

Uvod

World Wide Web nastavlja da se razvija, rastući po opsegu i složenosti, a redovno se pojavljuju nove tehnologije koje poboljšavaju njegov izgled i rad. Sada i osobe koje prave lične Web lokacije koriste različite programske jezike i serverske tehnologije kako bi unapredile sadržaj. Svaka nova verzija Dreamweavera išla je u korak sa ovim tehnološkim promenama.

Dreamweaver CS3 nije izuzetak: omogućen je rad s više tehnologija nego u bilo kojoj prethodnoj verziji. Bilo da pravite PHP strane pomoću baza podataka, preuzimate izvore vesti, zasnovane na XML-u, sa omiljene lokacije i dodajete ih direktno na svoju matičnu stranu, koristite CSS za najsavremenije efekte pri pravljenju strana, zavirujete u dinamički svet JavaScripta i AJAX-a ili se držite običnih HTML strana, Dreamweaver sadrži sve alatke koje su vam potrebne.

Svaki preduzimljivi dizajner može da pravi Web strane, CSS, pa čak i JavaScript programe pomoću običnog editora teksta. U stvari, Dreamweaver CS3 ima moćne opcije za uređivanje teksta pomoću kojih se mogu praviti osnovne tekstualne datoteke ili složene Web strane zasnovane na bazama podataka. Ali čemu sav taj trud kada Dreamweaverov *vizuelni* pristup pravljenju strana toliko olakšava izradu predivnih i složenih Web lokacija? Bez obzira na to da li tek počinjete da pravite Web strane ili ste profesionalni dizajner koji ručno piše HTML kôd, Dreamweaver je moćna alatka kojom se brzo i efikasno prave Web lokacije, a da se pri tom očuva kvalitet koda.

Čemu služi Dreamweaver

Dreamweaver je kompletna alatka za pravljenje Web lokacija i upravljanje njima. Radi sa Web tehnologijama, kao što su HTML, XHTML, CSS i JavaScript.

Zahvaljujući poboljšanjima u najnovijoj verziji, pravljenje Web lokacija je lakše nego ranije. Konkretno, osvežena podrška za CSS obezbeđuje pristup najnovijim Web tehnikama kako biste pravili Web strane koje se brzo učitavaju i koje je lako izmeniti; a nova tehnologija Spry omogućuje da jednom pritisnete taster miša i pristupite složenim, interaktivnim elementima, kao što su padajući meniji. Dreamweaver takođe sadrži mnoge alatke za upravljanje Web lokacijama. Pomoću njih možete proveravati da li postoje pokvarene veze, koristiti šablone za primenjivanje izmena na celoj lokaciji i veoma brzo ponovo organizovati svoju lokaciju.

Napomena Naviknite se na skraćenicu CSS jer ćete je često sretati u ovoj knjizi. Ona označava Cascading Style Sheets – jezik za oblikovanje koji se koristi za pravljenje HTML Web strana. Dreamweaver CS3 sadrži napredne alatke za pravljenje, testiranje i uređivanje CSS-a.

Dreamweaver je takođe ozbiljna alatka za pravljenje *dinamičkih* Web lokacija (zasnovanih na bazama podataka). Sada bazu podataka proizvoda svoje kompanije možete pretvoriti u katalog na mreži koji je jednostavno ažurirati – ili možete pretvoriti omiljenu kolekciju recepata u kulinarski priručnik na Internetu. Možete čak i da pravite Web strane za ažuriranje i brisanje zapisa iz baze podataka, dok određene oblasti lokacije ostaju zaštićene od neovlašćenog pristupa. Najbolje od svega je to što Dreamweaver CS3 programira umesto vas.

Ako dosad niste koristili Dreamweaver, ali ste već napravili jednu ili više Web lokacija, neće biti neophodno da počinjete od početka. U Dreamweaveru se lako otvaraju Web strane i Web lokacije koje su napravljene pomoću drugih programa, a pri tom se ne uništava vaš pažljivo smišljeni kôd.

Zašto Dreamweaver?

Postoje drugi programi za Web dizajn – u stvari, ima mnogo takvih programa. Međutim, Dreamweaver je postao jedan od vodećih zahvaljujući sledećim ključnim prednostima:

- **Vizuelno pravljenje strana.** Ako ste bar malo koristili program za uređivanje teksta (editor) pri pisanju HTML koda za svoje Web strane, znate koliko je dosadno dodavanje jednostavnih stavki, kao što su fotografije, na Web stranu. Kada šef od vas zatraži da dodate njegovu fotografiju na matičnu stranu (engl. *home page*) kompanijske Web lokacije, pokrenite svoj verni editor teksta i otkucajte nešto poput ovoga: ``.

Ako tako radite, lako se može desiti da napravite pravopisne greške i da uz to ne ostvarite željeni izgled Web strane.

Dreamweaver ima *vizuelni* pristup pravljenju Web strana. Ako postavite sliku na stranu, Dreamweaver prikazuje tu sliku na ekranu. Kao program za obradu teksta koji prikazuje dokumente na ekranu onako kako će izgledati kada se odštampaju, Dreamweaver prikazuje Web stranu približno onako kako će izgledati u Web čitaču (engl. *Web browser*).

- **Složena interaktivnost, jednostavno.** Verovatno ste videli Web strane na kojima se slika (na primer, na traci za navigaciju) osvetljava ili joj se menja izgled kada pomerite pokazivač miša iznad nje.

Dinamički efekti kao što je ovaj – efekat prelaza pokazivačem, okviri sa upozorenjima i iskačući meniji za navigaciju – obično moraju biti programirani na JavaScriptu, programskom jeziku koji razume većina Web čitača. Iako JavaScript može da pruži zadivljujuće rezultate, valja ga naučiti i uvežbati.

