

# Dreamweaver MX

# Obiettivi della presentazione

Obiettivo di questa presentazione è mostrare le principali caratteristiche dell'editor di pagine HTML **Macromedia Dreamweaver MX<sup>®</sup>**.

A tale scopo saranno presentate le attuali metodologie su cui si basano gli editor attualmente esistenti sul mercato, dunque si passerà alla descrizione delle principali funzionalità del prodotto indicato.

# Cos'è l'HTML?

Il linguaggio *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) è lo standard attuale per la creazione di pagine *web*. Un documento HTML è un semplice file di testo che viene interpretato dal browser dopo essere stato "letto" e "scaricato" da un server remoto secondo il protocollo *HTTP* (*Hyper Text Transfert Protocol*).

Alla base dell' *HTML* ci sono i *TAG*, cioè i *marcatori* che delimitano i comandi che il browser deve interpretare per la corretta visualizzazione di una pagina.

I *TAG* sono inseriti fra i simboli minore < e maggiore > e sono sempre in coppia: il primo tag indica l'inizio del comando, il secondo (uguale al primo ma con lo "slash" davanti) la fine.

Esempio: <FONT> </FONT>

In mezzo ai due tag devono essere ovviamente inseriti i testi, le immagini e ogni altra porzione di codice.

Ogni file in formato HTML deve essere costruito secondo una struttura fissa e sempre uguale.

# Editor per sviluppo di pagine HTML

La semplicità della struttura di base di un documento HTML ha permesso la nascita di una vasta gamma di editor che, attraverso interfacce grafiche per l'utente (*Graphic User Interface*), automatizzano la generazione del codice che definisce le pagine web.

Gli editor si distinguono fondamentalmente in due categorie:

- **Visuali:** altrimenti detti *WYSIWYG* (*What You See Is What You Get*), non visualizzano il codice HTML ma esclusivamente gli oggetti, le immagini ed il testo. In questo modo lo sviluppatore non si trova a lavorare su codice HTML ma sulla pagina così come verrà visualizzata dal browser: spostando oggetti con il semplice trascinamento del mouse, sfruttando layout predefiniti ecc. Il vantaggio di questo tipo di editor è evidente: lo sforzo di comprensione delle specifiche HTML è ridotto al minimo e il tempo di apprendimento è brevissimo.
- **Testuali:** che permettono di scrivere il codice direttamente in formato testo.

# Dreamweaver MX<sup>®</sup>: editor visuale

Tra gli editor visuali presenti sul mercato, **Dreamweaver MX<sup>®</sup>** si colloca in primo piano grazie alla sua facilità di utilizzo e alla produzione di *codice pulito*.

Questo programma offre un vero ambiente integrato di sviluppo e pubblicazione: oltre al compilatore per tutto il codice di cui sono composti i documenti, incorpora infatti un'interfaccia di gestione del sito che permette di verificare, modificare e creare i collegamenti fra i diversi files.

Il tool supporta inoltre la possibilità di sviluppare applicazioni dinamiche fornendo supporto per le tecnologie client-server più diffuse tra cui: Php, Jsp, etc.

E' possibile provare Dreamweaver MX<sup>®</sup> scaricando una versione trial di 30 giorni dal sito ufficiale all'indirizzo:

***<http://www.macromedia.com/cfusion/tdrc/index.cfm?loc=it&product=dreamweaver>***

# Dreamweaver MX®: funzionalità

Le funzionalità offerte dal tool sono innumerevoli, in questa presentazione saranno mostrate quelle di maggior utilizzo per la creazione di un sito Web.

In particolare si vedrà:

1. Come creare un nuovo sito;
2. Come definire l'eventuale tecnologia server;
3. Cosa offrono le barre dei menu per popolare le pagine;
4. Cosa sono i modelli e come definirli;
5. Come gestire il layout di una pagina;
6. Cosa sono i CSS e come gestirli;
7. Cosa sono gli snippets e come gestirli;
8. Come gestire le immagini;
9. Come impostare un'applicazione Web;
10. Curiosità.

*Approfondimenti sulla tecnologia server sono demandati ad incontri successivi.*

# Creare un nuovo sito

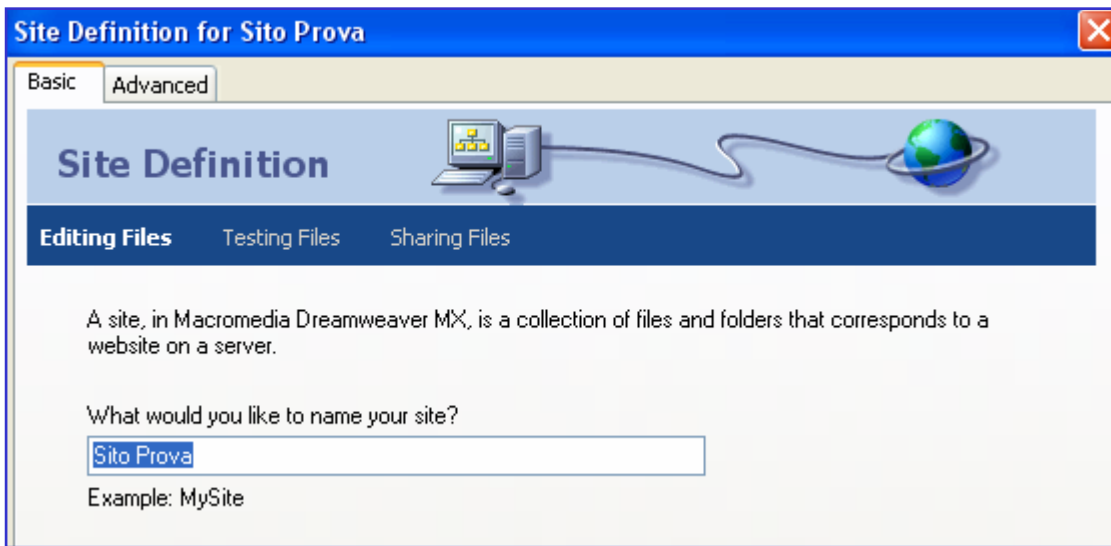
La prima volta che viene lanciata l'applicazione, **Dreamweaver MX<sup>®</sup>** chiede all'utente di creare il sito locale.

Anche in seguito sarà comunque necessario definire un sito locale, ovvero una cartella sul proprio hard disk, dove risiederà il progetto creato.

