verlieren ihre Positionskoordinaten, wenn ein Besucher die Größe des Browserfensters verändert à durch Resize Fix wird dieses Problem behoben (JavaScript in Head-Abschnitt)

Farbschema einstellen à vordefinierte Farbschemata (Schriftfarbe, Linkfarben, Hintergrund etc.) verwenden

Tabelle formatieren à vordefinierte Formate auf eine HTML-Tabelle anwenden

Tabelle sortieren à nach den einzelnen Spalten (inkl. oder exkl. Kopfzeile etc.) sortieren

[Beispiel](#) (Farbschema, formatierte und sortierte Tabelle à [Inhalt vorher unsortiert](#))

1.2.1.7.1 Web Fotoalbum

Befehle / Web Fotoalbum erstellen

à Überschriften / Info-Text / Quellordner der Fotos / Zielordner des Albums / Größe und Anzahl der Piktogramme etc. eingeben

à Beschriftung der Piktogramme bzw. Überschrift der Detailseite enthält Namen der Grafikdateien

Tipp:

à Dateien statt "Bild01.JPG" z.B. "Schlafendes Baby.JPG" nennen à bei Detailseiten müsste nur mehr der Text ".JPG" gelöscht werden

à Fireworks erzeugt Piktogramme

à Dateien werden alphabetisch aufsteigend verarbeitet

à Startseite heißt "Index.htm" à kann auch umbenannt werden à Links bei den Detailseiten werden aktualisiert

à Position der Piktogramme in der Startseite kann geändert werden à in Detailseiten erreicht man mit Vor / Zurück aber trotzdem zum jeweils nächsten / vorherigen Bild in der alphabetischen Sortierung!

à Ordner für Bilder, Piktogramme und Detailseiten automatisch erstellt

à Link geht von Piktogrammen aus à Text darunter kann nachträglich beliebig geändert werden

à CSS-Dateien müssen ggf. in die Startseite bzw. jede einzelne Detailseite händisch eingebunden werden

[Beispiel](#) (Web Fotoalbum)

1.2.1.8 Menü Site

Site Dateien à F8 à zeigt Siteübersicht (lokal / remote / Sitemap)

Sitemap à Alt + F8 à zeigt Sitemap

Neue Site à legt neue Site an

Sites bearbeiten à vorhandene Sites bearbeiten (neuer Pfad, Servermodell ändern usw.)

Abrufen, Bereitstellen à Wenn Sie allein an der Remote-Site arbeiten, können Sie mit den Befehlen **Bereitstellen** und **Abrufen** Dateien übertragen, ohne sie ein- oder auszuchecken.

Auschecken à Dreamweaver zeigt im Site-Bedienfeld den Namen der Person an, die die Datei ausgecheckt hat. Neben dem Dateisymbol erscheint ein rotes Häkchen (wenn die Datei von einem Teammitglied ausgecheckt wurde) oder ein grünes Häkchen (wenn Sie die Datei ausgecheckt haben).

Einchecken à Wenn Sie eine Datei wieder einchecken, kann sie von anderen Mitarbeitern des Teams ausgecheckt und bearbeitet werden. Wenn Sie die bearbeitete Datei wieder einchecken, wird die lokale Version schreibgeschützt, und im Site-Bedienfeld wird neben der Datei ein Sperrsymbol angezeigt, damit Sie keine Änderungen an der Datei vornehmen können.

In der Site suchen à blendet Site-Fenster ein

Berichte à für aktuelles Dokument / ausgewählte Dateien / gesamte Site à Berichte zu Arbeitsablauf / HTML-Berichte erstellen

Unterstützende Dateien bereitstellen à Um Serververhalten in ASP.NET verwenden zu können, müssen Sie eine benutzerdefinierte Tag-Datei von Macromedia in das bin-Verzeichnis auf Ihrem Testserver kopieren. Sie

können die Datei durch Klicken auf den Bereitstellungslink im Bedienfeld Serververhalten oder Bindungen kopieren. Sie können auch Site > Unterstützende Dateien bereitstellen wählen.

1.2.1.9 Menü Fenster

Einfügen

à Strg + F2 à Symbolleiste für verschiedenste Objekte (Allgemein, Layout, Text, Tabellen etc.) eingeblendet

Eigenschaften à Strg + F3 à Eigenschaften des Objektes können angezeigt / geändert werden

Antworten à Alt + F1 à Lehrgänge zu Dreamweaver MX

CSS-Stile à Shift + F11 à Design-Fenster / CSS-Stile

HTML-Stile à Strg + F11 à Design-Fenster / HTML-Stile (Auswahl- oder Absatzstil löschen)

Verhalten à Shift + F3

Tag-Inspektor à F9

Codefragmente à Shift + F9

Referenz à Shift + F1 à HTML / JavaScript / CSS / ASP etc. Referenzen

Datenbanken à Strg + Shift + F10 à vgl. Seminar Teil 2

Bindungen à Strg + F10 à vgl. Seminar Teil 2

Serververhalten à Strg + F9 à vgl. Seminar Teil 2

Komponenten à Strg + F7 à vgl. Seminar Teil 2

Site à F8 à Dateien der Site (lokal, remote, Sitemap)

Elemente à F11 à Bilder, Links, Flash-Objekte, Vorlagen, JavaScripts, Vorlagen etc. aus der Site nach Kategorien geordnet anzeigen

Ergebnisse à Untermenüs für Browser-, Hyperlink-, Siteprüfer usw.

Andere

à Codeinspektor à F10

à Frames à Shift + F2

à Zeitleiste à Alt + F9

à Verlauf

à **Shift + F10** (=Protokoll mit Liste der bisherigen Aktionen / Aktionen mit Schieberegler rückgängig machen)

à Ebenen (Layer) à F2

Fenster ausblenden / einblenden à F4

Überlappend / Untereinander / Nebeneinander

(Liste der geöffneten Dateien)

1.2.1.10 Menü Hilfe

F1 – Hilfe / Dreamweaver verwenden (inkl. Suche nach Begriffen)

Shift + F1 à Referenz / Tag-Inspektor / Codefragmente

1.2.1.10.1 Referenzen

à Infos zu CSS / HTML / JavaScript / ASP Referenzen

1.2.1.10.2 Tag-Inspektor

à in Codeansicht Tag markieren à Eigenschaften zu Tag können detailliert angegeben werden

1.2.1.10.3 Codefragmente

à fertige Codefragmente (HTML, JavaScript, Formularelemente etc.) in Seite einfügen

à Unterschied zu Codefragmenten in Bibliothek: Änderungen, die nach dem Einfügen im Original vorgenommen werden, wirken sich NICHT auf die Seiten aus, in die das Codefragment eingefügt wurde!!

à eigene Codefragmente erstellen / speichern / einfügen / ändern (vgl. Codefragment-Ordner "Buschka" à "Textlinks klein")

[Beispiel](#) (Codefragmente: Formularelemente, JavaScripts, HTML)

1.2.2 Layout

1.2.2.1 Tracing Bilder als Designvorlagen

à werden nicht angezeigt sondern dienen nur als „Schablone“

à Modifizieren / Seiteneigenschaften / Tracing-Bild à Transparenz einstellen

à Ansicht / Tracing-Bild / Position einstellen (X/Y-Koordinaten) bzw. Anzeigen / Ausblenden

1.2.2.2 Layout-Tabellen

Fenster / Einfügen einblenden à Register Layout

à Layout-Ansicht à Layouttabelle und Layoutzellen zeichnen

à Tracing-Bild nachbauen à dann zu Standardansicht wechseln (normale HTML-Tabellen)

[Beispiel](#) (Tracing Bild / Layout-Tabelle mit Zellen)

1.2.2.3 HTML-Tabellen

HTML-Tags für Tabellen (table, tr, td, th etc.)

`<table> ... </table>` à Tabellenbegrenzungs-Tags

`<tr> ... </tr>` à Tabellenzeile

`<td> ... </td>` à Tabellenzelle

`<th> ... </th>` à Tabellen-Kopfzelle

à vgl. [SELFHTML / Tabellen](#)

Trick: Tabelle horizontal und vertikal zentrieren:

à zuerst äußere Tabelle (100% breit, 100% hoch)

à dann Zelle (td) horizontal und vertikal zentrieren

à in diese Zelle die zu zentrierende Tabelle einfügen

[Beispiel](#) (Tabelle horizontal und vertikal zentriert)

Tipp:

Tabellen mit fixen Abmessungen (z.B.: table à 400 Pixel breit, 200 Pixel hoch)
Zellen ebenfalls mit fixen Abmessungen (z.B. td à 200 Pixel breit, 40 Pixel hoch)

à trotzdem Probleme in manchen Browsern: Tabelle nicht mit diesen Abmessungen dargestellt

Lösung:

à in Tabellenzellen (td), die als Füllzellen dienen sollen Abstands-Grafik (spacer.gif à 1 x 1 Pixel Gif, transparent) einfügen (als Bild / nicht als Hintergrundbild)
à Abmessungen des spacer.gif auf Größe der Zelle ändern (z.B. 200 Pixel breit, 40 Pixel hoch)

[Beispiel](#) (Tabelle mit "aufgeblasenem" spacer.gif)

1.2.2.4 Layer für Design

siehe Kapitel "[Design mit Layer-Technik](#)"

1.2.3 Hyperlinks, E-Mail-Links, Hotspots, Textmarken

Tipps

Datei- und Ordnernamen: keine Umlaute und Sonderzeichen (außer Unterstrich _)

