

## UNIDAD 6

### MARCOS Y FORMULARIOS

#### OBJETIVO

El alumno reconocerá la importancia de usar marcos dentro del documento *Dreamweaver*, además, podrá crear y validar formularios para su página web y así establecer comunicación con el administrador.

#### TEMARIO

6.1 CREAR MARCOS

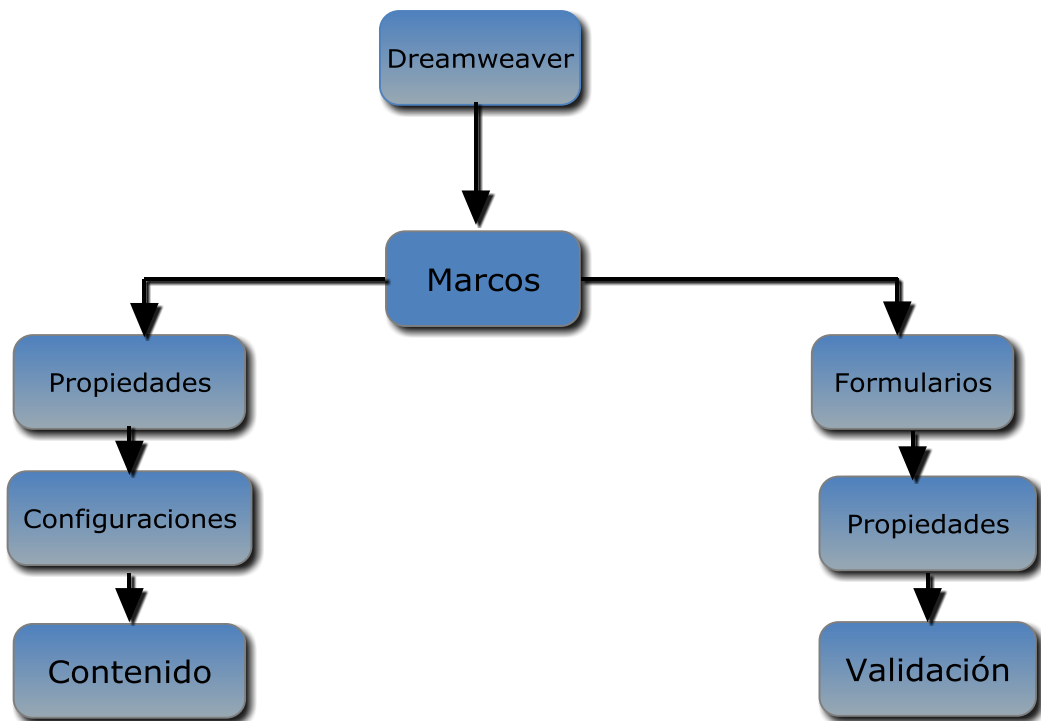
6.2 GUARDAR Y CONFIGURAR MARCOS

6.3 CONTENIDO DEL MARCO

6.4 CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE FORMULARIO

6.5 CREAR Y VALIDAR FORMULARIOS

## MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN

Los marcos o *frames* se utilizan principalmente para distribuir el contenido de la página web; algunas de sus partes se pueden establecer con contenidos fijos como por ejemplo, las barras del menú o los logotipos. Las partes dinámicas de la página son páginas que cambian el contenido de acuerdo a la información requerida por el usuario. En esta unidad, se describirá el uso de los marcos y los elementos de un formulario que se utilizan para el desarrollo del contenido de una página web.

## 6.1 CREAR MARCOS

Un marco o *frameset* es un conjunto de documentos compuesto de uno o varios elementos que están incrustados con todos los elementos. Los marcos se utilizan para dividir una página web que contiene múltiples códigos en HTML, en donde una página consta de tres marcos, y un marco delegado donde se modifica la información constantemente. A continuación se presentan los pasos para realizar la inserción.

- a) <Insertar><HTML><Marcos><Seleccionar><Clic>.
- b) En otro caso, utilizar la barra insertar.
- c) También se puede utilizar la combinación de la tecla Shift + F2.

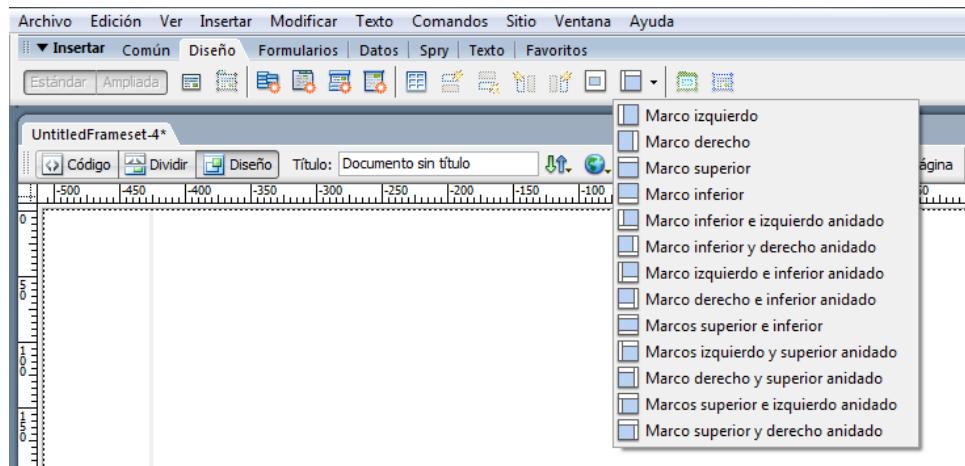


Figura 6.1 Inserción de marco en forma visual

En la parte *seleccionar*, existen varios marcos a escoger para la distribución del contenido de la página, de acuerdo al desarrollo y al gusto de cada cliente.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un documento nuevo e inserta los siguientes marcos:

- a) Marco izquierdo.
- b) Marco derecho e inferior anidado.

c) Marco superior.

Cambia los marcos varias veces hasta que hayas probado cada uno de ellos. Al final elije cuatro marcos y guarda el documento con el nombre de “marcos1”.

## 6.2 GUARDAR Y CONFIGURAR MARCOS

Un marco es un documento en *Dreamweaver* que contiene varios archivos<sup>17</sup>, es decir, documentos incrustados en una hoja de la página principal. Para guardar una página con marco, primero se debe crear una carpeta para almacenar todo el contenido y después guardar cada elemento dentro de la carpeta, así como cada una de las páginas. No es conveniente guardar en marco una sola vez, ya que se autonombren automáticamente los archivos.

## 6.3 CONTENIDO DEL MARCO

Un sitio web puede tener gran cantidad de marcos para visualizar el contenido de los menús, además cada marco es independiente, por lo tanto, puede tener diferentes contenidos, pero lo más lógico es ubicar el contenido en el centro del marco. En el siguiente ejemplo, en el documento lateral están los menús que contiene el hipervínculo de las páginas, generalmente se mantiene estático; además, el encabezado es una área estática con contenidos como logotipos o imágenes que identifican a la página; el marco central o el marco de contenido es dinámico y puede tener diferentes contenidos de la página; en el marco pie de página puede estar la información de derechos de autor o la información del diseñador. Como se muestra en la siguiente figura:

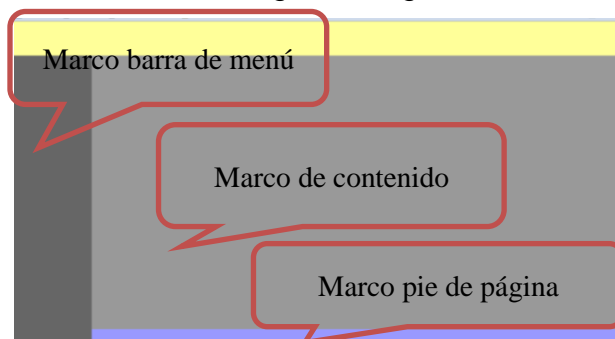


Figura 6.2 Estructura general del marco

<sup>17</sup> Adobe System Incorporated, *Uso de Adobe® Dreamweaver® CS3*, p. 701

La figura 6.2 muestra la leyenda de todos los marcos con descripciones para cada uno.