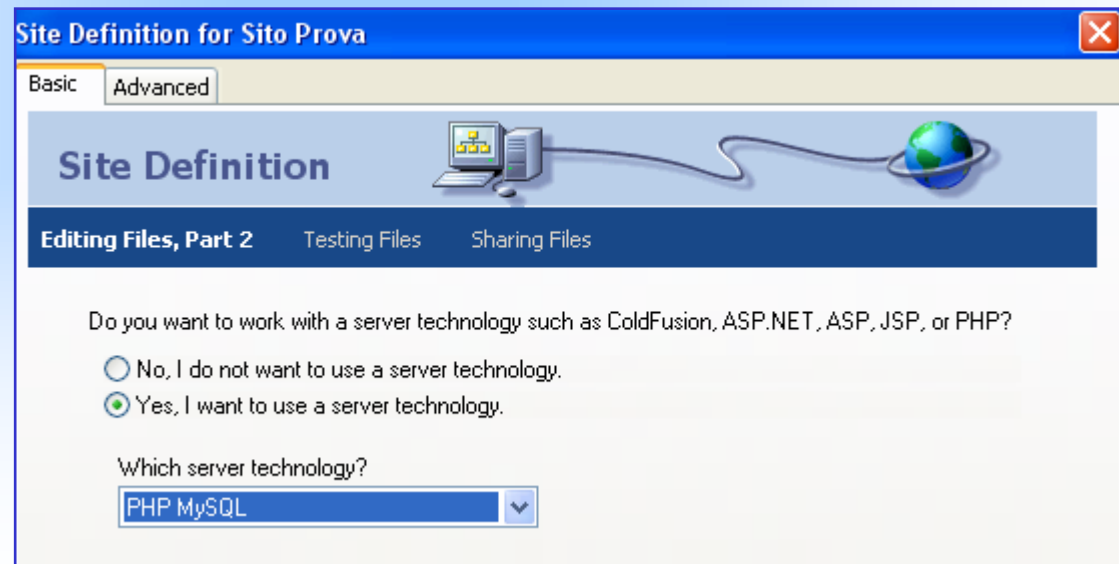
Per fare ciò occorre effettuare le seguenti operazioni:

- dal menu *File* selezionare *Open Site*;
- scegliere il comando *Define Sites*;
- scegliere fra quelli già presenti nella lista il sito locale sul quale si andrà ad operare o cliccare su *New* per crearne uno nuovo.

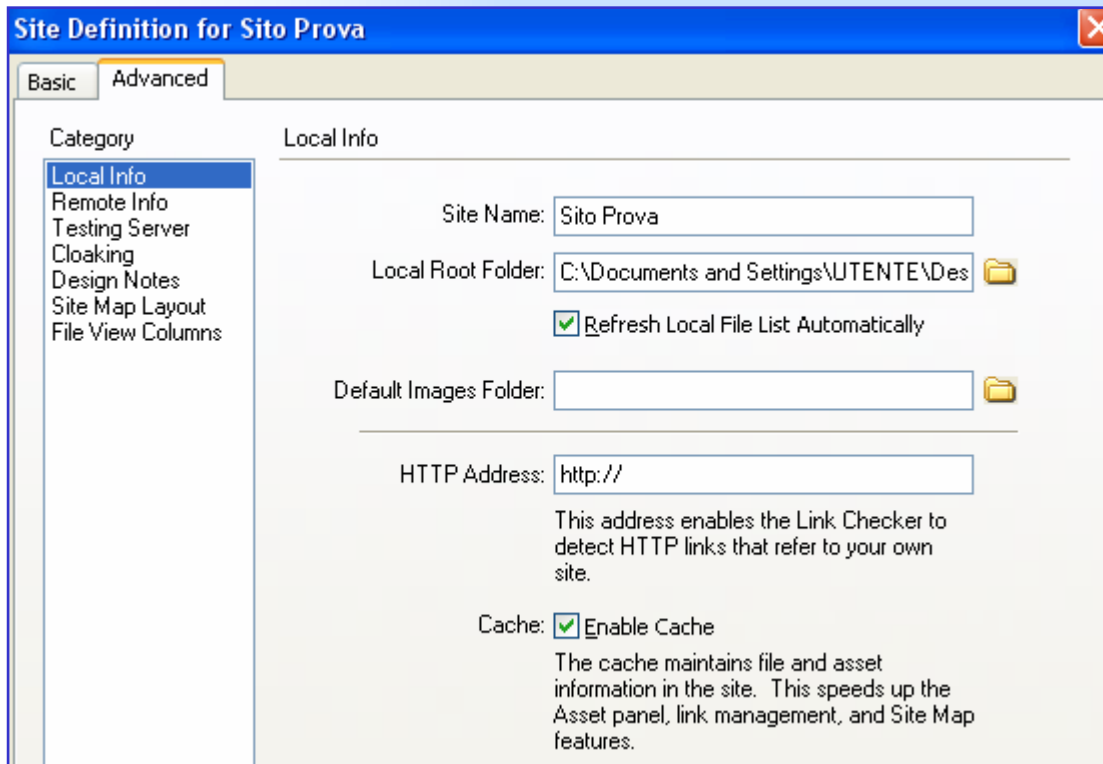
# Esempio



Andando avanti viene richiesto se si vuole utilizzare una tecnologia server, dal menu scegliamo ad esempio PHP



Terminate le impostazioni *Basic* il tool ci offre un summary delle impostazioni indicate con possibilità di modifica, vediamo invece qualche dettaglio sulle impostazioni *Advanced*.