U Dreamweaveru CS3 postoji jednostavna i inovativna tehnologija Spry, zasnovana na JavaScriptu. Pomoću tehnologije Spry, lako možete praviti interaktivne padajuće menije (poglavlje 11), dodavati napredne elemente rasporeda, kao što su panoji s karticama (poglavlje 12) i dodavati sofisticiranu proveru ispravnosti obrazaca kako biste sprečili posetioce vaše lokacije da šalju obrasce s neodgovarajućim informacijama (poglavlje 11).

- **Dvosmerni kôd.** S vremena na vreme, možda ćete čak i u Dreamweaveru poželeti da sakrijete prikaz WYSIWYG (*what you see is what you get*) i da pregledate HTML kôd strane. Na primer, možda se osećate ugodnije kada delove HTML koda pišete ručno ili hoćete da izmenite HTML kôd koji je napravio Dreamweaver.

Kompanija Adobe je shvatila da mnogi profesionalni Web dizajneri još uvek dosta posla obavljaju „u rovovima“, pišući HTML kôd ručno. U Dreamweaveru možete da uređujete sirovi HTML kôd koliko god želite. Prelazak iz vizuelnog režima – koji se naziva prikaz dizajna strane (engl. *design view*) – u prikaz koda (engl. *code view*) neprimetan je i, što je najbolje, nije štetan. Za razliku od mnogih programa za vizuelno pravljenje Web strana u kojima se pri unošenju izmena u režimu WYSIWYG menja i HTML kôd, Dreamweaver poštuje ručno napisan kôd i ne pokušava da ga zameni (osim ako vi to ne zatražite).

Dreamweaver može da otvori mnoge druge tipove datoteka koji se uobičajeno koriste na Web lokacijama, kao što su spoljne JavaScript datoteke (.js datoteke), pa nema potrebe menjati program da biste radili s njima.

Više informacija o tome kako Dreamweaver upravlja pisanjem i uređivanjem koda potražite u poglavlju 10.

- **Alatke za upravljanje lokacijom.** Retko ćete se naći u situaciji da pravite samo jednu Web stranu. Češće ćete praviti i uređivati strane koje čine Web lokaciju. Takođe, možda ćete praviti celu Web lokaciju od početka.

U svakom slučaju, Dreamweaverove alatke za upravljanje lokacijom olakšavaju izradu lokacije. Dreamweaver automatizuje mnoge rutinske zadatke s kojima se suočava svaki Web master – od upravljanja vezama, slikama, stranama i drugim medijima, do saradnje s timom i prebacivanja lokacije na Web server. U 4. delu ove knjige opisano je kako možete iskoristiti Dreamweaver za pravljenje i održavanje Web lokacija.

- **Web lokacije zasnovane na bazama podataka.** Podaci pokreću svet. Bez obzira na to da li ste menadžer ili profesor u srednjoj školi, verovatno morate da pratite veliku količinu informacija. U današnje vreme, kompanije i pojedinci skladište gomile podataka pomoću

Ručno pisanje koda ili WYSIWYG editor

Pravljenje Web strana u programu za uređivanje teksta dugo je smatrano najboljom metodom izrade Web lokacija. Precizna kontrola HTML koda koja je moguća pri njegovom ručnom pisanju, smatrana je (često se i dalje smatra) jedinom garancijom za dobijanje kvalitetnih Web strana.

Reputaciju ručnog pisanja koda kao jedinog načina koji koriste profesionalci, pospešuje to što mnogi programi za vizuelno pravljenje Web strana dodaju nepotreban kôd koji utiče na način prikazivanja strane i na brzinu njenog preuzimanja sa Interneta.

Međutim, ručno pisanje koda oduzima vreme, a i češće se prave greške. Jedna pravopisna greška može Web stranu učiniti beskorisnom.

Srećom, Dreamweaver objedinjuje pisanje koda s vizuelnim okruženjem. Od svoje prve verzije, Dreamweaver se odlikovao mogućnošću pravljenja čistog HTML koda i tolerancijom na kôd napravljen u drugim programima – uključujući editore teksta. U stvari, Dreamweaver sadrži moćan ugrađeni režim za uređivanje

teksta pomoću koga možete slobodno upravljati HTML kodom na bilo kojoj strani – ili bilo kojim drugim kodom, uključujući i one za čije su pisanje korišćeni JavaScript, Visual Basic, XML, PHP ili ColdFusion Markup Language.

Važno je to što je kôd koji je napravljen tokom rada u vizuelnom režimu ispravan i dobro napisan kao i onaj koji je ručno napisan. Kada to znate, iskoristite Dreamweaverov režim za vizuelno uređivanje, pa ćete u svakodnevnom radu postići veću produktivnost, i to zahvaljujući objektima koje pritiskate samo jednom, instant JavaScript kodu i uprošćenim alatima za postavljanje elemenata na stranu. To neće dovesti u pitanje vaš kôd, a svakako će vam omogućiti da sledeću Web lokaciju završite u rekordnom roku.

Pored toga, nijedan program za Web dizajn nije potpuno WYSIWYG (*what you see is what you get*). Zbog toga što svaki čitač malo drugačije tumači jezik HTML, Web dizajn više podseća na WYSIRWYGOAGD: *what you see is roughly what you'll get, on a good day*.

sistema za baze podataka, kao što su Microsoft Access ili Oracle 10g. Pomoću Dreamweavera CS3 možete oživeti te informacije na Webu iako niste iskusni programer. U ovom programu možete praviti Web lokacije zasnovane na bazama podataka, od pristupanja informacijama – kao što su najnovije stavke u kompanijskom katalogu proizvoda – do ažuriranja i uređivanja baze podataka na mreži. U 6. delu ove knjige dat je kratak uvod u pravljenje dinamičkih Web lokacija.

- **Prilagodite softver svojim potrebama.** Kao da Dreamweaver već ne nudi dovoljno, inženjeri kompanije Adobe napravili su softverski proizvod koji je potpuno prilagodljiv ili, kako to oni nazivaju, *proširiv*. Svako može da dodaje ili da menja menije, komande, objekte i prozore u programu.