Cuando se selecciona un documento con marco, sus bordes se muestran con un contorno de línea de puntos con escalas grises; cuando se selecciona un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos se muestran con un contorno de línea de puntos. Se deben seleccionar los marcos y conjuntos de marcos para cambiar sus propiedades. El inspector de propiedades muestra las propiedades del marco o conjunto de marcos seleccionado. En las propiedades del marco se visualizan las partes de cada uno de los documentos de la página web, tal como se observa en la figura 6.3.

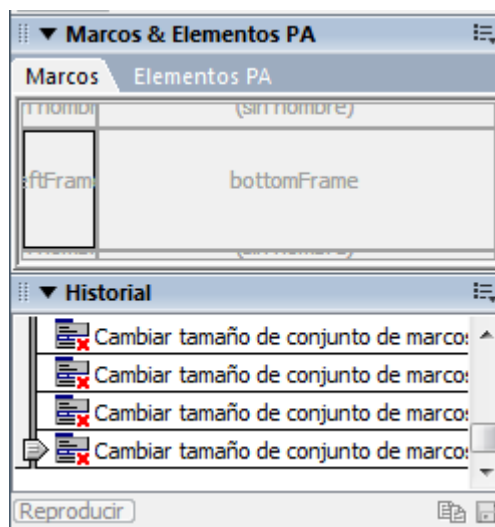


Figura 6.3 Marcos y elementos PA

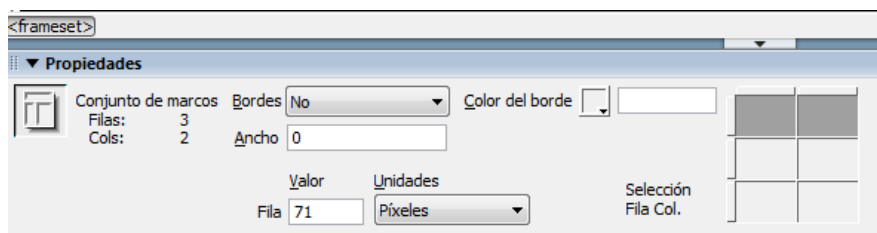


Figura 6.4 Propiedad de los marcos

Al seleccionar un macro cambian las propiedades ya que cada macro es independiente, es decir, es una página diferente.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un proyecto de página web que contenga macros, (página principal, encabezado, barra de menú, pie de página y página de contenido principal).

### 6.4 CONCEPTOS Y ELEMENTOS DE FORMULARIO

Un formulario es un conjunto de objetos utilizados en una página web que permiten interactuar directamente con los visitantes para recopilar información como comentarios o intereses de los clientes. Los formularios tienen dos partes principales: el código HTML que describe el formulario, y una secuencia de comandos o aplicaciones que confirma la información enviada. Los elementos de un formulario son: Lista/menú, menú de saltos, campo de imagen, campo de archivos, botón, etiquetas, juego de campos, campo de texto de validación spry, área de texto de validación spry, casilla de verificación de validación spry, selección spry, los cuales se muestran en la figura 6.5.

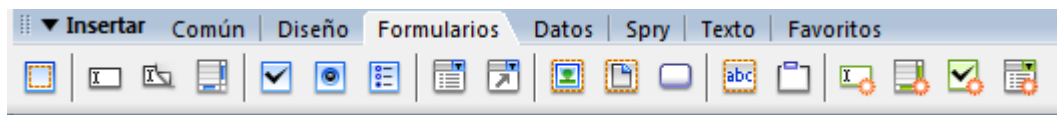


Figura 6.5 Inserción de marcos por barra visual

### 6.5 CREAR Y VALIDAR FORMULARIOS

Un formulario tiene propiedades que los usuarios no pueden visualizar. Un formulario tiene tres partes básicas:

- 1) Etiquetas form, que incluyen el URL, es decir, una serie de comandos en el formulario y en el método.
- 2) Campos de formulario como campos de texto, menús, casillas de verificación.

- 3) El botón enviar manda los datos a la secuencia del servidor utilizando el comando VGI (*Common Gateway Interface*), que es una tecnología que usan los servidores web.

Para insertar un formulario en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Formulario><Formulario>.
- b) Desde la barra *insertar formulario*.

La mayoría de los diseñadores web utilizan las herramientas visuales para crear un proyecto de forma más rápida.

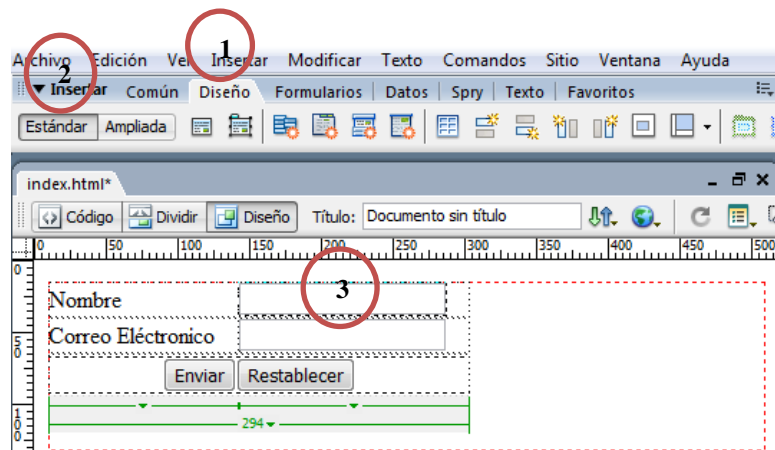


Figura 6.6 Formas de insertar formulario

El primer número muestra la forma como se inserta un formulario utilizando la barra de menú; el segundo número indica la forma de insertar formulario desde la barra de diseño; y el tercer número muestra el resultado de los pasos anteriores para insertar un formulario; además, se pueden ver las propiedades del formulario dando doble clic al elemento para ver las propiedades y se muestran en un formulario las descripciones, tales como: ID, etiquetas, clave de acceso e índice de etiqueta.



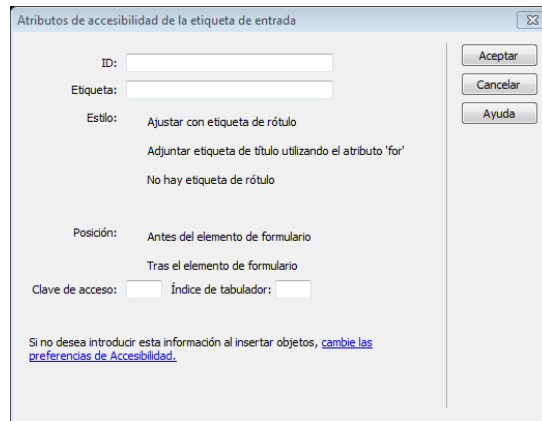


Figura 6.7 Propiedades de un formulario

Validar formulario en *Dreamweaver* se utiliza para que el usuario ingrese los datos obligatorios o requeridos por el sistema antes de que se envíe la información al servidor. La propiedad de validación de formulario se puede abrir de la siguiente manera:

- a) <Menú Dreamweaver><Ventana><Comportamientos>.
- b) Mayus + F4.

De esta forma se despliega la propiedad, tal como se muestra en la siguiente figura:

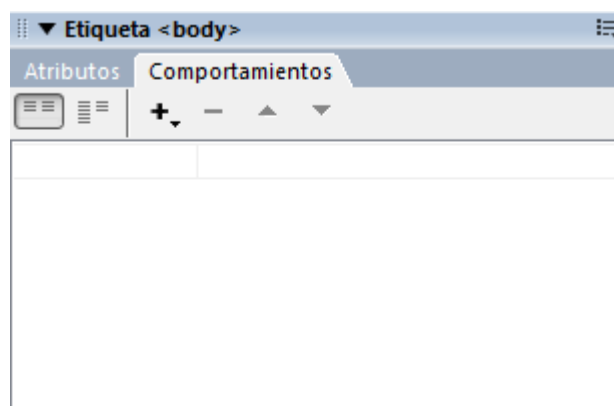



Figura 6.8 Etiquetas de comportamiento de un formulario

Para validar la propiedad, se selecciona el botón: , y desplegará una leyenda para *validar formulario*, de tal forma que se podrán ver las propiedades a validar, tal como se aprecia en la figura 6.9.

