

# Aplicaciones digitales II

**VIRGILIO ROSENDO PEREZ PEREZ**

**Red Tercer Milenio**

## APLICACIONES DIGITALES II

# APLICACIONES DIGITALES II

VIRGILIO ROSENDO PEREZ PEREZ

RED TERCER MILENIO



## AVISO LEGAL

---

**Derechos Reservados © 2012, por RED TERCER MILENIO S.C.**

Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México.

Prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio, sin la autorización por escrito del titular de los derechos.

Datos para catalogación bibliográfica

Virgilio Rosendo Pérez Pérez

*Aplicaciones digitales II*

ISBN 978-607-733-118-6

**Primera edición: 2012**

Revisión pedagógica: Sofía Cabrera Ruíz

Revisión editorial: Ma. Eugenia Buendía López

## DIRECTORIO

---

**Bárbara Jean Mair Rowberry**  
*Directora General*

**Rafael Campos Hernández**  
*Director Académico Corporativo*

**Jesús Andrés Carranza Castellanos**  
*Director Corporativo de Administración*

**Héctor Raúl Gutiérrez Zamora Ferreira**  
*Director Corporativo de Finanzas*

**Ximena Montes Edgar**  
*Directora Corporativo de Expansión y Proyectos*

## ÍNDICE

Introducción	6
Mapa conceptual	8
Unidad 1: Conceptos básicos de Dreamweaver	9
Mapa conceptual	10
Introducción	11
1.1 Qué es <i>Dreamweaver</i>	12
1.1.1. Novedades de <i>Dreamweaver</i>	12
1.1.2. Espacios de trabajo	13
1.2 Estructura de sitio web	15
1.3 Abrir y guardar documentos	18
1.4 El entorno de trabajo y propiedades de <i>Dreamweaver</i>	20
1.4.1 Las barras	21
1.5 HTML básico	23
1.6 Mi primera página	26
1.7 Personalizar el área de trabajo	28
1.8 Compaginar dos sesiones	30
1.9 Guías de estilo CSS	31
Autoevaluación	34
Unidad 2: Configuración de un sitio local	36
Mapa conceptual	37
Introducción	38
2.1 Introducción	39
2.2 Crear o editar un sitio web sin conexión a Internet	39
2.3 Subir archivos al servidor y publicar en Internet	41
2.4 Comprobar tamaño para optimización de carga	51
2.5 Propiedades del documento	51

2.6 Los colores	55
Autoevaluación	58
Unidad 3: El texto	60
Mapa conceptual	61
Introducción	62
3.1 Características del texto	63
3.2 Caracteres especiales	64
3.3 Estilos CSS	66
3.4 Crear un estilo personalizado	67
3.5 Crear un nuevo estilo	68
3.6 Gestionar estilos CSS	69
3.7 Aplicar un estilo	72
3.8 Hojas de estilos	72
Autoevaluación	76
Unidad 4: Hiperenlaces	78
Mapa conceptual	79
Introducción	80
4.1 Concepto y tipos de enlaces	81
4.2 Personalizar nuevos enlaces	82
4.3 Formato del enlace	83
4.4 Enlace a correo electrónico	84
4.5 Vínculos rotos	85
Autoevaluación	87
Unidad 5: Gráficos	89
Mapa conceptual	90
Introducción	91
5.1 Tipos de imágenes para una web	92
5.2 Insertar y modificar las propiedades de una imagen	93

5.3 Imagen de sustitución. Rollover	96
5.4 Botones interactivos	98
5.5 Textos interactivos	99
5.6 Insertar una tabla	100
5.7 Propiedades de las tablas	101
5.8 Añadir y eliminar filas y columnas	102
5.9 Dividir y combinar celdas	103
5.10 Adaptar webs a distintas resoluciones	104
Autoevaluación	107
Unidad 6: Marcos y formularios	109
Mapa conceptual	110
Introducción	111
6.1 Crear marcos	112
6.2 Guardar y configurar marcos	113
6.3 Contenido del marco	113
6.4 Conceptos y elementos de formulario	115
6.5 Crear y validar formularios	115
Autoevaluación	120
Unidad 7: Multimedia	122
Mapa conceptual	123
Introducción	124
7.1 Películas en flash	125
7.2 Sonido	128
7.3 Video	129
Autoevaluación	131
Unidad 8: Crear plantilla web en capas	133
Mapa conceptual	134
Introducción	135

8.1 Concepto y uso	136
8.2 Crear plantillas con Spry	136
8.3 Inserción y formato en capa	140
8.4 Diseñar regiones editables en una plantilla con capas	142
Autoevaluación	146
<i>Bibliografía</i>	148
<i>Glosario</i>	149



## INTRODUCCIÓN

*Dreamweaver* es una herramienta que simplifica el tiempo de desarrollo de aplicación web. Además, a los diseñadores les proporciona una estructura del proyecto, y permite organizar el código fuente, forzando al desarrollador a crear códigos más legibles y más fáciles de mantener; también facilita la programación de aplicaciones, ya que algunas de las aplicaciones encapsulan la información en algunas instrucciones sencillas mediante estilo CSS.

En la primera unidad se exponen las consideraciones generales de *Dreamweaver* y los espacios de trabajo.

La segunda unidad describe el sitio local, es decir, las propiedades del documento de *Dreamweaver*.

Las principales características de inserción del texto y de hoja de estilo CSS que se incorporan en un sitio web se indican en la tercera unidad.

La cuarta unidad presenta los tipos de enlace o hipervínculos de los documentos para que el usuario pueda navegar en cada uno de los contenidos de la página web.

El uso de los diferentes tipos de gráficos que se puede incluir en el contenido de un proyecto web se encuentra en la unidad cinco.

El uso de los marcos dentro de la página para enriquecer el contenido se indica en la unidad seis.

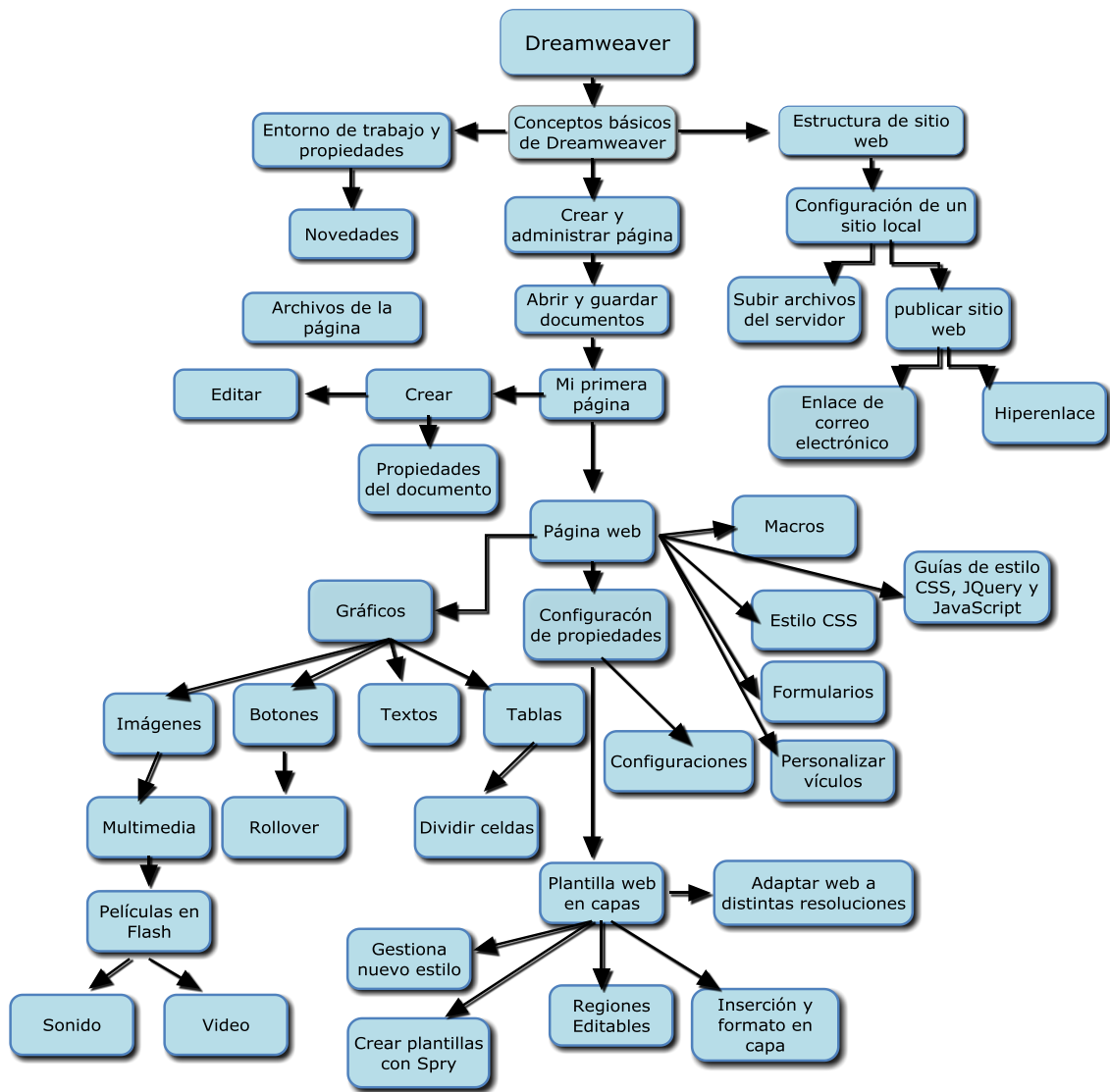
Multimedia se refiere al recurso que puede enriquecer el diseño y ayuda a mejorar la experiencia del usuario, esto se expone en la séptima unidad.