Na primer, pretpostavimo da skoro nikada ne koristite komande iz menija Edit. Ukoliko izmenite jednu tekstualnu datoteku u Dreamweaverovom konfiguracionom direktorijumu, možete se osloboditi svih neželjenih stavki u menijima – ili čak možete da dodate nove komande koje ste sami napravili. Ova neverovatna fleksibilnost omogućava da prilagođavate program sopstvenim metodama rada, pa čak i da dodajete opcije koje programeri kompanije Adobe nisu ni zamišljali. Najbolje od svega je to što Web lokacija Adobe Exchange sadrži stotine besplatnih i komercijalnih programskih dodataka za preuzimanje i dodavanje u Dreamweaver. Detalje potražite u poglavlju 21.

- **Deo paketa Creative Suite.** Od kada je kompanija Adobe kupila kompaniju Macromedia (tvorca Dreamweavera), Web dizajneri imaju pristup mnogo većoj porodici dizajnerskih alatki, uključujući Adobe Photoshop i Illustrator. S vremenom, svi ti Adobe programi bez problema će raditi zajedno i jednako će izgledati. Dreamweaver CS3 još uvek ne izgleda kao Adobe aplikacija, ali sadrži neke korisne integracije sa Adobe svetom: sada možete da prenosite slike iz Photoshopa direktno u Dreamweaver (poglavlje 6) a pomoću programa Adobe Device Central možete da testirate strane na različitim modelima mobilnih telefona (poglavlje 17).

Šta je novo u Dreamweaveru CS3

Ukoliko niste koristili Dreamweaver, potražite u poglavlju 1 reči dobrodošlice i opširan vodič. Ako prelazite s Dreamweavera 8 ili neke druge verzije, otkrićete da u Dreamweaveru CS3 postoji mnoštvo novih opcija za Web dizajnere početnike i za iskusne HTML profesionalce.

- **Moć CSS-a.** Dreamweaver CS3 donosi značajna poboljšanja impresivnih CSS alatki. Poboljšan je već ionako izvanredan prikaz složenog CSS dizajna iz Dreamweavera 8. Čak i kada koristite najsavremenije CSS tehnike za pravljenje Web strana, Dreamweaverov vizuelni prikaz dizajna obezbeđuje skoro WYSIWYG moć uređivanja. Uz to, u Dreamweaveru CS3 postoje nove alatke za upravljanje uvek rastućom listom *stilova lokacije* (moćne instrukcije za dizajn koje čine osnovu CSS-a). Možete brzo da premeštate stilove iz jednog opisa stila u drugi, preimenujete ih i konvertujete stare ugrađene stilove u efikasniji spoljni opis stila. Pored toga, Dreamweaver sadrži nove CSS rasporede pomoću kojih se lakše počinje izrada strana, kao i dijagnostičku alatku Browser Compatibility kojom se proverava da li vaš CSS radi u različitim čitačima.
- **Integracija s Photoshopom.** Ako koristite Photoshop, uz Dreamweaver CS3 možete da radite brže. U Dreamweaver je integrisana podrška za najpoznatiji grafički softver na svetu. U Photoshopu CS3 možete da izaberete jedan *sloj* (posebna virtuelna platna na kojima se prave složene slike) ili *isečak* (deo slike koji želite da izvezete kao posebnu Web grafiku). Čak možete da nacrtate okvir za izbor oko jedne oblasti dokumenta i kopirate sve slojeve iz te oblasti. Zatim možete kopirati to što ste izabrali, pa preći u dokument u Dreamweaveru i preneti selekciju komandom Paste. (Možete i preskočiti sve ove korake – samo precucite PSD datoteku direktno na stranu u Dreamweaveru.)

U Dreamweaverovom novom prozoru za optimizaciju možete direktno u programu primenjivati postavke za komprimovanje datoteka (odlično za izradu malih grafika koje će se brže pojavljivati u Web čitačima). Takođe, bez napuštanja Dreamweavera, možete pokrenuti Photoshop i otvoriti originalnu sliku da biste je izmenili. Nakon unošenja izmena u Photoshopu, kopirajte sloj, isečak ili deo Photoshopove datoteke, a zatim novu, uređenu sliku prenesite u Dreamweaver komandom Paste (na taj način zamenjujete stariju sliku). Dreamweaver pamti sve postavke optimizacije koje ste prethodno primenili (uključujući ime optimizovane datoteke), pa se izmene unose brzo i jednostavno.

- **Uprošćen rad sa aktivnim stranama.** Najznačajniju novinu u programu predstavlja skup alatki za dodavanje dinamičkih elemenata rasporeda i vizuelnih efekata na Web strane. Na osnovu „Spry strukture“ (kolekcija JavaScript programa sačinjena u kompaniji Adobe), te

nove funkcije, olakšavaju dodavanje iskaćućih menija za navigaciju, proveru ispravnosti HTML obrazaca, dodavanje složenih, animiranih vizuelnih efekata i dodavanje interaktivnih tabela s podacima. Na primer, pomoću menija Spry možete brzo i jednostavno dodavati iskaćuće menije za navigaciju na Web lokaciju – pa ne morate znati komplikovani JavaScript i CSS koji su inače potrebni za to.

Dodatno, pomoću Spry grafičkih objekata (engl. *widgets*) za proveru ispravnosti obrazaca proveravate šta je uneto u Web obrazac pre nego što posetioci lokacije pokušaju da ga proslede. Na primer, na taj način možete proveriti da li su datumi ispravno formatirani. (Ovaj grafički objekat je bolje rešenje od zastarelog dodatka „Validate Form“ koji se godinama isporučivao s Dreamweaverom.) Opcija Spry Data Set omogućava da preuzmete podatke iz XML datoteke i da ih prikazete u tabeli. Osobe koje pregledaju Web stranu mogu da sortiraju tabelu tako što će pritisnuti zaglavlje kolona, a mogu i da vide detaljne informacije o stavci unutar ćelije u tabeli – sve to bez osvežavanja strane s Web servera. To je samo kratak pregled onoga što možete da dobijete zahvaljujući novim Spry alatkama; poglavlje 12 sadrži detaljne informacije.