Dateierweiterung im Zweifelsfall **.asp (.php)** statt **.htm (.html)**

1.2.3.1 Hyperlinks

Einfügen / Hyperlink

HTML-Code z.B.:

```
<a href="Formular_Englisch.htm" target="_self">Formular Englisch</a>
```

Formular_Englisch.htm à Datei, die angezeigt werden soll

_self à Ausgabeziel

Formular Englisch à für User sichtbarer Text des Links

Ziele (_self, _blank, _top, _parent) à Erklärung siehe [Kapitel „Frames“](#)

Point & Shoot-Technik à mit Fadenkreuz auf zu verlinkende Datei der Website zielen (F8 – Dateien der Site einblenden)

Dummy-Link: # bei Hyperlink eintragen (Dummy)

à Objekt reagiert wie Link – aber ohne Ziel (v.a. für Rollovers / Menüs, wenn Cursor als Link-Hand erscheinen soll bzw. als Platzhalter für später zu ergänzenden Hyperlink)

[Beispiel](#) (Hyperlinks, E-Mail-Links, HotSpots)

1.2.3.2 E-Mail-Links

Einfügen / E-Mail-Verknüpfung

HTML-Code z.B.:

```
<a href="mailto:busch@hakwr-neustadt.ac.at">Buschka (HAK)</a>
```

mailto: à leitet E-Mail-Link ein

busch@hakwr-neustadt.ac.at à E-Mail-Adresse

Buschka (HAK) à für User sichtbarer Text des Links

Trick: mailto à body / subject / cc etc. automatisch erstellen

à vgl. [SELFHTML](#) / Offline-Suche / „subject“ / Optionen bei E-Mail Verweisen

[Beispiel](#) (E-Mail mit Subject, Body, CC)

1.2.3.3 Hotspots

Bild anklicken à Hotspots zeichnen (rechteckig, kreisförmig, Polygon) à Hyperlink zuordnen

à Alt-Tag: kurzer Text, der in kleiner gelber Box bei Mouse-Over angezeigt wird

[Beispiel](#) (Hotspots)

1.2.3.4 Textmarken (Anker)

Einfügen / Benannter Ankerpunkt à Strg + Alt + A

à auch Links zu Ankerpunkten in Dokumenten im Internet möglich!

HTML-Code z.B.:

```
<h1><a name="Beginn"></a>VBScript</h1>
```

à Textmarke „Beginn“ befindet sich hier z.B. vor der H1-Überschrift „VBScript“

weiter unten in der gleichen Seite:

```
<a href="#Beginn">Nach oben</a>
```

#Beginn à zu dieser Textmarke verzweigen

Nach oben à für User sichtbarer Text des Links

[Beispiel](#) (Textmarken)

1.2.4 Entwurfs- und Codeansicht

Symbole 

Entwurfs- und Codeansicht wechseln (Strg + -)
(Achtung: - nicht von Ziffernblock sondern von Taste mit _)

à Menüs und Werkzeuge mit F4 ein- und ausblenden

Codeansichtsoptionen (nur in Codeansicht verfügbar):

Zeilennummern (v.a. für Fehlersuche in JavaScripts etc. sehr hilfreich!!)

Ungültigen HTML-Code

Syntaxfarbcodierung
Automatischer Einzug

Entwurfsansicht: Tags direkt bearbeiten → Tag auswählen → Quick-Tag-Editor (Strg + T)

1.2.5 Frames

Hinweis

Frames aus Designgründen / wegen Suchmaschinen vermeiden

→ Suchmaschinen können nur Frameseite selbst aber nicht die einzelnen Seiten indizieren!!

Der blaue Bereich des vordefinierten Frameset-Symbols entspricht dabei dem aktuellen Dokument. Die weißen Bereiche stehen für Frames, in denen später andere Dokumente angezeigt werden.

Ausgabeziele der Hyperlinks:

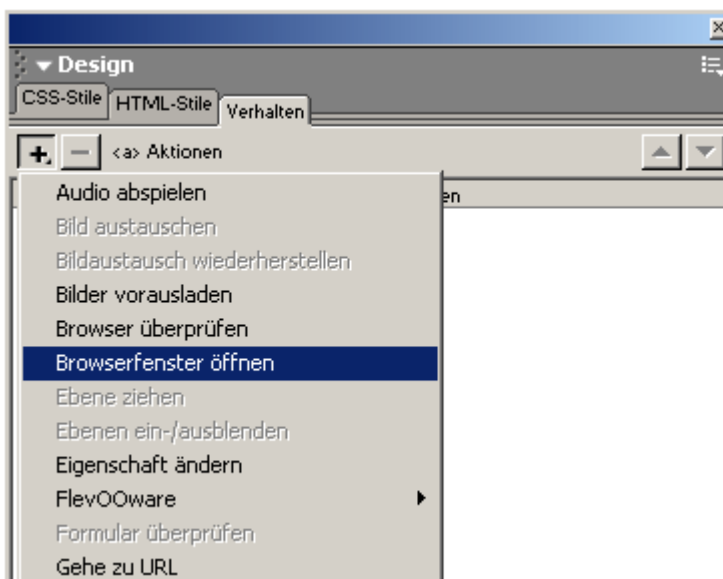
- **_self** lädt das verknüpfte Dokument in denselben Frame oder dasselbe Fenster wie den Hyperlink. Dies ist das Standardziel, sodass Sie dies normalerweise nicht ausdrücklich anzugeben brauchen.
- **_blank** lädt das verknüpfte Dokument in ein neues, unbenanntes Browserfenster.
- **_top** lädt das verknüpfte Dokument in das ganze Browserfenster, sodass alle Frames entfernt werden.
- **_parent** lädt das verknüpfte Dokument in das übergeordnete Frameset oder Fenster des Frames, in dem der Hyperlink enthalten ist. Wenn der Frame, der den Hyperlink enthält, nicht verschachtelt ist, entspricht dieses Ziel dem Ziel **_top**: Das verknüpfte Dokument wird in das ganze Browserfenster geladen.

[Beispiel](#) (Frame-Seite mit verschiedenen Link-Zielen)

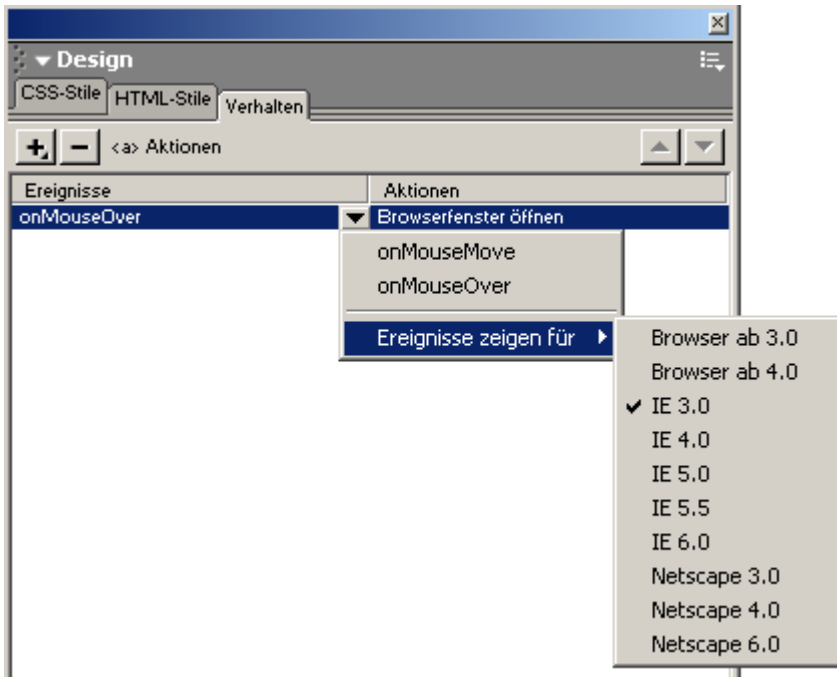
1.2.6 Verhalten (Clientseitige JavaScripts)

Zuerst Tag auswählen, dem Verhalten zugewiesen werden soll (z.B.: A, P, IMG, BODY etc.)

→ Fenster / Verhalten (Shift + F3)



→ Verhalten auswählen



à Verhalten für bestimmte Browserversion anzeigen

à dann das Ereignis wählen (onMouseOver, onMouseOut, onClick etc.)

HTML-Code z.B.:

```

```

img à hier wurde einem Bild ein Verhalten zugewiesen

onMouseOver / show à hier wird bei Mouse-Over ein Layer eingeblendet

onMouseOut / hide à hier wird bei Mouse-Out ein Layer ausgeblendet

[Beispiel](#) (verschiedene Ereignisse und Verhaltensweisen)

1.2.6.1 Codefragmente

siehe Kapitel [Codefragmente](#) à [Beispiel](#) (JavaScript mit QuickInfo bei MouseOver)

1.2.7 Formulare

Fenster / Einfügen / Formulare à Formularobjekte wählen

Formularobjekte: aussagekräftige Namen verwenden (vgl. Formularüberprüfung – Fehlermeldungen!)

