Používání
ADOBE® DREAMWEAVER® CS5

© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Použití aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 pro systémy Windows® a Mac OS

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/

Adobe, the Adobe logo, ActionScript, ColdFusion, Contribute, Creative Suite, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashPaper, FreeHand, HomeSite, Illustrator, InDesign, JRun, Shockwave, and Version Cue are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

ActiveX, Microsoft, Windows, and Windows Vista are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Apple, Macintosh, and Mac OS are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Java, Solaris, and SunOS are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. Linux is the registered trademark of Linus Torvalds in the U.S. and other countries. UNIX is a registered trademark of The Open Group in the U.S. and other countries. Arial is a trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and certain other jurisdictions. Times New Roman is a registered trademark of The Monotype Corporation registered in the U.S. Patent and Trademark Office and may be registered in certain other jurisdictions. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at http://www.adobe.com/go/thirdparty.

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

This product includes software developed by CollabNet (http://www.Collab.Net/)

This product includes software developed by Fourthought, Inc.

MPEG Layer-3 audio coding technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Speech compression and decompression technology licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video in Flash Player is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. http://www.on2.com.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Security, Inc.

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Sorenson Spark.

Notice to U.S. Government End Users. The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. For U.S. Government End Users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Poslední aktualizace 13.9.2010

Obsah

Kapitola 1: Co je nového

Kapitola 2: Pracovní plocha
Pracovní postupy a pracovní plocha aplikace Dreamweaver 4
Práce v okně Dokument 17
Používání panelů nástrojů, inspektorů a kontextových nabídek 21
Přizpůsobení pracovní plochy CS5 23
Klávesové zkratky 33
Doplňky 35

Kapitola 3: Práce s webovými místy aplikace Dreamweaver
Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver 37
Správa webových míst Contribute v aplikaci Dreamweaver 51

Kapitola 4: Vytváření a správa souborů
Vytváření a otevírání dokumentů 59
Správa souborů a složek 72
Získání souborů ze serveru a odeslání souborů na server 81
Zpřístupňování a vyhrazování souborů 85
Synchronizace souborů 94
Porovnání souborů a nalezení rozdílů 96
Vrácení souborů zpět (uživatelé aplikace Contribute) 99
Maskování souborů a složek ve webovém místě 99
Ukládání informací o souborech v poznámkách k návrhu 102
Testování webového místa 105

Kapitola 5: Správa datových zdrojů a knihoven
O datových zdrojích a knihovnách 109
Práce s datovými zdroji 110
Vytvoření a správa seznamu oblíbených datových zdrojů 115
Práce s položkami knihovny 117

Kapitola 6: Vytváření stránek s CSS
Kaskádové styly 122
Vytváření a správa CSS 126
Rozvržení stránek pomocí CSS 148
Práce s tagy div 155

Kapitola 7: Rozvržení stránek pomocí HTML
Používání vizuálních pomůcek pro rozvržení 170
Zobrazení obsahu pomocí tabulek 173
Používání rámců 188

Kapitola 8: Přidávání obsahu na stránky

Práce se stránkami ... 201
Přidávání a formátování textu ... 213
Přidávání a úpravy obrazů ... 228
Vkládání souborů SWF ... 240
Vkládání souborů FLV ... 243
Přidání webových ovládacích prvků ... 248
Přidání zvuku ... 249
Přidání jiných multimediálních objektů ... 251
Automatizace úloh ... 258

Kapitola 9: Odkazy a navigace

O odkazech a navigaci ... 264
Vytváření odkazů ... 266
Nabídky odkazů ... 274
Navigační pruhy ... 275
Obrazové mapy ... 276
Odstraňování problémů s odkazy ... 277

Kapitola 10: Náhled stránek

Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver ... 280
Zobrazení náhledu stránek v prohlížečích ... 282
Náhled stránek v mobilních zařízeních ... 284

Kapitola 11: Práce s kódem stránky

Obecné informace o kódování v aplikaci Dreamweaver ... 285
Nastavení kódovacího prostředí ... 289
Nastavení předvoleb kódování ... 291
Psaní a úpravy kódu ... 296
Sbalení kódu ... 313
Optimalizace a ladění kódu ... 315
Úpravy kódu v zobrazení Návrh ... 319
Práce s obsahem hlavičky stránek ... 325
Práce se zahrnutími na straně serveru ... 330
Správa knihoven tagů ... 332
Import vlastních tagů do aplikace Dreamweaver ... 335