- **Povećana brzina.** Kao najveći deo ažuriranog softvera, Dreamweaver CS3 „pod haubom“ sadrži poboljšanja, npr. brži rad, bolje prikazivanje CSS elemenata i ispravke grešaka (engl. *bugs*) koje su pronađene u Dreamweaveru 8. Za sve vas koji imate najnoviji i najbolji Apple računar, Dreamweaver CS3 je ponovo napisan tako da se brže pokreće na novim Intel Mac računarima.

Napomena Adobe s vremena na vreme izdaje ispravke (engl. *updates*) za Dreamweaver. Ako hoćete da proverite koristite li najnoviju verziju, posetite Web lokaciju kompanije Adobe na adresi www.adobe.com/products/dreamweaver/.

HTML, XHTML i CSS

U pozadini svake Web strane – bila to strana vašeg ujaka „Pogledajte kako je ovog leta bilo na pecanju“ ili matična strana kompanije koja ima obrt od nekoliko milijardi dolara – ne nalazi se ništa osim redova običnog teksta. U jeziku HTML (Hypertext Markup Language) postoje jednostavne komande koje se zovu *oznake* (engl. *tags*). Na tom jeziku je i dalje napisana većina strana na Webu.

HTML kôd koji čini Web stranu može da bude jednostavan kao ovaj:

```
<html>
<head>
<title>Hej, ja sam naslov ove Web strane.</title>
</head>
<body>
<p>Hej, ja sam neki tekst na ovoj Web strani.</p>
</body>
</html>
```

Iako nije zanimljiv, prikazani HTML kôd je dovoljan za pravljenje Web strane.

O oznakama i svojstvima

U navedenom primeru – kao i u HTML kodu svake strane koju pregledate – primetićete da je većina komandi u *parovima* koji okružuju delove teksta ili druge komande.

Te komande unutar zagrada predstavljaju „markup“ u Hypertext Markup Language i nazivaju se *oznake*. Ugneždene između zagrada, oznake su jednostavna uputstva koja Web čitaču ukazuju kako da prikaže Web stranu.

Početna oznaka u svakom paru ukazuje čitaču gde počinje uputstvo, a završna oznaka ukazuje gde se ono završava. Završna oznaka uvek sadrži kosu crtu (/) nakon prve zagrade (<).

Srećom, Dreamweaver može *automatski* da napravi sve te oznake. Nema potrebe da pamтите ni da kucate te komande (iako mnogi programeri to i dalje rade zato što im se čini da tako bolje kontrolišu kôd). Dreamweaverova glavna misija je pretvaranje vizuelnog dizajna u pozadinski kôd, kao što je ovaj:

- Oznaka <html> pojavljuje se jednom na početku Web strane i ponovo na kraju (s dodatkom kosom crtom). Ova oznaka ukazuje Web čitaču da su informacije koje sadrži taj dokument napisane na HTML-u, a ne na nekom drugom jeziku. Sav sadržaj strane, uključujući druge oznake, nalazi se između početne i završne <html> oznake.

Ako bismo Web stranu posmatrali kao drvo, oznaka <html> bila bi njegovo stablo. Iz stabla rastu dve grane koje predstavljaju dva glavna dela svake Web strane: zaglavlje i telo.

- *Zaglavlje* Web strane, uokvireno oznakama <head>, sadrži njen naslov. U njemu takođe mogu biti druge, nevidljive informacije (kao što su ključne reči za pretragu) koje čitači i pretraživači Weba mogu da iskoriste.

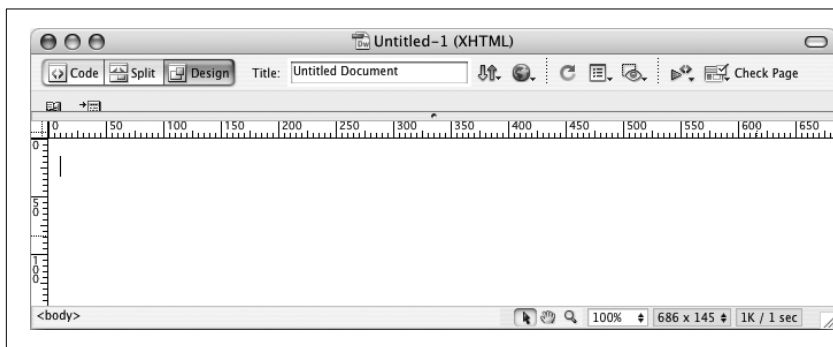
Tu mogu biti i informacije koje Web čitač koristi za prikazivanje Web strane i dodavanje interaktivnosti. CSS informacije, koje se koriste za formatiranje teksta i drugih elemenata, moguće je definisati u zaglavlju dokumenta (poglavlje 4). U zaglavlju dokumenta mogu se navesti i JavaScript skriptovi, funkcije i promenljive. U stvari, za Dreamweaverove interaktivne efekte koji se postižu pomoću novih Spry grafičkih objekata (poglavlje 12), zaslužan je JavaScript kôd uskladišten u zaglavlju strane.

- *Telo* Web strane, odvojeno oznakama <body>, sadrži sve informacije koje se pojavljuju u prozoru čitača – naslove, tekst, slike itd.

U Dreamweaveru, prazan beli deo prozora za dokument predstavlja oblast tela (slika U-1). Podseća na prazan prozor u programu za obradu teksta.

