

UNIDAD 4

HIPERENLACES

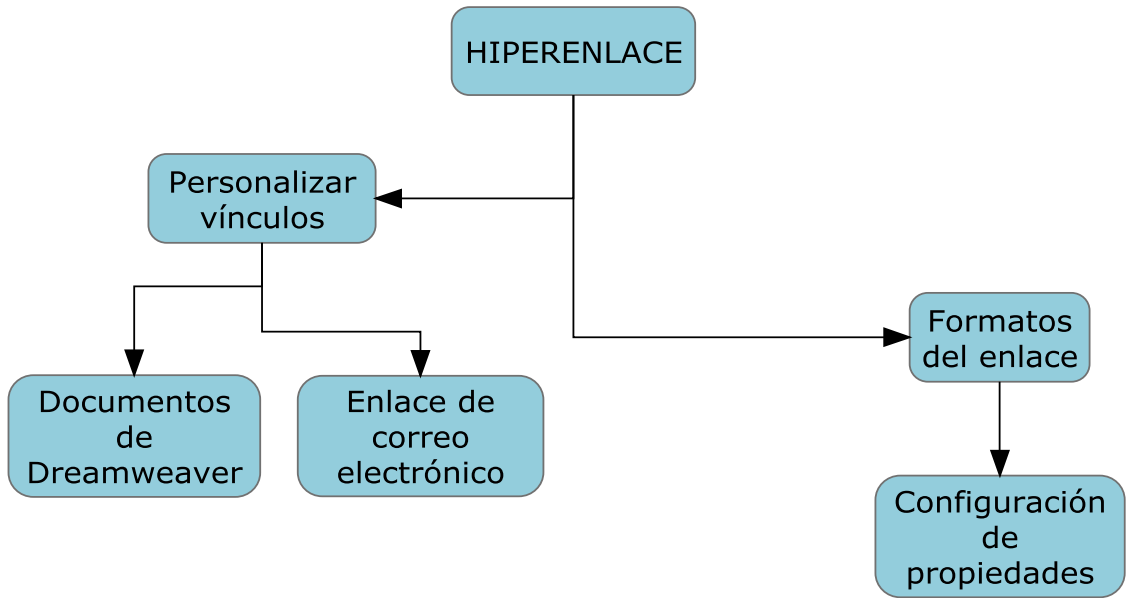
OBJETIVO

El alumno será capaz de crear, modificar y probar hipervínculos personalizados en un documento de *Dreamweaver*.

TEMARIO

- 4.1 CONCEPTO Y TIPOS DE ENLACES
- 4.2 PERSONALIZAR NUEVOS ENLACES
- 4.3 FORMATO DEL ENLACE
- 4.4 ENLACE A CORREO ELECTRÓNICO
- 4.5 VÍNCULOS ROTOS

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Un hipervínculo en un documento permite tener acceso a diversas páginas que contienen diferentes contenidos, es decir, permite navegar en el contenido de otros archivos. *Dreamweaver* permite visualizar los hipervínculos utilizando el mapa del sitio, también es posible crear, eliminar y comprobar los de diferentes archivos, donde cada documento tendrá un nombre específico y además, se creará una dirección específica de cada archivo como el denominado URL (*uniform resource locator* o localizador uniforme de recursos), de tal forma que cada documento es independiente, pero si es posible vincularlo. En general, en esta unidad se abordarán los conceptos, los tipos de enlaces, los formatos de enlace, además de comprobar los vínculos que no se encuentran correctamente asociados dentro del documento.

4.1 CONCEPTO Y TIPOS DE ENLACES

Dreamweaver ofrece varios métodos para crear los enlaces de documentos, imágenes, multimedia, tablas, entre otros recursos que pueden enriquecer el contenido.

Además, se pueden crear y administrar los diferentes tipos de vínculos de la página web; algunos diseñadores web prefieren crear vínculos a cada uno de los documentos o a algunos archivos que ni siquiera existen dentro del documento, conforme van agregando los documentos se van haciendo válidos los enlaces; otros prefieren primero hacer todo el contenido de la página y después vincular a cada documento; para vincular un texto que esté dentro del mismo documento se agregan marcadores a cada texto a vincular, lo cual se puede efectuar de tres formas:¹⁶

a) Las rutas absolutas se representan como:

<http://www.tjbytes.com/contacto.php>, donde el archivo vinculado es [contacto.php](#); el documento está vinculado directamente con la dirección de internet.

b) Las rutas relativas al documento se representan como: [dreamweaver/contacto.php](#), donde el documento está vinculado al documento de *Dreamweaver* o puede ser un archivo local.

Las rutas relativas a la raíz del sitio, se refieren a que está vinculado el archivo en la carpeta raíz del documento.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea dos documentos en *Dreamweaver* con un hipervínculo para cada uno de los documentos para poder navegar dentro de su contenido.

¹⁶Adobe System Incorporated, Uso de Adobe® Dreamweaver® CS5, p. 701.

4.2 PERSONALIZAR NUEVOS ENLACES

Personalizar un vínculo de documento en *Dreamweaver* se puede hacer de tres formas, la primera es escribir el nombre del archivo junto con la extensión, por ejemplo: contacto.html, si el archivo está con una extensión de php, sólo se cambiaría la extensión del archivo como contacto.php, como se aprecia en la figura 4.1.

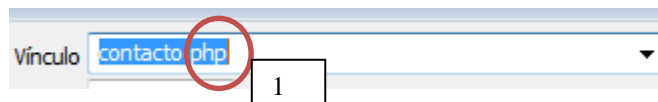




Figura 4.1 Hipervínculo en forma manual
(Se ubica en las propiedades de la página)

La segunda forma es arrastrar el archivo utilizando el icono: ; la tercera forma, es buscar o adjuntar la dirección del archivo utilizando el icono . Para que se comprenda mejor, se presentan en conjunto las propiedades de hipervínculo.