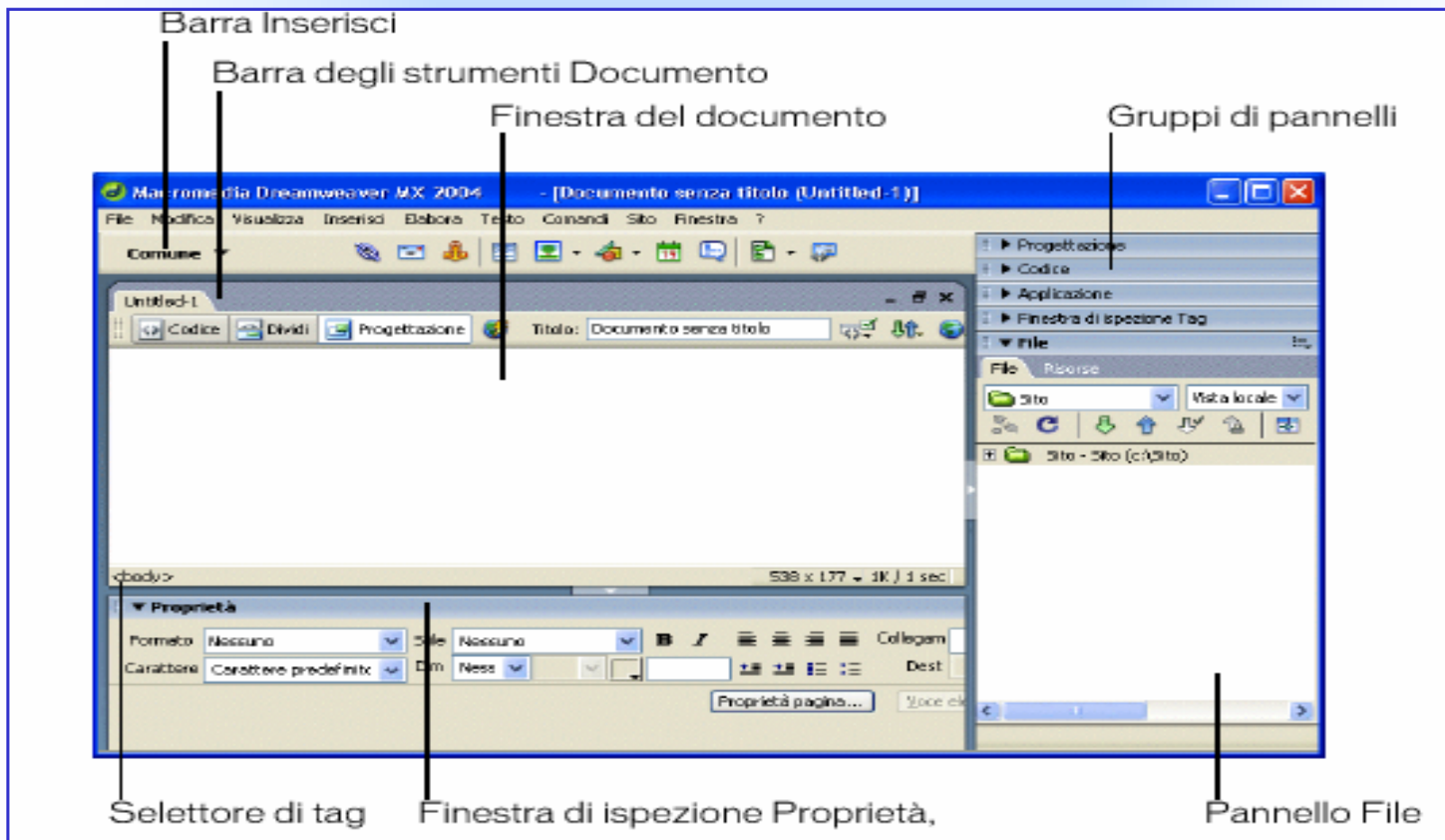


Ad esempio, per la categoria **Local Info** offre la visualizzazione dei dettagli del sito come:

1. Nome;
2. Folder root;
3. Refresh automatico;
4. Folder per le immagini;
5. Indirizzo http;
6. Abilitazione cache.

# Cosa offrono le barre dei menu

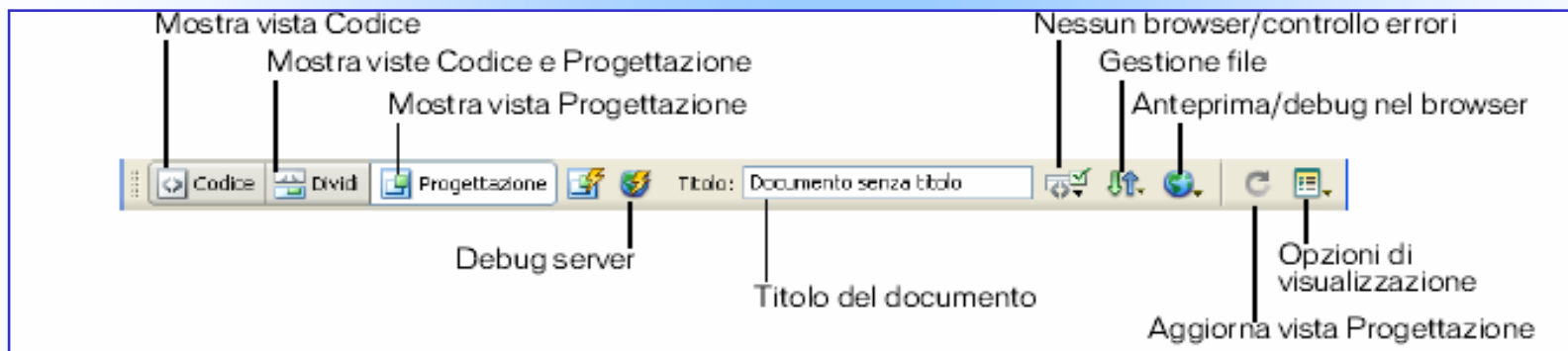
Una volta definite le impostazioni del sito, passiamo a vedere quali sono le funzionalità visuali che il tool ci mette a disposizione esplorando le **barre dei menu**. In questa immagine è rappresentato il piano di lavoro messoci a disposizione.



## Barra degli strumenti *Documento*

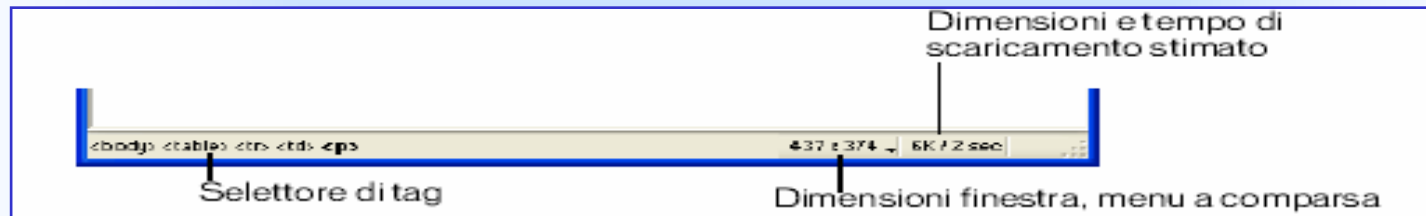
La barra degli strumenti Documento contiene i pulsanti che permettono di cambiare rapidamente la vista del documento: vista Codice, vista Progettazione e una vista combinata che mostra le viste *Codice* e *Progettazione* in una sola finestra.

Questa barra degli strumenti contiene inoltre alcuni comandi e opzioni comuni relativi alla visualizzazione del documento e al suo trasferimento tra i siti locale e remoto.



# Barra di stato

La barra di stato presente sul fondo della finestra Documento fornisce informazioni supplementari sul documento in fase di creazione.



Il *selettore di tag* visualizza la gerarchia dei tag che contengono la selezione corrente. Fare clic su qualsiasi tag nella gerarchia per selezionare il tag specifico e il relativo contenuto. Fare clic su <body> ad esempio per selezionare tutto il corpo del documento.

# Impostazioni relative al tempo di scaricamento

Dreamweaver calcola le dimensioni in base all'intero contenuto della pagina, compresi gli oggetti collegati come le immagini e i plugin. Dreamweaver stima il tempo di scaricamento in base alla velocità di connessione specificata nelle preferenze Barra di stato. Il tempo di scaricamento effettivo dipende dalle condizioni generali della connessione ad Internet, tenete presente che la maggior parte degli utenti non attende il caricamento di una pagina per più di otto secondi.

Per impostare le preferenze relative alle dimensioni e al tempo di scaricamento:

1. Selezionare **Modifica > Preferenze**, viene visualizzata la finestra di dialogo Preferenze.
2. Selezionare **Barra di stato** nell'elenco **Categoria** visualizzato sulla sinistra.

# Barra Inserisci



La barra Inserisci contiene una serie di pulsanti che consentono di creare e inserire oggetti come tabelle, livelli e immagini. Quando si passa il puntatore del mouse sopra un pulsante, viene visualizzata la descrizione comandi con il nome del pulsante.

I pulsanti sono organizzati in diverse categorie, che è possibile passare sul lato sinistro della barra Inserisci. Quando il documento corrente contiene codice server, come i documenti ASP o CFML, vengono visualizzate ulteriori categorie.