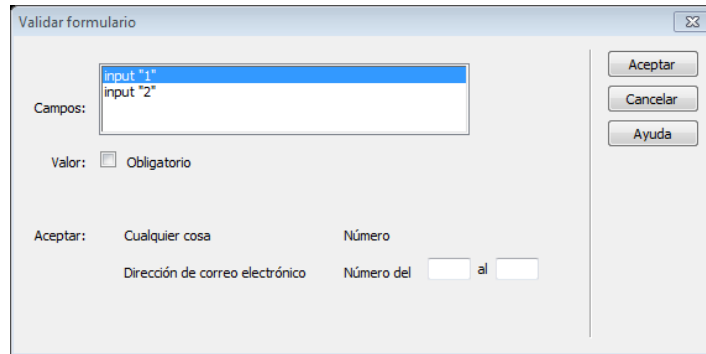


Figura 6.9 Validación de un formulario

En los campos se muestran todos los campos a validar; en este caso, el formulario *nombre* con identificación 1 y el formulario *correo electrónico* con identificación 2, son valores obligatorios; cuando se han seleccionado los campos aparecen de acuerdo a la prioridad, tal como se ilustra en el siguiente ejemplo:

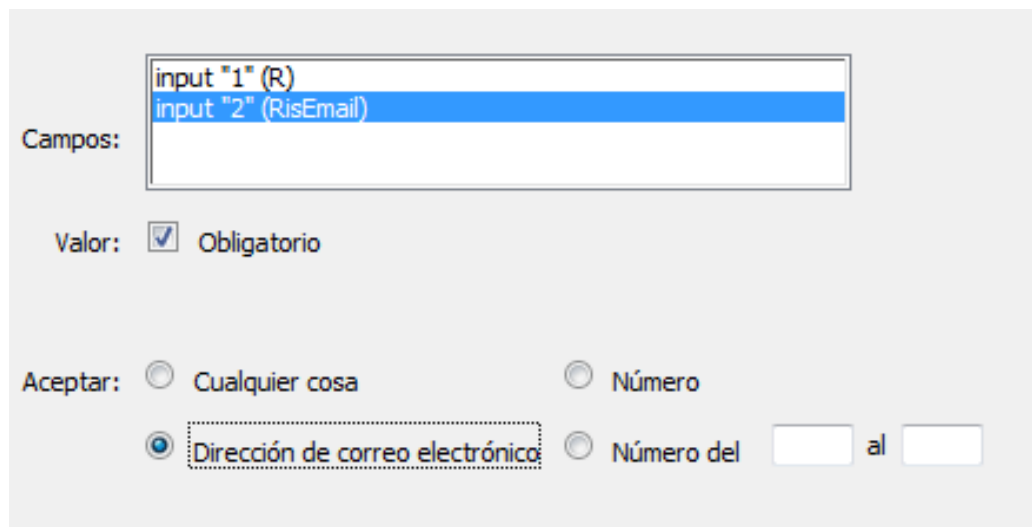


Figura 6.10 Validación de correo electrónico

Si existieran gran cantidad de formularios obligatorios se haría lo mismo para validar, sólo se establece como campo obligatorio: "Valor Obligatorio", si el contenido es "número" o una "dirección de correo electrónico".

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea un proyecto de página web que contenga macros, (página principal, encabezado, barra de menú, pie de página y página de contenido principal).

Dentro del marco principal, se deberán insertar los siguientes formularios:

- a) Campo de texto Nombre con validación texto.
- b) Campo de texto Apellido con validación texto.
- c) Campo de texto Dirección con validación texto.
- d) Campo de texto Teléfono con validación numérico.
- e) Campo de texto Correo electrónico con validación e-mail.
- f) Un botón Enviar y Restablecer.

## AUTOEVALUACIÓN

1. Un formulario puede estar compuesto de:
2. Unas etiquetas se utilizan para:
3. El campo de texto validado como password, el usuario lo identifica por:
4. Los botones con opciones en un mismo formulario se denominan:
5. Un formulario validado funciona con:
6. Identifica las propiedades de cada marco de la página desarrollada en la primera actividad de aprendizaje, y modifica las propiedades, como el nombre de cada uno de los elementos (principal, barra de menú, encabezado).
7. Desarrolla un proyecto web que permita validar los campos de texto y almacenar en una base de datos; después, se deben mostrar los datos en una página.

## RESPUESTAS

1. Caja de texto.
2. Agregar nombre al resto de los elementos del formulario.
3. Se identifica por asteriscos o palabras claves dentro de su contenido.
4. Casilla de verificación.
5. Un servidor de páginas web pre-configurado por el servidor de datos.

## UNIDAD 7

### MULTIMEDIA

#### OBJETIVO

El alumno aprenderá a insertar los elementos multimedia en su proyecto web para que los usuarios los puedan observar.

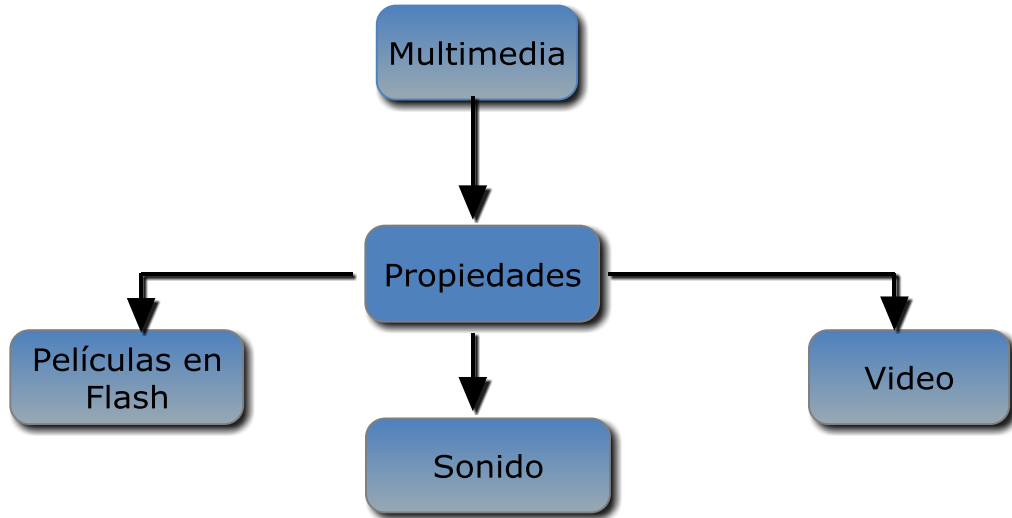
#### TEMARIO

7.1 PELÍCULAS EN *FLASH*

7.2 SONIDO

7.3 VIDEO

# MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN


Los elementos multimedia en una página web, son un conjunto de vectores y gráficos animados que muestran la elegancia del contenido. En esta unidad se describirán los archivos multimedia que algunas veces se utilizan en un portal para mejorar la experiencia del usuario.



## 7.1 PELÍCULAS EN FLASH

Las películas en *Flash* son animaciones de imagen, texto, y botones, con una extensión de archivo *.SWF* (*small web format*) que pueden generar diversas aplicaciones, aunque el programa original de *Adobe Flash* utiliza un formato editable con la extensión *.fla*, para que el usuario trabaje en forma de diseño y después de compilar se genere una extensión *.SWF*. Para reproducir los diferentes tipos de video de una página web es necesario instalar un plug-in de Flash Player.

Para la inserción de una película flash en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Media><Flash>.
- b) Ctrl+alt+f.
- c) Barra insertar, buscar el icono .

Los pasos que se indicaron se utilizan para insertar una película en *flash* que tiene varios elementos dentro de la propiedad, tal como se aprecia en la figura 7.1.