La última unidad describe los pasos para crear una página web prediseñada para utilizarla en diferentes proyectos, lo cual minimiza el tiempo de desarrollo para quienes requieren utilizar una plantilla.

## OBJETIVO GENERAL DE APRENDIZAJE

El estudiante reconocerá las bases prácticas para el diseño, desarrollo y administración de sitios web, aprovechando las ventajas que *Dreamweaver* proporciona para desarrollar páginas web estáticas y dinámicas.

# MAPA CONCEPTUAL



# UNIDAD 1

## CONCEPTOS BÁSICOS DE DREAMWEAVER

### OBJETIVO

El alumno aprenderá a crear y a guardar un archivo de *Dreamweaver* para realizar el primer diseño de una página web.

### TEMARIO

#### 1.1 QUÉ ES *DREAMWEAVER*

##### 1.1.1 *Novedades de Dreamweaver*

##### 1.1.2 *Espacios del trabajo*

#### 1.2 ESTRUCTURA DE SITIO WEB

#### 1.3 ABRIR Y GUARDAR DOCUMENTOS

#### 1.4 EL ENTORNO DE TRABAJO Y PROPIEDADES DE *DREAMWEAVER*

##### 1.4.1 *Las barras*

#### 1.5 HTML BÁSICO

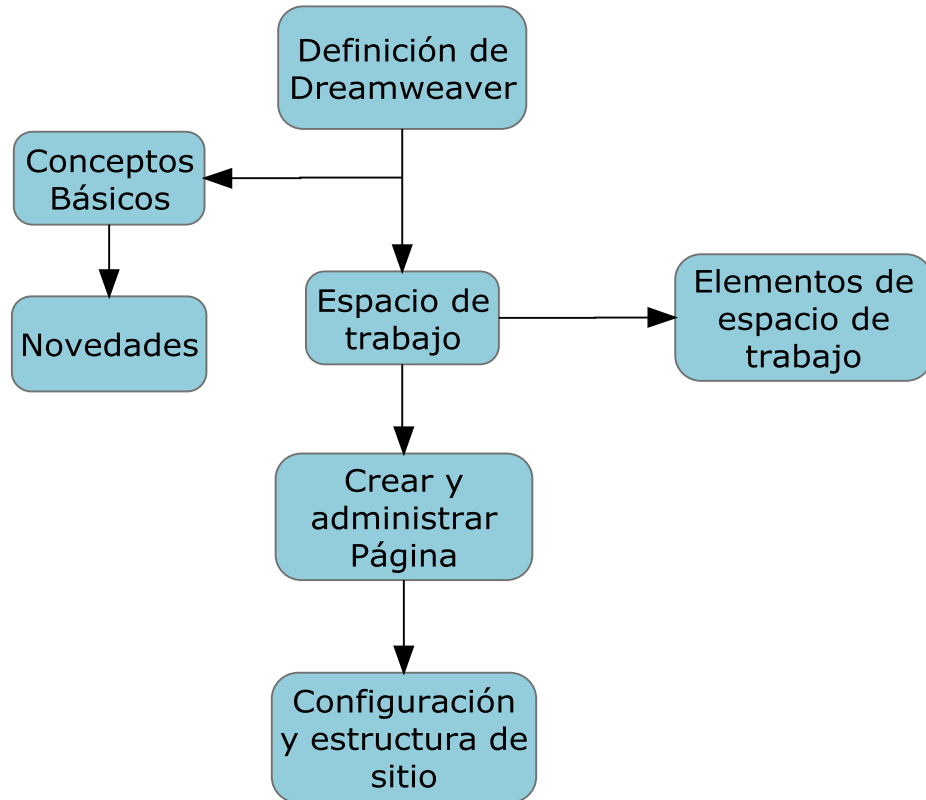
#### 1.6 MI PRIMERA PÁGINA

#### 1.7 PERSONALIZAR EL ÁREA DE TRABAJO

#### 1.8 COMPAGINAR DOS SESIONES

#### 1.9 GUÍAS DE ESTILO CSS

# MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN

*Dreamweaver* es un software o herramienta potente para el diseño de páginas web. Permite crear páginas profesionales, tanto estáticas como dinámicas; incorpora herramientas que permiten trabajar fácilmente con el código HTML. Lo pueden utilizar diseñadores, programadores e incluso, técnicos en programación.

En esta unidad, se explican los conceptos básicos, las novedades y los espacios de trabajo de *Dreamweaver*. Para el desarrollo de este libro se utilizó *Dreamweaver* CS3 que incorpora bastantes herramientas que actualmente están en la versión CSS5. Para esta versión CS3 se incorpora la utilización de estilos CSS como un potente componente para crear la vista de la página, además ofrece una integración de elementos como Fireworks, Flash e incluso, archivos multimedia.

## 1.1 QUÉ ES DREAMWEAVER

Adobe® Dreamweaver® es un software para diseño de aplicación web, basado en estándares de la w3<sup>1</sup>, que permite a los diseñadores y desarrolladores crear páginas profesionales. Asimismo, proporciona funciones visuales, interactivas y de nivel código para diseñar sitios web a través de código HTML, con gestión de contenidos con compatibilidad con los navegadores. *Dreamweaver* permite la conexión o gestión de archivos con los servidores de bases de datos y soporta diferentes tipos de programación como: ASP, PHP, JavaScrip, XML, CSS, ColdFusion, XSLT, entre otras aplicaciones.

Una de las principales características de *Dreamweaver*, es que permite al usuario utilizar varios navegadores e incorporar diferentes tipos de funcionalidades. Se puede decir que el complemento de *Dreamweaver* es Fireworks para diseñar el menú o para crear archivos gráficos como gif, fotos banners y otros archivos o recursos que pueden ser útiles para la página.

*Dreamweaver* es un software multiplataforma, que se puede ejecutar en sistema operativo MAC o Windows, cuya primera versión original está desarrollada para el sistema operativo MAC. Adobe® Dreamweaver® se presentó por primera vez en diciembre de 1997, esta versión sólo era para Mac OS; la segunda versión se publicó en marzo de 1998, la cual fue la primera versión para Windows, entre otras versiones; actualmente se publicó en abril del 2011 la versión 11.5 denominada CS5.