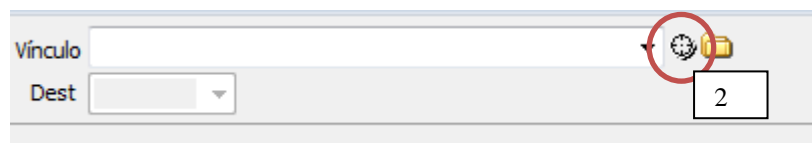


Figura 4.2 Segunda forma de agregar el hipervínculo

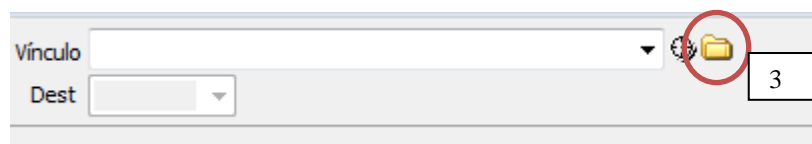


Figura 4.3 Tercera forma de agregar el hipervínculo

También es posible crear un vínculo en un documento específico utilizando el código HTML, sólo es necesario fijarse en qué texto se requiere vincular y utilizar el siguiente código: `. Desarrollo de Software ` donde el texto desarrollo.php es el archivo a vincular y el Desarrollo de Software es el texto con vínculo.

4.3 FORMATO DEL ENLACE

Desde la propiedad de la página, se puede vincular un documento, si el documento contiene un estilo CSS se puede adjuntar el estilo directamente en la página, la forma más habitual de hacerlo es configurando desde la propiedad de la página, para ello, se utilizan los siguientes pasos:

<Dreamweaver><Modificar><Propiedades de la pagina><Vínculos>

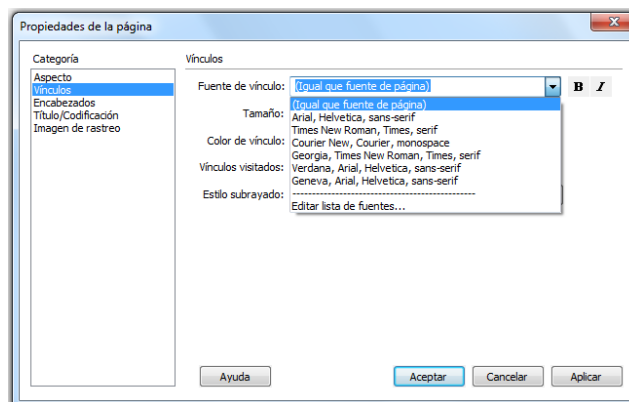


Figura 4.4 Propiedades de hipervínculo

El desarrollador de páginas tiene la opción de elegir el tipo de letra, el tamaño y el color, además hay opciones de configurar el color de vínculos a páginas visitadas o marcar automáticamente un estilo de subrayado al colocar el ratón, como ejemplo se muestra la siguiente figura:

Servicios

[Desarrollo de Software](#)

[Diseño de Páginas Web](#)

[Instaciones y Mant.de Redes](#)

[Ventas de Hosting y Dominio](#)

[Ventas de Equipo de Computadoras](#)

Figura 4.5 Ejemplos de configuración de hipervínculos

El texto que se muestra en la figura anterior contiene un hipervínculo, es decir, está asociado a un archivo de la página web.

4.4 ENLACE A CORREO ELECTRÓNICO

Dreamweaver permite colocar vínculos a los correos electrónicos para que los usuarios puedan ponerse en contacto con los desarrolladores o con quienes desean comunicarse. Para crear un enlace de correo electrónico en un documento de *Dreamweaver*, existen dos formas:

La primera es:

- a) Hacer un hipervínculo directo desde las propiedades de la página
- b) <Escribir el correo en área de trabajo><seleccionar en correo><dirigirse al hipervínculo><y escribir><mailto:chendo3865@hotmail.com>

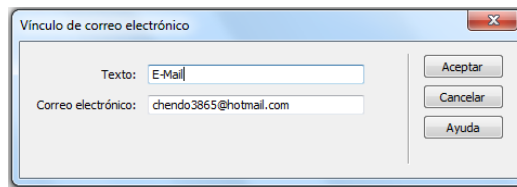


Figura 4.6 Vínculo de correo electrónico

La segunda forma es dirigirse a la barra de menú: <barra de menú><insertar><vínculo de correo electrónico>.

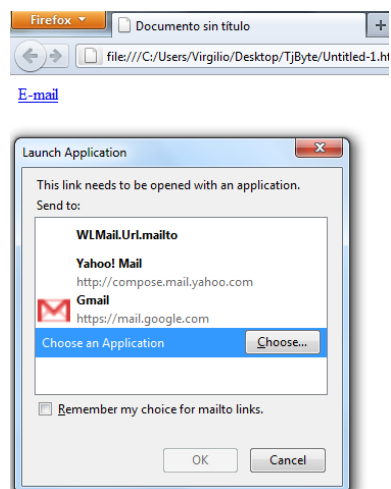


Figura 4.7 Resultado de hipervínculo de correo electrónico

Si el desarrollador de páginas web está conectado a Internet, automáticamente aparecerá un cuadro con leyendas para acceder al correo electrónico, como se ilustra en la figura anterior. Entonces, se escribe el nombre del texto que mostrará el usuario, como muestra el ejemplo E-Mail, y después se escribe la dirección del correo electrónico, tal como está en el ejemplo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento en *Dreamweaver* con un hipervínculo de correo electrónico, con las siguientes propiedades de texto: tamaño de letra 12; fuente Arial, Helvética, Sans-serif.

4.5 VÍNCULOS ROTOS

Los vínculos rotos en un documento de *Dreamweaver*, son direcciones de archivos que no están nombrados de manera correcta o archivos que no existen. Los errores de vinculación de datos en una página web ocasionan que los usuarios no abran correctamente el contenido del documento.

Para visualizar que todos los archivos tienen vínculos rotos, el explorador muestra un mensaje, como se observa en la figura 4.8.