U Dreamweaveru, glavni posao je formatiranje teksta, slika i drugih objekata i njihovo umećanje u telo dokumenta. Mnoge oznake koje se uobičajeno koriste za Web strane, pojavljuju se unutar oznaka <body>. Navodimo nekoliko:

- Oznaka <p> (početna oznaka za pasus) čitaču ukazuje gde počinje pasus; gde se završava, vidi se na osnovu oznake </p> (završna oznaka za pasus).
- Oznaka koristi se za naglašavanje teksta. Ako ispred nekog teksta dodate ovu oznaku, a iza teksta njen par, , dobijate podebljan tekst. HTML kôd Upozorenje! označava da će se reč „Upozorenje!“ prikazati podebljano na ekranu.



Slika U-1:

U prozoru za dokument prikazuje se strana onako kako ste je napravili. Možete da dodajete tekst, grafiku i druge elemente, a – zahvaljujući Dreamweaverovom vizuelnom pristupu – prikaz je prilično veran onome u Web čitaču.

- Oznaka `<a>`, ili oznaka za sidrište (engl. *anchor*), pravi vezu (hipervezu) (engl. *link*, *hyper-link*) na Web strani. Veza, naravno, može da upućuje na bilo koje mesto na Webu. Kako da čitaču ukažete na šta bi veza trebalo da upućuje? Kad zadajete adresu, uokvirite je oznakama `<a>`. Na primer, možete da otkucate `<a href="http://www.missingmanuals.com/">Pristisnite ovde!</a>`.

Čitač zna da će posetilac, pošto pritisne reči „Pristisnite ovde!“, biti upućen na Web lokaciju Missing Manual. Deo oznake *href*, u Dreamweaveru se naziva *svojstvo* (engl. *property*) (možete čuti i termin *atribut*), a URL (Uniform Resource Locator ili Web adresa) predstavlja *vrednost* (engl. *value*). U ovom primeru, *http://www.missingmanuals.com* je *vrednost* svojstva *href*.

Srećom, u Dreamweaveru ne morate da kucate bilo kakav kôd. Uz to, postoji jednostavan prozor pod nazivom *pano Properties* u kome se svojstva dodaju oznakama i drugim elementima strane. Ukoliko hoćete da znate kako se prave veze na Dreamweaverov način (čitaj: jednostavan način), pogledajte poglavlje 5.

XHTML, takođe

Kao i svaka tehnologija, HTML pokazuje znake starenja. Iako je dobro poslužio svrsi, to je uvek bio donekle nezgrapnan jezik. Između ostalog, u oznakama je dozvoljena upotreba velikih slova, malih slova ili njihove kombinacije (na primer, ispravno je `<body>` i `<BODY>`) i nezatvorene oznake (pa pasus možete da obeležite pomoću jedne oznake `<p>` bez završne oznake `</p>`). Ova fleksibilnost možda olakšava izradu strana, ali otežava rad Web čitačima, PDA uređajima i drugim tehničkim pomagalima koja moraju da rade s podacima sa Weba. Takođe, HTML ne radi s jednim od najpopularnijih novih Internet jezika: XML ili Extensible Markup Language (pogledajte kratak uvod u XML na strani 463).

Da bi se održavao korak s vremenom, napravljena je poboljšana verzija HTML-a pod nazivom XHTML; ona se koristi na sve više Web lokacija. Još jednom, Dreamweaver CS3 nudi najsavremenije rešenje: može da pravi XHTML datoteke i da radi s njima. Ako razumete samo HTML, ne brinite – XHTML nije revolucionaran nov jezik koji se uči godinama. To je u osnovi HTML, ali sa strožim smernicama. Na primer, kôd HTML strane koji je prikazan na strani 6 ovako bi izgledao na XHTML-u:

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<title>Hej, ja sam naslov ove Web strane.</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-
8859-1" />
</head>
<body>
<p>Hej, ja sam neki tekst na ovoj Web strani.</p>
</body>
</html>

```

Obratite pažnju na to da je sve ispod oznake `<head>` *potpuno* isto kao na HTML strani. Međutim, na osnovu informacija koje označavaju početak strane identifikuje se standard kojim ona podleže. U ovom slučaju, piše da se koristi određena vrsta HTML-a, pod nazivom XHTML, preciznije, vrsta XHTML-a koja se zove Transitional 1.0. (Ne brinite – Dreamweaver automatski upisuje sav ovaj kôd tokom pravljenja nove XHTML strane.)

Kao što vidite, pravi kôd koji se koristi za pravljenje strane veoma liči na HTML kôd. Međutim, da bi XHTML datoteka bila kompatibilna s XML-om, potrebno je zapamtiti nekoliko strogih pravila:

- **Strana počinje deklaracijom tipa dokumenta i imenskim prostorom.** To je prvih nekoliko redova u navedenom kodu. Oni pokazuju kog je tipa strana i upućuju na datoteke na mreži koje sadrže definicije za taj tip datoteke.
- **Oznake i atributi oznaka moraju da budu napisani malim slovima.** Za razliku od HTML-a, u XHTML-u je neispravno napisati oznaku `<BODY>`. Ona mora da bude napisana malim slovima: `<body>`.
- **Atributi oznaka moraju biti pod navodnicima.** Na primer, veza napisana na sledeći način: `<a href=http://www.missingmanuals.com>` važi u HTML-u, ali ne radi u XHTML-u. Vrednost svojstva *href* morate da okružite navodnicima: `<a href="http://www.missingmanuals.com">`.
- **Sve oznake (čak i prazne) moraju da budu zatvorene.** Na primer, da biste napravili pasus na XHTML-u, on mora da počne oznakom `<p>`, a da se završi oznakom `</p>`. Međutim, neke oznake nisu u parovima. Te oznake, poznate i kao *prazne oznake* (engl. *empty tags*), nemaju završnu oznaku. Primer je oznaka za prekid reda. Da biste zatvorili praznu oznaku, morate da otkucate kosu crtu na kraju oznake, na sledeći način: `<br />`.

Ako vas sve ovo pomalo zbunjuje, ne brinite. Sva ta stroga pravila XHTML-a ugrađena su u Dreamweaver, pa se pravljenje XHTML strane pomoću Dreamweaverovih alati za vizuelni dizajn neće uopšte razlikovati od pravljenja staromodne HTML strane. (Više informacija o pravljenju XHTML strane u Dreamweaveru potražite na strani 34.)

Dodavanje stila pomoću CSS-a

Nekada ste morali znati samo HTML. Mogli ste praviti strane s raznobojnim tekstom i grafikom i terati reči da iskaču u različitim veličinama, fontovima i bojama. U današnje vreme, stranu teško možete učiniti vizuelno privlačnom a da ne koristite CSS. CSS je jezik za oblikovanje koji se koristi za poboljšavanje izgleda teksta, sofisticirano raspoređivanje elemenata na strani i, uopšteno, za davanje stila lokaciji.

Od sada smatrajte da je HTML jezik pomoću kojeg možete organizovati stranu, tj. identifikovati i strukturirati stvari o kojima želite da se sazna. Oznakama kao što su `<h1>`, `<h2>` i `<title>` obeležavaju se naslovi i nivo naslova: *naslov 1* je važniji od *naslova 2*. Oznaka `<p>` ukazuje na osnovni pasus. Iz drugih oznaka dobijaju se dodatne informacije o strukturi: na primer, oznaka `<ul>` predstavlja listu sa znakovima za nabranjanje (ako listu sastojaka za recept želite da učinite preglednijom).

CSS, s druge strane, dodaje dizajnerski element visokostrukturiranom HTML sadržaju, čineći ga lepšim i čitljivijim. U osnovi, CSS *stil* je samo pravilo koje Web čitaču pokazuje kako da prikaže određeni element na strani – na primer, da ono što je označeno sa `<h1>` bude visoko 36 piksela, u fontu Verdana i narandžaste boje.

CSS je svakako moćniji od toga. Možete da ga koristite za dodavanje ivica, menjanje margina, pa čak i za određivanje rasporeda elemenata na strani.

Ako želite da budete Web dizajner, treba da naučite CSS. Više informacija o toj zanimljivoj tehnologiji naći ćete u ovoj knjizi. U stvari, ona je trenutno toliko važna za Web dizajn da većina poglavlja ovog izdanja knjige *Dreamweaver CS3: uputstvo koje vam nedostaje* sadrži detaljnije informacije o CSS-u i primere.

Osnove

U ovoj knjizi pronaći ćete malo žargona i terminologije za štrebere. Međutim, srešćete se s nekoliko termina i koncepta koji će se često pojavljivati u svakodnevnom radu s računarom:

- **Pritiskanje.** Ova knjiga sadrži tri vrste uputstava za upotrebu miša ili pločice. *Pritisnuti* znači postaviti pokazivač na nešto na ekranu, a zatim – bez pomeranja pokazivača – pritisnuti i otpustiti taster miša (ili onaj na pločici prenosnog računara). *Dvaput pritisnuti*, naravno, znači pritisnuti dvaput zaredom, ponovo bez pomeranja pokazivača. *Prevlačenje* označava pomeranje pokazivača dok taster držite pritisnut.
- **Prečice na tastaturi.** Svaki put kada sklonite ruku s tastature da biste pomerili miša, gubite vreme i potencijalno prekidate kreativni tok. Zbog toga, mnogi iskusni korisnici računara upotrebljavaju kombinacije tastera umesto komandi menija gde god je moguće. Na primer, `Ctrl+B` (⌘-B za korisnike Maca) jeste prečica na tastaturi za upotrebu podebljanih slova u Dreamweaveru (i u većini drugih programa).