### 1.1.1 Novedades de Dreamweaver

Actualmente, las nuevas funcionalidades de Adobe® Dreamweaver® CS3, se integran con Adobe BrowserLab, uno de los nuevos servicios en línea de CS Live, que proporciona una solución rápida y precisa para realizar pruebas de compatibilidad en múltiples navegadores; por lo tanto, esta nueva versión permite crear relaciones, así como detectar los archivos y scripts externos para confeccionar la página CMS (*Content management System*, sistema de administración de contenidos); estos servicios se obtienen totalmente

---


<sup>1</sup>Estándar, <http://www.w3.org>

integrados y listos para usarse, y permiten la captura del sitio web desde distintos navegadores.

Para el desarrollo de este libro, se utilizó Adobe® Dreamweaver® CS3, cuyas características son mejoradas para el desarrollo de páginas webs, tanto estáticas como dinámicas.

### 1.1.2 Espacios de trabajo

Adobe *Dreamweaver*, permite trabajar ordenadamente, para ello proporciona tres espacios de trabajo o pantallas principales: código, diseñador y pantalla doble, que se encuentran en la parte superior derecha de la pantalla, tal como se señala en la figura 1.

- a) **Código:**  En este apartado, el desarrollador puede trabajar directamente con el código HTML, el documento de Dreamweaver genera automáticamente la codificación al introducir cualquier objeto dentro del área de trabajo, tal como se aprecia en la figura 1.

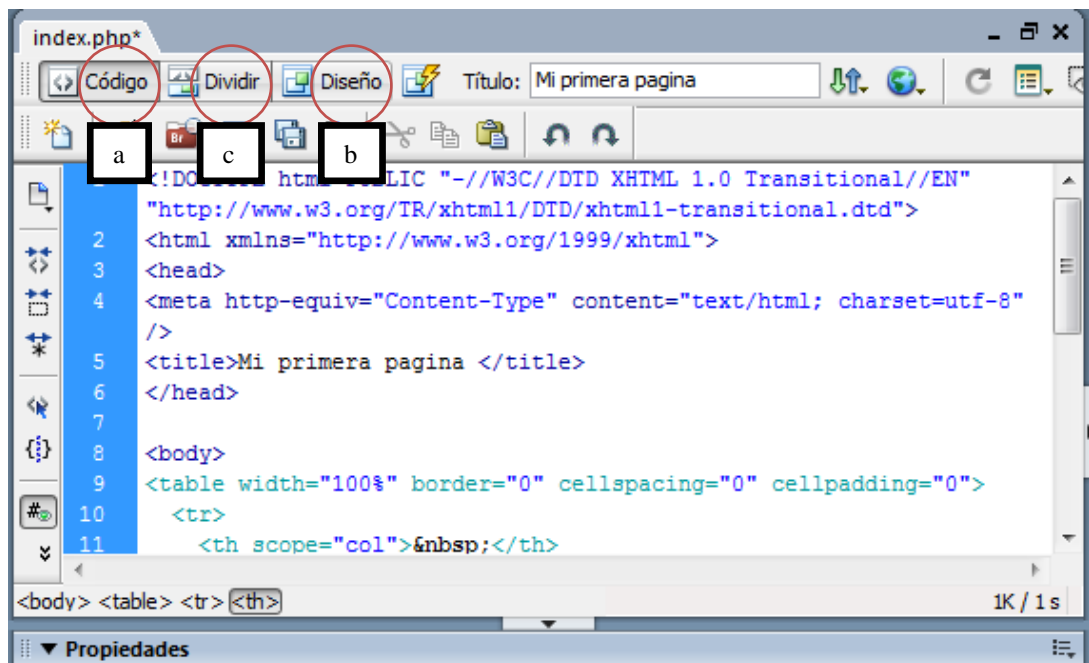



Figura 1 Espacio en forma de código



b) *Diseñador:*  En este apartado, el desarrollador puede trabajar en modo diseño, visualizando todos los componentes de la página como se observa en la figura 2.

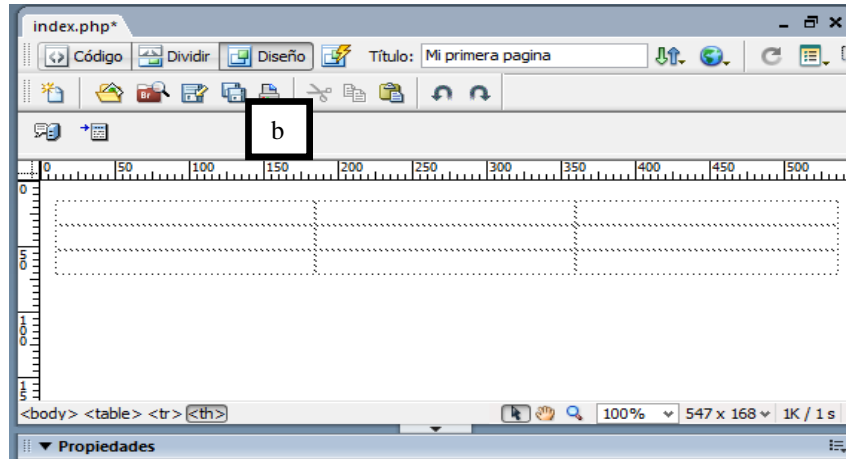
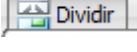


Figura 2 Espacio de trabajo diseñador

c) *Pantalla doble:*  Permite al desarrollador o programador trabajar en las dos vistas mencionadas en el párrafo anterior; en la pantalla principal, se colocan los documentos de código y el modo diseño, tal como se aprecia en la figura 3.

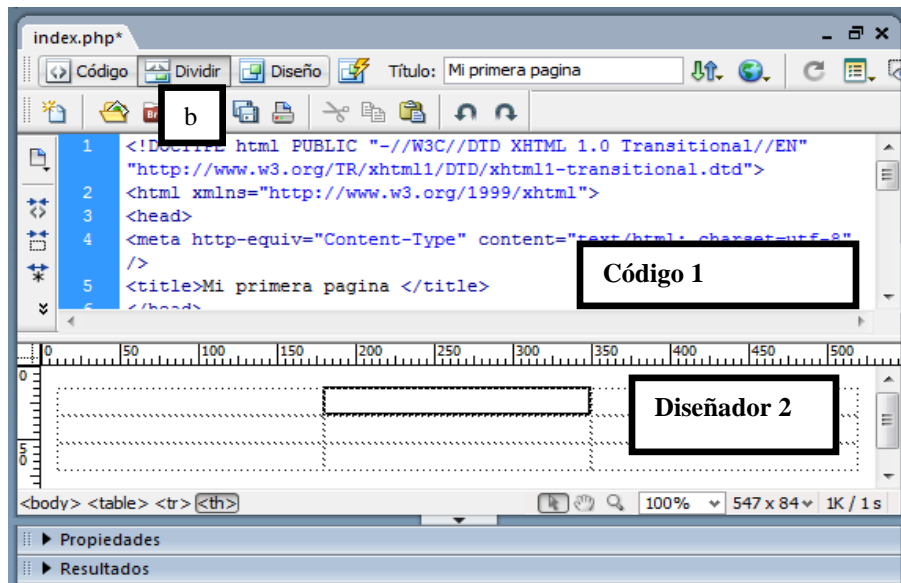


Figura 3 Espacio de trabajo doble

## 1.2 ESTRUCTURA DE SITIO WEB

Para iniciar el desarrollo de un sitio web es importante planear previamente el recurso informático que se necesitará, hacer una pequeña estructura sobre el contenido del portal, y después estructurar las carpetas del archivo para tener ordenadamente los diferentes tipos de componentes,<sup>2</sup> en el caso de utilizar un framework, no es necesario hacer todo este trabajo, ya que automáticamente se encuentra estructurado. A continuación, se indican los distintos tipos de estructura web:

### *Estructura jerárquica*

A la primera página o de bienvenida, se le denomina archivo raíz o índice, este archivo se utiliza para conectar los sub-archivos o páginas secundarias de estos archivos, que pueden ser enlazadas a muchos archivos, divididos por niveles, tal como se aprecia en la figura 4. Para mayor comprensión se puede visitar la siguiente liga: <http://www.joomlaspanish.org/>

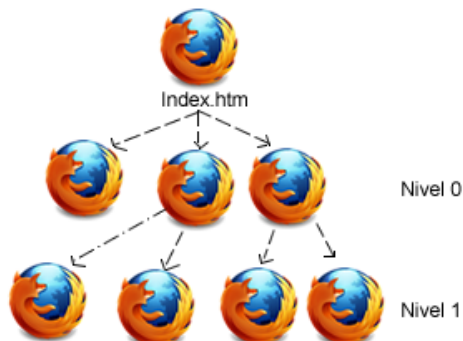


Figura 4 Estructura jerárquica

### *Estructura lineal*

La estructura web lineal está interconectada a partir de una página principal, cuyos enlaces están en cada página, y permiten al usuario retroceder o ir a cada página visitada, como si se hojeara; para mejor comprensión se ilustra el diagrama en la figura 5.

<sup>2</sup> Adobe, [http://help.adobe.com/es\\_ES/Dreamweaver/10.0\\_Using/WS\\_cbb6b82af544594822510a94ae8d65-7f60a.html](http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WS_cbb6b82af544594822510a94ae8d65-7f60a.html)



Figura 5 Estructura lineal

### *Estructura en red*

Las páginas con esta estructura se enlazan unas con otras de acuerdo con sus contenidos, y no se aprecia ningún tipo de jerarquía; para su mejor comprensión se recomienda visitar la siguiente liga: <http://espanol.bestbuy.com/enes/>.



Figura 6 Estructura en red

Para el desarrollo del sitio web, es importante planear y organizar todos los trabajos que se realizarán, a continuación se indica claramente cómo se estructura una página estática, además se menciona la diferencia entre crear páginas planas y páginas dinámicas.

La página estática se integra por archivos planos y solamente cuenta con la información de la empresa, es decir, esta página no tiene asociada una base de datos, para mayor claridad, en el siguiente ejemplo se creó una carpeta con el siguiente contenido: una carpeta de iconos, imágenes, scripts y un archivo de estilo, y la página principal denominada índice.

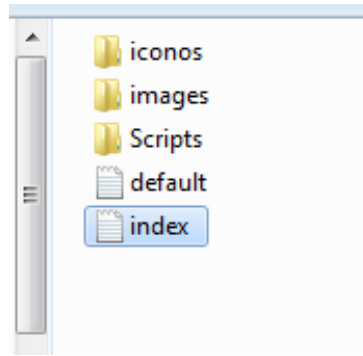


Figura 7 Representación de una página plana

El desarrollo de la página plana no requiere demasiadas carpetas, sólo es necesario separar los diferentes tipos de archivos, como se mostró en la figura 7.

El desarrollo de la página dinámica es mucho más complejo, ya que contiene bastantes archivos separados por carpetas que encriptan todo el funcionamiento de la página, para ejemplificar la página dinámica se descargó el framework de CakePHP que contiene bastantes archivos, tal como se aprecia en la figura 8.

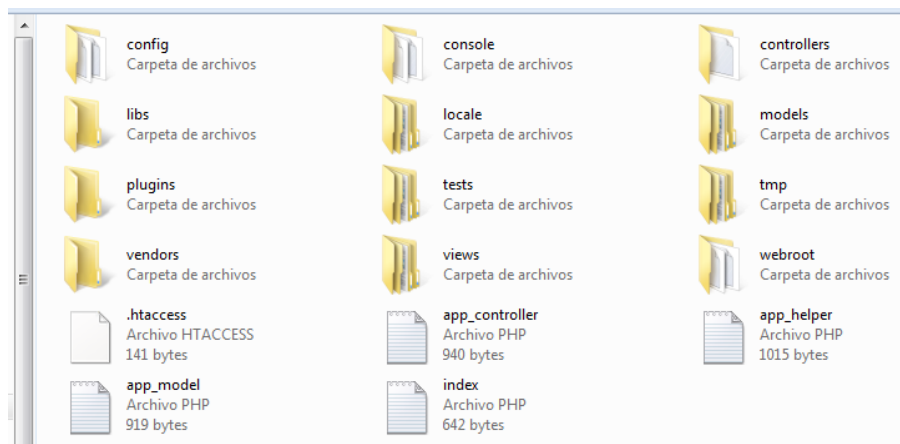


Figura 8 Representación de carpeta para una página dinámica

El desarrollo de las páginas dinámicas es bastante más complejo en la estructura de los archivos, en donde las configuraciones son distintas de acuerdo a la arquitectura del Modelo Vista Controlador (MVC).

Lo anterior muestra las formas en las que están estructuradas por carpetas las páginas web, tanto planas como dinámicas; en la siguiente ilustración se muestra la arquitectura principal de un página dinámica utilizando el framework de CakePHP, es decir, “una estructura conceptual y tecnológica de soporte definida, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, con base en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado”.<sup>3</sup>

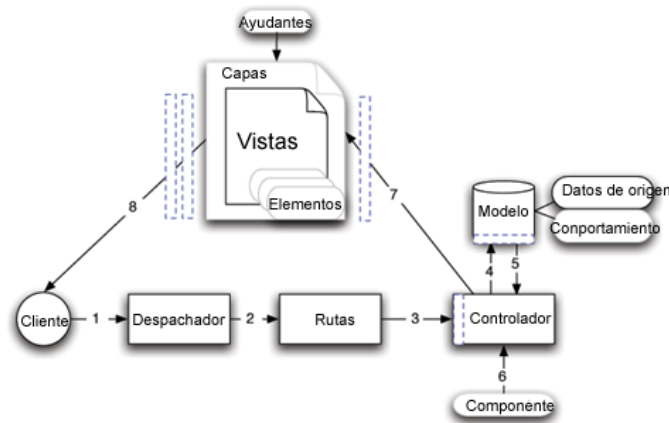




Figura 9 Arquitectura de funcionamiento de web dinámica con MVC


### 1.3 ABRIR Y GUARDAR DOCUMENTOS

Adobe® Dreamweaver, es una de las herramientas más potentes para crear y editar web, que ofrece diversas formas de crear un documento; el primer paso para crear un proyecto es abrir Adobe® Dreamweaver, las opciones son las siguientes: Inicio>Todos los programas>Macromedia>Dreamweaver, aunque la forma más fácil, rápida y sencilla es buscar el icono de acceso directo desde el escritorio, como el que se muestra: . Una vez abierto el software se pueden utilizar los siguientes pasos para abrir un documento de Adobe® Dreamweaver:

- a) Archivo><abrir><proyecto><índice u otros archivos>.
- b) Utilizando una combinación de tecla Ctrl+O.
- c) Hacer doble clic en inicio  para abrir el archivo.

<sup>3</sup>CakePhp, <http://cakephp.org/>

Existen varias formas de crear un documento nuevo en *Dreamweaver*, la más habitual es utilizar los siguientes pasos:

- a) Clic en  de la barra de herramientas estándar.
- b) Utilizar la combinación de la tecla Ctrl+N.
- c) Ir a la barra de menú y hacer clic en el botón *abrir* de la barra de herramientas estándar y elegir la leyenda *Nuevo*.


Cuando se han efectuado los pasos anteriores, aparecerá una ventana nueva que permitirá elegir los diferentes tipos de archivos, tal como se muestra en la figura 10.



Figura 10 Pantalla para abrir nuevo documento

En la parte que está señalada en la ventana anterior, se encuentran los diferentes tipos de archivos que se pueden crear con *Dreamweaver*.

