

# Obsah

1. Začínáme . . . . .	10	Cvičení 2: Odkazy na relativní a absolutní URL adresy . . . . .	49
Co je Dreamweaver 8? . . . . .	11	Cvičení 3: Správa souborů a složek . . . . .	51
HTML versus XHTML . . . . .	11	Cvičení 4: Struktura cesty . . . . .	53
Režim Roundtrip . . . . .	11	Kořenová složka webu a relativní odkazy k dokumentu . . . . .	55
Musíte pro používání Dreamweaveru znát XHTML? . . . . .	12	Cvičení 5: Vytvoření mapy webu . . . . .	57
Jak XHTML funguje? . . . . .	13	Cvičení 6: Tvorba webu na zelené louce . . . . .	59
Jak XHTML vypadá? . . . . .	14		
Zásady pojmenovávání souborů . . . . .	15		
Přípony souborů . . . . .	16	4. Základy . . . . .	62
Co to je CSS? . . . . .	16	Cvičení 1: Vytváření a ukládání nových dokumentů . . . . .	63
Jak CSS vypadají? . . . . .	17	Význam standardního dokumentu . . . . .	67
Co je XML? . . . . .	17	Cvičení 2: Nastavení titulku stránky . . . . .	68
Co je DHTML? . . . . .	18	Cvičení 3: Vkládání obrázků . . . . .	70
Co je JavaScript? . . . . .	18	Cvičení 4: Vkládání textu . . . . .	75
Co je webová aplikace? . . . . .	19	Cvičení 5: Zarovnání obrázků a textu . . . . .	79
Rozšíření Dreamweaveru . . . . .	19	Cvičení 6: Tvorba odkazů s obrázkem a textem . . . . .	82
		Cvičení 7: Vkládání <meta> značek . . . . .	85
2. Prostředí . . . . .	20		
Vlastní nastavení . . . . .	21	5. Odkazy . . . . .	88
Prohlídka pracovního rozhraní . . . . .	22	Cvičení 1: Tvorba odkazu pomocí funkce Point to File . . . . .	89
Uložení pracovního prostředí . . . . .	36	Cvičení 2: Odkazy na nové zdrojové soubory . . . . .	93
Předvolby . . . . .	36	Cvičení 3: Vytvoření odkazu na e-mail . . . . .	98
Přednastavené velikosti oken . . . . .	38	Cvičení 4: Vytváření návštěví . . . . .	102
Definování standardního prohlížeče . . . . .	39	Cvičení 5: Odkazy na soubory . . . . .	110
Klávesové zkratky . . . . .	40		
3. Správa webového prostoru . . . . .	42	6. Kaskádové styly . . . . .	116
Co je lokální kořenová složka? . . . . .	43	Specifikace CSS stylů . . . . .	117
Cvičení 1: Definování webového prostoru . . . . .	44	Kaskádová část tabulek stylů . . . . .	117
Relativní a absolutní URL adresy . . . . .	48		

Anatomie tabulek stylů . . . . .	118	Cvičení 3: Změna orámování pomocí CSS. . . . .	221
Cvičení 1: CSS a vlastnosti stránky . . .	119	Cvičení 4: Nastavení barev tabulky . . .	226
Dialogové okno Page Properties . . . . .	124	Cvičení 5: Zarovnání obsahu tabulky . . . . .	234
Druhy tabulek stylů . . . . .	126	Cvičení 6: Třídění v tabulkách . . . . .	240
Cvičení 2: Exportování a odkazy na externí CSS styly . . . . .	127	Cvičení 7: Nastavení šířky tabulky. . . .	243
Panel CSS Styles . . . . .	133	Cvičení 8: Vytvoření tabulky se zaoblenými rohy. . . . .	250
CSS selektory . . . . .	136		
Selektory typu – Type . . . . .	137	<b>9. Layout stránky . . . . .</b>	<b>256</b>
Cvičení 3: Vytvoření selektoru typu. . .	138	Předlohy layoutu, vrstvy a tabulky pro layout. . . . .	257
ID selektory. . . . .	147	Cvičení 1: Použití předlohy layoutu . . . . .	258
Cvičení 4: Vytvoření ID selektoru . . . .	148	Cvičení 2: Přidání vrstev . . . . .	261
Selektory třídy. . . . .	156	Co dělá z prvku DIV vrstvu? . . . . .	267
Cvičení 5: Vytvoření selektoru třídy . .	157	Co je mód Layout? . . . . .	267
Cvičení 6: Vytvoření CSS aktivních tlačítek pomocí pseudo-tříd . . . . .	163	Cvičení 3: Použití tabulek a buněk layoutu . . . . .	268
		Cvičení 4: Práce se šířkami tabulek layoutu . . . . .	275
<b>7. Formátování textu. . . . .</b>	<b>168</b>		
Zapomeňte na prvek <font>. . . . .	169	<b>10. Návrh stránek pro alternativní výstupní zařízení . . . . .</b>	<b>280</b>
Prvky jazyka XHTML pro formátování textu. . . . .	171	Co je to zařízení? . . . . .	281
Cvičení 1: Formátování textu pomocí panelu Propety Inspector . . . .	173	Cvičení 1: Připojení tiskové tabulky stylů . . . . .	282
Jaké bych měl používat jednotky? . . . .	181	Cvičení 2: Tvorba stylů pro tisk . . . . .	285
Cvičení 2: Úprava volného místa pomocí okrajů, odsazení a výšky řádku . . . . .	183	Testování pro různá zařízení. . . . .	292
Cvičení 3: Použití seznamu fontů. . . . .	190		
Cvičení 4: Zarovnávání textu . . . . .	193	<b>11. Aktivní tlačítka . . . . .</b>	<b>294</b>
Cvičení 5: Použití číslovaných a nečíslovaných seznamů a definic. . . . .	197	Aktivní tlačítka – základy . . . . .	295
Co je FlashText? . . . . .	200	Cvičení 1: Vytvoření jednoduchého aktivního tlačítka . . . . .	296
Cvičení 6: Tvorba Flash Textu . . . . .	201	Cvičení 2: Tvorba rozdělených aktivních tlačítek . . . . .	302
<b>8. Tabulky . . . . .</b>	<b>206</b>		
Co je tabulka? . . . . .	207		
Cvičení 1: Vytvoření tabulky a vložení obsahu . . . . .	209		
Cvičení 2: Změna orámování tabulky pomocí XHTML. . . . .	215		