# Organizzazione della barra Inserisci

La barra Inserisci è organizzata nelle categorie seguenti:

1. **Comuni:** consente di creare e inserire gli oggetti usati più di frequente, come ad esempio immagini e tabelle.
2. **Layout:** consente di inserire tabelle, tag div, livelli e frame.
3. **Testo:** consente di inserire numerosi tag di formattazione di testo ed elenco.
4. **HTML:** consente di inserire tag HTML per filetti orizzontali, testo dei contenuti HEAD, tabelle frame e script.
5. **Categorie del codice server:** disponibili solo per le pagine che utilizzano un particolare linguaggio server (ASP, ASP.NET, JSP e PHP). Ognuna di queste categorie fornisce oggetti di codice server inseribili in vista Codice.
6. **Applicazione:** consente di inserire elementi dinamici come set di record, aree ripetute, moduli inserimento record e aggiornamento record.
7. **Elementi Flash:** consente di inserire elementi Flash.
8. **Preferiti:** consente di raggruppare e organizzare i pulsanti della barra Inserisci più utilizzati in un unico punto.

# Rapporti in Dreamweaver

È possibile eseguire i rapporti in Dreamweaver per trovare i contenuti, verificarli o risolverne i problemi. In particolare è possibile generare i tipi di rapporti seguenti:

1. **Ricerca:** consente di ricercare tag, attributi e testo specifico nei tag. Per eseguire ad esempio ricerche nel codice (Scegliere: **Modifica > Trova e sostituisci**).
2. **Convalida:** consente di controllare la presenza di errori nel codice o di sintassi (Scegliere: **File > Controlla pagina > Convalida codice**).
3. **Controllo browser di destinazione:** consente di controllare il codice HTML nei documenti per verificare se sono presenti tag o attributi non supportati dai browser di destinazione (Scegliere:  ).
4. **Controllo collegamenti:** consente di trovare e correggere i collegamenti interrotti, esterni o orfani. (Scegliere: **File > Controlla pagina > Controlla collegamenti**).

## Gestione dei *modelli* o *template*

Un modello Macromedia Dreamweaver MX 2004 è uno speciale tipo di documento che viene utilizzato per progettare un layout di pagina “bloccato”.

E’ possibile creare nuovi documenti basati sul modello che ereditano il layout di pagina del modello.

Quando si progetta un modello, vengono specificate **quali aree dei documenti basati sul modello possono essere modificate dagli utenti.**

# Specifiche di un modello

L'autore crea quindi nel **modello** delle **aree modificabili** (*editable region*) in documenti basati sul modello in questione; se l'autore non definisce un'area come modificabile, gli utenti del modello non possono modificare il contenuto compreso nell'area considerata.

I modelli consentono ai loro autori di controllare quali elementi di pagina possano essere modificati dagli utenti del modello, ad esempio programmatori, grafici o altri sviluppatori Web.

Una delle funzioni più potenti dei modelli consiste nella possibilità di aggiornare più pagine contemporaneamente.

Un documento creato da un modello resta associato al modello, a meno che non venga dissociato in un secondo tempo. È possibile modificare un modello e aggiornare immediatamente la struttura di tutti i documenti basati su di esso.

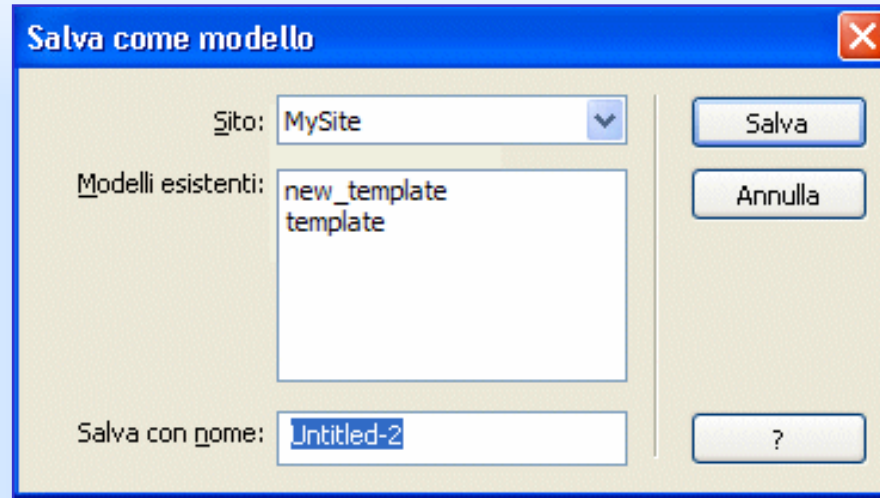
# Creazione di un modello

È possibile creare un modello da un documento esistente o da un nuovo documento vuoto.

Per creare un modello:

1. Aprire il documento che si desidera salvare come modello:
  - 1.A. Documento esistente: **File > Apri** > selezionare il documento;
  - 1.B Nuovo documento: **File > Nuovo >Crea**;
2. Quando si apre il documento, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - 2.A. Selezionare **File > Salva come modello**;
  - 2.B. Nella categoria **Comuni** della barra **Inserisci**, fare clic con la freccia sul pulsante **Modelli**, quindi selezionare **Crea modello**;
3. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva come modello**;

# Salvataggio del modello



3. Selezionare un sito in cui salvare il modello dal menu a comparsa **Sito**, quindi inserire un nome univoco per il modello nella casella di testo **Salva con nome**.

4. Fare clic su **Salva**.

# Registrazione nella struttura del sito del modello

Dreamweaver salva il file di modello con l'estensione **.dwt** nella cartella *Templates*, che si trova all'interno della cartella principale locale del sito.

Se questa cartella non esiste, Dreamweaver la crea automaticamente quando si salva un nuovo modello.

*Nota:* non spostare i file di modello dalla cartella Templates e non archiviare file di altro tipo in questa cartella. La cartella Templates, inoltre, non deve essere spostata dalla cartella principale locale per evitare che si verifichino errori nei percorsi dei modelli.

# Utilizzare il modello creato

Per inserire un'area modificabile del modello:

1 Nella finestra **Documento**, effettuare una delle seguenti operazioni per **selezionare l'area**:

1.A. Selezionare il testo o il contenuto che si desidera impostare come area modificabile;

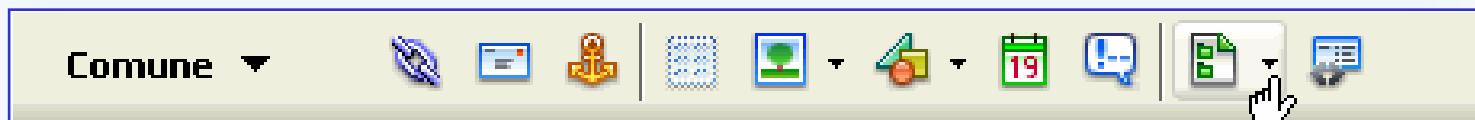
1.B. Spostare il punto di inserimento nella posizione in cui si desidera inserire un'area modificabile.