Para guardar un documento, se pueden utilizar cualquiera de las siguientes operaciones:

- a) Clic en botón  de la barra de herramienta estándar.

- b) Utilizar el atajo Ctrl+S.
- c) Clic <archivo><Guardar >.
- d) Guardar todos los archivos que están abiertos.
- e) También existe la opción de *guardar como*, que se utiliza cuando se desea guardar con otro nombre el archivo.
- f) Se utiliza el siguiente atajo Ctrl+ Mayús+S.

#### 1.4 EL ENTORNO DE TRABAJO Y PROPIEDADES DE DREAMWEAVER

Al crear un nuevo documento de Dreamweaver se muestran todos los componentes que son útiles para desarrollar el proyecto. En este apartado, se mencionarán todas las herramientas estándar de *Dreamweaver*. El área de trabajo de *Dreamweaver* se puede ajustar a distintas formas de trabajo y a diversos niveles de conocimiento del diseñador o programador. Al iniciar *Dreamweaver*, se abrirán los siguientes elementos del área de trabajo:

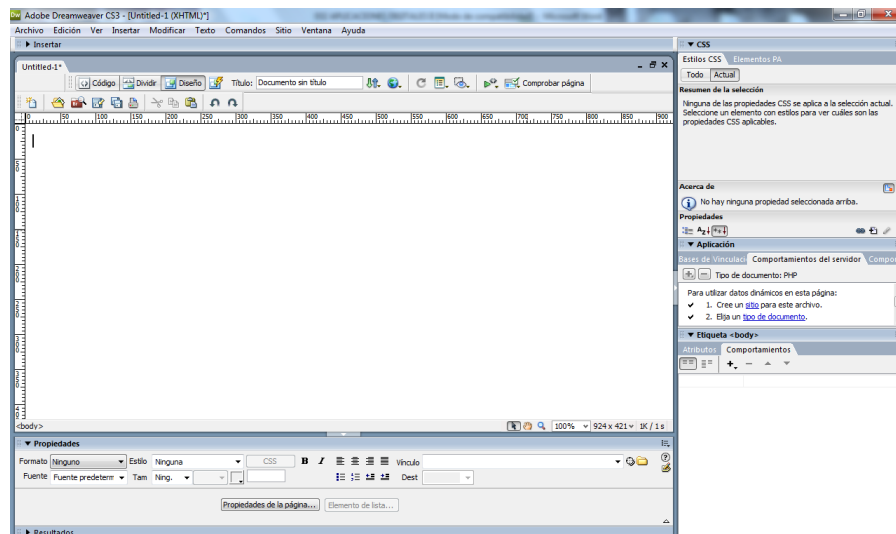


Figura 11 Entorno de trabajo de Dreamweaver

Ahora que se ha identificado el entorno de trabajo de Adobe *Dreamweaver*, en el siguiente subtema se describen a detalle cada una de las propiedades.

### 1.4.1 Las barras

#### *Barra de título*

Muestra la información o la descripción de *Adobe Dreamweaver* junto con la ruta del archivo, tal como se aprecia en la figura 12.



Figura 12 Barra de título

#### *Barra de menú*

La barra de menú de *Adobe Dreamweaver* está agrupada en menús desplegables. Al dar clic en Insertar, por ejemplo, se muestran las operaciones relacionadas con los diferentes elementos o conjunto de herramientas que se pueden usar o visualizar, tal como se observa en la figura 13.

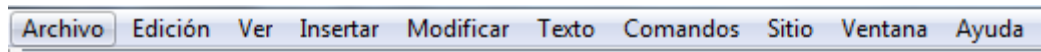


Figura 13 Barra de menú

#### *Barra de herramienta estándar*

Esta barra se compone de iconos que se pueden utilizar de forma inmediata durante el proceso de diseño o programación del sitio web, tal como se ilustra en la figura 14.



Figura 14 Barra de herramienta estándar

#### *Barra de herramientas del documento de Dreamweaver*

En esta parte se muestran tres opciones para desarrollar el sitio web; la primera es para trabajar en modo de código; la segunda se divide en dos partes: en código o en modo diseño; y la tercera es para trabajar en modo diseño. En el campo de texto se muestra el título de la página e incluye la herramienta para



ejecutar las pruebas durante el desarrollo del proyecto, y el icono de vista previa, tal como se ilustra en la siguiente figura:

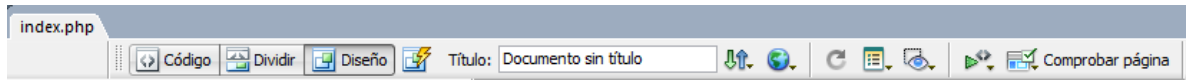


Figura 15 Barra de herramientas de documento

### *Barra de estado*

Muestra los elementos de la etiqueta HTML (<body>) y proporciona un puntero de selección de herramienta, así como de herramienta de mano (para arrastrar la página), herramienta zoom, y el nivel de aumento de la visualización, y el tamaño de la ventana.

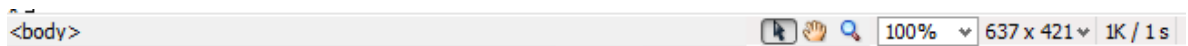


Figura 16 Barra de estado

### *Paneles de inspector*

*Dreamweaver* utiliza ventanas desplegadas como la barra de herramientas. El panel de inspector cambia de acuerdo al objeto insertado dentro del proyecto, y se puede activar y desactivar desde la barra de herramientas, sus características principales se muestran en la figura 17.

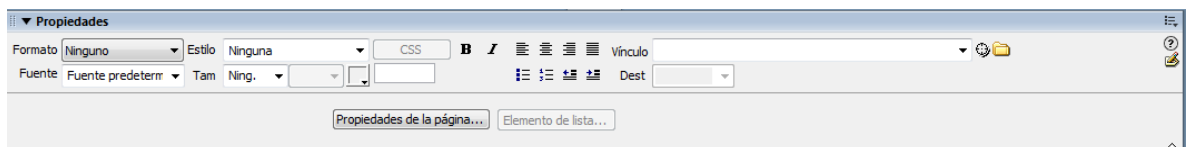


Figura 17 Barra inspector de propiedades de documento Dreamweaver

### *Barra de herramienta insertar o paneles de objetos*

El panel de objeto permite agregar componentes que se utilizarán en el proyecto sin necesidad de acceder a la barra insertar para ahorrar tiempo y agilizar el desarrollo. En esta herramienta se agrupan categorías como tablas, textos, entre otros elementos como insertar, común, diseño, formulario, PHP, datos, spry, texto, y favoritos, tal como se representa en la siguiente ilustración:

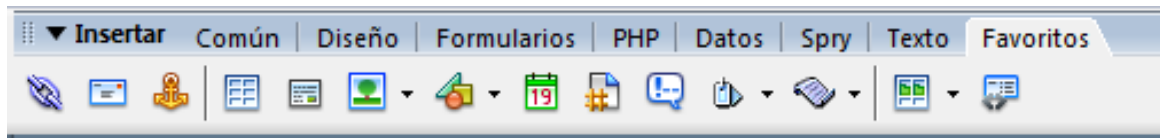


Figura 18 Barra de herramientas o paneles de objetos

## 1.5 HTML BÁSICO

“El HTML (*HyperText Markup Language* o *Lenguaje de Mercado de Hipertexto*) es el lenguaje utilizado para definir las páginas del Word Wide Web. Los ficheros HTML son ficheros ASCII, que pueden ser escritos con cualquier editor básico”,<sup>4</sup> las instrucciones de HTML tienen ciertas características que especifican las instrucciones como los TANGs, que son caracteres que identifican el funcionamiento del archivo y se encuentran encerrados entre los caracteres menor que (<) y mayor que (>), es decir, son un conjunto de etiquetas incluidas en archivos de texto que definen la estructura del documento.