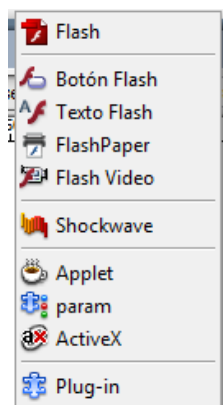


Figura 7.1 Elementos de inserción media

Los elementos de la barra insertar media son: Archivo en Flash, Botón, Texto, Flash Paper, Flash video, Shockware, Applet, ActiveX y Plug-in.

Los resultados de cada uno de los elementos que se muestran en la figura 7.1 son los siguientes: *Flash* se utiliza para insertar películas hechas en flash; *Botón flash* se usa para insertar los botones; *Texto flash* se aplica para insertar textos con animación; *Flash paper* se ocupa principalmente para insertar textos planos sin animación; *Flash video* inserta películas de cualquier extensión; y los otros elementos tienen una función específica para insertar extensiones desconocidas dentro de la página.

El siguiente ejemplo ilustra la creación de un botón animado, para ello existen las siguientes propiedades: texto del botón, fuente, vínculos destino, color de fondo, y guardar como; tal como se aprecia en la siguiente figura:

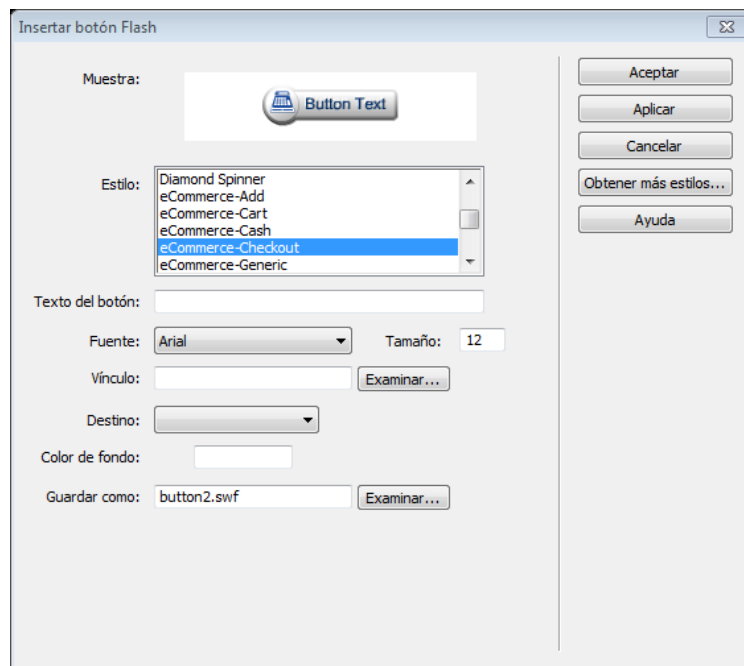


Figura 7.2 Propiedades de un botón en flash

Al terminar la configuración de las propiedades aparece una pantalla de atributos de accesibilidad de Flash, cuyas descripciones son: título, tecla de acceso e índice de tabulador.

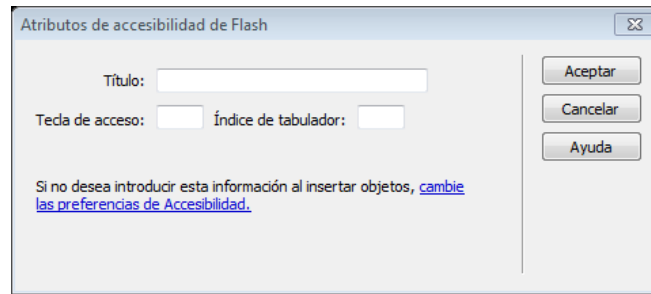


Figura 7.3 Atributos de accesibilidad de flash

Como resultado de la creación del botón animado, se obtiene un botón como el de la figura 7.4.



Figura 7.4 Botón animado en Flash

Las propiedades del botón ilustrado en la figura 7.4 se ilustran en la figura 7.5, las cuales permiten hacer pruebas para ver el comportamiento del botón; el diseñador puede modificar estas propiedades de acuerdo a su interés.

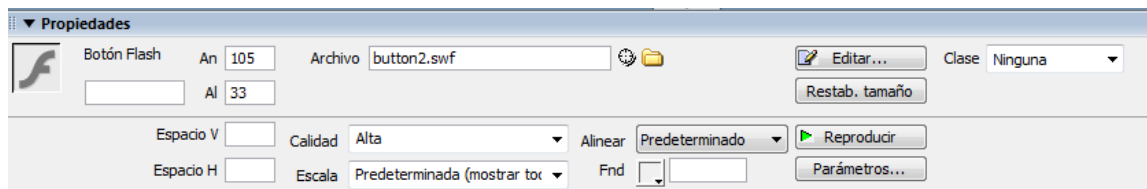


Figura 7.5 Propiedades del botón animado en flash

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página especializada en deportes en *Dreamweaver*, que contenga un `index.html` y `quienes_somos.html`. Inserta los siguientes elementos en la página:

- Un texto de “Bienvenida” con animación en Flash.
- Botón en Flash `quienes_somos.swf`.
- Vincula el botón `quienes_somos.swf`.

- d) Inserta una película con animación en Flash con el nombre de deportes.swf, y busca en la carpeta imágenes del sitio y colócalas en la página principal.
- e) Haz que la animación se reproduzca automáticamente una sola vez.
- f) Guarda los cambios y cierra el documento de *Dreamweaver*.

## 7.2 SONIDO

Los formatos que se pueden incluir en una página web son: MP3, WAV, y en algunas ocasiones, MIDI; aunque *Dreamweaver* soporta otros formatos. Lo ideal al insertar audio es que no ocupe demasiado espacio.

Para insertar un archivo de sonido en un documento de *Dreamweaver* se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><insertar><media><plug-in><seleccionar><aceptar>

Al insertar audio en un documento de *Dreamweaver* no se mostrarán los controles de audio, todos los archivos insertados como plug-in aparecerán como una imagen, tal como se aprecia en la siguiente figura:



Figura 7.6 Plug-in media en Dreamweaver



Figura 7.7 Controles de audio

En la figura 7.7 se muestran los controles de sonido al cargarse en la página y visualizarse en el explorador.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Crea una página de música en *Dreamweaver*, que contenga un *index.html* y *mi música.html*. Inserta los siguientes elementos en la página:

- a) Un texto de “Bienvenida” con animación en Flash.
- b) Botón en Flash mi música.
- c) Vincula el botón mi música.
- d) Inserta varios archivos de música en formato MP3 y busca en la carpeta imágenes del sitio y colócalas en la página principal.
- e) Guarda los cambios y cierra el documento de *Dreamweaver*.

### 7.3 VIDEO

En ocasiones, es interesante incluir un video dentro de una página web. Un video suele ocupar demasiado espacio dentro de un proyecto, y además, se requiere memoria para su procesamiento, así como una conexión de Internet para poder cargarse y que sea visualizado por el usuario. Los formatos de video soportado en un documento de *Dreamweaver* son: AVI, MPEG y MOV, para insertar un video dentro de la página se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><insertar><media><plug-in><seleccionar><aceptar>



Figura 7.8 Video insertado en *Dreamweaver*

La figura 7.8 es un ejemplo de reproducción de video; además, muestra los controles para un control total del video.

El video también tiene su inspector de propiedades, tal como los archivos de audio, y contienen las mismas propiedades ya que ambos se insertan como plug-in en el documento.

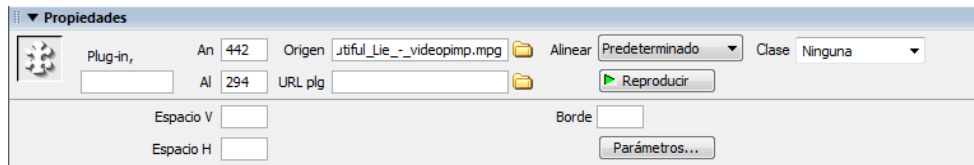


Figura 7.9 Propiedades de video

El video, como la música, se reproduce automáticamente al cargarse en la página; se pueden modificar algunas propiedades añadiendo `autostar = "false"` y `loop = "true"`.