# 7

Zapomeňte na prvek <font>	169
Prvky jazyka XHTML pro formátování textu	171
Formátování textu pomocí panelu Propety Inspector	173
Jaké bych měl používat jednotky?	181
Úprava volného místa pomocí okrajů, odsazení a výšky řádku	183
Použití seznamu fontů	190
Zarovnávání textu	193
Použití číslovaných a nečíslovaných seznamů a definic	197
Co je FlashText?	200
Tvorba Flash Textu	201

## Formátování textu

V posledních několika letech vznikl ohromný tlak na oddělení struktury webové stránky od jejího vzhledu. Část z tohoto přesunu způsobila, že prvek `<font>` se dostal do pozadí, protože jeho místo zaujaly v současné době oblíbené CSS (kaskádové) styly. CSS styly nabízejí preciznější a flexibilnější alternativu k prvku `<font>`. Z tohoto důvodu v žádném z kódů z této knihy prvek `<font>` nenaleznete.

Tato kapitola vám ukáže jak řídit formátování textu vašich webových stránek za použití CSS stylů a základních formátovacích XHTML prvků (mimo prvku `<font>`). Naučíte se jak nastavovat řezy fontů, jako jsou tučný, kurzíva či podtržený, velikosti fontů, barvy nebo řezy, jako jsou Times Roman, Helvetica, Arial apod. Také se naučíte jak vytvářet číslované i nečíslované seznamy či seznamy definic. Jestliže jste o těchto termínech ještě neslyšeli, pak se nebojte, v této kapitole budou vysvětleny podrobněji. Naučíte se o další funkci Dreamweaveru 8 – Flash textu, který vám umožní použití jakéhokoliv stylu, aniž byste si museli dělat starosti s tím, jak se bude zobrazovat na jiných platformách.

# 8

Co je tabulka?	207
Vytvoření tabulky a vložení obsahu	209
Změna orámování tabulky pomocí XHTML	215
Změna orámování pomocí CSS	221
Nastavení barev tabulky	226
Zarovnání obsahu tabulky	234
Třídění v tabulkách	240
Nastavení šířky tabulky	243
Vytvoření tabulky se zaoblenými rohy	250

## Tabulky

Tabulky byly po mnoho let de facto jediným možným nástrojem pro tvorbu layoutu (rozvržení) webových stránek. Přestože nikdy nebylo zamýšleno, aby sloužily k tomuto účelu, jsou k tomuto účelu používány dodnes. Tabulky, skládající se z řádků a sloupců, které se protínají a tvoří tak buňky, byly původně navrženy jako nástroj webdesignera k zobrazení a organizaci diagramů a dat. Autoři původních HTML specifikací, kteří vytvářeli specifikaci tabulek pro použití na webu, nepředpokládali, že je vývojáři budou používat pro veškeré rozvržení stránek namísto pouhého zobrazování textu nebo čísel. Naučíme se oběma způsobům použití tabulek: pro formátování dat a pro rozvržení, tedy pro možnost umístění různých základních prvků stránek. Ačkoliv CSS styly nabízí nové (a systematicky lepší) způsoby uspořádání vašich stránek, které se naučíme v kapitole 9, „*Tvorba layoutu*“, tabulky poslouží k velmi rychlému a účinnému vytvoření layoutu, dobře zobrazovanému většinou prohlížečů. Tato kapitola vám ukáže jak vytvářet uživatelské tabulky, vkládat řádky a sloupce, posouvat hranice a jak je používat pro účely formátování a třídění. Naučíme se také jak používat tabulky pro zarovnávání a umísťování obrázků. Práce s tabulkami je velmi důležitou pochnikou při tvorbě webových stránek a Dreamweaver 8 vám nabízí vynikající možnosti jejich ovládnání a techniky pro jejich zvládnutí.

# 9

- Předloha layoutu, vrstvy a tabulky pro layout **257**
- Použití předlohy layoutu **258**
  - Přidání vrstev **261**
- Co dělá z prvku DIV vrstvu? **267**
  - Co je mód Layout? **267**
- Použití tabulek a buněk layoutu **268**
- Práce se šířkami tabulek layoutu **275**

## Layout stránky

V tradičních programech pro sazbu, jako jsou Adobe PageMaker, Adobe InDesign a Quark XPress, považuje většina lidí za samozřejmost, že mohou bloky textu a obrázky umístit téměř kamkoliv na stránku. Standardní možnosti jazyka XHTML bohužel nenabízí žádné prvky, které vám umožní snadné pozicování prvků. V předchozí kapitole jste se naučili používat tabulky k vodorovnému i svislému umisťování prvků na webové stránky za použití nastavení tabulek, ale vytvoření základní tabulky vám ještě nedává tu přesnost, kterou máte v tradičních programech pro tiskovou sazbu. Tento problém vede mezi návrháři webových stránek ke značnému zklamání.