Kapitola 12: Přidání chování v jazyce JavaScript

Používání chování v jazyce JavaScript ... 337
Aplikování vestavěných chování aplikaci Dreamweaver ... 340

Kapitola 13: Práce s ostatními aplikacemi

Spolupráce mezi aplikacemi ... 351
Práce s aplikací Fireworks a aplikace Dreamweaver ... 352
Práce s aplikací Photoshop a aplikace Dreamweaver ... 358
Práce s obsahem Flash a aplikace Dreamweaver ... 368
Práce s aplikací Adobe Bridge ... 368
Práce s aplikací Device Central ... 370

Práce s aplikací ConnectNow 372
Rozšíření AIR pro aplikaci Dreamweaver 372

Kapitola 14: Vytváření a správa předloh
O předlohách aplikace Dreamweaver 378
Rozpoznání předloh a dokumentů založených na předloze 383
Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver 386
Vytváření upravitelných oblastí 389
Vytváření opakovaných oblastí 391
Používání volitelných oblastí 393
Definování upravitelných atributů tagů 395
Vytvoření vnořené předlohy 397
Úpravy, aktualizace a odstraňování předloh 399
Export a import obsahu předlohy 403
Aplikování nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu 404
Úpravy obsahu v dokumentu založeném na předloze 406
Syntaxe předlohy 409
Nastavení předvoleb pro vytváření předloh 410

Kapitola 15: Vizuální vytváření stránek Spry
O frameworku Spry 412
Práce s widgety sady Spry (všeobecné pokyny) 412
Práce s widgetem Skládačka 414
Práce s widgetem Pruh nabídek 417
Práce s widgetem Sbalitelný panel 422
Práce s widgetem Panely se záložkami 425
Práce s widgetem Tip nástroje 427
Práce s widgetem Přepínač ověření 429
Práce s ovládacím prvkem Ověření textového pole 432
Práce s ovládacím prvkem Ověření textové oblasti 437
Práce s ovládacím prvkem Ověření výběru 441
Práce s ovládacím prvkem Ověření zaškrtávacího pole 444
Práce s ovládacím prvkem Heslo ověření 446
Práce s ovládacím prvkem Potvrzení ověření 450
Zobrazení dat pomocí Spry 453
Přidání Spry efektů 465

Kapitola 16: Vytváření návrhů pro zařízení s více displeji v jazyce HTML5
Zobrazení náhledu stránek pomocí panelu Náhled pro více displejů 469
Práce se stránkami HTML 470

Kapitola 17: Používání služeb Adobe online
Služby Adobe online 472
BrowserLab 472
Služba Business Catalyst InContext Editing 472

Kapitola 18: Zobrazení dat XML pomocí transformace XSLT

O XML a XSLT ... 479
Provedení transformace XSL na serveru ... 486
Provádění transformací XSL na straně klienta ... 502
Chybějící znakové entity ... 504

Kapitola 19: Příprava na vytváření dynamických webových míst

Webové aplikace ... 506
Nastavení počítače pro vývoj aplikací ... 513
Databázová připojení pro vývoj v systému ColdFusion ... 518
Databázová připojení pro vývoj v ASP ... 520
Databázová připojení pro vývoj v PHP ... 527
Řešení problémů s připojením databází ... 529
Odstranění připojovacích skriptů ... 534

Kapitola 20: Vytváření dynamických stránek

Optimalizace pracovní plochy pro vizuální vývoj ... 535
Návrh dynamických stránek ... 538
Přehled zdrojů dynamického obsahu ... 540
Panely dynamického obsahu ... 544
Definování zdrojů dynamického obsahu ... 546
Přidání dynamického obsahu na stránky ... 560
Změna dynamického obsahu ... 564
Zobrazení záznamů databáze ... 566
Zobrazení živých dat ... 575
Přidání vlastních serverových chování ... 576

Kapitola 21: Vizuální vytváření aplikací

Vytváření hlavních a podrobných stránek ... 588
Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky ... 595
Vytvoření stránky vložení záznamu ... 601
Vytvoření stránek pro aktualizaci záznamu ... 604
Vytvoření stránek pro odstranění záznamu ... 609
Vytváření stránek s objekty pro pokročilou manipulaci s daty (ColdFusion, ASP) ... 616
Vytvoření registrační stránky ... 620
Vytvoření přihlašovací stránky ... 622
Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé ... 625
Zabezpečení složky ve vaší aplikaci (ColdFusion) ... 627
Používání komponent ColdFusion ... 628

Kapitola 22: Vytváření formulářů

Shromažďování informací od uživatelů ... 635
Vytváření webových formulářů ... 638
Vytváření formulářů ColdFusion ... 652

Kapitola 23: Usnadnění přístupu

Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu ... 665

Kapitola 1: Co je nového

V následující části je uveden seznam nejlepších nových funkcí aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5.