Para reproducir un video es necesario tener instalado *Adobe Flash Player*.<sup>18</sup> Al cambiar la propiedad del video a `autostar= false`, no se reproducirá automáticamente el video en la página web; con la propiedad `loop= true`, se reproducirá automáticamente el video al acceder en la página web. Como recomendación, para insertar una película en una página web es conveniente desactivar la propiedad auto-reproducción para comodidad del usuario.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


Practica cómo insertar un archivo de video que se reproduzca indefinidamente y que muestre los controles.

- a) Abrir *Dreamweaver*.
- b) Crear nueva página.
- c) Insertar un video con la extensión *swf*.
- d) Doble clic para ver las propiedades.
- e) Si no aparece el inspector de propiedades, abrir a través de barra de menú: opciones propiedades.

---

<sup>18</sup> <http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

## AUTOEVALUACIÓN

1. El botón  se refiere a:
2. ¿Qué es una película en flash?
3. ¿Cuál es la ventaja de utilizar un audio con extensión MP3?
4. ¿Para qué sirven los controles An?
5. ¿Para qué sirve la instrucción: loop= "true"?
6. Crea un documento en *Dreamweaver* en donde insertes una película con extensión .AVI, y modifica las propiedades a loop"true".

## RESPUESTAS

1. La pestaña de formulario en panel insertar.
2. Son vectores gráficos que contienen movimientos.
3. Ocupa menos espacio y mejora la velocidad de acceso dentro de la página.
4. Sirven para ocultar los controles de video y su valor inicial es cero.
5. Sirve para que la reproducción se repita dentro del documento.



## UNIDAD 8

### CREAR PLANTILLA WEB EN CAPAS

#### OBJETIVO

El alumno aprenderá a crear una plantilla con tipos de regiones editables y no editables para usar en diferentes proyectos de la página web.

#### TEMARIO

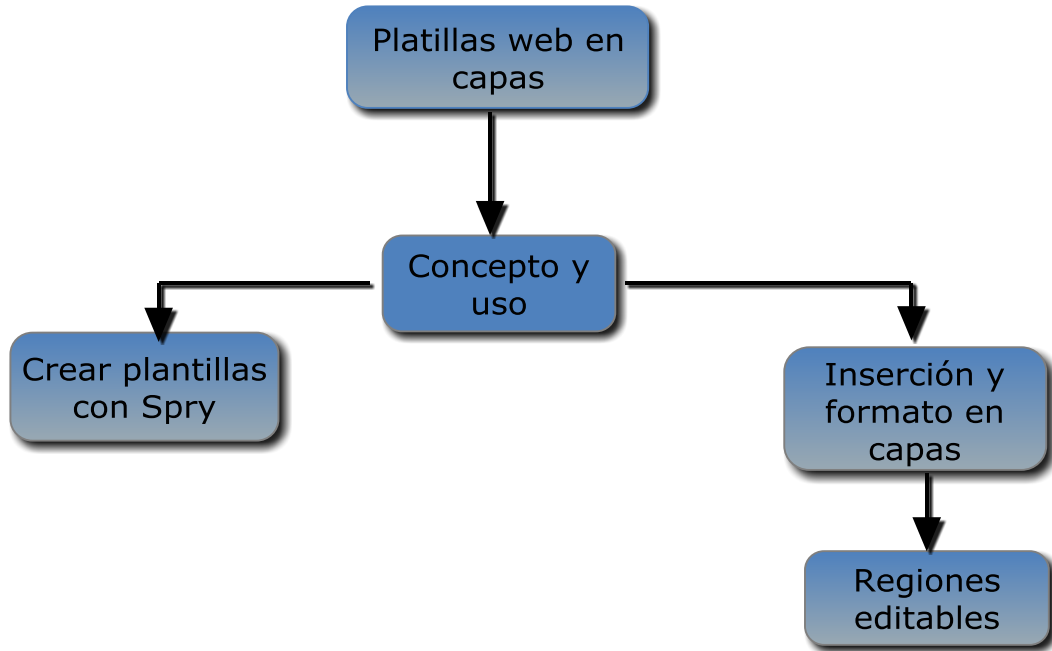
8.1 CONCEPTO Y USO

8.2 CREAR PLANTILLAS CON SPRY

8.3 INSERCIÓN Y FORMATO EN CAPA

8.4 DISEÑAR REGIONES EDITABLES EN UNA PLANTILLA CON CAPAS

# MAPA CONCEPTUAL



## INTRODUCCIÓN

Una plantilla web prediseñada facilita al diseñador o al técnico en informática, integrar contenidos a una página web, también facilita el mantenimiento y modificar múltiples páginas con el mismo diseño. En esta unidad se describirán los pasos para desarrollar una plantilla web que se podrá utilizar en múltiples proyectos.

## 8.1 CONCEPTO Y USO

Una plantilla creada en *Dreamweaver* ayuda al diseñador en el ahorro de tiempo para desarrollar un proyecto web. “Una plantilla web es una página web pre-fabricada, con el código HTML e imágenes ya listas que usted podrá modificar a su gusto”.<sup>19</sup> Una plantilla web se utiliza para crear múltiples páginas con el mismo diseño. Al diseñar una plantilla, se podrán indicar elementos de la página que deberán ser permanentes en los contenidos, es decir, elementos no editables o protegidos. Cuando se modifica una plantilla se actualizan automáticamente todas las partes compartidas del documento.

En ocasiones, las páginas basadas en plantillas son útiles cuando se trabaja en equipo.

## 8.2 CREAR PLANTILLAS CON SPRY

Para crear una plantilla web con elementos Spry, a partir de un documento HTML, se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Archivo><Nuevo><Plantilla web><Seleccionar elementos>.
- b) Ctrl+ N.

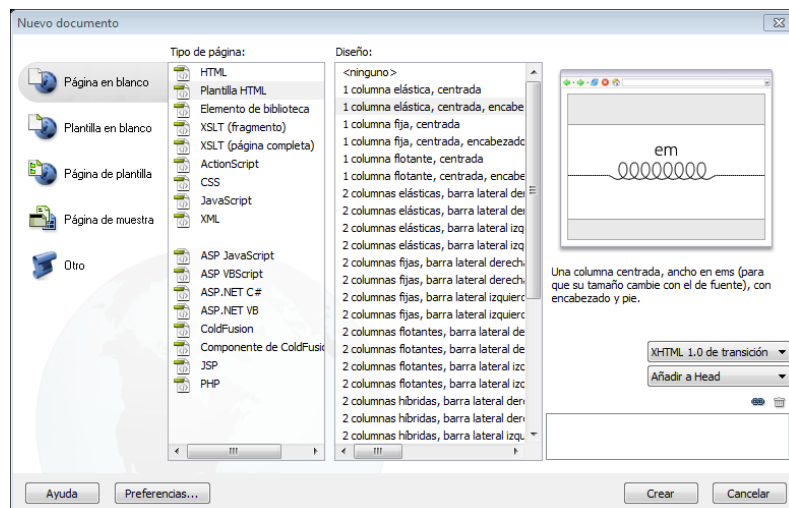


Figura 8.1 Elección de una plantilla

<sup>19</sup> <http://dattatecayuda.com/%C2%BFque-es-una-plantilla-web/1098>

Cuando se ha aceptado la plantilla, se debe crear una carpeta donde se guarde el archivo, y se obtiene un documento como muestra la figura 8.2.