HTML-Code z.B.:

```
<form action="Ergebnis.asp" method="post" name="Anmeldeformular" target="_blank"
id="Anmeldeformular"
onSubmit="MM_validateForm('Name','','R','E_Mail','','RisEmail','Alter','','
'RinRangel18:60','Meinung','','R','Passwort','','R');return
document.MM_returnValue">
. . . . .
<input name="Name" type="text" class="HintergrundInput" id="Name">
```

```

. . . . .
<select name="Kreditkarte" id="Kreditkarte">
  <option value="1" selected>Visa</option>
  <option value="2">American Express</option>
  <option value="3">Mastercard</option>
</select>
. . . . .
<input name="Submit" type="submit" class="BefehlsButton" value="Abschicken">
<input name="Reset" type="reset" class="BefehlsButton" id="Reset"
  value="Zurücksetzen">
. . . . .
</form>

```

<form ... </form> → Formular-Tags

action="Ergebnis.asp" → diese Seite soll die Formulardaten weiter verarbeiten
 → Methode, mit der die Formulardaten gesendet werden: **POST**

→ andere Methode: **GET** (das wäre die Standard-Methode, wenn method nicht angegeben wird)
 → GET: Formulardaten werden in einer Umgebungsvariablen mit dem Namen QUERY_STRING zwischenspeichert → siehe Seminar Teil 2!

Tipp: POST verwenden → kein Limit beim Umfang der zu sendenden Daten!

name="Anmeldeformular" → Name des Formulars

onSubmit="MM_validateForm..." → dieses JavaScript (Verhalten) wird beim Versenden des Formulars (onSubmit) ausgeführt

```

input name="Name" type="text"
input name="Submit" type="submit"
input name="Reset" type="reset"

```

→ verschiedene Formular-Input-Objekte: Textbox, Submit-Schaltfläche (absenden), Reset-Schaltfläche (zurücksetzen)

```

<select name="Kreditkarte" id="Kreditkarte">
  <option value="1" selected>Visa</option> . . . .

```

→ Auswahlliste mit vorausgewähltem 1. Eintrag

1.2.7.1 Verhalten für Formulare

→ Form-Tag anwählen / Verhalten „Formular überprüfen“ → onSubmit Ereignis

→ JavaScripts: Fehlermeldungen auf Deutsch statt Englisch → im Quellcode ausbessern

[Beispiel Englisch](#) / [Beispiel Deutsch](#)

Eigenschaft **Action**:

→ **Action = ASP-Seite** nimmt Formulardaten entgegen und verarbeitet sie weiter
 → vgl. Seminar Teil 2!

[Beispiel](#) (ASP-Seite für Formularverarbeitung)

→ **Action = mailto:** busch@hakwr-neustadt.ac.at

→ **method="post"** → bei Versand der Formulardaten per E-Mail immer POST-Methode verwenden

→ Formulardaten per Mail (als Attachment „POSTDATA.ATT“) versenden

→ Attachment mit Editor (Notepad) öffnen

→ **Kodierungstyp** „application/x-www-form-urlencoded“ bzw. "text/plain"

à Inhalt z.B.:

Name=Buschka&Geschlecht=M&Meinung=Tolles+Formular&Passwort=icom&Fuehrerschein=J&Kreditkarte=1
&E_Mail=busch@hakwr-neustadt.ac.at&Alter=39&Submit=Abschicken

à **Kodierungstyp** „multipart/form-data“

à Inhalt z.B.:

```
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Name"
Buschka
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Geschlecht"
M
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Meinung"
Tolles Formular
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Passwort"
icom
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Fuehrerschein"
J
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Kreditkarte"
1
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="E_Mail"
busch@hakwr-neustadt.ac.at
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Alter"
39
-----7d31ea2f7306ba
Content-Disposition: form-data; name="Submit"
Abschicken
-----7d31ea2f7306ba--
```

[Beispiel](#) (Formulardaten als E-Mail)

1.2.7.2 Codefragmente

siehe Kapitel [Codefragmente](#) à [Beispiel](#) (Formular mit Codefragmenten erstellt)

1.2.8 Dreamweaver Extension-Manager

Fenster Hilfe / Erweiterungen verwalten

Bedienung: Extension auswählen / Lizenzvertrag akzeptieren

à Beschreibung im unteren Teil lesen

à manche Extensions erzeugen eigenen Menüeintrag, andere eigene Symbolleiste, andere wiederum ein neues Verhalten usw.

à ggf. Dreamweaver neu starten

1.2.8.1 Menü Hilfe - Extensions

Dreamweaver Exchange à wechselt zur [Macromedia Website mit Extensions](#) (Erweiterungen)

Erweiterungen verwalten à Startet Extension Manager

1.2.8.2 Formularüberprüfung mit Extensions

[Erweiterung](#) installieren!

à dann: Formular aktivieren à Verhalten à Yarnat à CheckForm

[Beispiel](#) (Formular mit Yarnomat-Erweiterung prüfen)

1.2.9 CSS-Definitionen

Fenster / CSS-Stile

Optionsschaltfläche: Stile anwenden / Stile bearbeiten

Symbole unten (von links nach rechts):

Stylesheet anfügen (verknüpft externe CSS-Datei mit dem Dokument)

Neuer CSS-Stil

Stylesheet bearbeiten

CSS-Stile

HTML-Tag neu definieren: h1, h2, p, table, tr, td, a neu formatieren

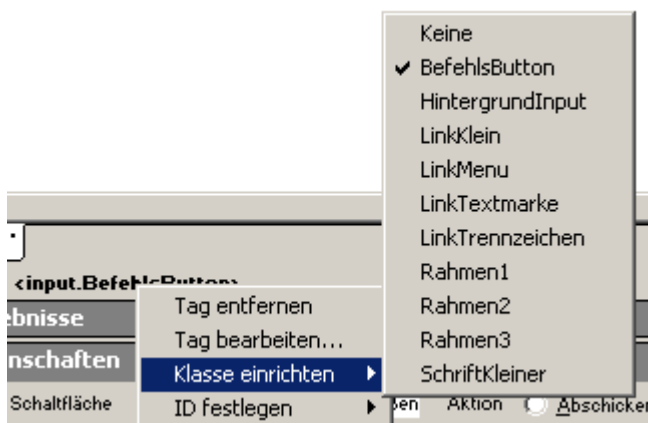
CSS-Selektor: a:hover ...

Benutzerdefinierter Stil (Klasse): **.Klassenname**

Tipp: Name = Funktion der Klasse und nicht Formatierungshinweis:

z.B. *.WichtigerText* statt *.RoterText* → Klassennamen von Formatänderungen unabhängig

→ dann die jeweilige **Klasse** einem **Objekt** (Text, Überschrift, Tabelle, Link etc.) **zuweisen**:
Tag auswählen / rechte Maus / Klasse einrichten



Tipp: externes Stylesheet → in Vorlage einbinden → Änderungen der CSS-Datei wirkt sich auf gesamte Website aus

HTML-Code z.B.:

```
<link href="_Formate_Seminar.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

link → externe Datei wird eingebunden (ACHTUNG: ist **kein Hyperlink** – Hyperlinks verwenden das A-Tag!)
stylesheet text/css → es handelt sich um eine CSS-Stylesheet-Datei im Textformat

Tipp: **! important** überschreibt bestimmte Eigenschaften eines Stils

Beispiel: A („normaler“ Link): rot, Arial 12

.KleineLinks als Klasse mit **! important** bei font-size → z.B. für Text-Navigation am Seitenende

Beispiel CSS

```
a { font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif; font-size: 12px; color: #FFFF00; text-decoration: none }
.KleinLink { font-size: 9px! important }
```

Anwendung im HTML-Teil