Naštěstí má Dreamweaver 8 zabudované funkce, které vám pomohou s prací na přesném umístění vašeho textu a obrázků. Naučíte se jak zarovnat obrázky pomocí předloh layoutu a vrstev, které pak můžete převést na tabulky, jež mohou být zobrazeny téměř všemi prohlížeči. Dreamweaver 8 má funkci pro alternativní rozvržení, která se nazývá buňky layoutu (layout cells) a která vám dá úplnou svobodu pozicování za stále odpovídajících pravidel pro XHTML tabulky! Naučíte se několik technik, které vám umožní rozmístit prvky kdekoliv na webové stránce, mezi něž patří zástupné obrázky a vrstvy, převody vrstev na tabulky a práce s tabulkami a buňkami pro layout. Po dokončení těchto cvičení se budete moci sami rozhodnout, kterou metodu při tvorbě stránek upřednostníte.

# 10

- Co je to zařízení? 281
- Připojení tiskové tabulky stylů 282
- Tvorba stylů pro tisk 285
- Testování pro různá zařízení 292

## Návrh stránek pro alternativní výstupní zařízení

Pokud se v minulosti někdo díval na vaše webové stránky, věděli jste, že se na ně dívá kdesi na počítači. Měl minimálně 15palcový monitor a používal jeden ze čtyř nebo pěti webových prohlížečů. A taky používal počítač Mac nebo Windows PC a to bylo vše. Díky tomu bylo snadné navrhnout stránku tak, aby se vešla do těchto docela skromných parametrů. Ale jak je svět stále více propojen, přistupují uživatelé k Internetu se stále menšími a různorodějšími zařízeními. Na váš web se dnes dá přistupovat z Macu, PC, PDA zařízení, mobilního telefonu nebo dokonce i z ledničky (no vážně, teď nežertujeme). Tyto změny v internetových vodách právě začínají a začínají se vkrádat do každodenního života tvůrců webových stránek. Jak tyto změny narůstají, bude po vás stále více vyžadován návrh i pro jiná zařízení než jen pro obrazovku počítače, na kterou jste zvyklí.



# 12

Prohlížení kódu	321
Možnosti režimu Code	325
Úpravy v módu Code	327
Nástrojová lišta Code	330
Použití funkce Code Collapse	332
Použití Quick Tag Editoru	337
Použití funkcí Tag Editor a Tag Chooser	340
Práce se snippets	345

## XHTML

Začátečníci se často ptají, jestli je pro úspěšného návrháře webů nutná znalost XHTML. Ještě před několika lety by byla jednoznačná odpověď „ano“, protože pro tvorbu stránek nebyla jiná alternativa než psaní XHTML/HTML kódu. Nicméně od doby nástupu WYSIWYG editorů, jako je Dreamweaver 8, jsou tvůrci webů před psaním kódu uchráněni a mohou tvořit webové stránky v plně vizuálním prostředí. Segment WYSIWYG editorů zpřístupnil možnost tvorby webových stránek téměř každému. Nicméně věříme, že základní znalost XHTML je pro profesionální práci s tímto obor minimálně velkou výhodou. Tato kniha není zaměřena na výuku XHTML, ale i vy sami se jej můžete učit tím, že si při vizuální tvorbě stránek v Dreamweaveru 8 budete neustále procházet kód stránky.

Dreamweaver 8 vám dává tři různé módy pohledu na okno Document, kombinující to nejlepšího z vizuálního prostředí a prostředí pro tvorbu kódu. Pohled Design je vizuální prostředí WYSIWYG editoru, kde budete dělat nejvíce práce. Pohled Code vám umožní využívat Dreamweaver 8 jako plnohodnotný textový editor specializovaný na tvorbu XHTML, jako jsou třeba BBEdit nebo HomeSite. Pohled Split vám umožní pracovat jak s kódem, tak i s vizuálními prvky stránky v jediném okně Document.



# 13

Skupina Forms  
nástrojové lišty Insert **351**

Textová pole a textové oblasti **353**

Zaškrťovací políčka a přepínače **360**

Seznamy **363**

Odeslání dat formuláře **366**

## Formuláře

Formuláře jsou jedním z nejdůležitějších prvků webových stránek, protože umožní vašim návštěvníkům interakci s vašimi stránkami. Formuláře mohou být shodně s těmi, na které jste zvyklí z reálného světa (teď máme na mysli třeba formulář pro pojištění auta nebo dokumenty pro vyřízení půjčky), ale lze je používat i na zajímavější, čistě webové záležitosti, jako je např. hlasování, návštěvní knihy či celé e-shopy. Obecně vzato jsou stránky s formuláři mnohem interaktivnější standardní statické HTML stránky, protože umožňují přebírat a schraňovat informace, a získávat tak zpětnou vazbu od vašich uživatelů.

Tvorba formulářů zahrnuje dvě hlavní části: tvorbu objektů formuláře (textová pole, zaškrťovací políčka, tlačítka pro odesílání (Submit) apod.) a zabezpečení správné funkce formuláře. Tato kapitola bude zaměřena na vytváření objektů formulářů, ne tedy na programování, které je potřebné pro přenos dat na server a ze serveru – data zasláná formulářem musí na straně serveru nějaký mechanismus zpracovat. Tvorba formulářů proto bohužel zahrnuje i programování, které je však mimo rozsah výkladu této knihy. Téma formulářů se vám může zdát nudné, ale ve skutečnosti jsou hlavním prvkem, kterým se Internet odlišuje od papíru a publikačních médií minulosti.