2. Per **inserire un'area modificabile**, effettuare una delle seguenti operazioni:

2.A. Selezionare **Inserisci > Oggetti modello > Area modificabile**.

2.B. Fare clic con il pulsante destro del mouse, quindi selezionare **Modelli > Nuova area modificabile**;

2.C. Nella categoria **Comune** della barra **Inserisci**, fare clic con la freccia di selezione sul pulsante **Modelli**, quindi selezionare **Area modificabile**.



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuova area modificabile**.

3. Nella casella di testo **Nome**, inserire un nome univoco per l'area. (Non è infatti possibile utilizzare lo stesso nome per più aree modificabili di un modello specifico.)

*Nota: non utilizzare caratteri speciali nella casella di testo Nome.*

# Impostare il layout di una pagina

Indipendentemente dal fatto che si utilizzino CSS, tabelle o frame per creare il layout delle pagine, Dreamweaver dispone di righelli e griglie che fungono da guida visiva per il layout.

Dreamweaver dispone inoltre di una funzione di immagine di ricalco che consente di ricreare la struttura di una pagina precedentemente realizzata in un'applicazione grafica.

Le griglie e i righelli possono essere utilizzati come guide visive per il disegno, il posizionamento o il ridimensionamento degli elementi nella vista Progettazione della finestra Documento. I righelli appaiono sul bordo sinistro e sul bordo superiore della pagina e possono essere visualizzati in pixel, pollici o centimetri. Specificando le impostazioni della griglia, è possibile fare in modo che gli elementi della pagina vengano agganciati automaticamente alla griglia durante il loro spostamento e modificare la griglia.

# Principali comandi relativi ad impostazioni di griglie e righelli

- Per attivare o disattivare la visualizzazione dei righelli, selezionare **Visualizza > Righelli > Mostra**.
- Per modificare l'origine, **trascinare l'icona dell'origine del righello**, situata nell'angolo sinistro superiore della vista Progettazione della finestra Documento, in un punto qualunque della pagina.
- Per ripristinare la posizione predefinita dell'origine, scegliere **Visualizza > Righelli > Ripristina origine**.
- Per cambiare l'unità di misura, scegliere Pixel, Pollici o Centimetri dal sottomenu **Visualizza > Righelli**.

# Definiamo i CSS

I Cascade Style Sheet o fogli di stile, consentono di rendere **indipendente il contenuto della pagina rispetto alla presentazione** della stessa.

Sono particolarmente utili per la rappresentazione di siti multi-device

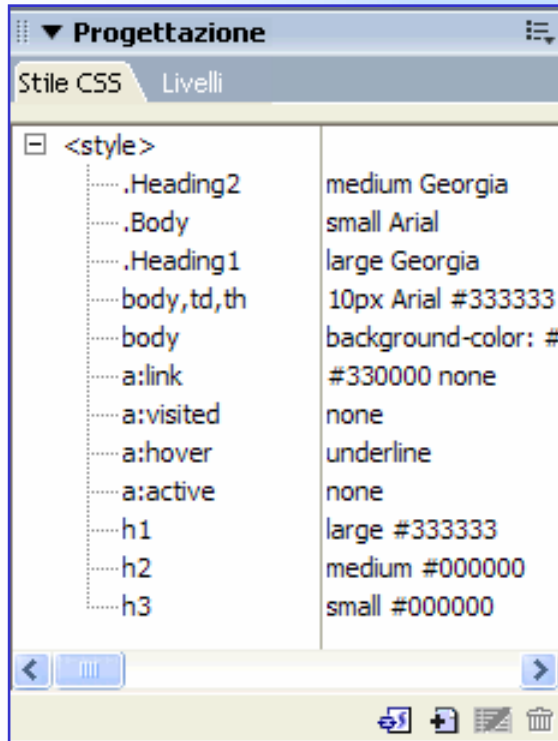
Per impostazione predefinita, Dreamweaver utilizza i fogli di stile CSS per formattare il testo. Gli stili che vengono applicati al testo utilizzando la finestra di **Ispezione Proprietà** oppure i comandi di menu creano delle regole CSS che vengono incorporate nella sezione head del documento corrente.

Gli stili CSS forniscono maggiore flessibilità e controllo dell'aspetto della pagina, dal posizionamento preciso del layout a specifici caratteri e stili di testo.

Oltre agli stili e ai fogli di stile creati, è anche possibile utilizzare i fogli di stile forniti direttamente con Dreamweaver per applicare gli stili ai documenti.

# Il pannello Stili CSS

Il pannello Stili CSS viene utilizzato per creare, modificare ed eliminare stili CSS, nonché per associare fogli di stile esterni ai documenti.



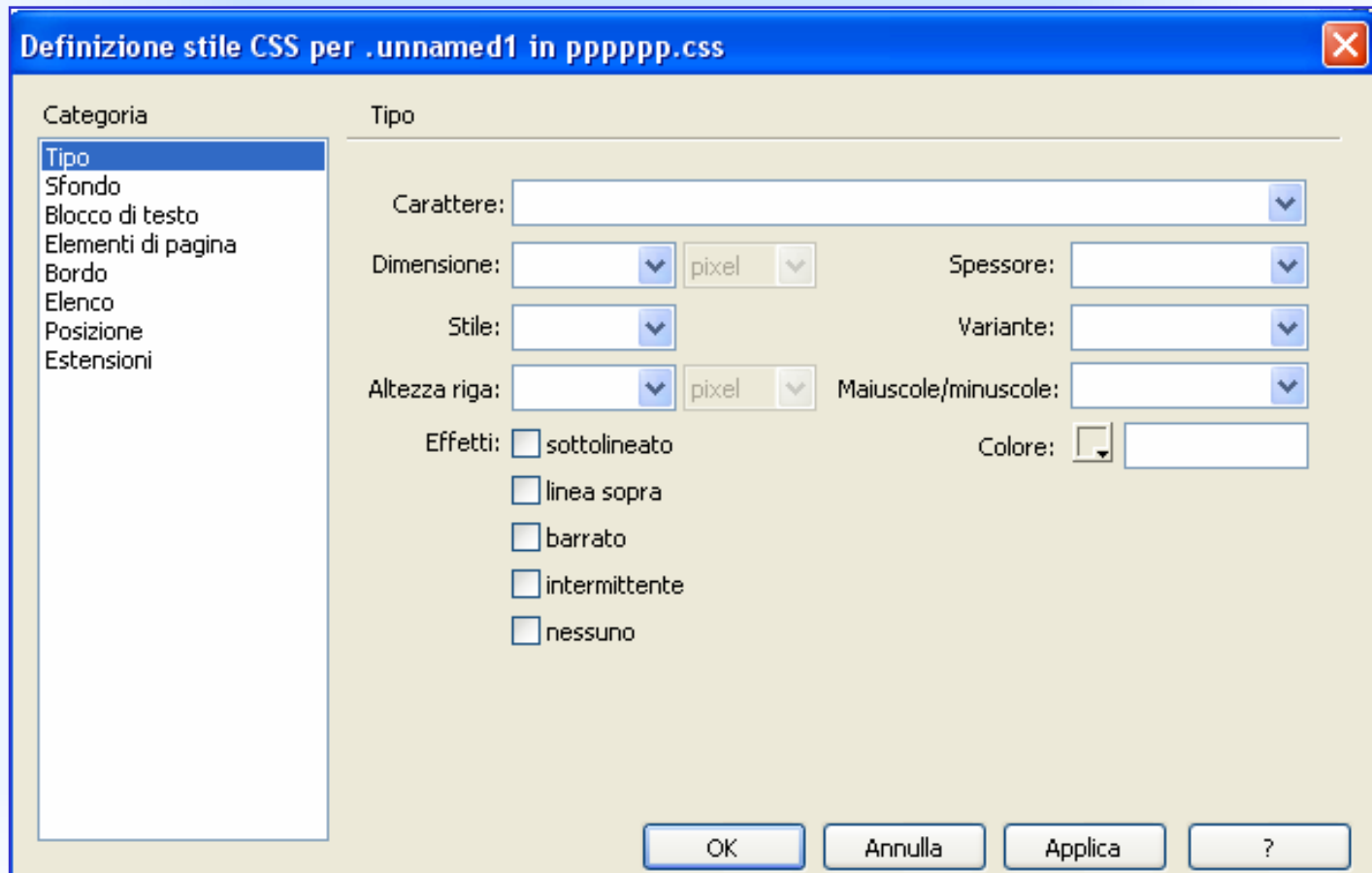
Consente inoltre di visualizzare la definizione degli stili associati al documento corrente, nonché la gerarchia degli stili. Questo pannello contiene la definizione degli stili CSS (classe) personalizzati, i tag HTML ridefiniti, nonché il selettore di stili CSS.