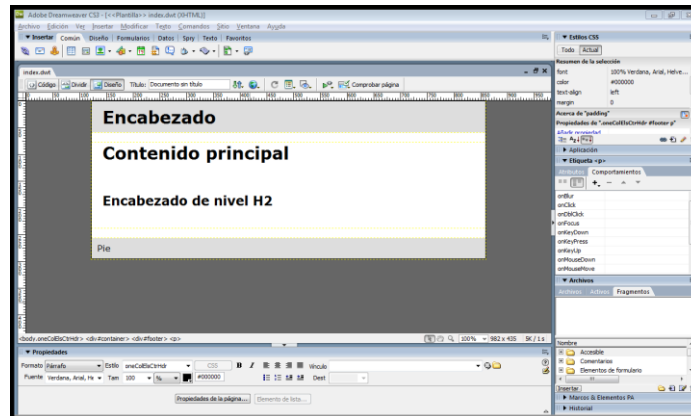



Figura 8.2 Plantilla con elementos

*Dreamweaver*, automáticamente al guardar las plantillas, crea una extensión de .dwt en una carpeta denominada *Templates* en la carpeta raíz del sitio local. Si no existe la carpeta, *Dreamweaver* la creará automáticamente para guardar las plantillas.

Para insertar los elementos Spry dentro de la página se efectúan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Spry><Seleccionar elementos>.
- b) Barra *insertar* seleccionando el icono:  .

Como resultado se obtienen los siguientes elementos:

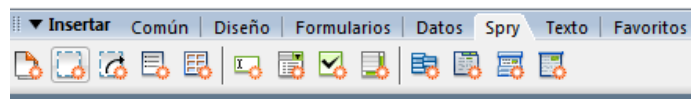


Figura 8.3 Barra de herramientas Spry

Al seleccionar un elemento de Spry se muestran diferentes ventanas para configurar, en este ejemplo se insertaron unas barras de menú Spry, como se observa en la figura 8.4.

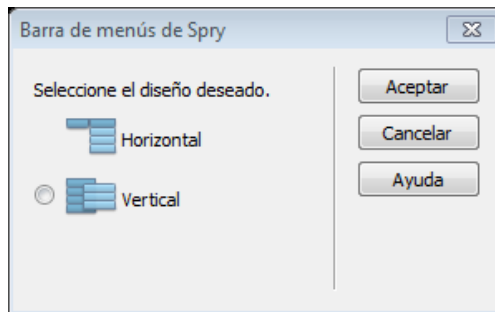


Figura 8.4 Barra de menú Spry

El diseñador puede seleccionar los diseños deseados, ya sea de forma horizontal o vertical, para adaptar en su documento de *Dreamweaver*. Cuando se han insertado los elementos se guardan, como se muestra en la figura 8.5, para efectuar los cambios dentro de la plantilla.

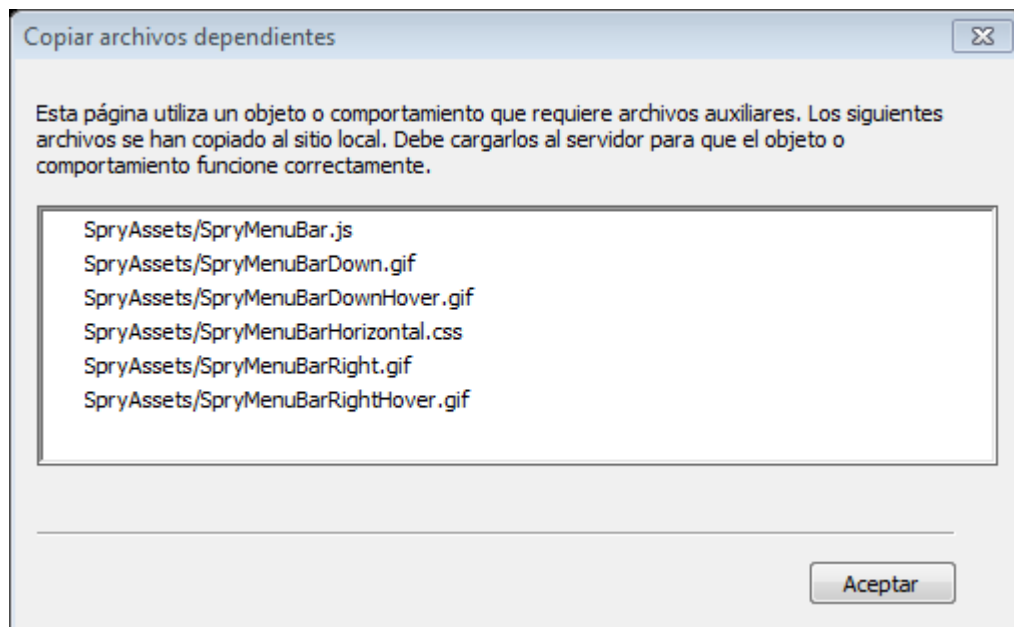


Figura 8.5 Archivos de funcionamiento Spry

La edición de los elementos Spry en el documento de *Dreamweaver* se efectúa directamente del código HTML, como se observa en la figura 8.6.

```

<td width="155"><ul id="MenuBar1" class="MenuBarVertical">
  <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 1</a>
    <ul>
      <li><a href="#">elemento 1.1</a></li>
      <li><a href="#">elemento 1.2</a></li>
      <li><a href="#">elemento 1.3</a></li>
    </ul>
  </li>
  <li><a href="#">elemento 2</a></li>
  <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 3</a>
    <ul>
      <li><a class="MenuBarItemSubmenu" href="#">elemento 3.1</a>
        <ul>
          <li><a href="#">elemento 3.1.1</a></li>
          <li><a href="#">elemento 3.1.2</a></li>
        </ul>
      </li>
    </ul>
  </li>
</ul>

```

Figura 8.6 Codificación de elementos Spry

Se observan claramente los temas a modificar; en este caso, el primero que se modificará es el elemento 1, y así sucesivamente cada uno hasta culminar cada barra de menú.

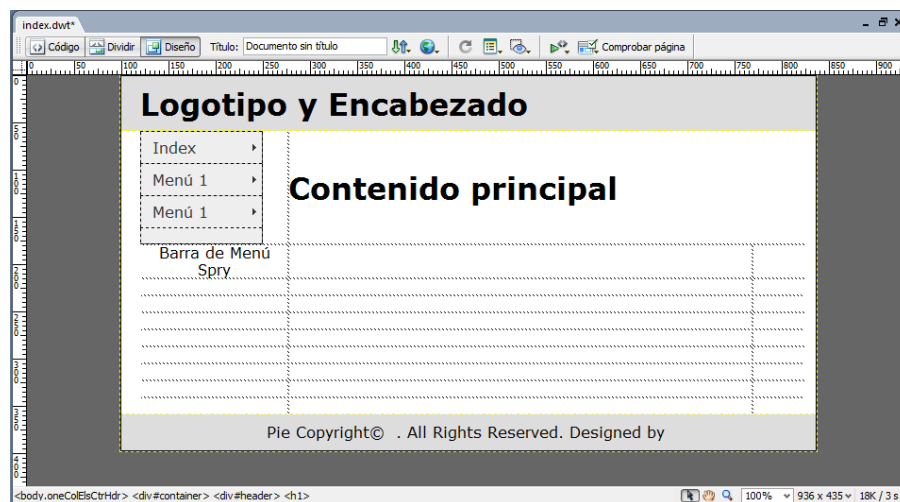


Figura 8.7 Plantilla dividida por secciones

En la figura 8.7 se muestra una plantilla con elementos Spry. La mayoría de las plantillas sólo están disponibles cuando la vista del diseño está activa.

Algunos documentos de *Dreamweaver* a partir de una plantilla, heredan las propiedades del documento, salvo el título de la página.