# 14

Otevření nového okna  
prohlížeče **371**

Použití behavioru Change  
Property (změna vlastnosti) **375**

Použití behavioru Validate  
Form (ověření formuláře) **379**

Získání dalších behaviorů **382**

## Behaviory

Dreamweaver 8 používá termín behavior pro své předpřipravené skripty napsané v jazyce JavaScript, které doplňují XHTML o funkce, které sám XHTML kód nedokáže svými prostředky zvládnout. Dreamweaver 8 nabízí různé behaviory, které vám umožní provádět všechny ty skvělé věci, jako je například otevření prohlížeče v menším okně nebo detekování verze prohlížeče u návštěvníků stránek.

Macromedia Extension Manager vám umožní snadnou instalaci a odebrání dalších behaviorů (ve formě rozšíření – extensions) z Dreamweaveru 8. Ve starších verzích Dreamweaveru jste si aplikaci Extension Manager museli sami stáhnout a nainstalovat. V Dreamweaveru 8 je Extension Manager předinstalovaný a připravený k použití.

Tato kapitola vám ukáže jak využít některé z behaviorů, které nabízí Dreamweaver 8 přímo v základní dodávané verzi. Také se dozvíte jak si stáhnout další behaviory, které jsou volně k použití na online službě Macromedia Exchange, která schraňuje stovky doplňků pro Dreamweaver 8.

# 15

Význam Design Notes souborů **385**

Přednastavení externího  
editoru obrázků **386**

Vkládání obrázků z Fireworks 8 **387**

Editace obrázků  
se zabudovanými  
funkcemi Fireworks 8 **389**

Zabudované nástroje pro úpravy **391**

Úpravy obrázků ve Fireworks 8 **392**

Vkládání aktivních tlačítek  
z Fireworks 8 **395**

Aktualizace HTML souborů  
Fireworks v Dreamweaveru **398**

Nastavení exportu Fireworks 8 **401**

Roletové nabídky Fireworks 8 **402**

## Integrace s programem Fireworks

Návrh a vývoj webových stránek nemusíme provádět pouze v Dreamweaveru samotném. V některých chvílích budete potřebovat grafický editor pro vytvoření nejrůznějších obrázků, tlačítek a dalších vizuálních prvků pro vaše stránky. Mohli byste si najmout grafika, který by pro vás připravil kompetní design stránek, ale pokud si budete chtít grafiku vytvořit sami, je s Dreamweaverem 8 vhodné použít integrovaný grafický editor Macromedia Fireworks. Program při exportu obrázků z Fireworks 8 si umístí část dat do samostatného dokumentu, stejně jako při vytvoření samostatného grafického souboru. HTML kód generovaný Fireworksem 8 je snadno srozumitelný Dreamweaveru 8, takže oba tyto nástroje spolu velmi dobře spolupracují. Navíc, pokud potřebujete ve vašich obrázcích provést jen nějaké drobné úpravy, obsahuje samotný Dreamweaver 8 velkou sadu nástrojů Fireworksu.

V této kapitole se naučíte jak do vašich XHTML stránek vložit grafiku vytvořenou ve Fireworks 8, jak ve Fireworks 8 upravovat obrázky z Dreamweaveru 8, jak používat nástroje Fireworks zabudované do Dreamweaveru 8 pro úpravy grafiky, jak vkládat aktivní tlačítka vytvořená ve Fireworksu 8 a ještě mnohem více. Dreamweaver 8 a Fireworks 8 byly navrženy tak, aby vám zajistily dobře integrované pracovní prostředí pro návrh, vytváření, úpravy, optimalizaci a umístování webové grafiky do vašich XHTML stránek. Dreamweaver 8 a Fireworks 8, stejně jako jing a jang, by měly být pohromadě.

# 16

Šablony v akci	409
Vytvoření nové šablony	415
Použití šablony na existující dokument	421
Úpravy šablony	424
Opakované oblasti	426
Práce s opakujícími se oblastmi	430
Vložení volitelných (nepovinných) oblastí	433
Úpravy vlastností šablony	435
Kdy používat položky knihovny	436
Vytvoření položky knihovny	437
Úpravy položek knihovny	440

## Šablony a položky knihovny

Dva z nejtěžších úkolů tvůrců webových stránek jsou udržení konzistentního vzhledu celého webu a provádění aktualizací obsahu. S oběma těmito úkoly vám mohou pomoci šablony a položky knihoven, protože díky nim lze snáze vytvořit jednotné stránky a jejich prvky. Umožňují také automatickou aktualizaci více stránek, pokud je to potřeba. Šablony jsou užitečné pro udržení jednotného vzhledu celých stránek, mohou uzamknout barvy, fonty, kaskádové styly, tabulky, obrázky a dokonce i behaviory, zatímco ostatní části dokumentu nechají editovatelné. Jakmile si jednu vytvoříte šablonu, můžete na jejím základě vytvářet stránky. Položky knihovny jsou užitečné pro prvky designu stránek, jako jsou navigační lišty nebo odkazy na autorská práva. Jsou to malé kousky HTML kódu nebo textu, které můžete vložit kamkoliv na stránku (ať už vychází ze šablony nebo ne). Už brzy se v této kapitole dozvíte o rozdílech mezi těmito dvěma funkcemi Dreamweaveru 8 spolu s praktickými cvičeními.