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
```

La estructura de un HTML en Adobe *Dreamweaver* es la siguiente:

La especificación en:

`<html></html>` Indica al navegador que el documento texto que está leyendo es un documento HTML. Esta etiqueta se abre al inicio del archivo y se cierra al final del mismo.

`<head></head>` Aquí se detalla el encabezado de la página WEB. Esta etiqueta se abre luego de `<html>`.

`<body></body>` Cuerpo de la página donde se despliega el contenido global. Esta etiqueta se abre luego de cerrar el encabezado con `</head>` y se extiende hasta el final de la página, cerrándose antes de `</HTML>`.<sup>5</sup>

<sup>4</sup>Hoja de estilo CSS, <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

<sup>5</sup>Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2

En la siguiente figura se observan los niveles de estructura HTML de Adobe Dreamweaver.

```
1 <!DOCTYPE -html -PUBLIC -" -//W3C//DTD -XHTML -1.0 -Transitional//EN" -"http://ww
2 ¶
3 <html -xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"> -Inicio -del -Html¶
4 ¶
5 <head> // -Encabezado -de -la -página¶
6 -<meta -http-equiv="Content-Type" -content="text/html; -charset=utf-8" -/>¶
7 -<title>Mi -Primera -Pagina</title>¶
8 -// -Titulo -de -la -página¶
9 </head>¶
10 //Fin -de -encabezado¶
11 ¶
12 <body> -¶
13 //Inicio -de -cuerpo -de -la -página¶
14 </body>¶
15 //Fin -del -cuerpo -de -la -pagina¶
16 ¶
17 </html> //Fin -de -Html -¶
18 ¶
```

Figura 19 Estructura interna de HTML

*Etiqueta:* <title></title>

La etiqueta <title> representa el título de la página web, y muestra el encabezado utilizando la etiqueta *head*, que define el contenido tal como se muestra en el siguiente ejemplo, y la cual se visualiza en la parte superior del navegador.

<title>Mi Primera Página</title>.

Etiqueta <body></body>.

Los elementos como imágenes y textos para el usuario deben encontrarse entre las etiquetas <body>.</body>. Esta etiqueta cuenta con los siguientes atributos:<sup>6</sup>

- a) Bgcolor define el color de fondo de la página.
- b) Text define el color del texto de la página.
- c) Link define el color de los vínculos en la página.
- d) Alink define el color del vínculo actual o activado en la página.
- e) Vlink define el color del vínculo ya visitado.

<sup>6</sup>Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2.

- f) Background define el archivo gráfico que será desplegado como fondo.
- g) Bgsound define el archivo de audio que se escuchará en la página.IE.
- h) Bgproperties define el movimiento vertical del fondo.IE.

En HTML existen una infinidad de combinaciones de colores que funcionan mediante hexadecimal, cuyo contenido inicial se conforma de un signo de número # antecediendo a los seis números. Para cada representación hay dos números para cada color, como rojo, verde, y azul. Cada uno de los números varía de acuerdo al hexadecimal, tal como se muestra en la siguiente tabla.

#RRVVAA	Color	#RRVVAA	Color
#FFFFFF	Blanco	#000000	Negro
#FF0000	Rojo	#00FF00	Verde

Tabla 1 Ejemplo de combinación de colores para HTML

“En la programación en HTML suelen utilizarse caracteres especiales que denotan la representación en cada palabra que muestra la elegancia en nuestra página, estos símbolos son los siguientes &y; que están colocados al inicio o final de cada instrucción”.<sup>7</sup>

<i>Texto</i>	<i>Descripción</i>	<i>Resultado</i>
&acute;	Acento	´
&ntilde;	Eñe	Ñ
&quot; &deg: Grados°	Comillas dobles "	"
&aacute;	a con acento	Á
&eacute;	e con acento	é
&nbsp;	Espacio en blanco	

Tabla 2 Tabla de caracteres para HTML

<sup>7</sup>Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.2.

## 1.6 MI PRIMERA PÁGINA

Para crear la primera página en *Dreamweaver*, primero se crea una carpeta en el escritorio o en otros espacios del disco duro para guardar los archivos; en el caso de este ejemplo, se creó una carpeta denominada *proyecto3* y un archivo *index*. Si ya se encuentra abierto Adobe *Dreamweaver* se efectúa el siguiente paso: Archivo > Nuevo > Página en blanco > HTML y después se guarda el archivo y se nombra *index* como la página principal.

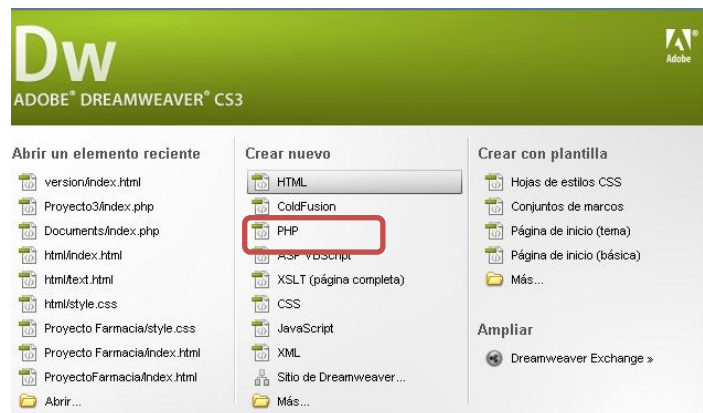


Figura 20 Elección de nuevo archivo HTML

El archivo *index* es una forma de denominar al archivo principal de la página web para ser reconocido en el servidor; contiene instrucciones principales que suele incorporar algunas herramientas de google para el monitoreo o la búsqueda del sitio en la red por los usuarios.

Cuando se ha seleccionado un nuevo documento en blanco, al dar clic conduce al área de trabajo de *Dreamweaver*. El primer paso es asignar el título de la página, existen dos opciones para hacerlo, la primera es mediante el cuadro de texto como se muestra en la figura 21, y la segunda es por medio del código, tal como se aprecia en la figura 22.

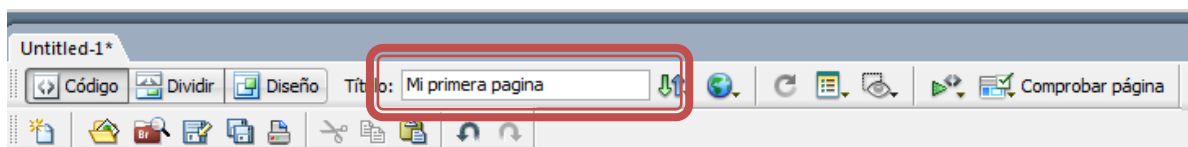
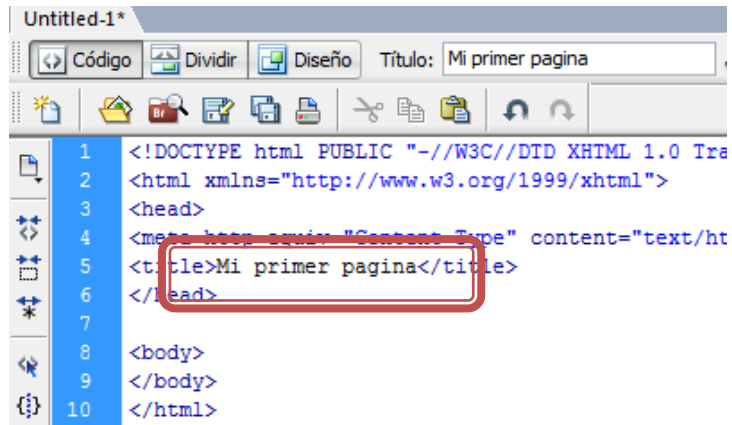


Figura 21 Título de la página



The image shows a text editor window titled "Untitled-1\*" with a menu bar containing "Código", "Dividir", and "Diseño". The title bar indicates "Título: Mi primer pagina". The code editor displays the following HTML code:

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Tra
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/ht
5 <title>Mi primer pagina</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>
```

A red rectangular box highlights the line containing the title tag: `<title>Mi primer pagina</title>`.