# Associare ad una pagina un CSS esistente

1. Nel pannello Stili CSS (Finestra >Stili CSS), fare clic sul pulsante Associa foglio di stile. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Associa foglio di stile esterno**.
2. Fare clic sul collegamento "fogli di stile di esempio" nella parte inferiore di questa finestra di dialogo. Viene visualizzata la finestra di dialogo Fogli di stile di esempio, che contiene un elenco dei fogli di stile preimpostati.
3. Selezionare un foglio di stile.

# Creare un nuovo stile CSS

La creazione di un foglio di stile CSS consente di automatizzare la formattazione dei tag HTML o di una parte di testo identificata dall'attributo class.



# Snippets di codice

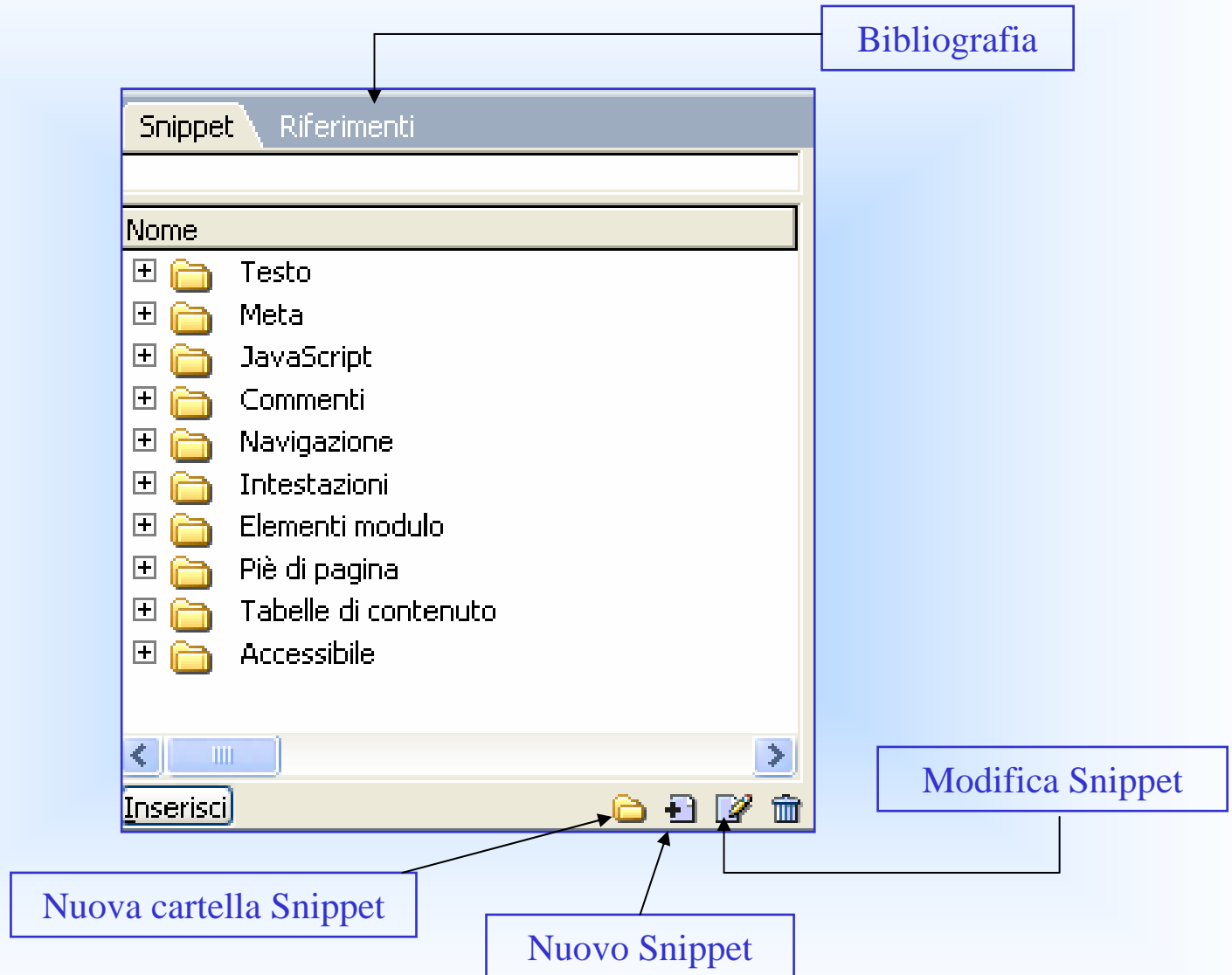
Gli snippet di codice consentono di archiviare parti di codice in modo da poterle riutilizzare velocemente.

È possibile utilizzare snippet di HTML, JavaScript, CFML, ASP, JSP e di altri formati. Dreamweaver contiene anche alcuni snippet predefiniti che è possibile utilizzare come punto di partenza.

Per creare uno snippet di codice:

1. Fare clic sull'icona **Nuovo snippet** nella parte inferiore del relativo pannello. Viene visualizzata la finestra di dialogo Snippet.
2. Inserire i dati desiderati nella finestra di dialogo e fare clic su OK.

# Pannello Snippets



# Immagini in Internet

Esistono diversi tipi di formati file grafici, ma nelle pagine Web se ne utilizzano in genere tre: GIF, JPEG e PNG. Attualmente, i formati più diffusi e supportati dalla maggior parte dei browser sono i formati GIF e JPEG.