Cvičení 3: Vytvoření navigační lišty s více stavy aktivních tlačítek . . . . .	307
Co jsou Flash tlačítka? . . . . .	316
Cvičení 4: Tvorba Flash tlačítek . . . . .	317
<b>12. XHTML . . . . .</b>	<b>320</b>
Cvičení 1: Prohlížení kódu . . . . .	321
Možnosti režimu Code . . . . .	325
Cvičení 2: Úpravy v módu Code . . . . .	327
Nástrojová lišta Code. . . . .	330
Cvičení 3: Použití funkce Code Collapse . . . . .	332
Cvičení 4: Použití Quick Tag Editoru . . . . .	337
Cvičení 5: Použití funkcí Tag Editor a Tag Chooser . . . . .	340
Cvičení 6: Práce se snippets . . . . .	345
<b>13. Formuláře . . . . .</b>	<b>350</b>
Skupina Forms nástrojové lišty Insert . . . . .	351
Cvičení 1: Textová pole a textové oblasti . . . . .	353
Cvičení 2: Zaškrtačací políčka a přepínače . . . . .	360
Cvičení 3: Seznamy . . . . .	363
Cvičení 4: Odeslání dat formuláře . . . . .	366
<b>14. Behaviory . . . . .</b>	<b>370</b>
Cvičení 1: Otevření nového okna prohlížeče . . . . .	371
Cvičení 2: Použití behavioru Change Property (změna vlastnosti) . . . . .	375
Cvičení 3: Použití behavioru Validate Form (ověření formuláře) . . . . .	379
Získání dalších behaviorů . . . . .	382

<b>15. Integrace s programem Fireworks . . . . .</b>	<b>384</b>
Význam Design Notes souborů . . . . .	385
Přednastavení externího editoru obrázků . . . . .	386
Cvičení 1: Vkládání obrázků z Fireworks 8 . . . . .	387
Cvičení 2: Editace obrázků se zabudovanými funkcemi Fireworks 8 . . . . .	389
Zabudované nástroje pro úpravy . . . . .	391
Cvičení 3: Úpravy obrázků ve Fireworks 8 . . . . .	392
Cvičení 4: Vkládání aktivních tlačítek z Fireworks 8 . . . . .	395
Cvičení 5: Aktualizace HTML souborů Fireworks v Dreamweaveru . . . . .	398
Nastavení exportu Fireworks 8 . . . . .	401
Cvičení 6: Roletové nabídky Fireworks 8 . . . . .	402
<b>16. Šablony a položky knihovny . . . . .</b>	<b>408</b>
Cvičení 1: Šablony v akci . . . . .	409
Cvičení 2: Vytvoření nové šablony . . . . .	415
Cvičení 3: Použití šablony na existující dokument . . . . .	421
Cvičení 4: Úpravy šablony . . . . .	424
Cvičení 5: Opakované oblasti (Repeating regions) . . . . .	426
Cvičení 6: Práce s opakujícími se oblastmi (repeating regions) . . . . .	430
Cvičení 7: Vložení volitelných (nepovinných) oblastí . . . . .	433
Cvičení 8: Úpravy vlastností šablony . . . . .	435
Kdy používat položky knihovny . . . . .	436
Cvičení 9: Vytvoření položky knihovny . . . . .	437

# 17

Co je panel History? **443**

Použití panelu History  
pro Zpět/Znovu **444**

Uložení kroků historie do příkazu **447**

Použití příkazu Find and Replace **449**

## Automatizace úloh

Jestliže tvoříte webové stránky, poměrně rychle zjistíte, že vaše práce vyžaduje velké množství neustále se opakujících a neuvěřitelně nudných úkolů. Dreamweaver 8 má naštěstí několik funkcí, které vám pomohou mnoho z těchto nudných úkolů zautomatizovat. Mezi ně patří funkce panelu History, uživatelské funkce a příkazy. V této kapitole se dozvíte více o panelu History, který si umí zapamatovat a zopakovat kroky, které jste v Dreamweaveru 8 při tvorbě stránek prováděli. Kroky zaznamenané v tomto panelu můžete znovu přehrávat, což je úžasný způsob jak zautomatizovat opakující se úkoly bez toho, aniž bychom je museli programovat. Tato kapitola vám také předvede výbornou funkci Find nad Replace (najdi a nahraď), díky které můžete efektivně provádět změny na aktuální stránce, na více stránkách nebo na celém webu. Také budete pracovat s jedním z předvytvořených příkazů, který se dodává s Dreamweaverem 8: Create Web Photo Album.

# 18

W3C Accessibility Guidelines – Směrnice přístupnosti W3C konsorcia	455
Nastavení předvoleb přístupnosti	456
IBM Home Page Reader	457
Dostupné obrázky	458
Přístupné tabulky	460
Objekty přístupných formulářů	462

## Přístupnost

Přístupnost je v současném světě webdesignu jedním z nejdůležitějších pojmů, Přístupné stránky jsou takové, které budou přístupné každému, včetně lidí s různými postiženími. Při současném tlaku na prosazování zákona Section 508 musí tvůrci webu myslet nejen na to, aby byly jejich stránky graficky zajímavé, ale musí být také „dostupné“. Tento zákon platí hlavně pro státní orgány nebo školy a samozřejmě toto platí především pro USA. Má také přímý dopad na spoustu dalších méně významných webů. Ale i bez ohledu na zákon by měl každý webový návrhář vytvářet stránky tak, aby byly co nejdostupnější.

Než se začnete učit v Dreamweaveru 8 podrobnosti o přístupnosti, je důležité si nejprve vymezit, co vlastně termín „přístupnost“ znamená a co neznamená, zvláště s ohledem k webdesignu. Ve světě webu znamená přístupnost online obsah, který může být používán i lidmi s postiženími. I když toto je přesná definice, berte ji jenom jako jednu z částí přístupnosti.