Figura 22 Título de página por medio de HTML

En la figura 23 se muestra el título de la página en el navegador.

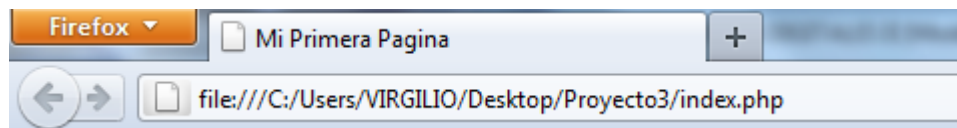


Figura 23 Título de la página

El siguiente paso es crear la estructura principal de la página, es decir, dividir por partes para tener una mejor estructura, tal como se observa en la figura 24.

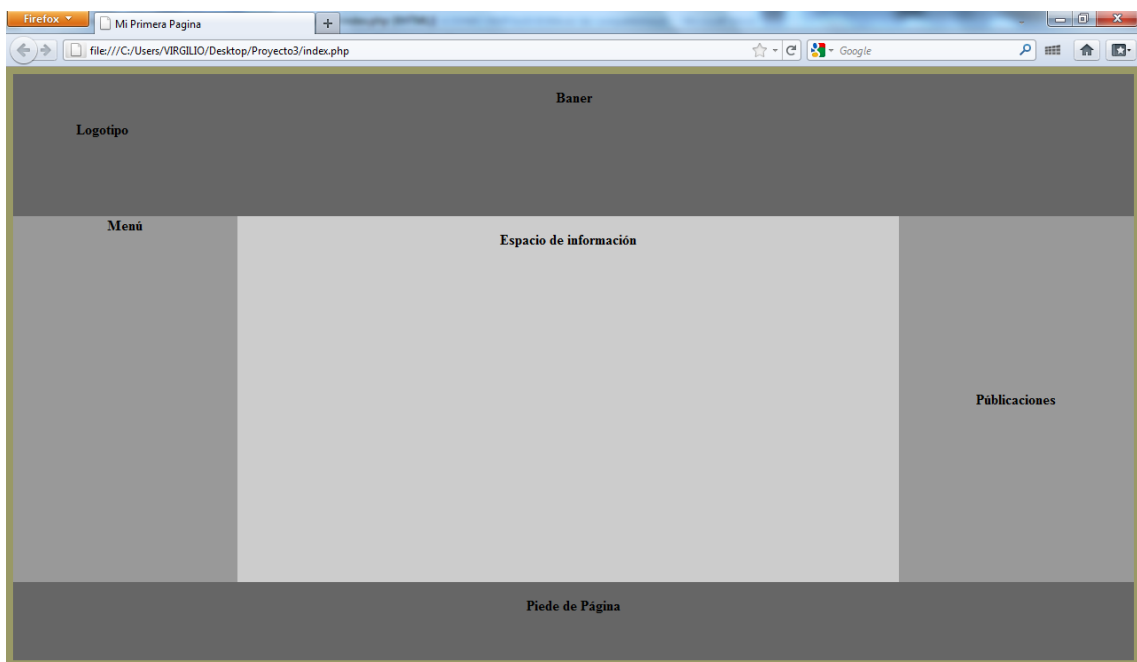


Figura 24 Estructura de la página web

La estructura general de la página web es la siguiente:

- a) Logotipo.
- b) Baner.
- c) Barra de menú.
- d) Espacio de información.
- e) Publicaciones o publicidad.

Como resultado, se obtiene una página estructurada como se muestra a continuación:



Figura 25 Mi primera página

## 1.7 PERSONALIZAR EL ÁREA DE TRABAJO

Existen varias formas de personalizar el área de trabajo para un diseñador o un programador de página web, el primer paso es configurar el tamaño de visualización de página web, es decir, la medida de la página que visualiza el usuario. Los estándares de media son (800 x 600, 832 x 624, 1024 x 768, maximizado en pixeles).

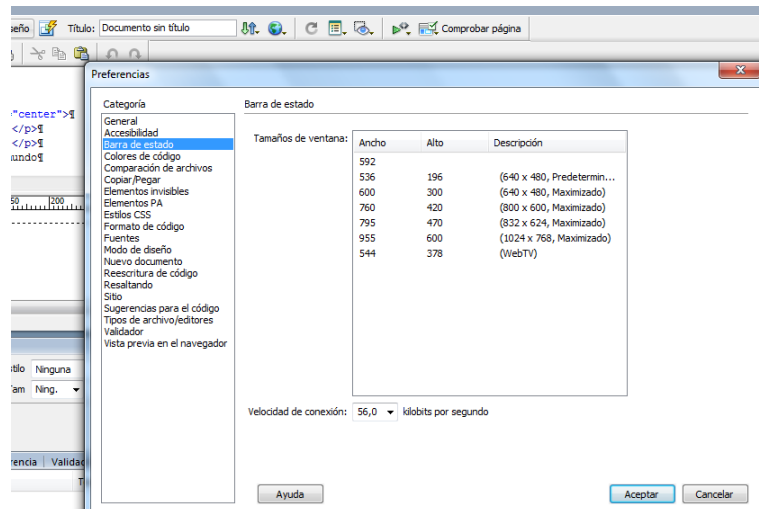


Figura 26 Propiedad de configuración de tamaño de la página web

Cuando ha sido configurado el tamaño de la página, el segundo paso es configurar las propiedades de formato de la página, como tamaño de letra, color de texto, color de fondo, o adjuntar imagen de fondo, como se aprecia en la figura 27.

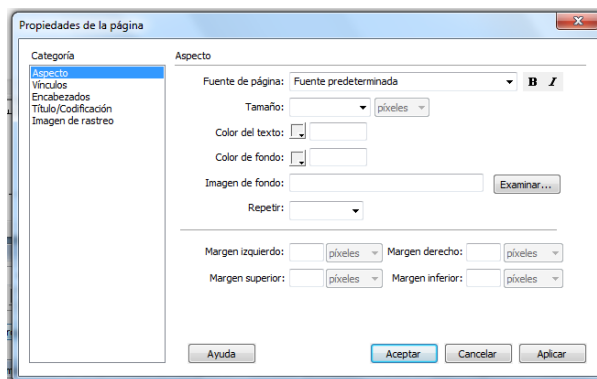


Figura 27 Pantalla de configuración de formato en Dreamweaver

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. Crear la primera página con las siguientes características:
  - a) Crear un documento con el nombre `index`, y modificar el encabezado con el título: "Mi primera página".
  - b) Agregar el texto: "Hola mundo".
2. Crear y guardar una página que contenga las siguientes configuraciones:



- a) Configuración de la página con una media de 800x1020.
- b) Agregar un título de la página.
- c) Crear la estructura general de la página que contenga encabezado, área de menú, área de publicación, y pie de página.
- d) Diseñar un logotipo y un encabezado de página.

## 1.8 COMPAGINAR DOS SESIONES

Para tener dos o más vistas de trabajo en *Dreamweaver* se permite trabajar en múltiples ventanas, a esto se le denomina compaginar dos secciones de trabajo, para efectuar esta configuración se utilizan los siguientes pasos:

- a) Abrir Adobe® Dreamweaver.
- b) Abrir el navegador.
- c) Clic derecho en la parte vacía del navegador de la barra de tareas.
- d) Elegir la opción mostrar ventanas en paralelo.

Y como resultado de las instrucciones anteriores, en la figura 28 se aprecia que ha quedado dividida en dos partes el área de trabajo.