Kada vidite prečicu kao što je `Ctrl+S` (⌘-S), ona ukazuje da bi trebalo držati pritisnut taster `Ctrl`, odnosno ⌘ i, dok je on pritisnut, otkucati slovo S, a zatim pustiti oba tastera. (Uzgred, ovo je komanda za snimanje promena u tekućem dokumentu.)

- **Dobro je imati izbor.** U Dreamweaveru često postoji nekoliko načina da izvršite određenu komandu – izabraćete komandu u meniju *ili* pritisnuti dugme na paleti alatki *ili* pritisnuti kombinaciju tastera. Neki ljudi radije koriste prečice s tastature zbog brzine; drugima se sviđa izgled vizuelnih komandi koje su dostupne u menijima ili na paletama alatki. U ovoj knjizi su nabrojane sve alternative, ali se ni u kom slučaju od vas ne očekuje da ih sve zapamtite.

O ovoj knjizi

Uprkos mnogim poboljšanjima softvera tokom godina, jedna stvar se neprestano pogoršavala: dokumentacija. Do verzije 4, Dreamweaver se isporučivao sa odštampanim priručnikom. Od verzije MX 2004, dobijate samo brošuru *Getting Started*. Da biste dobili prave informacije, morate se udubiti u ekrane za pomoć na mreži.

Čak i ako nemate problem sa čitanjem ekrana za pomoć u jednom prozoru dok radite u drugom, nešto ipak nedostaje. S vremena na vreme, na sažetim elektronskim ekranima za pomoć važi pretpostavka da već razumete temu i ubrzano se preskaču važni segmenti koje treba detaljno predstaviti. Takođe, ne dobijate uvek objektivnu procenu funkcija programa. Inženjeri često dodaju tehnički složene funkcije u program zato što *moгу*, a ne zato što će vam biti potrebne. Ne bi trebalo da gubite vreme na upoznavanje s funkcijama koje vam neće pomoći u obavljanju posla.

Stoga, svrha ove knjige je da bude priručnik koji bi trebalo da dobijate u paketu s programom. U njoj ćete pronaći postupna uputstva za korišćenje svake Dreamweaverove funkcije, uključujući i one koje vam nisu potpuno jasne, a svakako ih niste savladali, kao što su biblioteke, prikaz rasporeda, skriptovi ponašanja, Dreamweaverove alatke za dinamičke Web lokacije i nove Spry alatke i CSS funkcije u Dreamweaveru CS3. Takođe, pronaći ćete jasne procene svake funkcije, što će vam pomoći da utvrdite koje vam mogu biti korisne, te kako i kada da ih upotrebite.

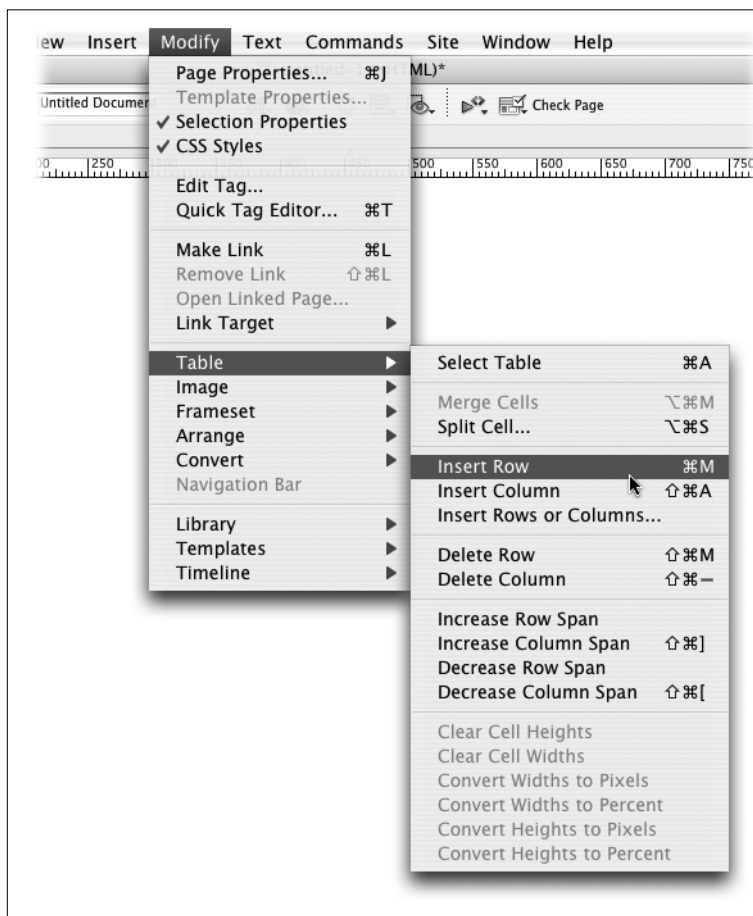
Napomena U ovoj knjizi povremeno ćete pronalaziti preporuke za druge knjige u kojima su obrađene teme previše specijalizovane ili neprimerene za priručnik za korišćenje Dreamweavera. Pažljivi čitaoci možda će primetiti da neke od tih naslova nije objavila izdavačka kuća O'Reilly Media, koja objavljuje ediciju *Missing Manual*. Sa zadovoljstvom spominjemo druge knjige iz serije *Missing Manual* i knjige koje izdaje O'Reilly, ali ako postoji odlična knjiga koju nije objavio O'Reilly, svakako ćemo vam skrenuti pažnju na nju.

Dreamweaver CS3: uputstvo koje vam nedostaje odgovara čitaocima na svim tehničkim nivoima. Osnovna objašnjenja prilagođena su naprednim početnicima ili korisnicima računara na srednjem nivou. Ako tek učite kako se prave Web strane, u posebnim, izdvojenim odeljcima pod nazivom „Informator“, naći ćete osnovne podatke koji su vam potrebni da biste shvatili tekuću temu. S druge strane, ako ste iskusan Web dizajner, obratite pažnju na slične izdvojene odeljke pod nazivom „Za iskusne korisnike“. Oni sadrže više tehničkih saveta, trikova i prečica.

O → ovim → strelicama

U ovoj knjizi i u ostalim knjigama iz edicije *Uputstvo koje vam nedostaje*, pronaći ćete rečenice kao što je ova: „Otvorite direktorijum System → Library → Fonts“. To je sažeto uputstvo za otvaranje tri ugnežđena direktorijuma zaredom; na primer: „Na čvrstom disku se nalazi direktorijum pod nazivom System. Otvorite ga. Unutar direktorijuma System nalazi se direktorijum Library; dvaput ga pritisnite da biste ga otvorili. U tom direktorijumu nalazi se još jedan direktorijum, Fonts. Takođe ga dvaput pritisnite da biste ga otvorili“.

Ovim skraćenim prikazivanjem pomoću strelica, pojednostavljuje se izbor komandi u menijima, kao što je prikazano na slici U-2.



Slika U-2:

Kada u knjizi iz edicije *Uputstvo koje vam nedostaje* pročitate „Odaberite Modify → Table → Insert Row“, to znači: „Pritisnite meni Modify da biste ga otvorili. Zatim pritisnite stavku Table u tom meniju, pa u podmeniju odaberite opciju Insert Row“.

Macintosh i Windows

Dreamweaver CS3 radi skoro potpuno isto u verzijama za Macintosh i Windows. Svako dugme i svaki okvir za dijalog potpuno su isti; isti je i odziv softvera na svaku komandu. U ovoj knjizi, različiti operativni sistemi u kojima se Dreamweaver oseća kao kod kuće (Windows XP, Windows Vista i Mac OS X) imaju podjednak tretman, što se vidi na slikama ekrana.

Jednu od najvećih razlika između softvera za Mac i Windows čine uputstva za pritiskanje tastera na tastaturi, zato što taster Ctrl u Windowsu odgovara tasteru ⌘ na Macintoshu.

Taster obeležen sa Alt na PC računarima (i na Mac računarima koji nisu za tržište SAD) odgovara tasteru Option na američkim Mac tastaturama.