Vytvoření přístupného webu neznamená, že jej uděláte dostupný pouze lidem s postiženími, ale že jej uděláte dostupnější *všem* lidem navštěvujícím vaše stránky, tedy i těm bez postižení, i těm s postižením. Pokud například použijete postup, který váš web učiní dostupný i lidem

# 19

Vyžadované zásuvné  
moduly prohlížeče **467**

Vložení zvuků **468**

Vkládání multimediálních  
souborů **471**

Vložení Flash obsahu **474**

Flash Video **477**

## Vkládání objektů

V průběhu lekcí v této knize jste se naučili spoustu rozmanitých věcí, ale stále ještě zbývá další důležitá funkce Dreamweaveru 8, o které byste se měli dozvědět – o práci s multimediálními objekty. To jsou v pojetí Dreamweaveru objekty, které můžete vkládat na stránky a které běžně vyřadují k přehrávání v prohlížeči nainstalovaný zásuvný modul (plug-in), jako je např. flashové animace, QuickTime nebo Shockwave videa či objekty, javové applety, Active X atd. Zásuvné moduly jsou speciálním rozšířením programu nainstalované ve vašem prohlížeči, které umožňují uživatelům prohlížení obsahu stránek, který vychází z technologií těchto rozšíření, jako jsou Flash, Shockwave, Real Audio, Quick Time a pod.

V této kapitole se dozvíte jak objekty médií přidávat do vašich webů a jak používat jimi vyžadované zásuvné moduly. Také se naučíte jak v Property Inspectoru nastavovat jejich parametry, abyste mohli řídit, jak a kdy budou přehrané.

Ale jak se tato oblast webového publikování může zdát zajímavá, je třeba také říci, že je to také oblast webu, kde hrají velkou roli rozdíly s kompatibilitou mezi jednotlivými prohlížeči. Ne každý uživatel má nainstalovaný ten stejný zásuvný modul pro podporu přehrávání objektů médií, navíc některé zásuvné moduly mohou na Macu fungovat jinak než v prostředí Windows. Dreamweaver 8 vám při práci s tímto obsahem na stránkách velmi pomůže. Jestli se s něčím budete potýkat, pak to budou omezení webu.



# 20

Bezplatný webový hosting  
na serveru PHP5.CZ **481**

Vytvoření účtu **482**

Nastavení FTP účtu **484**

Co je to FTP? **486**

Uložení souborů  
na webový server **487**

Analýza website **491**

Dialogové okno Reports **493**

## Publikování webu

Jedna věc je webové stránky navrhnout a vytvořit, ale zpřístupnění vašich stránek, aby se na ně mohli podívat i ostatní, to je věc úplně jiná. U jiných knih jsme vždy cítili, že jim něco chybí, a to konkrétní instrukce, které by popisovaly jak přistupovat k webovému serveru, jak na něj nahrávat a jak aktualizovat soubory. Do této chvíle jste byli nuceni se s tímto procesem poprat sami, což pro vás mohlo být dost frustrující. Naštěstí vás tato kapitola provede procesem nahráním stránek na reálný webový server. To znamená, že vaši kolegové, vaše rodina i přátelé si budou moci na Internetu prohlédnout výsledky vašeho snažení.

Tato kapitola vám ukáže jak si vytvořit bezplatný webový účet na serveru PHP5.CZ a jak použít Dreamweaver 8 pro nahrání stránek na server, aby si je na Internetu mohl kdokoli prohlédnout. Jestliže si nechcete toto cvičení procvíčit úplně přesně, nemusíte si vytvářet účet na serveru Tripod. Pokud už máte vlastní webový účet, můžete se přečtením této kapitoly naučit používat stejně tak i ten váš. Ať tak nebo tak, tato kapitola vám ukáže jak si nastavit předvolby FTP přenosů a jak pomocí Dreamweaveru nahrát vaše stránky na webový server.

# A

Technická podpora **497**

Časté dotazy **497**

## Technická podpora a časté dotazy

Jestliže při zkoušení cvičení z této knihy narazíte na nějaké problémy, měli byste najít odpověď v části Časté dotazy: řešení problémů. Jestliže zde potřebné informace nenajdete, použijte kontakty z části Technická podpora.

# B

lynda.com: Výukové zdroje **501**

Flashforward konference **502**

Online zdroje **502**

Webové stránky **503**

Knihy **503**

## Zdroje informací pro Dreamweaver 8

Pro uživatele Dreamweaveru existuje spousta zdrojů informací. Máte na výběr mezi množstvím diskuzních skupin či webových stránek dalších vývojářů či firem, které vám opravdu pomohou dostat se ke spoustě nových informací.

# C

- Správce rozšíření **505**
- Instalování rozšíření **505**
- Deaktivace rozšíření **507**
- Odinstalování rozšíření **507**

## Instalace rozšíření

Ačkoliv je Dreamweaver 8 velice komplexní aplikace se spoustou možností, nemůže nabídnout všechno pro všechny a navíc, kdo by to chtěl? Kdyby Dreamweaver zkusel zvládnout vše a pro všechny, u většiny z nich by asi propadl. Nicméně vedoucí osobnosti ve firmě Macromedia (resp. Adobe) udělali Dreamweaver 8 rozšiřitelný, což znamená, že je možné rozšířit funkce Dreamweaveru zásuvnými moduly od dalších firem, které jsou nazývány rozšíření.

Rozšíření mohou přidávat behaviory, příkazy, nástrojové lišty a serverové behaviory a dokonce mohou změnit způsob chování jádra Dreamweaveru. Každé rozšíření je sadou HTML kódu, JavaScriptu, CSS kódu nebo dokonce DLL knihoven, které dohromady vytváří nové a úžasné funkce. Ve zlatém věku Dreamweaveru 4 jste si museli veškerou instalaci rozšíření obsloužit sami. Vše bylo o „zkopírování souboru A do složky B a nakopírování souborů C, D a E do složky F“. S Dreamweaverem MX přišel i Extension Manager (správce rozšíření), který všechnu tuto práci převzal na sebe.