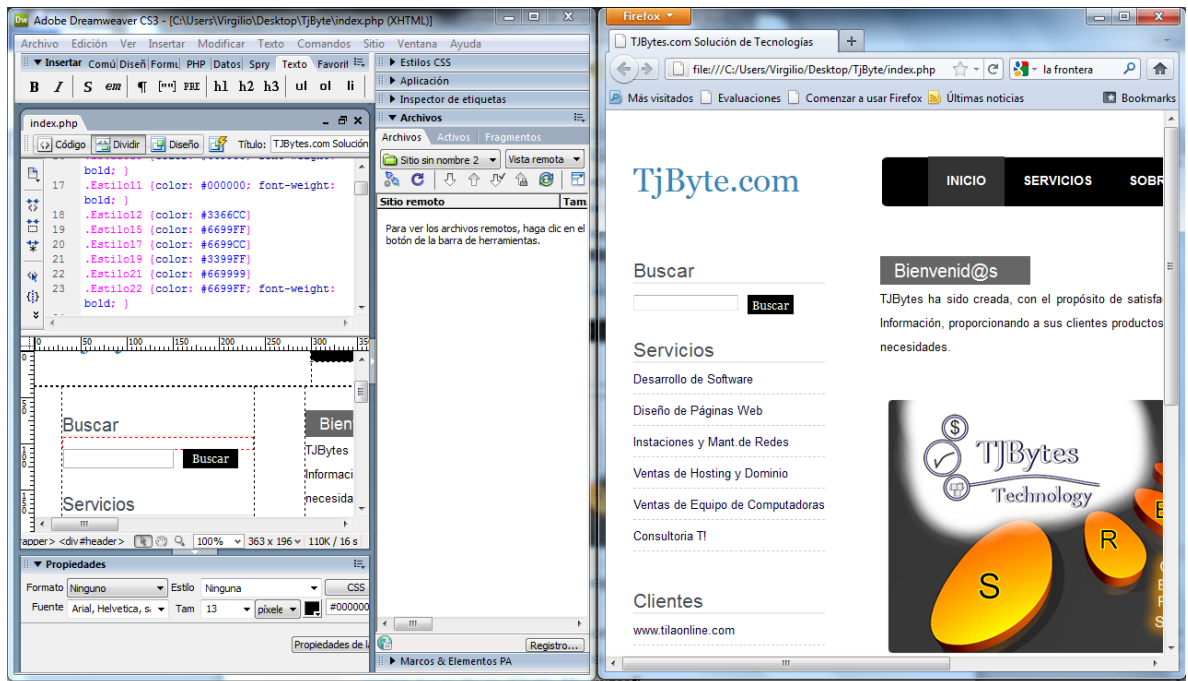


Figura 28 Compaginación de dos páginas

Cuando se han abierto las dos sesiones con el tamaño adecuado, tan sólo se hace clic con el ratón para pasar de una a otra; para regresar a la página con su tamaño normal, se debe hacer clic en el botón maximizar.

## 1.9 GUÍAS DE ESTILO CSS

Las hojas de estilo en CSS son las siglas de “Cascade Style Sheet”.<sup>8</sup> Se trata de una especificación sobre los estilos físicos aplicables a un documento HTML, que cambian la apariencia de un sitio web.

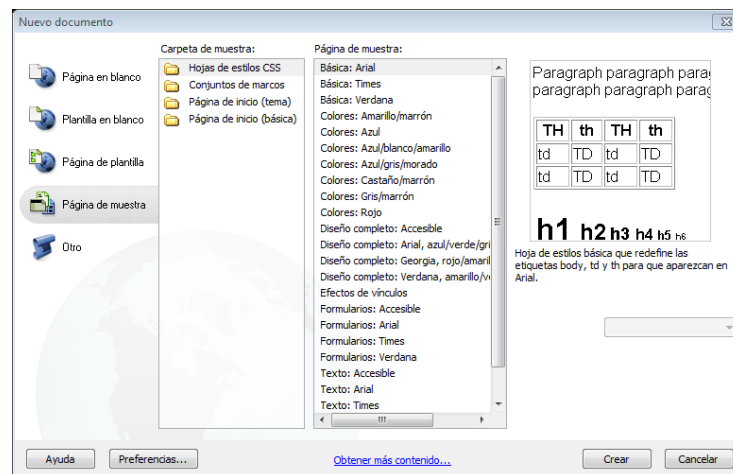


Figura 29 Pantalla principal de hojas de estilo CSS

Básicamente, *Dreamweaver* ofrece la posibilidad de vincular un nuevo estilo CSS desde un archivo (archivo de extensión .CSS) que se puede abrir desde el block de nota para visualizar el contenido, editar de acuerdo a la necesidad y la adaptabilidad del proyecto.

“Una regla de formato CSS consta de dos partes: el selector y la declaración (o en la mayoría de los casos, un bloque de declaraciones). El selector es un término (por ejemplo p, h1, un nombre de clase o un identificador) que identifica el elemento con formato; el bloque de declaraciones

<sup>8</sup>Hoja de estilo CSS, <http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

define cuáles son las propiedades de estilo. En el siguiente ejemplo, h1 es el selector y el código comprendido entre las llaves ({}).<sup>9</sup>

```
h1 {  
font-size: 16 pixels;  
font-family: Helvetica;  
font-weight: bold;  
}  
body, td, th {  
color: #FFCC99;  
}  
h1 {
```

Para adjuntar el estilo CSS, se utilizan las siguientes opciones:

<propiedades de página><estilo><adjuntar hojas de estilo><examinar> y  
<aceptar>

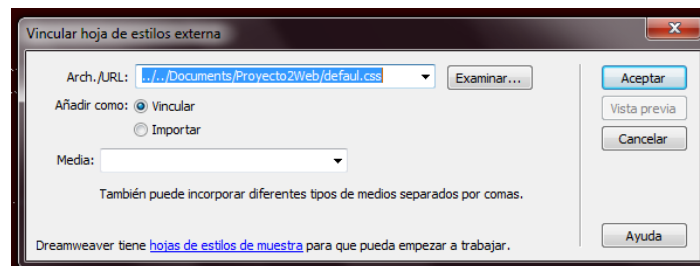


Figura 30 Vincular hojas de estilo CSS

Cuando se ha aceptado la hoja de estilo, queda tal como se observa en la figura 31, esta página se encuentra con estilos que le dan vista a todo el cuerpo de la página.

<sup>9</sup> [http://help.adobe.com/es\\_ES/Dreamweaver/10.0\\_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e2fa.html](http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e2fa.html)




Figura 31 Página con hoja de estilo

Para usar los estilos, no es necesario seleccionar el texto del documento que se desea, se selecciona en “estilo”, en el panel de propiedades de *Dreamweaver*.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

1. Crear una página utilizando el HTML desde un bloc de notas considerando los siguientes elementos:
  - a) Una medida de 600x800.
  - b) Encabezado: “Mi primera página creado en bloc de notas”.
  - c) Pie de página con el nombre del alumno.
  - d) Guarda el archivo con el nombre `índex.html`

## AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Cuál es la novedad de *Dreamweaver* CS3?
2. ¿Cuáles son las principales áreas de trabajo de *Dreamweaver*?
3. Menciona las tres estructuras o arquitecturas de la página web:
4. ¿Cuáles son las principales clasificaciones de una página web?
5. ¿Cuáles son los pasos para abrir *Dreamweaver*?
6. ¿Qué combinación de teclado se utiliza para guardar un documento de *Dreamweaver*?
7. Nombra la siguiente barra: 
8. ¿Qué significa HTML?
9. Cuando existen dos o más páginas para trabajar en múltiples ventanas, a esto ¿cómo se le denomina?
10. Crea un documento web que contenga como título: “Mi segundo proyecto”, un encabezado con el texto: “Bienvenido a mi segunda página” y un pie de página que contenga la fecha de su creación.

## RESPUESTAS

1. Permite crear relaciones y detectar los archivos y scripts externos para confeccionar la página CMS (Content Management System, sistema de administración de contenidos).
2. Código, diseñador y pantalla doble.
3. Estructura jerárquica, estructura lineal y estructura en red.
4. Estática y dinámica.
5. Inicio> Todos los programas>Macromedia> Dreamweaver.
6. Utilizar el atajo Ctrl+S.
7. Barra de herramientas estándar.
8. HyperText Markup Language.
9. Compaginar dos sesiones.