Nei file **GIF** (*Graphic Interchange Format*) le immagini sono composte da un massimo di 256 colori. Questo formato si rivela più indicato per le immagini a tono non continuo e per quelle con aree estese di colore piatto, ad esempio le barre di navigazione, i pulsanti, le icone, i logotipi e, in generale, per le immagini con colori e toni uniformi.

Il formato **JPEG** (*Joint Photographic Experts Group*) si rivela più indicato per le fotografie e le immagini a tono continuo, perché consente di memorizzare milioni di colori. Ad una maggiore qualità del file JPEG corrisponde un aumento proporzionale della dimensione del file e del tempo di trasferimento.

Il formato **PNG** (*Portable Network Group*) è un formato libero da brevetto e sostitutivo del formato GIF, che supporta i colori indicizzati, le sfumature di grigio e le immagini a colori reali, nonché i canali alfa per i livelli di trasparenza.

# Inserimento di un'immagine

Quando si inserisce un'immagine in un documento di Dreamweaver, viene automaticamente generato un riferimento al file di immagine nel codice di origine HTML. Per verificare che il riferimento sia corretto, il file di immagine deve trovarsi nel sito corrente. In caso contrario, Dreamweaver richiede all'utente se desidera copiare il file nel sito.

E' consigliabile creare una **cartella Immagini** nel sito e salvare lì i file utilizzati.

Per inserire un'immagine è possibile:

- Selezionare **Inserisci > Immagine**.
- Nella categoria Comuni della barra Inserisci, fare clic sull'icona Immagine.
- Trascinare un'immagine dal desktop alla posizione desiderata all'interno della finestra Documento.

# Funzioni di modifica delle immagini

Dreamweaver fornisce delle funzioni di base per la modifica delle immagini che consentono di elaborare le immagini senza dover avviare un editor di immagini esterno.

**Ridefinizione:** aggiunge o sottrae pixel da file di immagini GIF e JPEG ridimensionati in modo che corrisponda il più possibile all'aspetto dell'immagine originale. La ridefinizione di un'immagine riduce la dimensione di un file di immagine e consente, pertanto, migliori risultati nel processo di scaricamento.

**Ritaglio:** consente di modificare le immagini riducendo l'area dell'immagine. In genere, è possibile ritagliare un'immagine per dare maggiore rilievo al soggetto dell'immagine ed eliminare aspetti indesiderati intorno al tema centrale dell'immagine.

**Luminosità/Contrasto:** modifica il contrasto o la luminosità dei pixel di un'immagine. Ciò ha un effetto sulla luminosità, le ombre e i mezzitoni di un'immagine. Di solito si utilizza Luminosità/Contrasto nella correzione di immagini che sono troppo scure o troppo chiare.

**Precisione:** regola il fuoco di un'immagine aumentando il contrasto dei bordi che si trova all'interno di un'immagine.

# Pannello proprietà di un'immagine

Peso dell'immagine

Testo da mostrare al passaggio del mouse

The screenshot shows the 'Proprietà' (Properties) panel for an image in Dreamweaver MX. The panel is titled '▼ Proprietà' and contains several sections. The top section includes 'privati' (private) status, 'Immagine, 1K' (Image, 1K), 'La' (Label) with a value of 73, 'Orig' (Original) with the filename 'uetta\_privati\_sx.gif', 'Alt' (Alt text) with a dropdown menu, and 'Classe' (Class) set to 'Nessuno' (None). The middle section includes 'Mappa' (Map), 'Spazio V' (Vertical Space), 'Destinaz' (Destination), 'Bordo' (Border), and 'Allinea' (Align) set to 'Predefinito' (Default). The bottom section includes 'Spazio O' (Horizontal Space) and 'Preorig' (Preoriginal). A toolbar with various icons is located below the main panel. Five callout boxes with arrows point to specific elements: 'Peso dell'immagine' points to the 'Immagine, 1K' text; 'Testo da mostrare al passaggio del mouse' points to the 'Alt' dropdown menu; 'Ritaglia' points to the crop icon in the toolbar; 'Luminosità e contrasto' points to the brightness and contrast icons in the toolbar; and 'Precisione' points to the alignment icons in the toolbar.

Ritaglia

Luminosità e contrasto

Precisione

# Impostare un'applicazione WEB

Per poter creare delle applicazioni Web con Dreamweaver, è necessario disporre dei seguenti programmi:

- Un server Web;
- Un server applicazioni in funzione sul server Web.

Se si desidera utilizzare un database unitamente all'applicazione, installare il seguente software aggiuntivo:

- Un DBMS;
- Un driver di database che supporti il database utilizzato.

# Impostare un server WEB

Per poter eseguire applicazioni Web è necessario disporre di un **server Web**.

Un server Web è un software che invia dei file in base alle richieste ricevute dai browser Web. Un server Web è anche detto server HTTP.

Fra i server Web più comuni vi sono Microsoft Internet Information Server (IIS), Netscape Enterprise Server, Sun ONE Web Server e Apache HTTP Server.

E' dunque necessario scegliere un server Web e installarlo sul computer locale o su un computer remoto.

# Impostare un server applicazioni

Per poter eseguire applicazioni Web, il server Web utilizzato deve funzionare in combinazione con un server applicazioni. Un server applicazioni è un software che consente a un server Web di elaborare pagine dinamiche.

La scelta di un server applicazioni dipende da diversi fattori, fra i quali il budget disponibile, la tecnologia server che si intende utilizzare (ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP o PHP) e il server Web installato.

Alcuni fornitori offrono server di fascia alta i cui costi di acquisto e di amministrazione risultano elevati. Altri fornitori offrono soluzioni più semplici ed economicamente vantaggiose (fra queste vi sono i server Macromedia ColdFusion e Jrun). Alcuni server applicazioni sono integrati nei server Web, ad esempio Microsoft IIS, mentre altri possono essere scaricati gratuitamente da Internet, ad esempio Jakarta Tomcat e **PHP**.

# Impostare un server applicazioni per PHP

Per eseguire pagine PHP, è necessario disporre del server applicazioni PHP, che è un **software open source** disponibile sul Web.

Sono disponibili versioni del server applicazioni per i sistemi operativi Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris e Mac OS X.

Il server applicazioni è compatibile con i seguenti server Web: Apache, Microsoft IIS o PWS, Netscape e Sun ONE, compresi la maggior parte dei server che supportano l'interfaccia CGI.

È possibile scaricare il server applicazioni PHP dal sito Web PHP all'indirizzo *[www.php.net/downloads.php](http://www.php.net/downloads.php)*.

Per informazioni sull'installazione del server, consultare la documentazione PHP che può anche essere scaricata dal sito Web PHP all'indirizzo: *[www.php.net/download-docs.php](http://www.php.net/download-docs.php)*.

# Impostazioni per gestire le pagine dinamiche

## Definizione di una cartella principale per l'applicazione

Per gestire pagine dinamiche, è necessario creare una cartella principale per l'applicazione Web sul computer su cui si esegue il server Web; occorre inoltre accertarsi che la cartella sia pubblicata dal server Web. Questo infatti consente al server Web di fornire qualsiasi file contenuto nella cartella o nelle sue sottocartelle in presenza di una richiesta HTTP da parte del browser Web.