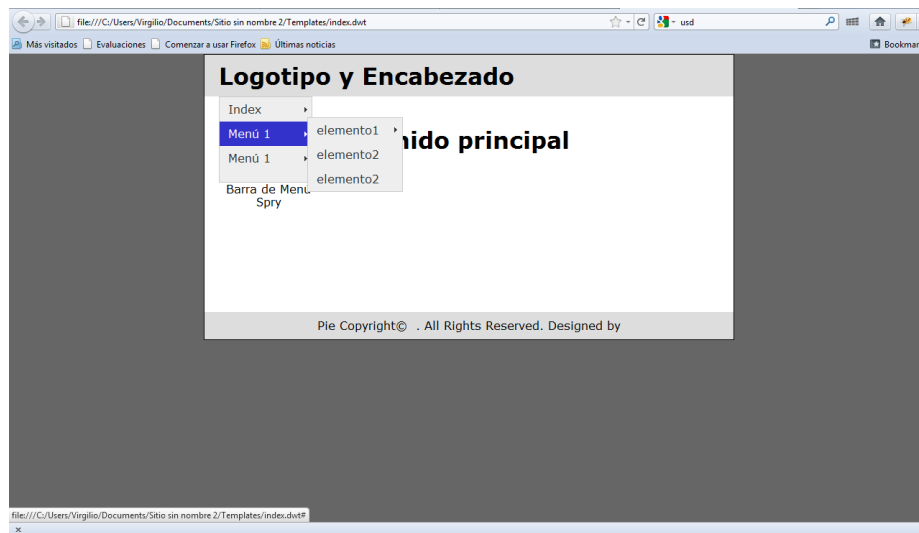


Figura 8.8 Vista preliminar de la plantilla en navegador

Para efectuar la modificación de las propiedades de la plantilla se realizan los siguientes pasos:

- a) Abrir el archivo de la plantilla y seleccionar en barra de menú: <Modificar><Propiedad de la página>.
- b) Especificar las opciones deseadas para la página y aceptar.
- c) Al terminar, se actualiza la página.

### 8.3 INSERCIÓN Y FORMATO EN CAPA

Las capas en *Dreamweaver* son cuadros o elementos de bloques que pueden tener textos, imágenes, etc. Las capas, también denominadas *layers* o divisiones, que se crean a partir de la etiqueta <div></div> dentro de una página web son útiles para organizar el contenido. Para insertar las capas se realizan los siguientes pasos:

- a) <Barra de menú><Insertar><Objetos Diseño><Div PA>



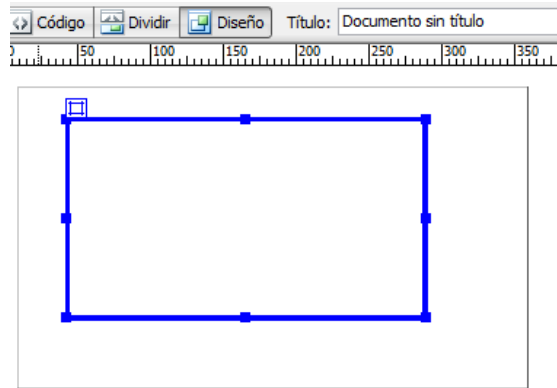


Figura 8.9 Capas

Las capas insertadas en el documento de *Dreamweaver* se muestran en color azul, y distribuidas sobre el color gris. La capa se puede mover de una posición a otra de la ventana, seleccionando el cuadro sin soltar el botón, y así arrastrar a la nueva posición.

Al seleccionar las capas, automáticamente aparecerán las propiedades, como se muestra en la figura 8.10.

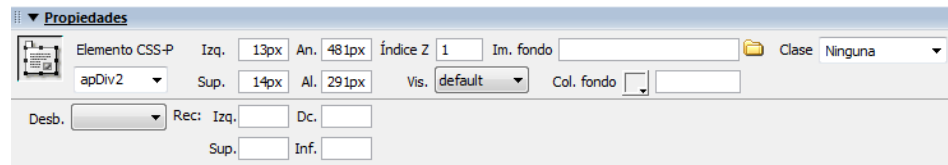


Figura 8.10 Propiedad de la capa

El elemento CSS-P es el nombre o identificación de la capa. 'Izq.' y 'Sup.' indica la distancia en píxeles que existe entre los límites izquierdo y superior del documento, por defecto se toman los lados del documento. El índice Z es el número de orden de colocación de las capas; este valor también puede cambiarse a través del panel elementos PA. Una capa será solapada por aquellas capas cuyo índice Z sea mayor que el suyo.

'Vis' indica la visibilidad inicial de la capa. La visibilidad puede ser de cuatro tipos:

- *Default*: visibilidad según el navegador.
- *Inherit*: se muestra la capa mientras la página a la que pertenece también se muestre.
- *Visible*: muestra la capa, aunque la página no se esté observando.
- *Hidden*: la capa está oculta.

Además, a las capas se les puede agregar color de fondo para mejorar la apariencia visual.

#### 8.4 DISEÑAR REGIONES EDITABLES EN UNA PLANTILLA CON CAPAS

Las regiones editables en una plantilla con Spry en capas, son las partes de la página que pueden cambiar los archivos basados en plantilla, es decir, son las regiones de un texto de un boletín que cambia la información constantemente. Las regiones del documento bloqueadas (no editables) son partes del diseño como el logotipo, las barras de menú, pie de página, entre otros elementos del documento.

Para editar las regiones de la plantilla, se efectúan los siguientes pasos:

- En la plantilla, se selecciona el texto o el contenido que se desea convertir en una región editable.
- <Barra de menú><Modificar><Nueva región editable>.
- Clic con el botón derecho del ratón o clic manteniendo la tecla Ctrl.

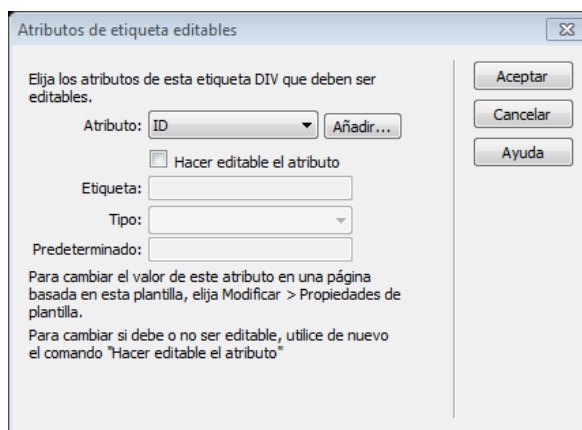


Figura 8.11 Atributos de etiqueta editables

La ventana de la figura 8.11 muestra los atributos de la región editable, se agrega un atributo que identifica la región, además se puede agregar una etiqueta a cada región.

Las regiones o las capas y el contenido de las capas son elementos distintos; al hacer editable una capa es posible cambiar la posición de la capa así como su contenido, mientras que al hacer editable el contenido sólo de una, solamente puede cambiarse el contenido de la capa, pero no su posición.

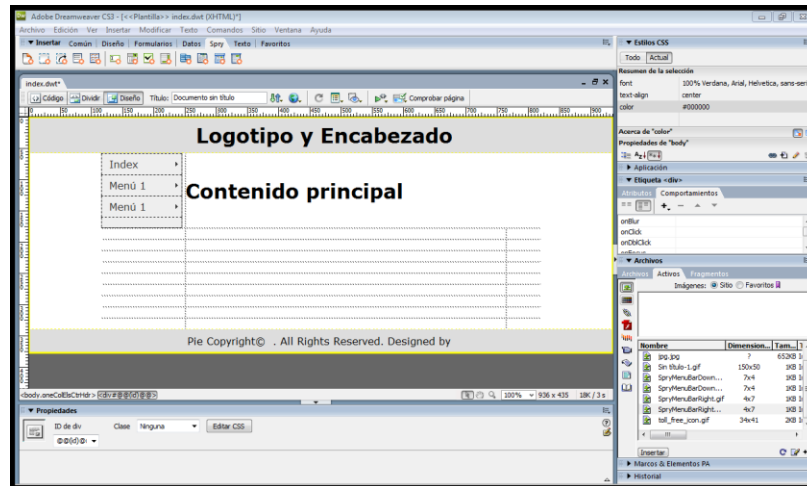


Figura 8.12 Plantillas con la identificación de región editable

En la figura 8.12 se muestra la región editable de la plantilla, por lo tanto, la plantilla queda completamente diseñada.