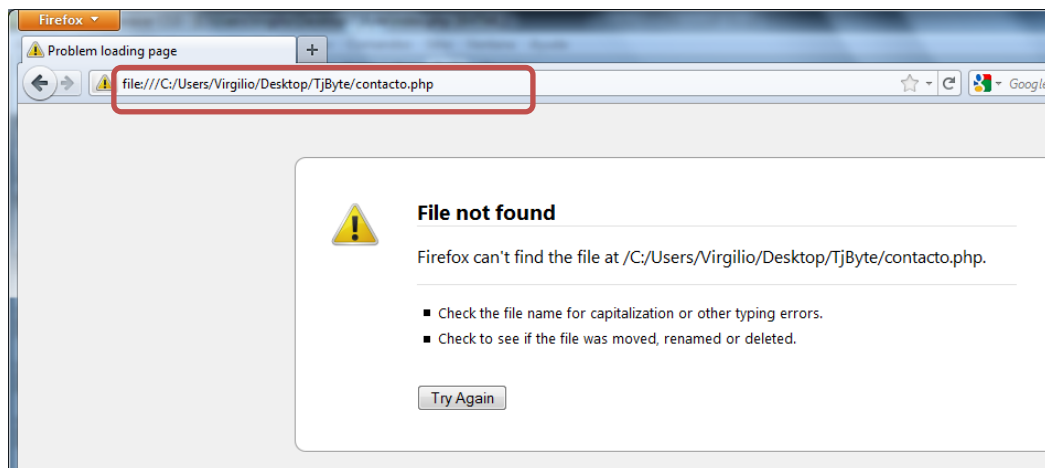


Figura 4.8 Mensaje del vínculo roto

Si el archivo está direccionado incorrectamente, el navegador envía un mensaje de que no se localizó bien el archivo, y este error aparecerá en el navegador.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Crea un proyecto de una página web con los siguientes contenidos y vincula cada archivo en toda la página `índex.php`
 - a) `contacto.php`
 - b) `misión.html`
 - c) `visión.php`
2. Crea una página y agrega los hipervínculos a través del código HTML con el mismo contenido de la actividad anterior.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es un enlace de ruta absoluta?
2. Es un enlace que está vinculado al documento de *Dreamweaver* o puede ser un archivo local:
3. ¿Cuál es el código utilizado para vincular un documento utilizando el HTML?
4. ¿Cuáles son los pasos para vincular un estilo CSS en la página web?
5. Menciona uno de los pasos para vincular un correo electrónico dentro del documento *Dreamweaver*:
6. Crea un proyecto web a través del código HTML, y vincula cada contenido:
 - a) `índex.html`.
 - b) `contacto.html`.
 - c) `productos.html`

RESPUESTAS

1. Es crear un enlace en el documento que está vinculado directamente con la dirección de Internet.
2. Rutas relativas.
3. ``.
4. `<Dreamweaver><Modificar><Propiedades de la pagina><Vínculos>`.
5. Dirigirse a la barra de menú:`<barra de menú><insertar><vínculo de correo electrónico>`.

UNIDAD 5

GRÁFICOS

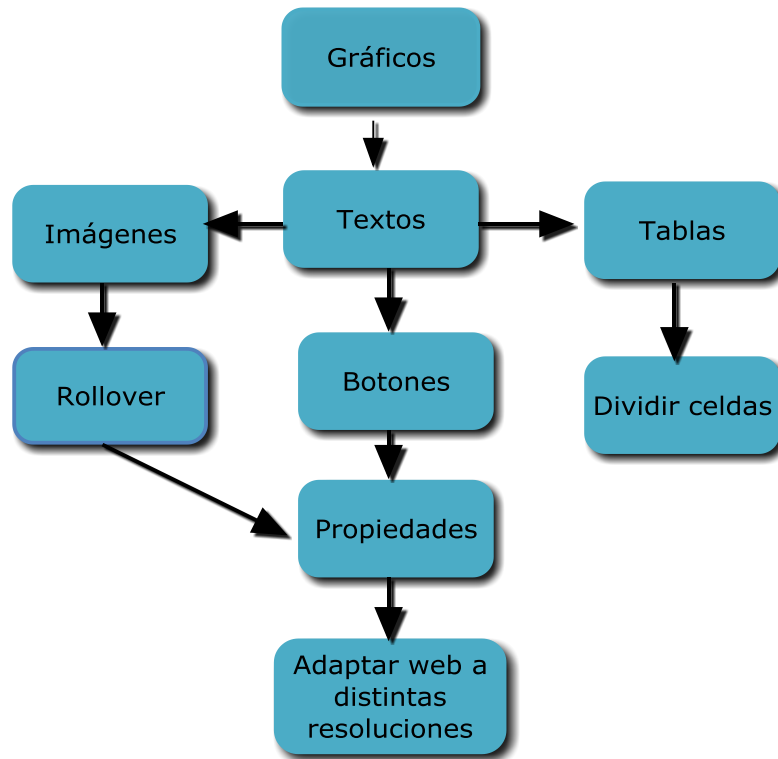
OBJETIVO

El alumno aprenderá a insertar imágenes, textos, tablas y combinar celdas en el documento de *Dreamweaver*. Además podrá configurar la página en distintas resoluciones para diferentes navegadores.

TEMARIO

- 5.1 TIPOS DE IMÁGENES PARA UNA WEB
- 5.2 INSERTAR Y MODIFICAR LAS PROPIEDADES DE UNA IMAGEN
- 5.3 IMAGEN DE SUSTITUCIÓN ROLLOVER
- 5.4 BOTONES INTERACTIVOS
- 5.5 TEXTOS INTERACTIVOS
- 5.6 INSERTAR UNA TABLA
- 5.7 PROPIEDADES DE LAS TABLAS
- 5.8 AÑADIR Y ELIMINAR FILAS Y COLUMNAS
- 5.9 DIVIDIR Y COMBINAR CELDAS
- 5.10 ADAPTAR WEBS A DISTINTAS RESOLUCIONES

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

En una página web interactiva se debe considerar de manera importante su estética, ya que cualquier diseño interactivo está compuesto de elementos gráficos con los que se puede mejorar la experiencia del usuario.