```
<a href="http://www.google.at/" class="LinkKlein">Google</a>
```

ACHTUNG: ! important kann nicht im CSS-Formatdialog eingegeben werden → CSS-Datei in Dreamweaver-Editor laden und direkt bearbeiten!

[Beispiel](#) (externes Stylesheet eingebunden)

1.2.10 Webdesign mit Photoshop

[Photoshop Grundlagen \(PDF\)](#)

[Photoshop Webdesign Grundlagen \(PDF\)](#)

Auflösung Bilder für Darstellung am Monitor: **max. 72 dpi**

PSD

→ Photoshop-Format (speichert Ebenen, Ebeneneffekte, Masken, Pfade, Kanäle, Slices, Imagemaps, Rollover-Effekte etc.)

→ Echtfarben (16,7 Millionen Farben)

GIF (Graphics Interchange Format)

→ 256 Farben, Animationen möglich (Format Gif89a)

→ Transparenz möglich

→ Interlaced Darstellung möglich (Bild wird von Browser zeilenweise aufgebaut)

→ v.a. für Webgrafiken (Buttons, Menüs, einfache Hintergründe, Logos, Schriftzüge, Screenshots etc.)

JPG, JPEG (Joint Photographic Experts Group)

→ Die JPEG-Kompression beinhaltet raffinierte Verfahren, die selektiv einzelne Bildinformationen löschen, was bei sehr hohen Kompressionen zu störenden, rechteckig-verschachtelten Bildflecken - sogenannten "Artefakten" - führen kann.

→ die Kompressionsrate ist einstellbar

→ Echtfarben (16,7 Millionen Farben), keine Transparenz

→ v.a. für Fotos, Farbverläufe, fein abgestufte Hintergrundmotive verwendet

Problem: JPG Bild als GIF speichern

→ Qualitätsverlust Echfarben → 256 Farben

ausprobieren: Diffusion Dithering / Palette adaptiv, perceptiv, selektiv / Lossy (Qualitätsverlust) / Anzahl Farben (256, 128 etc.)

Tipp: JPG Bild für Web speichern: nicht mit 100% Qualität sondern nur ca. 60%

PNG (portable network graphic format)

PNG-8: max. 256 Farben

PNG-24: Echtfarben (16,7 Millionen Farben)

→ vom World Wide Web Consortium (W3C) entwickelt

→ soll GIF- und JPEG-Bilder ablösen

→ komprimierend ohne gravierende Qualitätseinbußen

→ derzeit noch selten verwendet (erfordert zur Darstellung die neueste Browsergeneration)

Problem: Ladezeit für Bilder optimieren

à NICHT: Bild nur in Dreamweaver verkleinern!! à ändert nichts an der Dateigröße / Ladezeit!!

à Dateigröße / Auflösung / Qualität etc. in Photoshop direkt ändern!

1.2.11 Layer

Bearbeiten / Voreinstellungen / Ebenen à Resize Fix beim Einfügen von Ebenen hinzufügen
bzw.

Befehle / Netscape Resize Fix hinzufügen / entfernen

à alte Netscape Browser können dann auch mit Ebenen umgehen, wenn Fenstergröße verändert wird

Menü Fenster / Einfügen / Allgemein / Ebene zeichnen

bzw.

Fenster / Andere / Ebenen (F2)

Layer = frei positionierbares Objekt (ähnlich einer Tabellenzelle)

à Layer kann Text, Bilder, Tabellen, andere Layer etc. aufnehmen

à Layer kann ein- und ausgeblendet werden (vgl. Verhalten)

Tipp:

à Grunddesign einer Seite mit Photoshop

à Menü getrennt davon erstellen (mit Verhalten PopUpMenü oder z.B. AllWebMenus Pro)

à Menü-Quellcode in Layer einfügen und Layer so positionieren, dass er zu Grunddesign der Seite passt

1.2.11.1 Eigenschaft Z-Order

à Stapelreihenfolge: 1 = unten, 2 = darüber usw.

Tipp:

à wenn Layer gestapelt werden sollen, Z-Order in 10er-Schritten vergeben à noch Spielraum, falls nachträglich Layer dazwischen eingefügt werden sollen

Bild (Inhalt) ist größer als Layer à **Überlauf** wie behandeln?

à visible: Inhalt anzeigen, Layer wird automatisch vergrößert

à scroll: Scrollbalken werden immer angezeigt (auch wenn Inhalt in Ebene passt)

à auto: Scrollbalken werden angezeigt, wenn Inhalt größer als Ebene ist

à hide: Inhalt wird abgeschnitten

Hinweis: Die Option Überlauf wird nicht in allen Browsern einheitlich unterstützt.

[Beispiel](#) (Layer gestapelt, Verhalten, Überlauf)

1.2.11.2 Ebenen verschachteln / ziehen

Ebenen verschachteln

Bearbeiten / Voreinstellungen / Ebenen

à Bei Erstellung auf Ebene verschachteln

à Layer in Layer zeichnen à Ebene wird verschachtelt

Ebene ziehen

- à Benutzer kann Ebene in Browser mit Maus (beliebig oder in bestimmten Grenzen) verschieben
- à Verhalten z.B. dem BODY-Tag zuweisen (onLoad): Ebene ziehen
- à entsprechende Ebene auswählen / Grenzen der Bewegung einstellen

1.2.11.3 Layer und Tabellen

Tabelle in Layer umwandeln

Layer in Tabelle umwandeln

- à Fenster / Andere / Ebenen (F2)
- à Überlappungen verhindern

à wenn aus Layern Ebenen gemacht werden sollen, dürfen sich Layer nicht überlappen!

Modifizieren / Konvertieren à Tabelle in Layer / Layer in Tabelle

1.2.11.4 Design mit Layer-Technik

Statt Layouttabellen / HTML-Tabellen à Layer verwenden

à Layer in Tabellen konvertieren bzw. Tabelle in Layer konvertieren

à nur für die gesamte Seite möglich (nicht nur für einzelne Layer)

ACHTUNG

- à nicht möglich bei Dokumenten, die auf Vorlagen basieren! à vorlagenfreies Dokument für diese Zwecke verwenden
- à nicht möglich, wenn sich Layer überlagern

Beispiel (Tabelle aus Layer erzeugt) [Original](#) / [Ergebnis der Umwandlung](#)

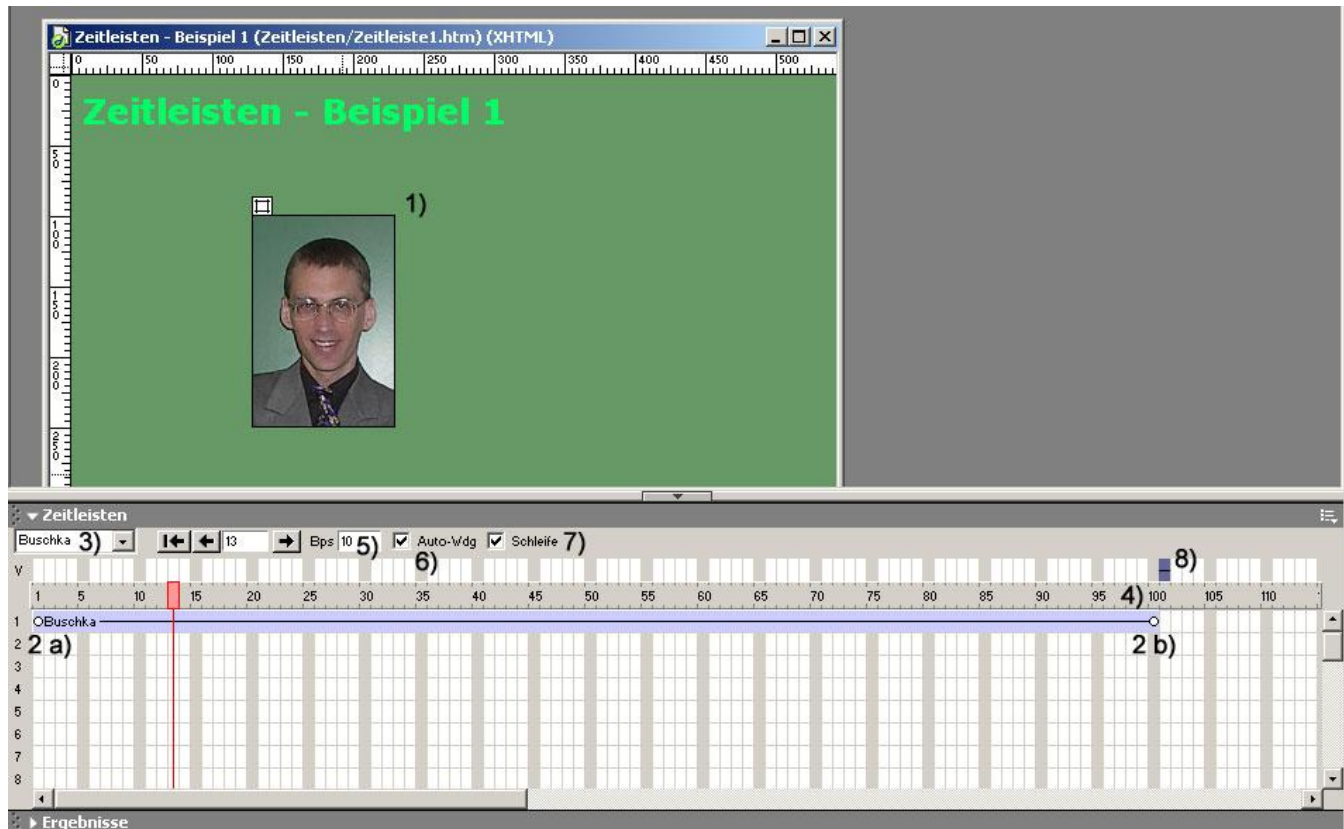
Beispiel (Layer aus Tabelle erzeugt) [Original](#) / [Ergebnis der Umwandlung](#)

1.2.12 Zeitleisten

Sinn und Zweck:

- à Animationen (bewegte Bilder und Objekte) erzeugen
- à "abgespeckte" Flash-Möglichkeiten

à Fenster / Andere / Zeitleisten bzw. Alt + F9



1) Bild in Layer positionieren / Layer auf Ausgangsposition bringen

2 a) Layer in Ausgangsposition auf Zeitleiste ziehen → 1. Schlüsselbild ("keyframe") (kleiner weißer Kreis) und letztes Schlüsselbild entstehen

2 b) letztes Schlüsselbild so weit nach rechts ziehen, dass gewünschte Anzahl "Frames" (automatisch erstellte Teilbilder) entstehen → alle zwischen den Teilbildern angezeigten Bewegungen werden durch "Tweening" erzeugt

Achtung: Frames sind hier nicht zu verwechseln mit Frames bei Frameseiten!

3) Zeitleiste umbenennen

4) hier: gesamte Animation besteht aus 100 "Frames"

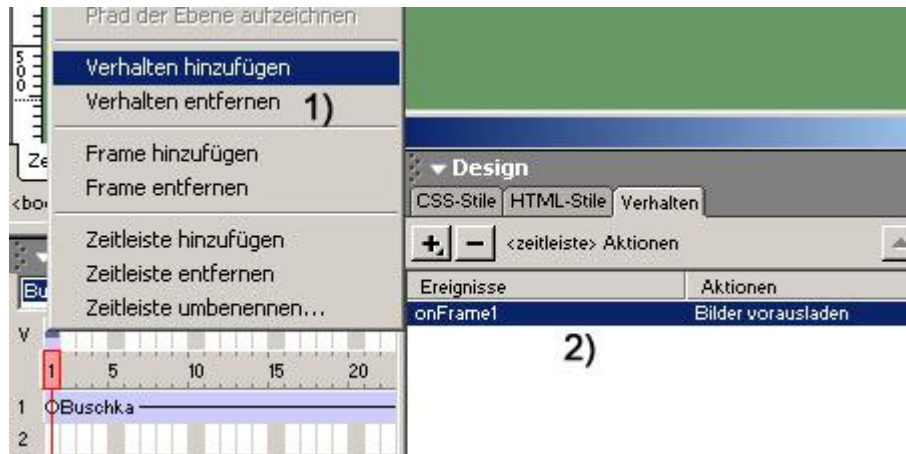
5) Bilder pro Sekunde: hier 10 → bei 100 Frames dauert Animation daher $100 / 10 = 10$ Sekunden

6) Automatische Wiedergabe: fügt Verhalten "onLoad" in Body ein → Animation startet beim Laden der Seite

7) Endlosschleife (Animation ständig wiederholt)

8) Verhaltensweisen einfügen

[Beispiel](#) (einfache Animation, automatischer Start, Endlosschleife)



Verhalten für Zeitleisten

- 1) entsprechenden Frame anklicken / rechte Maus / Verhalten hinzufügen
- 2) mit + Symbol Verhalten wählen

[Beispiel](#) (Zeitleiste mit Verhalten: Bilder werden vorausgeladen, Layer in andere Richtung bewegen)

1.3 Menüs gestalten

1.3.1 Rollover-Buttons

Fertige Buttons aus dem Internet verwenden ([Links](#))

Buttons mit Photoshop und ImageReady gestalten

Einfügen / Interaktive Bilder / Rolloverbild

[Beispiel](#) (Menüleiste mit Buttons gestaltet / Buttons in Tabelle / Tabelle in Layer → alle (Unter-)Menüs ständig sichtbar)

1.3.2 Flash-Buttons

(ggf. [Erweiterung](#) installieren für mehr Flash Buttons installieren)

Einfügen / Interaktive Bilder / Flash-Schaltfläche

[Beispiel](#) (Menüpunkte ohne Untermenüs → jeweils in eigenem Layer)

1.3.3 Navigationsleisten

Einfügen / Interaktive Bilder / Flash-Schaltfläche

Probleme: keine Untermenüs möglich (nur mehrere Buttons horizontal oder vertikal nebeneinander) / nur eine Navigationsleiste pro Seite möglich

Navigationsleiste nachträglich ändern: Modifizieren / Navigationsleiste

[Beispiel](#) (horizontale Navigationsleiste)

1.3.4 PopUp-Menüs (Verhalten)

Objekt für Menü-Auslöser wählen (A, IMG, TD etc.) → Verhalten „PopUpMenü-anzeigen“ zuweisen

à Menü definieren (Menüpunkte, Untermenüs, Farben, Position etc.)

à Menü bei Mouse-Out Ereignis ausblenden (diese Option aktivieren!)

[Beispiel](#) (PopUp-Menü mit Verhalten)

1.3.5 Menü mit Dreamweaver Erweiterung

[Erweiterung](#) installieren!

à dann: Befehle / Drop Down Menu Builder for IE (sowohl für Neuanlage als auch für Änderungen!)

à keine Grafik-Buttons möglich / Text-Links (Schriftart, Farbe etc. einstellbar)

à nur eine Untermenüebene möglich

à funktioniert nur im Internet-Explorer (nicht Netscape, Opera etc.)

à Reihenfolge der Menüs vorher genau überlegen!! kann nicht mit „nach oben / unten“ geändert werden!

à Menü wird automatisch in Layer positioniert (Name des Layers: ddMenuLayer)

Tipps

- Linktext mit "-" (z.B. E-Mail) erzeugt Zeilenumbruch à als „EMail“ oder „E_Mail“ schreiben
- nachträglich Breite des ddMenuLayers von 100% auf fixe Pixelanzahl ändern
- ggf. das letzte vertikale Trennzeichen (|) händisch entfernen
- Separator Color auf gleiche Farbe wie die Grafik setzen, über der der Layer positioniert wird (dann entfällt das händische Entfernen des letzten Trennzeichens)

[Beispiel](#) (horizontale Menüleiste mit Untermenüs)

1.3.6 Menüs mit Photoshop und Fireworks

1.3.6.1 Photoshop-Datei ohne Rollover-Buttons

Hinweis:

- zuerst mit Photoshop à Menü ohne Rollover-Buttons erstellen à als PSD-Datei speichern
- diese PSD-Datei mit Fireworks öffnen
- hier Segmente / Hotspots als Ausgangspunkt für Popup-Menü erstellen
- Popup-Menü erstellen
- mit Fireworks HTML-Datei generieren

[Beispiel](#) (Hauptmenü-Buttons aus Photoshop ändern sich bei MouseOver nicht)

1.3.6.2 Photoshop-Datei mit Rollover-Buttons

Hinweis:

- zuerst Photoshop / ImageReady à Menü mit Rollover-Buttons (Ebenen / RolloverStatus) à HTML-Datei_1 erzeugen
 - dann mit Fireworks leere Seite (nur Hotspots / Segmente als Ausgangspunkt für Popup-Menü) à HTML-Datei_2 erzeugen
 - dann in Dreamweaver HTML-Datei_1 sowie HTML-Datei_2 laden

- HTML-Datei_1 anpassen: folgende Codesegmente aus HTML-Datei_2 an die entsprechenden Stellen kopieren:

Quellcode HTML-Datei_2	Ziel in HTML-Datei_1
<pre><!-- Fireworks MX Dreamweaver MX target. Created Mon May 12 11:20:48 GMT+0200 (Westeuropäische Sommerzeit) 2003--> <script language="JavaScript"> <!-- function mmLoadMenus() { if (window.mm_menu_0505151144_0) return; window.mm_menu_0505151144_0 = new Menu("root",100,20,"Verdana, Arial, Helvetica, sans- serif",10,"#ffcccc","#ffff00","#cc0000","#ff3366","center","middle", 2,0,100,0,0,true,true,true,0,false,false); mm_menu_0505151144_0.addItem("E-Mail","location=' ----- mm_menu_0512083600_2.writeMenus(); } // mmLoadMenus() //--> </script> <script language="JavaScript1.2" src="mm_menu.js"></script></pre>	<p>Im <HEAD>-Teil nach <TITLE></p> <p>Menü-Nr (hier: 0505151144_0) liefert in Verbindung mit den Menüeinträgen (hier .addItem("E-Mail")) Hinweis darauf, um welches Menü es sich handelt</p>
<pre><script language="JavaScript1.2">mmLoadMenus();</script></pre>	<p>Direkt nach <BODY></p>

- Schwierigster Teil: in HTML-Datei_1 wurden von Image-Ready JavaScripts für Rollover erzeugt à entspricht Verhaltensweise für in Dreamweaver à für jeden Rollover-Button müssen 2 Verhaltensweisen (benutzerdefiniertes JavaScript) ergänzt werden:

a) OnMouseOver

- à JavaScript: MM_showMenu(window.mm_menu_0505151144_0,0,60,null,'FW_Menu_r2_c2');
- à hier wird die **Menü-Position** angegeben
- à wird aus MouseOver-Anweisung der Fireworks-Datei herauskopiert
- à Position des Menüs kann adaptiert werden

MM_showMenu(window.mm_menu_0505151144_0,162,116,null,'FW_Menu_r2_c2');

b) OnMouseOut

- à hier immer gleiches JavaScript: MM_startTimeout();

[Beispiel](#) (Hauptmenü-Buttons aus Photoshop ändern sich bei MouseOver)

1.3.7 (Flash-)Menüs von GUIStuff

Tipp:

[GUIStuff.com](#) à Flash, CSS, ... Generatoren

[Beispiel](#) (Flash-Menü aus der "Röhre")

[Beispiel](#) (Drop-Down-Menü in Formular)

1.3.8 Menüs mit AllWebMenus Pro

Programm [AllWebMenus](#): siehe [Links](#) (Profi Tools)

[Beispiel](#) (Menü mit verschachtelten Untermenüs)

Kosten: ca. € 60,--

Highlights: professionelles Menü-Tool / verschiedenste Menü-Effekte und Stile / beliebig tiefe Verschachtelung der Untermenüs / Sitemap wird automatisch erstellt / eigene Formatvorlagen (CSS) für Sitemap möglich

1.4 SSI (Server Side Includes)

Sinn und Zweck

- à für Inhalte, die auf vielen Seiten der Site vorkommen
- à für Inhalte, die oft (bzw. von Dritten) geändert werden
- à eingebundene Datei wird geändert → Änderungen wirken sich auf alle Seiten aus, welche diese Datei eingebunden haben!

à Menü "Einfügen / Skriptobjekte / Server Side Include"

à externe (INC-)Datei wird in die (S)HTM(L)-Seite "eingebunden"

Besonderheiten bei IIS (Internet Information Server):

Achtung:

- à Erweiterung für die einzubindende Datei: *.INC (macht am wenigsten Probleme)
- à Erweiterung der Dateien, in die die externe Datei eingebunden werden sollen: *.SHTML
- à INC-Datei muss sich im gleichen Ordner wie die SHTML-Datei(en) befinden
- à als Einbindungstyp "Datei" ("file") wählen
- à entspricht folgendem Quellcode:
<!--#include file="Copyright.inc" -->



à SSI-Datei bearbeiten: SSI-Objekt markieren / Bearbeiten

[Beispiel](#) (Copyright-Vermerk (in HTML) in eigener INC-Datei → in 2 Seiten eingebunden)

[Beispiel](#) (ABGs (als Text) in eigener INC-Datei → in 2 Seiten eingebunden)

[Beispiel](#) (JavaScript für Datumsüberprüfung als SSI eingebunden)

1.5 Bibliothekselemente

Sinn und Zweck:

à (HTML-)Codefragmente beliebiger Länge werden als Bibliothekselemente gespeichert

Achtung: → komplette HTML-Seiten können NIE als Bibliothekselement gespeichert werden!

Instanzen des Codefragments aktualisieren:

à Abfrage für Aktualisierung erscheint beim Speichern der Änderungen des Originals (der LBI-Datei) automatisch

8 a) nur in der aktuellen Seite aktualisieren

8 b) gesamte Site durchsuchen und alle Seiten aktualisieren

1.6 Vorlagen

Vorlagen Fachbegriffe (D/E)

Vorlage = template

vorlagenbasierte Seite = child

verschachtelte Vorlage = nested template

bearbeitbarer Bereich = editable region

1.6.1 Vorlagen verwenden

Sinn und Zweck:

à einheitliches Layout aller Seiten der Website

à Designänderungen sollen erleichtert werden

à in einer Site können beliebig viele Vorlagen erstellt werden (z.B. Vorlage für Händler und Endverbraucher, Vorlage für Produktneuheiten und Produktkatalog etc.)

Tipps:

à Testseite im Entwicklungsstadium der Website à vorlage1.htm, vorlage2.htm etc. nennen

à Vorlagenseite(n) nicht so nennen, wie die Seiten, denen später die Vorlage zugewiesen werden soll à sonst entstehen Probleme bei der Zuweisung der Vorlage zur Seite

à externes CSS-Stylesheet einbinden

Seite als Vorlage speichern

à Datei / Als Vorlage speichern

à Ordner "Templates" (Vorlagen) im Stammordner des Webs wird erstellt

à Dateierweiterung *.DWT (Dreamweaver Template)

à bei jeder Änderung der Vorlage werden alle Dateien, denen die Vorlage vorher zugewiesen wurde, aktualisiert

Vorlage einer Seite zuweisen

à Modifizieren / Vorlagen / Vorlage auf Seite anwenden

Vorlage von einer Seite lösen

à Modifizieren / Vorlagen / Von Vorlage lösen

Vorlage einer Seite öffnen

à Modifizieren / Vorlagen / Angefügte Vorlage öffnen

1.6.2 Vorlagenobjekte

1.6.2.1 Bearbeitbare Bereiche

Bearbeitbaren Bereich in Vorlage einfügen

à Einfügen / Vorlagenobjekte / Bearbeitbarer Bereich à Strg + Alt + V

à dem Bereich einen eindeutigen Namen geben (z.B.: **InfoBereich**)

à diese Bereiche können in den Seiten, welche die Vorlage verwenden, geändert (editiert) werden

à alle anderen Bereiche der Vorlage sind in den Seiten, welche die Vorlage verwenden, gesperrt (in Entwurfs- und Quellansicht gelb gekennzeichnet)

à alle nicht-editierbaren Bereiche können daher nur in der Vorlage selbst geändert werden

HTML-Quellcode:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="InfoBereich" -->
```

```
. . . . .
```

```
<!-- InstanceEndEditable -->
```