En la siguiente figura se muestran las regiones editables:

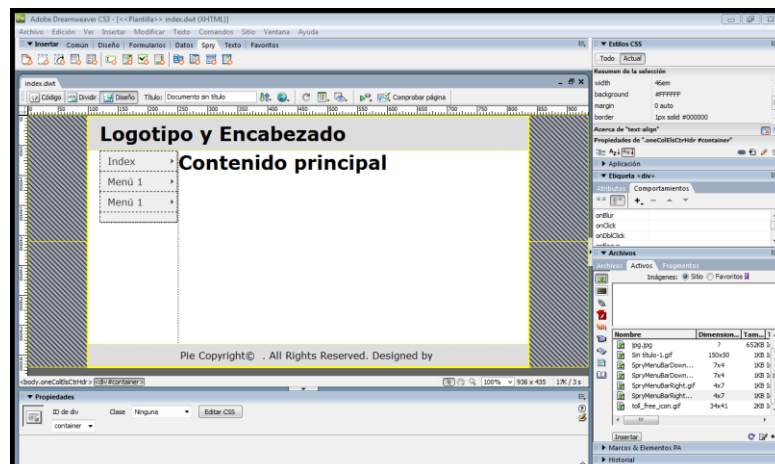


Figura 8.13 Plantilla con la muestra de región no editable

En color gris están las regiones no editables y la región de color blanco corresponde a las regiones editables de la plantilla, identificables por las líneas amarillas.

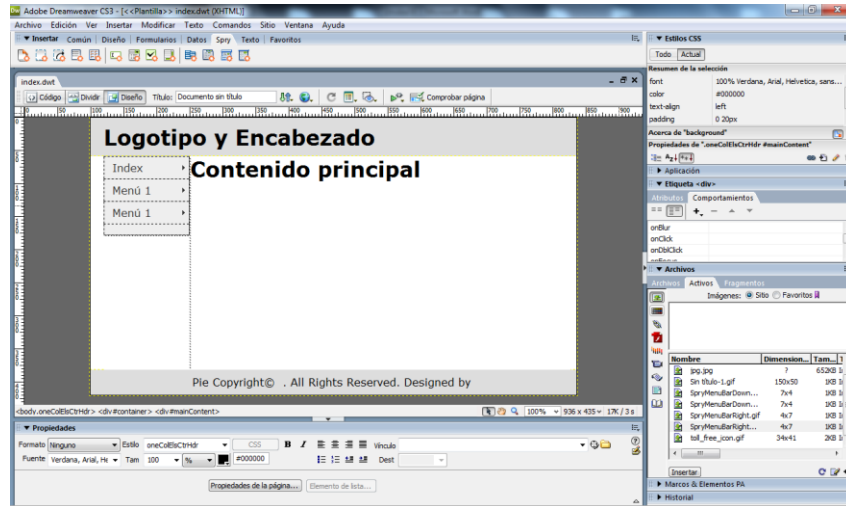


Figura 8.14 Plantilla terminada

En la figura 8.14 se muestra la plantilla terminada, lista para nuevos proyectos de la página web.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Crea una plantilla web utilizando el asistente de *Dreamweaver* con dos columnas elásticas, barra lateral izquierda, encabezado y pie de página, y guarda con el nombre: “Mi plantilla web 1”.
2. Crea una plantilla web con Spry para venta de computadoras con el siguiente contenido:
  - a) Índice.
  - b) Quiénes somos.
  - c) Productos.
  - d) Promociones
  - e) Contactos.

*Nota:* Para esta actividad se deben utilizar todas las herramientas necesarias para desarrollar una plantilla web.

3. Utiliza todos los conocimientos adquiridos en el libro y crea un proyecto web para una farmacia, que cumpla con los estándares necesarios, incluyendo los siguientes elementos:

- a) Inicio.
- b) Quiénes somos.
- c) Novedades.
- d) Orientación médica gratuita.
- e) Guía de salud.
- f) Mapa del sitio.
- g) Política de la empresa.
- h) Ubicación de la sucursal (no se requiere diseño; incluir *google maps*).
- i) Contacto.

4. Crea un documento en *Dreamweaver* que tenga las capas ocultas pero que se visualice el contenido con imágenes.

## AUTOEVALUACIÓN

1. ¿Qué es una capa?
2. ¿Qué elementos identifican a las capas dentro de la página web?
3. ¿Qué indica la visibilidad Hiddden?
4. ¿Qué representa el elemento DiPA?
5. Diseña paso a paso una página web con capa Spry de un restaurante, con el siguiente contenido: `índex.htm`, `nuestra_carta.html`, `Reserva _tu _mesa.html` y `contactos.html`.
6. Crea una plantilla web con extensión PHP, tres columnas elásticas, encabezado y pie de página.

## RESPUESTAS

1. Es un contenedor que se puede posicionar a cualquier parte de la página.
2. Las etiquetas DIV y SPAM.
3. Indica la visibilidad de la capa cuando está encimada la otra capa.
4. La visibilidad de la capa dentro de la página.

## BIBLIOGRAFÍA

Anibarro Zelaya, Carlos Eduardo, *Manual básico de HTML*, Versión 1.3, 2001.

Adobe System Incorporated, *Adobe, Uso de Dreamweaver CSS5*.

McGinn, Sheila, *Adobe System Incorporated, Uso de Adobe® Dreamweaver® CS3 701*, San Francisco, 2000.

### *Referencias electrónicas*

[http://help.adobe.com/es\\_ES/Dreamweaver/10.0\\_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7f60a.html](http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7f60a.html)

<http://www.manualdecss.com/>

<http://www.w3.org>

<http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/hojasestilo>

[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)

[http://help.adobe.com/es\\_ES/Dreamweaver/10.0\\_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e28a.html](http://help.adobe.com/es_ES/Dreamweaver/10.0_Using/WScbb6b82af5544594822510a94ae8d65-7e28a.html)

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/wampserver-instalar-php5.html>

<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

<http://cakephp.org/>

<http://dattatecayuda.com/%C2%BFque-es-una-plantilla-web/1098>



## GLOSARIO

**ActionScript:** Es una herramienta que se utiliza para programar animaciones en Adobe Flash.

**ASP:** Es una herramienta de Microsoft que se utiliza para desarrollar aplicaciones de páginas web dinámicas.

**Cpanel (acrónimo de control Panel):** Es un cliente utilizado para gestionar el contenido de la página web.

**ColdFusion:** Es un herramienta para desarrollar aplicaciones de páginas web que se usan en forma dinámica.

**CMS:** Es una programa que permite la gestión de contenidos de una página web.

**CS3:** Versión de adobe *Dreamweaver*.

**DWT:** Es una extensión de plantilla web.

**DivPa:** Es un elemento que está integrado dentro del contenido de *Dreamweaver* para asignar la posición de una imagen o texto.

**.fla:** Extensión de archivo flash que contiene animación.

**JPG:** Es la extensión de una foto, es decir, es el formato de un imagen que se utiliza en las páginas web.

**GIF:** Es la extensión o formato de un imagen con animación que se utiliza dentro de una página web.

**HTML:** Es una lengua predeterminada para desarrollar páginas web.

**HTTP:** Es un protocolo de comunicación para la transferencia de archivos en línea.

**PHP:** Es un lenguaje de programación para interpretar datos de página web.

**Plug-in:** Es un programa o complemento para soportar la reproducción de un archivo multimedia.

**MVC:** Es una arquitectura para el desarrollo de programas computacionales que separa los datos de una aplicación, la interfaz de usuario, y la lógica de negocio en tres componentes distintos.

Rollover: Es la sustitución de un imagen que contiene efectos visuales, y al colocar el ratón cambia de forma.

Spry: Es una librería de java donde se pueden hacer animaciones mediante HTML y XML.

.swf: Es la extensión de un archivo creado en flash que se puede modificar para mejorar el diseño.

W3: Es el estándar utilizado para controlar los desarrollos de páginas web que se basa en la accesibilidad del contenido de internet.

XML: Es un metalenguaje de programación utilizado para integrar proyectos de desarrollo por etiquetas.