En esta unidad se indicarán principalmente los elementos gráficos como textos, imágenes, botones, y tablas, que son sencillos de añadir en el proyecto web.

5.1 TIPOS DE IMÁGENES PARA UNA WEB

Una imagen puede tener muchos formatos, como JPG, GIF, BPM, PSD, PNG, entre otros. No todos los formatos mencionados son adecuados para la página web, ya que algunos ocupan más recursos en la computadora, y pueden no ser compatibles con ciertos navegadores. En la actualidad, un sitio web puede ser visto desde un teléfono móvil, y otros aparatos más pequeños, y una página con muchos gráficos, puede convertirse en una situación frustrante para el usuario.

Las imágenes más utilizadas en una página web son las GIF y JPG, aunque en bastantes ocasiones son de menor calidad, resultan ser mejores para una página web, ya que consumen menos recursos en la computadora y menor ancho de banda al gestionar el navegador.

Las imágenes de GIF (Formato de Intercambio Gráfico) utilizan una resolución de 256 colores (es mejor para páginas web). La mayoría de los desarrolladores las utilizan para botones, iconos o logotipos. El desarrollador puede crear su propia imagen utilizando fondos transparentes para minimizar el tamaño de la imagen.

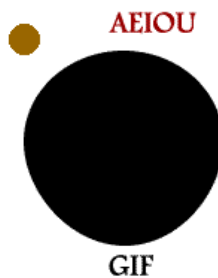


Figura 5.1 Imagen con formato GIF.

Las imágenes con formato JPG (Grupo Conjunto de Expertos Fotográficos) es una imagen de calidad fotográfica o de tonos continuos que suele componerse de millones de colores, tiende a estar diseñada con tamaños más grandes que los otros formatos. Cabe señalar que en un sitio web mientras más grande sea el tamaño de la imagen, más lenta será la descarga de visualización.

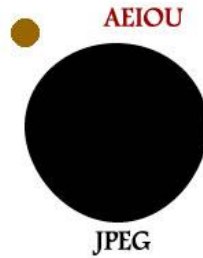


Figura 5.2 Imagen con formato JPG.

Los archivos de formato PNG (Grupo de Redes Portátiles) suelen sustituir a los archivos de formato GIF que tiene como característica un color indexado con escalas grises, y es nativo de archivos Fireworks de Macromedia, que conserva el diseño original de capas o vectores, con una completa libertad para modificar.

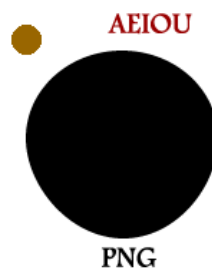


Figura 5.3 Imagen con formato PNG.

5.2 INSERTAR Y MODIFICAR LAS PROPIEDADES DE UNA IMAGEN

Insertar una imagen en un documento de *Dreamweaver*, puede efectuarse de varias maneras. Al insertarla se genera una referencia automáticamente que identifica la existencia del archivo en código HTML. Si una referencia es correcta al subir a internet la página, se visualizará de modo adecuado en el sitio. Los pasos para llevar a cabo la inspección de imagen, es la siguiente:

- a) En *Dreamweaver*, seleccionar el área deseada para la inserción de imagen.

- b) <Barra de menú><Insertar><imagen><Seleccionar imagen><Aceptar>.
- c) Utilizar el comando Ctrl +Alt + I.

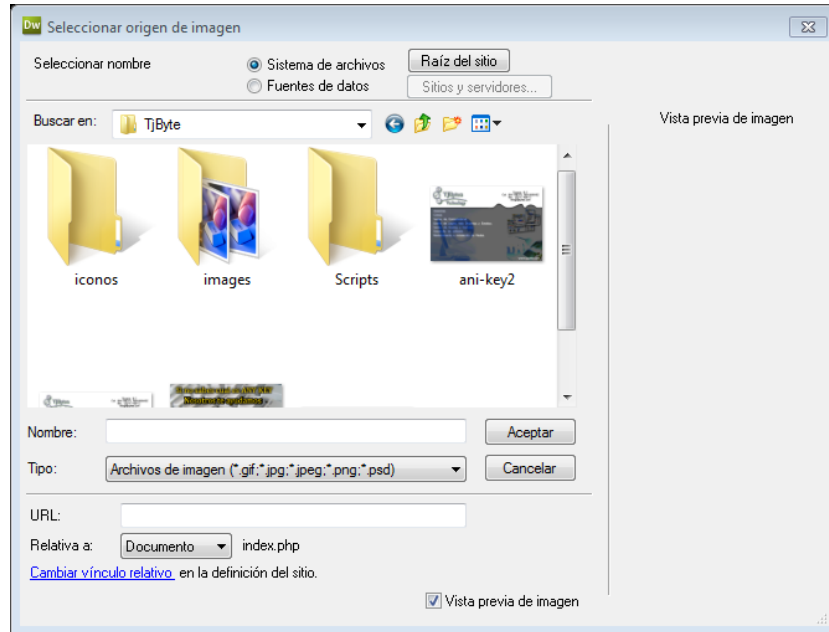


Figura 5.4 Ventana de imágenes a adjuntar.

Una vez que se adjuntó la imagen, aparecerá un cuadro de diálogo para agregarle atributos.

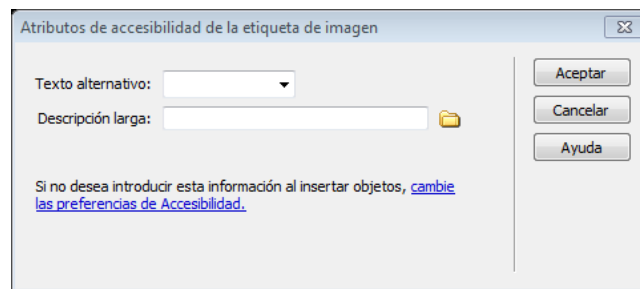


Figura 5.5 Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen.