**Per Jakarta Tomcat** la cartella principale predefinita è:

*|jakarta-tomcat-4.x.x|webapps|ROOT|*

Per verificare il funzionamento del server Web, inserire una pagina HTML di verifica nella cartella principale predefinita e tentarne l'apertura immettendo l'URL della pagina in un browser. Se il server Web è in esecuzione su un computer locale, è possibile utilizzare **localhost** anziché un nome di dominio; in particolare, è possibile immettere l' URL localhost in base al server Web in esecuzione.

**Per Jakarta Tomcat** l'URL localhost è: *http://localhost:8080/paginaverifica.htm*

## Definizione di una cartella locale

È possibile definire una cartella locale di Dreamweaver per ogni applicazione Web da creare. La cartella locale permette di archiviare sul disco rigido le copie di lavoro dei file del sito. La definizione di una cartella locale consente di gestire i file e di trasferirli da e verso il server Web con un semplice clic.

Per fare ciò occorre definire un nuovo sito (vedi Definizione nuovo sito).

## Definizione di una cartella remota

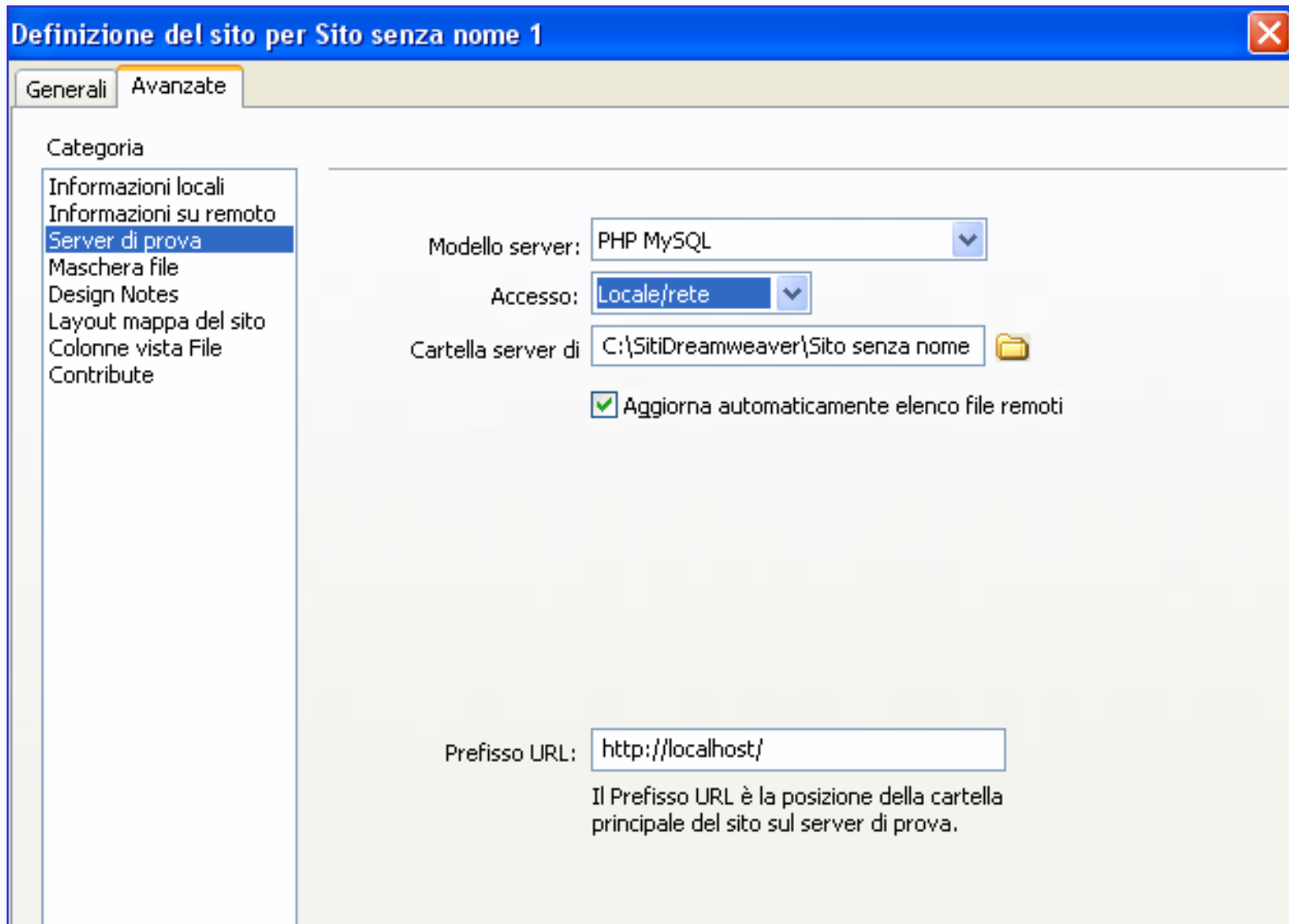
Dopo aver definito una cartella locale, è possibile definirne una remota. Non è necessario definire una cartella remota se quella locale funge da cartella principale dell'applicazione Web.

Perché questo sia possibile, il server Web deve essere eseguito sul computer locale. E' possibile definire la cartella remota sempre nel pannello di definizione del sito (**Sito > Gestisci siti > Modifica > Definizione del sito**).

## **Specificazione del percorso di elaborazione delle pagine dinamiche**

Dopo aver definito la cartella remota in Dreamweaver, specificare una cartella in cui elaborare le pagine dinamiche. Questa cartella viene utilizzata per generare il contenuto dinamico e per collegarsi al database durante la progettazione.

Per fare ciò, sempre nella finestra di gestione del sito, selezionare Server di prova dall'elenco Categoria.



# Creare una connessione ad un DB MySql

Per utilizzare un database con un'applicazione PHP è necessario creare una connessione di database. Per lo sviluppo PHP, Dreamweaver supporta esclusivamente il sistema di database **MySQL**.

Per iniziare, è necessario disporre di uno o più database MySQL e avere avviato il server MySQL. Per creare una connessione di database al database MySQL:

1. Aprire una pagina PHP e quindi il pannello Database (**Finestra > Database**).
2. Fare clic sul pulsante più (+) nel pannello e selezionare Connessione MySQL dal menu a comparsa. Viene visualizzata la finestra di dialogo della connessione MySQL.
3. Inserire i dati desiderati nella finestra di dialogo e fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni, fare clic sul pulsante ? situato nella finestra di dialogo. La nuova connessione viene visualizzata nel pannello Database.

# Curiosità

In questa sezione ho raccolto alcune ulteriori funzionalità che il tool mette a disposizione e che volendo potrete approfondire..

Colori web-safe;

Uso dei comandi salvati e sulla riproduzione dei passaggi;

Creazione di nuovi comandi partendo dai passaggi della Cronologia

Layout dell'area di lavoro

Uso delle funzioni di accessibilità di Dreamweaver