Cvičení 10: Úpravy položek knihovny .....	440	Cvičení 3: Uložení souborů na webový server .....	487
<b>17. Automatizace úloh .....</b>	<b>442</b>	Cvičení 4: Analýza website .....	491
Co je panel History? .....	443	Dialogové okno Reports .....	493
Cvičení 1: Použití panelu History pro Undo/Redo .....	444	<b>A. Technická podpora a časté dotazy .....</b>	<b>496</b>
Cvičení 2: Uložení kroků Historie do příkazu .....	447	<b>B. Zdroje informací pro Dreamweaver 8 .....</b>	<b>500</b>
Cvičení 3: Použití příkazu Find and Replace .....	449	<b>C. Instalace rozšíření .....</b>	<b>504</b>
<b>18. Přístupnost .....</b>	<b>454</b>	Rejstřík .....	508
W3C Accessibility Guidelines – Směrnice přístupnosti W3C konsorcia .....	455		
Cvičení 1: Nastavení předvoleb přístupnosti .....	456		
IBM Home Page Reader .....	457		
Cvičení 2: Dostupné obrázky .....	458		
Cvičení 3: Přístupné tabulky .....	460		
Cvičení 4: Objekty přístupných formulářů .....	462		
<b>19. Vkládání objektů .....</b>	<b>466</b>		
Vyžadované zásuvné moduly prohlížeče .....	467		
Cvičení 1: Vložení zvuku .....	468		
Cvičení 2: Vkládání multimediálních souborů .....	471		
Cvičení 3: Vložení Flash obsahu .....	474		
Cvičení 4: Flash Video .....	477		
<b>20. Publikování webu .....</b>	<b>480</b>		
Bezplatný webový hosting na serveru PHP5.CZ .....	481		
Cvičení 1: Vytvoření účtu .....	482		
Cvičení 2: Nastavení FTP účtu .....	484		
Co je to FTP? .....	486		

# 1

Co je Dreamweaver 8?	11
HTML versus XHTML	11
Režim Roundtrip	11
Musíte pro používání Dreamweaveru znát XHTML?	12
Jak XHTML funguje?	13
Jak XHTML vypadá?	14
Zásady pojmenovávání souborů	15
Přípony souborů	16
Co to je CSS?	16
Jak CSS vypadají?	17
Co je XML?	17
Co je DHTML?	18
Co je JavaScript?	18
Co je webová aplikace?	19
Rozšíření Dreamweaveru	19

## Začínáme

Tuto knihu bychom mohli začít mnoha cvičeními a přímo vás tak uvést do práce s Dreamweaverem 8, bez jakékoliv přípravy. Ale pak byste byli jako slepí letci, bez porozumění základním pojmům webu, jako jsou XHTML, CSS, DHTML, XML či JavaScript. Místo toho tedy začneme s definicemi, koncepty a pravidly, které vám pomohou zvládnout aktivní výuku Dreamweaveru 8. Jestliže už něco z toho znáte, můžete si danou pasáž pouze zběžně prohlédnout, nebo hned přejděte na cvičení v další kapitole.

# 2

Vlastní nastavení	21
Prohlídka pracovního rozhraní	22
Uložení pracovního prostředí	36
Předvolby	36
Přednastavené velikosti oken	38
Definování standardního prohlížeče	39
Klávesové zkratky	40

## Prostředí

Opravdu máme rádi prostředí Dreamweaveru (to abychom neplýtvali slovy). Žádný jiný HTML editor nenabízí prostředí robustního editoru s tak výkonným a intuitivním rozhraním. Abyste se v jiných HTML editorech dostali ke všem funkcím, musíte otevřít spousty oken a panelů různých velikostí a stále ty správné nástroje hledat. Ovšem Dreamweaver používá systém nastavitelných panelů a skupin panelů uzpůsobených podle vašich potřeb v závislosti na tom, co právě děláte. Tím šetří místo na obrazovce a uživatelské rozhraní činí snazší pro naučení. Přestože může být prostředí Dreamweaveru zpočátku trochu odstrašující, je jeho pochopení pravděpodobně jednou z nejsnazších věcí, která vás čeká.

Tato kapitola vás provede základními koncepty rozhraní programu. Navíc vám také sdělíme, jak si nastavit vaše oblíbené nastavení Dreamweaveru 8 v předvolbách a konfiguracích.

Možná se u některých ze cvičení krok za krokem, která jsou dále v této kapitole, trochu zapotíte, ale tuto kapitolu byste si měli projít nejdříve, abyste se seznámili s nástrojovými lištami, panely a okny, která budou dále používána v celé knize.

# 3

Co je lokální kořenová složka?	43
Definování webového prostoru	44
Relativní a absolutní URL adresy	48
Odkazy na relativní a absolutní URL adresy	49
Správa souborů a složek	51
Struktura cesty	53
Kořenová složka webu a relativní odkazy k dokumentu	55
Vytvoření mapy webu	57
Tvorba webu na zelené louce	59

## Správa webového prostoru

Ti z vás, kteří již nějakou webovou stránku vytvořili, budou zcela jistě souhlasit, že jednou z důležitějších aktivit při tvorbě webu je správa souborů. A ti z vás, na které váš první výtvar ještě čeká, jsou určitě zvědaví, co že to ta „správa souborů“ je. Správa souborů je organizace a struktura složek a jmenné konvence všech webových stránek a grafiky obsažené ve vaší webové prezentaci. Tvorba takového množství dokumentů vyžaduje alespoň nějakou disciplínu, protože každá samostatná webová stránka se obvykle skládá z většího množství CSS stylů, médií a obrazových souborů, a to nemluvíme o vzájemných odkazech mezi těmito soubory.