Etiquetas de atributo para la descripción de imagen:

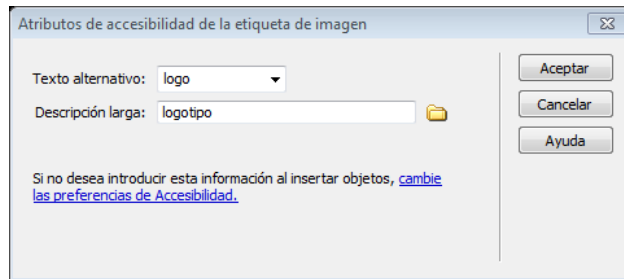


Figura 5.6 Imágenes con atributos.

Si aún no está guardado el documento de *Dreamweaver*, creará una referencia al archivo imagen, y seguirá la ruta relativa al documento. Insertada la imagen, se pueden configurar las propiedades mediante la selección de la ventana del documento, tal como se indica en la siguiente instrucción: <seleccionar la imagen> Propiedades del inspector de propiedades, como se muestra en la siguiente imagen:

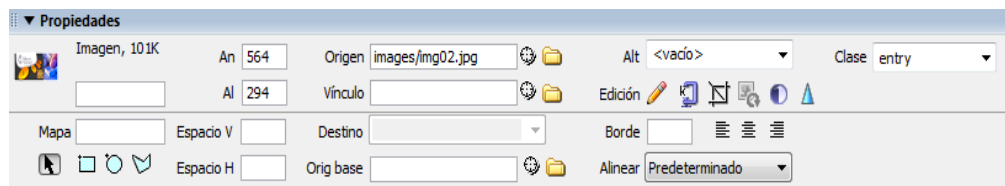


Figura 5.7 Inspector de propiedad de imagen.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las herramientas y propiedades para crear un hipervínculo o editar la imagen. *An* y *Al* reserva el espacio para una imagen en la página cuando se carga al navegador, *Dreamweaver* de modo automático llena los espacios vacíos al navegador.

- *Origen*: Especifica el origen del archivo al dar clic en la carpeta, se puede utilizar para localizar el archivo de origen.
- *Vínculo*: Especifica un hipervínculo para la imagen. Se puede arrastrar el icono de señalización para visualizar la ruta, o escribir manualmente la

ruta del archivo. Existen más propiedades que determinan el comportamiento del documento.

Para vincular una imagen se pueden utilizar las siguientes propiedades:

- a) `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana del navegador sin nombre que identifique la página.
- b) `_parent` carga el documento vinculado en un conjunto de marcos principales o en la ventana del marco que contiene un enlace.
- c) `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo.
- d) `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador eliminando así todos los marcos.

Para visualizar una imagen, se puede utilizar el inspector de propiedades para alinear a la izquierda, a la derecha o centrar; tal como se observa en la figura 5.8.

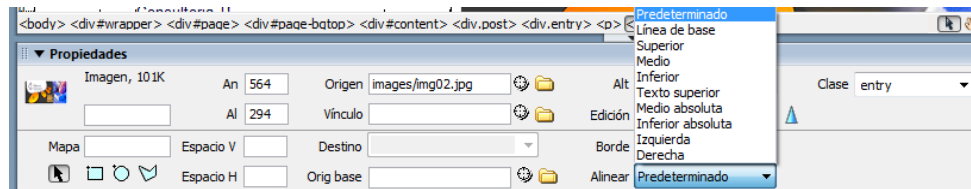


Figura 5.8 Propiedades para la alineación de posición de la imagen.

5.3 IMAGEN DE SUSTITUCIÓN ROLLOVER

Una imagen *Rollover* tiene un efecto que cambia cuando se sitúa el puntero sobre ella, el diseño de estas imágenes pueden ser botones, o imágenes en formato GIF, que cambian en aspecto. Para insertar una imagen Rollover se utilizan los siguientes pasos:

<Menú><Inserta><Objeto de imagen><Imagen de sustitución>

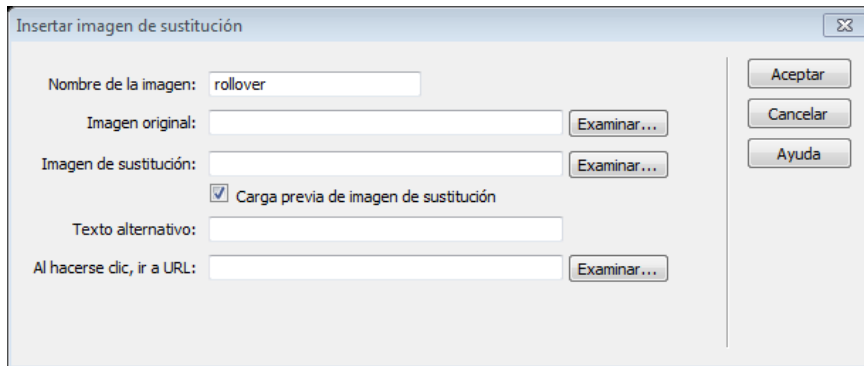


Figura 5.9a Propiedades de imagen de sustitución.

Es importante activar la opción de carga previa de imagen de sustitución, la cual se utiliza para adjuntar archivos. Para ver las imágenes sustitutas, el usuario al tener acceso dentro de la página se activa automáticamente. Para visualizar el número de imagen cargada dentro de la página web, se determina directamente desde la propiedad de imagen, tal como se indica en la figura 5.9a.