à Innerhalb dieses Bereiches kann die Seite editiert werden, außerhalb nicht

```
<!-- InstanceBeginEditable name="doctitle" -->
<title>Buschka's Web Shop</title>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

à **doctitle** (Titel des Dokuments) wird automatisch als editierbarer Bereich erstellt

à sonst könnte man in den vorlagenbasierten Seiten den Titel nicht mehr ändern!

ACHTUNG: vorlagenbasierte Seiten nicht in externen Editoren (Notepad, Frontpage etc.) öffnen!

Tipp:

Auch den Bereich mit Meta-Tags als editierbaren Bereich definieren à Suchmaschinen-Infos können für jede vorlagenbasierte Seite extra eingestellt werden

à Codeansicht à Meta-Tag-Block markieren à editierbaren Bereich (z.B. "MetaTags") einfügen

Bearbeitbaren Bereich in der Vorlage löschen (d.h. wieder nicht-bearbeitbar machen)

à bearbeitbaren Bereich markieren

à Modifizieren / Vorlagen / Vorlagen-Markup löschen

Neue Datei auf Basis einer Vorlage erstellen

à Datei / Neu / Vorlagen / Site wählen / Vorlage wählen / Erstellen

1.6.2.2 Editierbare Attribute

Zweck

à **Attribute** in **Tags** können in vorlagenbasierten Seiten **geändert** werden

z.B.: Farbe für Hintergrund / Text im Body-Tag

Attribut(e) in der Vorlage editierbar machen

Tag markieren à Modifizieren / Vorlagen / Attribut editierbar machen

à gewünschtes Attribut auswählen / als änderbar markieren / Standardwert definieren / ggf. Namen für Attribut vergeben