Většina lidí, aby se vyhnula obtížím se zvládnutím tohoto množství souborů, buduje webové stránky na lokálním pevném disku a teprve poté, co mají všechno hotovo, nahrají veškeré soubory na webový server, kde pak mohou být online prohlíženy. Řekněme, že jste si na svém pevném disku vytvořili složku, nazvali ji HTML a pak jste vytvořili další složku nazvanou graphics. Když do těchto dvou složek uložíte své stránky a grafické soubory, měli byste při nahrávání těchto souborů na svůj web dodržet přesnou adresářovou strukturu, aby se vám nerozpadly vzájemné odkazy. V této kapitole se naučíte jak se takovýmto problémům vyhnout pomocí možností Dreamweaveru 8.



# 4

Vytváření a ukládání nových dokumentů	63
Význam standardního dokumentu	67
Nastavení titulku stránky	68
Vkládání obrázků	70
Vkládání textu	75
Zarovnávání obrázků a textu	79
Tvorba odkazů s obrázky a textem	82
Vkládání <meta> značek	85

## Základy

Jestliže patříte mezi ty netrpělivé, pak je tato kapitola to pravé, na co jste čekali. Následující cvičení vás naučí jak začít s Dreamweaverem 8, a to včetně vytváření a ukládání stránek, vkládání a zarovnávání obrázků a textu, obrázkových i textových odkazů, definování vlastností stránek pomocí CSS a vkládání meta informací, jako jsou klíčová slova a popisy pro vyhledávací servery. Účelem této kapitoly není naučit vás o webu nebo Dreamweaveru 8 všechno, spíše má za cíl seznámit vás s programem pomocí vytvoření jednoduché stránky a provádění dalších běžných úkonů spojených s tvorbou webu. Zbytek této knihy bude podrobněji zaměřen na jednotlivé z těchto oblastí. Možná se může zdát, že takové množství materiálu nebude možné zvládnout, ale Dreamweaver 8 naštěstí většinu z těchto operací zjednodušuje na přístup přes menu nebo přes klepnutí na tlačítko.

Než s touto kapitolou skončíte, budete mít základní představu o Dreamweaveru 8 a budete nasměrováni tou správnou cestou k pochopení rozhraní programu pro vytváření stránek i celých webů. Následující cvičení budou vašim základem pro tvorbu složitějších stránek v dalších kapitolách.

# 5

Tvorba odkazu pomocí funkce Point to File	89
Odkazy na nové zdrojové soubory	93
Vytvoření odkazů na e-mail	98
Vytváření návěstí	102
Odkazy na soubory	110

## Odkazy

Je ještě několik způsobů tvorby odkazů, o kterých jste se ještě nedozvěděli. V této kapitole se dozvíte o funkci **Point to File** (ukáž na soubor), která vám umožní ukázat na soubor v panelu Files a díky tomu snadno vytvořit odkaz. Dalším typem odkazu je **odkaz na e-mail**. Tento zvláštní druh odkazu po jeho aktivaci spustí váš e-mailový program a vytvoří novou zprávu, kde bude automaticky zadaná adresa příjemce. Dalším odkazem, o kterém se dozvíte, je tzv. **návěstí**, které funguje stejně jako normální odkaz s omezením na aktuální stránku, díky čemuž vám umožní přeskakovat na různé části dlouhé stránky. Posledním typem odkazu, který vám tato kapitola představí, je **odkaz na soubor**, který vám umožní ke stránce připojit odkazy na další soubory, jako jsou nejrůznější dokumenty ve formátu PDF, archívy SIT či ZIP apod. Toto všechno zní dost abstraktně, ale poté, co se do této kapitoly zahloubáte a vše si sami osaháte, zjistíte, že princip je velice jednoduchý.

# 6

Specifikace CSS stylů	117
Kaskádová část tabulek stylů	117
Anatomie tabulek stylů	118
CSS a vlastnosti stránky	119
Exportování a odkazy na externí CSS styly	127
Panel CSS Styles	133
CSS Selektory	136
Selektory typu – Type	137
Vytvoření selektoru typu	138
ID selektory	147
Vytvoření ID selektoru	148
Selektory třídy	156
Vytvoření selektoru třídy	157
Vytvoření CSS aktivních tlačítek pomocí pseudo-tříd	163

## Kaskádové styly

CSS (tabulky kaskádových stylů) jsou standardem definovaným konsorciem World Wide Web (W3C), který vám umožní oddělit vzhled vašich stránek od samotného obsahu. Díky tomu můžete vyvíjet XHTML dokumenty, které nevědí nic o svých barvách, fontech, dokonce ani o tom, kde by jednotlivé prvky měly být umístěny. Všechny informace o obsahu a stylu se řídí podle pravidel definovaných v (zpravidla externím) CSS souboru. A proč byste to měli dělat právě takhle? Tak například, pokud byste chtěli, aby veškerý text ve vašem dokumentu byl modrý a všechny titulky byly zelené, museli byste ve standardním HTML projít všechny prvky stránky jeden po druhém a přiřadit jim barvu použitím značek `<font>`, které však mohou vaši stránku pěkně rozházet. Při použití kaskádových stylů můžete všechny prvky v celém dokumentu (nebo na celé webové prezentaci!) předdefinovat na modrou barvu pouze změnou jediného CSS pravidla a pak provést zase jen jeden krok pro přepnutí nadpisů na zelenou. CSS můžete použít dokonce i pro ovládání barvy pozadí nebo obrázku pozadí stránky. Specifikace CSS nabízí lepší kontrolu nad formátem dokumentu, než nabízejí XHTML značky. Pomocí stylů můžete určit od-sazení mezi řádky textu (výšku řádku), a zadat je můžete v pixelech, bodech, jednotkách em nebo dokonce v palcích. Všechno, co si jen přejete provést s formátováním textu, je možné pomocí CSS stylů.