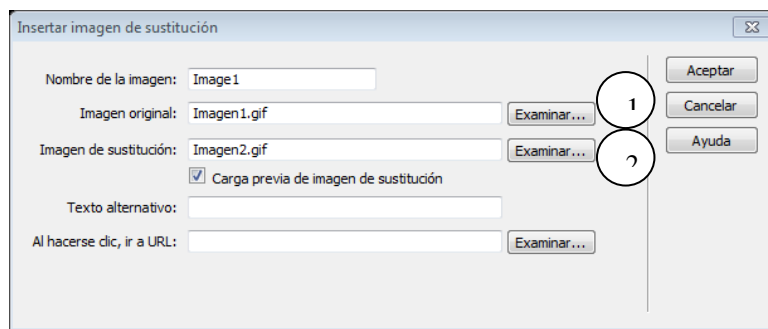
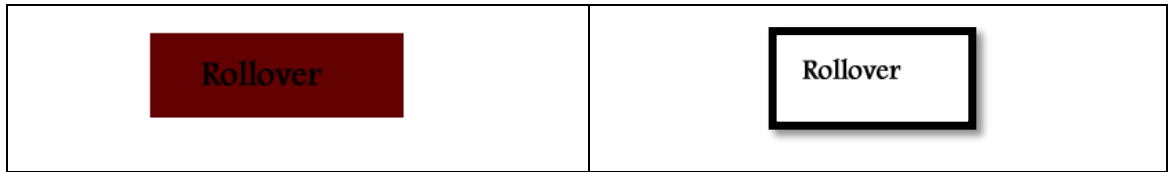


Figura 5.9b Indicador de imagen Rollover.

La figura 5.9b indica las imágenes precargadas para Rollovers, el primer número indica la imagen original y el segundo número indica la imagen en sustitución.

Para visualizar el texto se sitúa el puntero en la imagen; si la imagen no se puede visualizar, sólo aparecerá el nombre alternativo.



a) Figura 5.10 Imagen original

b) Figura 5.11 Imagen de sustitución

Para poder visualizar la imagen con Rollovers, se coloca el puntero del ratón en la imagen y se mostrará la animación en cada figura correspondiente.

5.4 BOTONES INTERACTIVOS

Los botones interactivos en una página web producen un efecto visual para el usuario. Los botones interactivos suelen diseñarse en diferentes tipos de programas o utilizar un estilo CSS, o Java Scripts, o Flash, que hace que produzca un efecto de cualquier botón de una página.

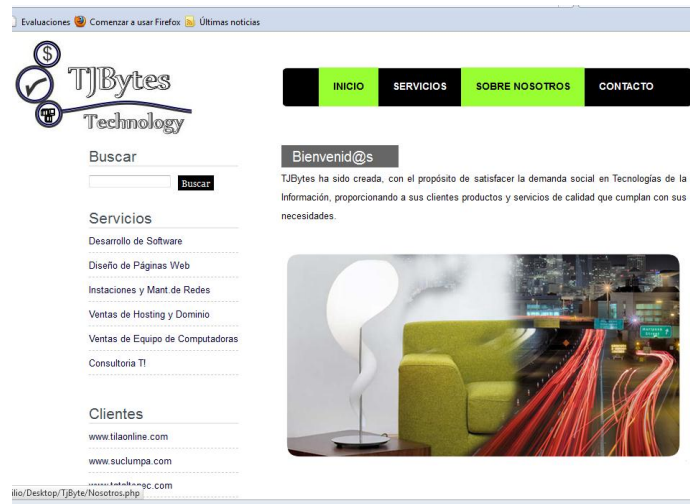


Figura 5.12 Botón interactivo con CSS.

Un botón interactivo puede cambiar su apariencia o mostrar un mensaje para el usuario, al pasar el ratón o al darle un clic. Para visualizar una imagen de este tipo, se puede visitar la siguiente liga: <http://www.tjbytes.com/>.

5.5 TEXTOS INTERACTIVOS

Los textos interactivos en una página web se pueden crear de varias formas, una habitual es desarrollarlos mediante los formatos de CSS, o utilizando algún lenguaje como ActionScript.

Si se requiere trabajar directamente con HTML pueden insertarse instrucciones denominadas *marquesinas*, a las cuales se les pueden aplicar textos, imágenes, o una mezcla total de imágenes y textos, que suelen estar en constante movimiento de forma lineal. La marquesina no está en ningún estándar de w3, por tal razón, su uso no es muy recomendable. Para crear este tipo de textos se utilizan los siguientes códigos:

```
<body onload="MM_preloadImages('jpg.jpg') ">
<p>&nbsp;</p>
<marquee behavior="alternate">Texto que vas a colocar<a href="jpg.jpg">
</a>más texto detrás de la imagen
</marquee>
```

Figura 5.13 Código para la marquesina.

La siguiente imagen ilustra el resultado del texto animado con marquesina:

Texto que vas a colocar  más texto detrás de la imagen

Figura 5.14 Texto e imagen con marquesina.

El texto fue capturado con movimiento, cabe mencionar que estos textos no tienen ninguna imagen en movimiento en Flash ni en otros programas (en este apartado no se hablará de textos con animaciones desarrolladas en otros lenguajes de programación).

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una barra de menú que contenga los siguientes elementos y vincula a cada documento de *Dreamweaver*: `Índex.html`, `Servicios.html`, `Quiénes_somos.html`, y `Contacto.html`.

5.6 INSERTAR UNA TABLA

La utilización de las tablas en un documento de *Dreamweaver* es bastante útil para presentar los datos en una página web, se pueden determinar las posiciones, como las horizontales y verticales. Las tablas poseen las siguientes propiedades:

- a) Fila: espacio horizontal.
- b) Columna: espacio vertical.
- c) Celdas: son los cuadros que forman las tablas, se originan al insertar las filas y columnas.

Para insertar una tabla se utilizan las siguientes instrucciones:

- a) `<Barra de menú>`, `<Insertar>`, `<Tabla>`.
- b) `Ctrl + Alt + T`.

Se abrirá una ventana que muestra las propiedades de la tabla, como las filas o columnas que se desean agregar, y el ancho de la tabla o qué porcentaje se desea añadir en el proyecto. Además, se puede determinar el grosor del borde, el relleno de la celda, el espacio entre celda, entre otras características.