Stoga, na svim mestima na kojima se pominju kombinacije tastera, prvo ćete videti kombinaciju tastera za Windows (sa simbolima +, kao što je uobičajeno u Windows dokumentaciji); sledi kombinacija tastera za Macintosh u zagradi (sa simbolima -, u skladu sa starom Mac tradicijom). Drugim rečima, možete da pročitate: „Prečica za snimanje datoteke je Ctrl+S (⌘-S)“.

O strukturi knjige

Knjiga *Dreamweaver CS3: uputstvo koje vam nedostaje* podeljena je na šest delova, a svaki sadrži nekoliko poglavlja:

- **U prvom delu, Izrada Web strane,** proučavamo Dreamweaverov interfejs i vodimo vas kroz osnovne korake u pravljenju Web strane. Objašnjeno je kako se dodaje i oblikuje tekst, kako se povezuju strane, kako dizajn obogatiti grafikom i dat je uvod u CSS.
- **U drugom delu, Izrada bolje Web strane,** detaljnije proučavamo Dreamweaver i detaljno prikazujemo CSS. Dobićete postupna uputstva za pravljenje složenijih rasporeda na stranim i savete o tome kako da prikazete odgovarajući HTML kôd strane i kako da radite s njim.

Napomena Prethodne verzije ove knjige sadržale su poglavlje o HTML okvirima – metodi prikazivanja nekoliko Web strana u jednom prozoru Web čitača. Ovoj tehnici su odbrojani dani. Pošto Dreamweaver CS3 sadrži toliko novih i zanimljivih opcija, a ova knjiga je već previše obimna (da smo dodali još strana, morali bismo navesti medicinsko upozorenje za osobe koje imaju problema s leđima), poglavlje o okvirima premešteno je na Internet. Pronaći ćete ga, besplatno, na adresi www.sawmac.com/missing/dw8/appc.pdf.

- **U trećem delu, Udahnite život Web stranama,** učite kako se dodaje interaktivnost lokaciji. Od korišćenja obrazaca za sakupljanje informacija od posetilaca lokacije, do dodavanja interaktivnih grafičkih objekata na stranu, kao što su interfejsi s karticama, pomoću nove Spry strukture, ovaj deo vas vodi kroz dodavanje animacija, multimedije i drugih interaktivnih efekata.
- **U četvrtom delu, Izrada Web lokacije,** obrađujemo širu sliku: upravljanje stranim i datotekama Web lokacije, testiranje veza i strana, i prebacivanje lokacije na Web server koji je povezan sa Internetom. Pošto ne radite uvek sami, u ovom delu naći ćete opcije koje vam omogućavaju da radite s timom Web dizajnera.

- U **petom delu, Moć Dreamweavera CS3**, pokazujemo kako da na najbolji način potpuno iskoristite funkcije koje štede vreme, kao što su biblioteke, šabloni i automatizacija panoa History. Takođe govorimo o Dreamweaverovom menadžeru za programske dodatke – programu koji može da doda stotine novih besplatnih i komercijalnih funkcija u Dreamweaver.
- U **šestom delu, Izrada dinamičkih Web strana u Dreamweaveru**, lagano vas uvodimo u često zbunjujući i složeni svet Web lokacija zasnovanih na bazama podataka. Naveli smo sve što treba znati da bi se napravila dinamička Web lokacija; kako da povežete Dreamweaver s bazom podataka i kako da Dreamweaver upotrebite za pravljenje strana na kojima se mogu prikazivati informacije iz baze podataka, te dodavati, menjati i brisati zapisi iz baze podataka. U poslednjem poglavlju u ovom delu govori se o moćnim XSLT alatima za konvertovanje XML datoteka (uključujući RSS izvore vesti) u Web strane koje su spremne za čitač.

Dva dodatka na kraju knjige sadrže listu izvora na Internetu u kojima se mogu potražiti podaci o Web dizajnu, i objašnjenja Dreamweavera CS3, meni po meni.

Živi primeri

Ova knjiga će vam pomoći da svoj rad brže i profesionalnije prebacite na Web; stoga je prirodno da se mnogi resursi korisni za rad uz knjigu nalaze na Webu.

U poglavljima ćete naići na nekoliko *živih primera* – postupnih uputstava koje možete da iskoristite za pravljenje Web strana pomoću „sirovih“ materijala (kao što je grafika i poluzavršene Web strane); možete ih preuzeti sa adrese www.sawmac.com/dwcs3/ ili sa strane „Missing CD“, uz ovu knjigu, na adresi www.missingmanuals.com. Možda nećete mnogo doznati ako samo čitate ta postupna uputstva dok se opuštate u visećoj mreži na svojoj terasi. Ali ukoliko ih proučite i isprobate na računaru, steći ćete nezamenljiv uvid u način na koji profesionalni dizajneri prave Web strane.

U knjizi ćete pronaći i URL adrese gotovih strana, kako biste svoj rad u Dreamweaveru mogli uporediti sa onim što je trebalo da dobijete. Drugim rečima, nisu prikazane samo slike onoga što se može uraditi pomoću Dreamweavera; pronaći ćete prave, funkcionalne Web strane na Internetu.

O lokaciji MissingManuals.com

Na lokaciji www.missingmanuals.com pronaći ćete članke, savete i ispravke za *Dreamweaver CS3: uputstvo koje vam nedostaje*. U stvari, pozivamo vas i ohrabrujemo da sami prosledujete takve ispravke i dopune. U pokušaju da knjigu održimo ažurnom i tačnom, svaki put pre štampanja novih primeraka, primenićemo potvrđene ispravke koje ste vi predložili. Takve promene ćemo istaći na Web lokaciji, da biste važne ispravke sami mogli uneti u svoj primerak, ako želite. (Pritisnite naslov knjige na engleskom, a zatim pritisnite vezu Errata da biste videli izmene.)