```
<body bgcolor="@@(_document['Hintergrundfarbe'])@" text="@@(Textfarbe)@"
alink="#FFFF00" link="#FF0000" vlink="#FFFF00">
```

à hier wurde z.B. im Body-Tag die Hintergrundfarbe (Bgcolor) und Text(farbe) editierbar gemacht

Editierbarkeit in der Vorlage wieder entfernen

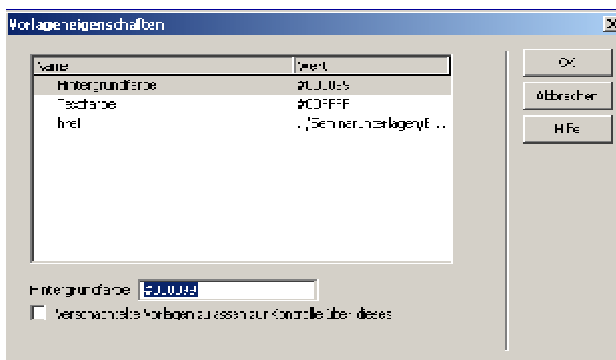
à Tag markieren à Modifizieren / Vorlagen / Attribut editierbar machen

à gewünschtes Attribut auswählen / als nicht änderbar markieren

Attribut(e) in vorlagenbasierter Seite ändern

à Modifizieren / Vorlageneigenschaften

à editierbare Attribute mit neuen Werten versorgen



[Beispiel](#) (Einfache Vorlage mit Menü und Textlinks, Body-Tag hat editierbare Attribute → Seite mit Sonderangeboten in anderer Farbe)

1.6.2.3 Optionale Bereiche

Zu optionalen Bereichen siehe auch ["Dreamweaver MX Templates mit Wenn und Aber"](#)

Zweck

- Inhalt kann in vorlagenbasierter Seite angezeigt oder ausgeblendet werden
- Variable / Ausdruck wird ausgewertet und je nach Bedingung (true / false) wird Inhalt angezeigt oder nicht

Tipp: im Quellcode arbeiten und auf die Menüs verzichten!!

Template-Variable in der Vorlage definieren

→ Vorlagen-Datei im Quellcode → `<head>`-Abschnitt

z.B.:

```
<!-- TemplateParam name="Kopfzeile" type="text" value="AT" -->
```

- **name** → Namen der Variablen
- **type** legt den Variablen-Typ fest: **boolean** (erlaubt ist nur "true" oder "false"), **text** (Zeichenfolge), **number** (Zahl), **color** (Farbe wie #02FFC5) oder **url** (Webadresse).
- **value** ist dann der eigentliche Inhalt der Variablen

Optionalen Bereich erstellen

→ Vorlagen-Datei im Quellcode → jeweils als optional zu kennzeichnenden Codeblock "umrahmen"

→ optionaler Bereich im Dokument wird folgendermaßen gekennzeichnet:

z.B.:

```
<!-- TemplateBeginIf cond="Kopfzeile.indexOf('DE') != -1" -->
<table width="300" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr>
    <td width="43"></td>
    <td width="257"><h1>Deutschland</h1></td>
  </tr>
</table>
<!-- TemplateEndIf -->
```

Optionalen Bereich nachträglich ändern

→ Vorlagen-Datei → im Quellcode direkt oder....

→ Entwurfsansicht / Eigenschaften einblenden / Tag `<mmtemplate:if>` auswählen / Bearbeiten

Template-Variable in der vorlagenbasierten Seite ändern

Modifizieren / Vorlageneigenschaften / Variable auswählen / Wert eingeben

z.B.: Variable "Kopfzeile" wählen → Wert "AT" bzw. "DE" eingeben

[Beispiel](#) (Optionales Logo AT oder DE, optionaler Text für Sonderangebote, bearbeitbarer optionaler Bereich für Neuigkeiten)

1.6.2.4 Bearbeitbarer optionaler Bereich

Zweck

- ähnlich wie optionaler Bereich
- bearbeitbarer optionaler Bereich kann in vorlagenbasierter Seite ein- bzw. ausgeblendet sein
- falls eingblendet: User kann Infos in diesem Bereich ändern

Tipp: im Quellcode arbeiten und auf die Menüs verzichten!!

Template-Variable in der Vorlage definieren

→ Vorlagen-Datei im Quellcode → `<head>`-Abschnitt

z.B.:

```
<!-- TemplateParam name="Neuigkeiten" type="text" value="NEIN" -->
```

Optionalen Bereich erstellen

→ Vorlagen-Datei im Quellcode → jeweils als optional und bearbeitbar zu kennzeichnenden Codeblock "umrahmen"

→ optionaler bearbeitbarer Bereich im Dokument wird folgendermaßen gekennzeichnet:

z.B.:

```
<!-- TemplateBeginIf cond="Neuigkeiten=='JA'" -->
<!-- TemplateBeginEditable name="InfosNeuigkeiten" -->
<h2>Unsere neuesten Produkte</h2>
<p>Infos &uuml;ber unsere neuesten Produkte...</p>
<p>Infos &uuml;ber unsere neuesten Produkte...</p>
<p>Infos &uuml;ber unsere neuesten Produkte...</p>
<p>&nbsp;</p>
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateEndIf -->
```

Bearbeitbaren optionalen Bereich nachträglich ändern

→ Vorlagen-Datei → im Quellcode direkt

oder....

→ Entwurfsansicht / Eigenschaften einblenden / Tag `<mmtemplate:if>` auswählen / Bearbeiten

Template-Variable in der vorlagenbasierten Seite ändern

Modifizieren / Vorlageneigenschaften / Variable auswählen / Wert eingeben

z.B.: Variable "Neuigkeiten" wählen → Wert JA bzw. NEIN eingeben

[Beispiel](#) (Optionales Logo AT oder DE, optionaler Text für Sonderangebote, bearbeitbarer optionaler Bereich für Neuigkeiten)

1.6.2.5 Wiederholende Bereiche

Zweck:

→ diese Bereiche sollen auf den vorlagenbasierten Seiten wiederholt dargestellt werden können

→ standardmäßig sind diese Bereiche nicht bearbeitbar, es können aber bearbeitbare Bereiche in wiederholenden Bereichen definiert werden

→ wiederholende Bereiche können auch innerhalb von optionalen Bereichen definiert werden

z.B.: Hinweise auf Sonderangebote, gleichbleibende Produktbeschreibungen in Katalogen usw.

Wiederholenden Bereich in der Vorlage definieren

→ Vorlagen-Datei / Einfügen / Vorlagenobjekte / Wiederholender Bereich

→ dem Bereich einen Namen geben

→ ggf. innerhalb des wiederholenden Bereichs einen bearbeitbaren Bereich definieren

→ ggf. optionalen Bereich "außen herum" definieren

Wiederholenden Bereich in den vorlagenbasierten Seiten einfügen / wiederholen

Wiederholen: WiederholeTrennung

+ → Bereich wiederholt einfügen

- → ausgewählten wiederholten Bereich löschen

Pfeiltasten → Reihenfolge der wiederholten Bereiche ändern

Alternative zu + / - / Pfeiltasten

→ Wiederholenden Eintrag markieren

→ Menü Modifizieren / Vorlagen / Wiederholende Einträge / (jeweilige Aktion für Eintrag auswählen)

1.6.2.6 Wiederholende Tabellen

Wiederholende Tabelle in der Vorlage definieren

→ Vorlagen-Datei / Einfügen / Vorlagenobjekte / Wiederholende Tabelle

- **Tabellenzeilen** wiederholen legt fest, welche Zeilen der Tabelle in den wiederholenden Bereich aufgenommen werden sollen

- **Anfang bei Zeile** legt die Zeilennummer der ersten Zeile fest, die in den wiederholenden Bereich aufgenommen werden soll.
- **Ende bei Zeile** legt die Zeilennummer der letzten Zeile fest, die in den wiederholenden Bereich aufgenommen werden soll.
- **Bereichsname** definiert einen eindeutigen Namen für den wiederholenden Bereich

ACHTUNG: die in den vorlagenbasierten Seiten änderbaren Teile können in den Zellen, die mit "Anfang / Ende bei Zeile" festgelegt wurden, bearbeitet werden

à in diesen Zellen werden automatisch bearbeitbare Bereiche definiert (EditRegionN à ggf. bearbeitbare Bereiche umbenennen)

Wiederholende Tabelle in den vorlagenbasierten Seiten einfügen / wiederholen

à wie bei wiederholenden Bereichen

[Beispiel](#) (Wiederholende Bereiche (optional), wiederholende Tabellen à jeweils mit bearbeitbaren Bereichen)

1.6.3 Verschachtelte Vorlagen

Zu verschachtelten Vorlagen siehe auch ["Dreamweaver MX Templates mit Wenn und Aber"](#)

Verschachtelte Vorlage erstellen

à Basisvorlage (die ursprüngliche Vorlage / der "äußere" Vorlagenteil) als Vorlage speichern (z.B. Konzernvorlage)

à in der Basisvorlage wird das Layout definiert, welches auf allen vorlagenbasierten Seiten gleich bleiben soll

à neue Datei auf Grundlage dieser Vorlage erstellen

à diese neue Datei wiederum als Vorlage speichern

à hier werden Bereiche des Layouts definiert, welche sich bei den vorlagenbasierten Seiten unterscheiden können

à vgl. Bereich für Länder-Logos in der [Konzernvorlage](#) bzw. Vorlagenparameter der [AT-Vorlage](#) bzw. [DE-Vorlage](#)

ACHTUNG: bei Problemen mit Verweisen auf Grafiken (relative / absolute Pfade in der Vorlage zu den Grafikdateien funktionieren manchmal nicht)

à Grafiken im gleichen Ordner wie die Vorlagen speichern

à als Verweis nur Dateinamen (z.B.: Logo_AT.gif) angeben

à Grafikdateien auch in den Ordner mit den vorlagenbasierten Teilen kopieren!

1.6.3.1 Editierbare Bereiche in verschachtelten Vorlagen

In Dokumenten, die auf der **verschachtelten** Vorlage basieren, können Sie Inhalte in **bearbeitbaren Bereichen**, die von der **Basisvorlage** übernommen wurden, sowie in **bearbeitbaren** Bereichen, die in der **neuen Vorlage** erstellt wurden, hinzufügen oder bearbeiten!

In einem "**verschachtelten** Template" kann mit einem aus einem **zentralen** Template stammenden **editierbaren** Bereich **zweierlei** passieren: es kann **auch** im "**child**" des "**nested template**" **editierbar** bleiben, oder **nicht-editierbar** werden.

1.6.3.1.1 Normalfall

Das **zentrale** Template besitzt eine "**editable** region". Das "**nested template**" lässt diese Einstellung unverändert

à Resultat: im erzeugten "**child**" bleibt der **Bereich editierbar**!!

à vgl. Navigations-Bereich in der [DE-Vorlage](#) bzw. die [Childs der DE-Vorlage](#)

1.6.3.1.2 Partielle Sperrung

Im "**nested template**" wird in der "**editable** region" eine **weitere** "**editable** region" eingefügt. Resultat im "**child**": der **äußere editierbare** Bereich, der noch **vom zentralen** Template stammt, wird **gesperrt** und kann im "**child**"

nicht verändert werden. In der Designansicht von Dreamweaver sind solcherart gesperrten Bereiche in **Orange** markiert. Die **innere "editable region"** im Child bleibt hingegen **veränderbar**.

à vgl. Navigations-Bereich in der [AT-Vorlage](#) bzw. die [Childs der AT-Vorlage](#)

1.7 Flash und Swish integrieren

Zuerst [Flash-Player](#) installieren (für Ansicht in Browser)

Position der Flash-Datei (*.SWF) aussuchen (z.B. in Tabelle, in Layer)

à Klick auf Flash-Symbol  à SWF-Datei auswählen

à ggf. in Entwurfsansicht abspielen  bzw. Browser-Vorschau starten

Tipp:

à Parameter für transparenten Hintergrund einer SWF-Datei:
<PARAM NAME=wmode VALUE=transparent>

[Beispiel](#) (Swish transparent in Tabelle)

Tipp:

[Die 999 schönsten Flash-Animationen \(CD-ROM\)](#)

Beispiele ([Flash999 Beispiel Original](#), [Flash999 Beispiel angepasst](#))

Tipp:

[GUIStuff.com](#) à Flash, CSS, ... Generatoren

[Beispiel](#) (Flash-Menü aus der "Röhre")

2 Exkurs: Website durchsuchen (ZoomSearch)

2.1 Verwendete Dateien

Tipp:

à Alle für die Suche erforderlichen Dateien im Stammordner des Webs speichern
à gesamtes Web wird indiziert

2.1.1 Dateien für Websuche

à Englische Beschriftungen / Meldungen etc. können im Quelltext auf Deutsch umgestellt werden

2.1.1.1 Search.htm

à Datei mit Formular für Eingabe des Suchbegriffs
à Formular `action="search.php3"`
à Textfeld für Suche: `name="searchword"`
à unmittelbar nach Ende des Formulars (hinter `</form>`) muss `<!--ZOOMSEARCH-->` stehen
à nach `<!--ZOOMSEARCH-->` kommen Suchergebnisse hin!
à Datei kann vom Design her beliebig angepasst werden (CSS, Vorlage zuweisen etc.)

2.1.1.2 Search.php3

à Seite, welche die Suchanfrage verarbeitet
à auf Webserver muss [PHP installiert](#) sein / Zuordnung von PHP.EXE zu *.php und *.php3 notwendig
à Variablen \$ZoomInfo und \$OutputStyle bestimmen, wie Suchergebnisse angezeigt werden

à Variable \$JoinType bestimmt, ob mehrere Suchbegriffe mit OR (\$JoinType=0) bzw. AND (\$JoinType=1) verknüpft werden

à vgl. [Detaillierte Programmbeschreibung \(PDF\)](#)

2.1.2 Indexer (Index.exe)

Index.exe

à auf Kommandozeilen-Ebene starten

à Indiziert die Website

à Aufruf: allgemein: `index.exe <Stammverzeichnis> <URL>`
 Beispiel: `index.exe . http://localhost/Seminar/`
 (. = aktuelles Verzeichnis)

à Unterverzeichnisse werden ebenfalls untersucht

Tipp:

Aufruf mit Pipe: `index.exe . http://localhost/Seminar/ > index.log`

à Verarbeitungsprozess kann im nachhinein in Log-Datei nachvollzogen werden

2.1.3 Konfiguration

2.1.3.1 Index.ini

à Konfigurationsdatei für Suchverhalten

à Abschnitt [EXTENSIONS] gibt an, welche Dateien (mit welchen Erweiterungen) durchsucht werden

2.1.3.2 Indexskippages.txt

à welche Seiten / Ordner sollen bei der Suche nicht berücksichtigt (übersprungen) werden

2.1.3.3 Indexskipwords.txt

à welche Wörter sollen bei der Suche nicht berücksichtigt (übersprungen) werden

2.1.3.4 Teile einer Seite nicht durchsuchen

à Teile einer Seite, die von Suche ausgeschlossen werden sollen (obwohl die Seite selbst sehr wohl durchsucht wird), folgendermaßen kennzeichnen:

```
<!--ZOOMSTOP-->
. . . . . hier wird nicht gesucht . . . . .
<!--ZOOMRESTART-->
```

à z.B. für Bereiche in der Vorlage, die Menüs enthalten (sonst würde z.B. beim Begriff "Home" jede Seite, die auf der Vorlage basiert, gefunden werden, weil ja jede Seite dann einen Text / Link "Home" enthält!)

2.1.4 Ergebnisdateien

Index.exe erzeugt folgende 4 Dateien:

Keywords.dat

à Liste aller in der Website gefundenen Wörter

à Häufigkeit des Vorkommens gezählt

Pages.dat

à URLs der in der Website gefundenen Seiten

Titles.dat

à alle gefundenen Seitentitel

à Seitentitel aller Seiten deshalb "sinnvoll" wählen!

Descriptions.dat

- à alle gefundenen Seitenbeschreibungen
- à Meta-Tag "description" wird ausgewertet
- à Beschreibungen aller Seiten deshalb "sinnvoll" wählen!

[Detaillierte Programmbeschreibung \(PDF\)](#)

[Beispiel](#) (Suchseite - Deutsch)

- à Voraussetzung: Dateien befinden sich in einem Web, das über http-Protokoll erreichbar ist
- à z.B.: <http://seminar.webanwendungen.teil.1/>

3 Exkurs: Werbebanner integrieren

Tipps:

- à Bannerbild und JavaScripts in Layer positionieren
- à Werbebanner wird auf Seite frei positionierbar
- à Layer so groß machen wie größter Banner ist
- à optimal: alle Banner-Grafiken haben die selben Abmessungen (bzw. transparente Bereiche für nicht verwendete Teile der Grafik)

3.1 Werbebanner-Seite

```
<script language="JavaScript" src="BannerFunktionen.js" type="text/javascript">
</script>
```

à in <head>-Abschnitt einfügen

```
<body onLoad="if (document.images) setTimeout ('Bilderwechsel()',
geschwindigkeit);">
```

à <body>-Tag um diese Anweisung ergänzen

```
<a href="javascript:neueSeite()" onClick="if (!opera) {
this.href=link[aktuell];this.target='_blank'; }" target="_blank">
</a>
```

à diesen Quellcode in den Layer für den Werbebanner einfügen

à ACHTUNG: das Bild muss **anibild** heißen!

3.1.1.1 JavaScript mit Bannerfunktionen

BannerFunktionen.js à wird in Bannerseite eingebunden

Einstellmöglichkeiten:

```
var kurz_einblenden = 3000;
var normal_einblenden = 5000;
var lang_einblenden = 8000;
```

à Variable für Einblenddauern der Banner (in Millisekunden)

à ermöglicht den Verkauf von unterschiedlich langer "Werbezeit" an Sponsoren, Kunden etc.

```
bild1 = new Image();
bild1.src = 'banner1.gif';
link[1] = 'http://www.google.at';
geschwindigkeit[1] = normal_einblenden;
```

```
bild2 = new Image();
bild2.src = 'banner2.gif';
link[2] = 'http://wu-wien.ac.at/';
geschwindigkeit[2] = kurz_einblenden;
```

à Arrays (indizierte Variable) für die Bannergrafiken, Hyperlink und Einblenddauer

[Beispiel](#) (Bannerbilder inkl. JavaScripts in Layer)

4 Exkurs: Website (gratis) bei Suchmaschinen registrieren

4.1 Senge.exe

[Senge.exe](#) à Programm (Freeware, gefunden bei [TU-Dogs](#)) à Menügesteuerte Übersicht über alle Registrierungsschnittstellen der bekanntesten Suchmaschinen

4.2 Alternativen

<http://www.searchengines.com>

à Übersicht über Suchmaschinen

http://www.searchengines.com/submit_directories.html

à Übersicht über Registrierungsmöglichkeiten bei diversen Suchmaschinen

<http://www.google.com/addurl.html>

à gratis: URL und Kommentar eingeben

http://www.alltheweb.com/add_url.php

à gratis: URL und E-Mailadresse angeben

<http://addurl.altavista.com/addurl/new>

à gratis: Versandcode, URL und E-Mailadresse angeben

<http://insite.lycos.com/searchservices/>

<http://www.lycos.com/addasite.html>

à Kostenpflichtig

5 Exkurs: IIS – PHP-Setup

Zuerst [PHP-Setup-Datei](#) starten

à Ziel: z.B. C:\Programme\PHP\ oder C:\PHP\

à IIS Konfiguration

à Web auswählen / rechte Maus / Eigenschaften / Basisverzeichnis / Konfiguration / Anwendungszuordnungen

à Ausführbare Datei (z.B. C:\PHP\PHP.EXE %S %S) à Erweiterung .PHP (alle Verben, Skriptmodul)

à Vorgang ggf. für Erweiterungen .PHP3 und .PHP4 wiederholen!

à siehe auch: [PHP-Setup unter IIS](#) (Loopback-Adapter, HOSTS-Datei, IIS-Konfiguration, ASP, PHP-Setup)

6 Tastenkombinationen

F1 à Hilfe
 Shift + F1 à Referenzen
 F8 à Dateien der Site
 Alt + F8 à Sitemap
 Strg + S à Datei speichern
 Strg + N à neue Datei
 Strg + O à Datei öffnen
 Strg + Z à Bearbeiten / Rückgängig
 Strg + Y à letzten Schritt wiederholen
 F12 à Vorschau in Browser (in Internet-Explorer: F5 à Ansicht aktualisieren)
 Alt + F12 à Debug in Browser (JavaScripts Fehlersuche) F10 à Einzelschritt
 F4 à eingblendete Fenster / Werkzeuge ein- und ausblenden
 Strg + Shift + I à visuelle Hilfsmittel ein- und ausblenden
 Strg + - à Entwurfs- und Codeansicht wechseln (Achtung: - nicht von Ziffernblock sondern von Taste mit _)
 Strg + F2 à Symbolleiste "Einfügen" mit verschiedensten Objekten ein- und ausblenden
 Strg + F3 à Eigenschaften-Fenster ein- und ausblenden
 Shift + F11 à CSS-Stile
 Shift + F3 à Verhalten
 Shift + F10 à Protokoll
 F2 à Ebenen (Layer)
 F9 à Codeinspektor (HTML-Dokumentenstruktur)
 F10 à Codeansicht zusätzlich einblenden
 Shift + F9 à Codefragmente
 Strg + A à alles markieren
 Strg + M à Zeile in Tabelle einfügen
 Strg + Shift + A à Spalte in Tabelle einfügen
 Strg + Shift + M à Zeile aus Tabelle löschen
 Strg + Shift + 5 à Spalte aus Tabelle löschen (Achtung: 5 nicht von Ziffernblock sondern von Taste mit %)
 Strg + Alt + M à Zellen einer Tabelle verbinden
 Strg + Shift + Leertaste à geschütztes Leerzeichen (entspricht)
 Shift + Eingabetaste à Zeilenumbruch (entspricht
)
 Strg + L à Hyperlink erstellen
 Strg + Shift + L à Hyperlink erstellen (Link zuerst markieren)
 Strg + Alt + A à Textmarke (benannter Ankerpunkt) einfügen
 Strg + T à Quick-Tag-Editor (Cursor auf Tag in Entwurfsansicht)
 Strg + Leertaste à in Codeansicht mit Cursor auf Tag à Code-Tipps anzeigen
 Strg + 8 à übergeordnetes Tag auswählen
 Strg + 9 à untergeordnetes Tag auswählen
 Strg + Alt + B à in Codeansicht / Haltepunkt setzen / löschen
 Shift + F7 à Rechtschreibung prüfen
 F11 à Elemente der Site
 Strg + Shift + F10 à Datenbanken
 Strg + F10 à Bindungen
 Strg + F9 à Serververhalten
 Strg + F7 à Komponenten

7 Linksammlung und Tutorials

[Linksammlung](#)

[Photoshop Grundlagen \(PDF\)](#)

[Photoshop Webdesign Grundlagen \(PDF\)](#)

Diese Unterlage wurde von
Mag. Gerhard Buschka
 (BHAK Wr. Neustadt)
 erstellt.