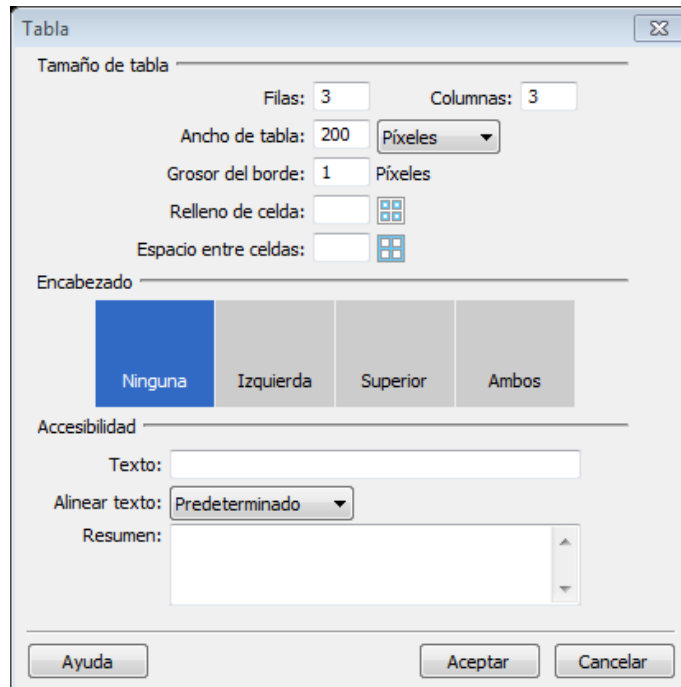


Figura 5.15 Propiedades de la inserción de la tabla.

En la figura 5.15 se muestra un ejemplo de inserción de una tabla de 3x3 cuyo grosor del borde es de 1 pixel.

Existen varias opciones de insertar una tabla, la manera más sencilla es utilizar la barra común, mediante el icono, tal como se observa en la figura 5.16:

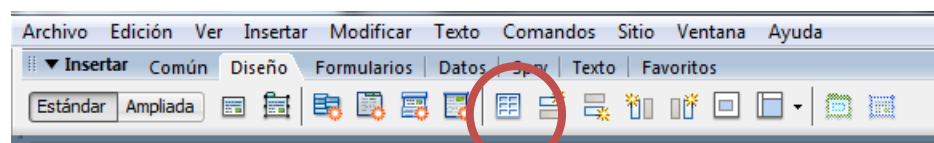


Figura 5.16 Inserción de la tabla por medio de la barra.

Al pulsar en el icono aparecerá la misma ventana que se muestra en la figura 5.15.

5.7 PROPIEDADES DE LAS TABLAS

Para ver las propiedades de una tabla, el cursor se sitúa en la esquina hasta que aparezca el puntero en sus esquinas, tal como se muestra en la siguiente figura:

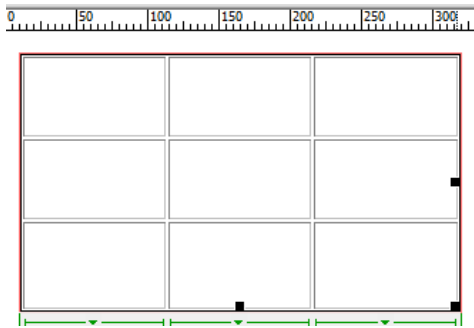


Figura 5.17 Tabla de 3X3.

Una vez seleccionada la tabla, aparecerá la *Tabla de propiedades*.

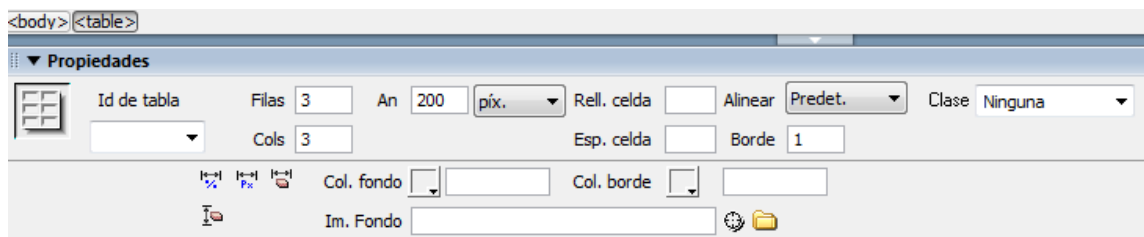


Figura 5.18 Propiedades de la tabla.

De la propiedad anterior, se muestra que posee 3 filas y 3 columnas, y la dimensión es de 200 pixeles, con relleno de celda, espacio y grosor de borde 1, así como una alineación predeterminada.

5.8 AÑADIR Y ELIMINAR FILAS Y COLUMNAS

Para añadir una fila se realizan los siguientes pasos:

- a) <Seleccionar la tabla><Clic derecho><Tabla><insertar fila>.
- b) <Seleccionar la fila><Ctrl + M>.

De igual modo, para eliminar filas:

- a) <Situar el cursor en la celda ><Clic derecho><Tabla><Eliminar fila>.
- b) <Situar el cursor en la celda><Ctrl +shift+M>.

Para añadir columnas se pueden seguir los siguientes pasos:

a) <Situarse el cursor en la celda><Clic derecho><Tabla><Insertar columna>.

b) <Situarse el cursor en la celda><Ctrl +shift+A>.

Para eliminar las columnas se deben llevar a cabo los siguientes pasos:

c) <Situarse el cursor en la celda><Clic derecho><Tabla><Eliminar columna>.

d) <Situarse el cursor en la celda><Ctrl +shift+ ->.

5.9 DIVIDIR Y COMBINAR CELDAS

Para dividir y combinar celdas existen múltiples opciones, de tal modo se pueden insertar tablas dentro de las otras tablas, a esto se le denomina anidar tablas, a continuación se mostrará un ejemplo, donde en la segunda celda se ha insertado una tabla.

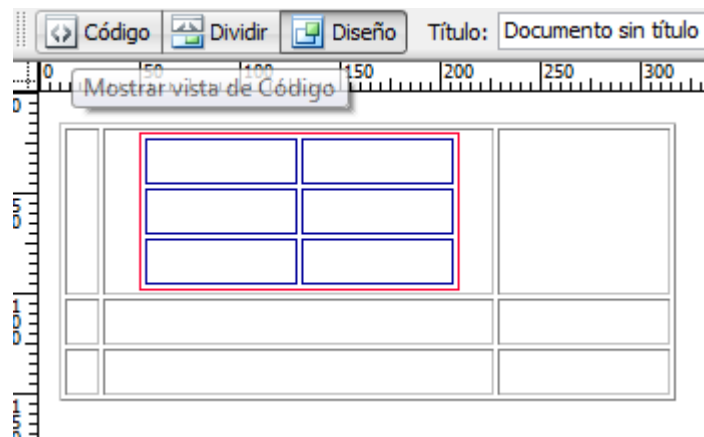


Figura 5.19 Tabla anidada.

Para anidar la tabla sólo es necesario posicionar el cursor en la celda deseada, donde se requiere insertar, además, tiene las mismas propiedades que las tablas maestras.

La combinación de una celda consiste en convertir dos o más celdas en una sola cuando se requiera, por lo que se unirá, es decir, dejará de haber bordes de separación entre columnas. Es habitual combinar celdas cuando se

inserta una imagen en una fila, como se muestra en el ejemplo de la figura 5.20, en donde se presenta la combinación de la celda.

- a) Seleccionar la tabla deseada.
- b) <Clic derecho><Tabla><Combinar Celda><Clic>.
- c) O utilizar el atajo Ctrl + Alt + M.

De los pasos anteriores, resulta lo siguiente:

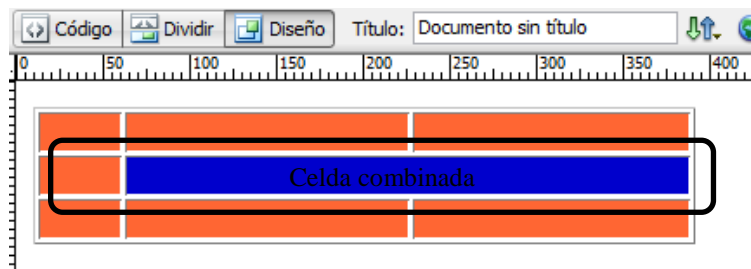


Figura 5.20 Celda combinada.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento en *Dreamweaver* que contenga los siguientes elementos:

- a) Insertar tablas para distribuir el contenido.
- b) Insertar un logotipo.
- c) Insertar un encabezado.
- d) Insertar pie de página.

5.10 ADAPTAR WEBS A DISTINTAS RESOLUCIONES

Al diseñar un sitio web, se debe determinar para qué tipo de usuarios está destinado el sitio, pues los usuarios poseen distintos monitores y equipos. Es difícil crear un sitio web específico para un solo equipo, pero siempre deben ocuparse los estándares manejados para la visualización del contenido por parte de todos los usuarios.

La resolución más utilizada es de 800x600 pixeles, y también se utiliza la de 1024x800 pixeles, aunque en la actualidad existen complementos o *scripts*

que detectan automáticamente la resolución del monitor del usuario y se adaptan de modo automático.

De modo normal, los diseñadores y desarrolladores ocupan tablas para distribuir el contenido de la página, con el fin de obtener una mejor visualización en los navegadores. La interface de los navegadores es estándar, el tamaño absoluto, y la resolución debe estar en una visualización, siendo los valores aceptables en los monitores de resolución:

- a) 14-15 pulgadas, resolución máxima apreciable a 800x600 píxeles.
- b) 17 pulgadas, resolución máxima de 800x600 y 1024x768 píxeles.
- c) 21 pulgadas, resolución de 1024x768.

En la siguiente figura se ilustran las principales configuraciones de la página web con una resolución de 800x600 y de 1024x769 píxeles.



Figura 5.21 Estándar de diseño web.

Si una página está bien configurada ocupa toda la ventana del navegador, si el usuario no tiene suficiente capacidad para visualizar con los estándares establecidos, aparecerá una barra deslizante para recorrer o visualizar el contenido de la página web.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página web de venta de computadoras utilizando la configuración de 800x600 con los siguientes elementos:

- a) Encabezado de página (colocar el logotipo en formato gif).
- b) Barra de menú con animaciones Rollovers, utilizando la siguiente información: índice, productos, contacto; y crea un hipervínculo en cada elemento de las páginas.
- c) Insertar imágenes de promoción utilizando el formato de imagen jpg.

AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué tipo de imagen es adecuada para una página web?
2. ¿Qué es el formato PNG?
3. ¿Qué tipo de atajo se utiliza para insertar una imagen en *Dreamweaver*?
4. ¿Qué es An y AI?
5. ¿Qué es _parent?
6. ¿Cuáles son las propiedades de una tabla?
7. ¿Qué atajo se puede utilizar para insertar una tabla?
8. ¿Cuáles son los pasos para eliminar una fila en la página web?
9. Diseña una página web con barra de menú y con imágenes gif; crea un enlace para cada gif; los gif con enlace son `índex`, `mi_ubicacion` y `contacto`.

RESPUESTAS

1. JPG, GIF.
2. (Grupo de Redes Portátiles) suele sustituir los archivos de formato GIF que tienen como característica el color indexado, con escalas grises, y es nativo de archivos Fireworks de Macromedia.
3. El comando Ctrl +Alt + I.
4. Reserva el espacio para una imagen en la página cuando se carga al navegador, *Dreamweaver* automáticamente llena los espacios al estar el navegador.
5. Es utilizado para cargar el documento vinculado en un conjunto de marcos principales o en la ventana del marco que contiene un enlace.
6. Fila, columna y celdas.
7. Ctrl + Alt + T.
8. <Seleccionar la tabla><Clic derecho><Tabla><insertar fila>.
<Seleccionar la fila><Ctrl + M>.