Adobe BrowserLab
Aplikace Dreamweaver CS5 využívá Adobe BrowserLab, což je jedna z nových online služeb CS Live poskytující rychlé a přesné řešení v otázce testování kompatibility v různých prohlížečích. Pomocí služby BrowserLab můžete zobrazit náhledy webových stránek a místního obsahu pomocí několika nástrojů k zobrazení a porovnání. Viz služba „BrowserLab“ na stránce 472.

Integrace s nástrojem Business Catalyst
Adobe Business Catalyst je aplikací, která nahrazuje tradiční nástroje na ploše jednou centrální platformou pro každého návrháře webů. Aplikace spolupracuje s aplikací Dreamweaver a umožňuje vytvořit vše od základních datových webů po komplexní obchody online. Další informace:
http://www.adobe.com/go/business_catalyst_get_extension_cz.

Povolit/Zakázat vlastnosti CSS
Funkce Povolit/Zakázat vlastnosti CSS umožňuje zakázat nebo opět povolit vlastnosti CSS přímo na panelu Styly CSS. Zakázání vlastností CSS jednoduše potlačí provádění určitých vlastností bez jejich odstranění. Informace naleznete v části „Povolit/Zakázat vlastnosti CSS“ na stránce 143.

Prohlédnutí CSS
Režim prohlédnutí umožňuje zobrazit podrobnosti o vlastnostech modelu rámečku CSS (včetně odsazení, okraje atd.) bez čtení kódu nebo potřeby samostatného nástroje třetí strany, jako je např. nástroj Firebug. Informace naleznete v části „Prohlédnutí CSS v živém zobrazení“ na stránce 144.

Základní rozvržení CSS
Aplikace Dreamweaver CS5 obsahuje aktualizované a zjednodušené základní rozvržení CSS. Komplikované selektory převzaté z rozvržení aplikace CS4 byly odebrány a nahrazeny třídami, které jsou jednodušší a snadno pochopitelné. Informace naleznete v části „Vytvoření stránky s rozvržením CSS“ na stránce 153.

Dynamicky související soubory
Funkce Dynamicky související soubory umožňuje vyhledat všechny externí soubory a skripty, které jsou potřebné k vytvoření stránek s rozhraním systému správy obsahu (CMS) PHP a zobrazuje názvy daných souborů v panelu nástrojů Související soubory. Podle výchozího nastavení aplikace Dreamweaver podporuje vyhledávání rozhraní Wordpress, Drupal a Joomla!. Rozhraní CMS. Viz oddíl „Otevření dynamicky souvisejících souborů“ na stránce 69.

Navigace živého zobrazení
Navigace živého zobrazení umožňuje aktivovat odkazy v Živém zobrazení a pracovat tak s aplikacemi a dynamickými daty na serveru. Zadáním adresy URL funkce také umožňuje kontrolovat stránky řízené z živého webového serveru nebo upravovat navštívené stránky, pokud se nacházejí na jednom z lokálně definovaných webů. Informace naleznete v části „Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 280.

Nápověda při psaní kódu vlastní třídy PHP

Nápověda při psaní kódu vlastní třídy PHP obsahuje informace o správné syntaxi u funkcí, objektů a konstant PHP a umožní vám tak přesnější zápis kódu. Nápověda při psaní kódu také funguje v rámci vlastních funkcí a tříd nebo v rozhraní třetí strany, jako je např. rozhraní Zend.

Zjednodušené nastavení webu

Nově přepracované dialogové okno Definice webu (nyní dialogové okno Nastavení webu) usnadňuje nastavení místního webu aplikace Dreamweaver, díky čemu lze začít vytváření webových stránek bez zbytečného zdržování. Kategorie vzdálených serverů vám umožní upřesnit vzdálené a testovací servery v jednom zobrazení. Viz oddíl „Vytvořit nové webové místo“ na stránce 38.

Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů

Funkce Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů umožňuje přizpůsobit prostředí kódu při práci s knihovnami PHP a v rozhraní CMS třetí strany, jako např. rozhraní WordPress, Drupal, Joomla! atd. Do nápovědy při psaní kódu lze přidat nebo z ní odebrat soubory s motivy vhodné pro blogy nebo jiné vlastní soubory a knihovny PHP. Viz oddíl „Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů“ na stránce 299.

Rozšíření podpory v dílčí verzi

Aplikace Dreamweaver CS5 poskytuje rozšíření podpory v dílčích verzi, díky které můžete přesunovat, kopírovat nebo mazat místní soubory a následně synchronizovat změny na vzdáleném úložišti SVN. Nový příkaz Obnovit umožňuje rychle opravit potíže ve stromové struktuře nebo obnovit původní verzi souboru. Nové přípony zároveň umožňují určit, se kterou z verzí dílčí verze chcete v rámci daného projektu pracovat. Informace naleznete v části „Používání dílčí verze (SVN) k získání a zpřístupnění souborů“ na stránce 89.

Odebrané funkce

Následující funkce již nejsou součástí aplikace Dreamweaver CS5:

- Zpráva o ověření dostupnosti
- Chování serveru ASP/JavaScript
- Kontrola chování skriptu JavaScript v prohlížeči
- Připojení k serveru FTP/RDS bez definování webového místa
- Ovládání chování prvků Shockwave nebo SWF JavaScript
- Vytvoření webového alba fotografií
- Skrytí chování rozbalovací nabídky JavaScript
- Správa dostupných tříd služby InContext Editing
- Vložení FlashPaper
- Vložení/odebrání Značky webu
- Integrace s aplikací Microsoft Visual Sourcesafe
- Navigační pruhy
- Chování skriptu JavaScript Přehrát zvuk
- Zobrazení nabídky Události (panel Chování)

- Zobrazení chování skriptu JavaScript Zobrazit rozbalovací nabídku
- Chování skriptu JavaScript Časová osa
- Ověřování tagů
- Zobrazení Živá data

Kapitola 2: Pracovní plocha

Pracovní postupy a pracovní plocha aplikace Dreamweaver

Přehled pracovních postupů aplikace Dreamweaver

Webové místo můžete vytvořit pomocí několika postupů. Toto je jeden z nich:

Plánování a vytvoření webového místa

Určete, kam se budou ukládat soubory, a promyslete si požadavky webového místa, profily návštěvníků a účel místa. Zvažte také technické požadavky, například přístup uživatelů, omezení prohlížečů, zásuvných modulů a stahování. Po uspořádání informací a určení struktury můžete zahájit vytváření webového místa. (Viz část „Práce s webovými místy aplikace Dreamweaver“ na stránce 37.)

Uspořádání a správa souborů webového místa

V panelu Soubory můžete snadno přidávat, odstraňovat a přejmenovávat soubory a složky a podle potřeby tak měnit uspořádání. Panel Soubory také obsahuje mnoho nástrojů pro správu webového místa, přenos souborů ze vzdáleného serveru a na něj, zabránění přepsání souborů nastavením procesu zpřístupňování a vyhrazování a synchronizaci souborů v lokálních a vzdálených místech. Pomocí panelu Datové zdroje můžete datové zdroje ve webovém místě snadno uspořádat; většinu z nich pak můžete přetáhnout přímo z panelu Datové zdroje do dokumentu aplikace Dreamweaver. Pomocí aplikace Dreamweaver můžete také spravovat aspekty webů Adobe®Contribute®. (Viz část „Správa souborů a složek“ na stránce 72 a „Správa datových zdrojů a knihoven“ na stránce 109.)

Návrh webových stránek

Zvolte si metodu návrhu, která vám vyhovuje, nebo definujte vzhled webových míst pomocí voleb návrhu v aplikaci Dreamweaver. Rozvržení můžete v aplikaci Dreamweaver vytvořit pomocí AP elementů, stylů CSS pro umístění nebo předem navržených rozvržení CSS. Pomocí tabulkových nástrojů je možné rychle navrhovat stránky nakreslením a následnou změnou struktury stránky. Pokud chcete v prohlížeči zároveň zobrazit více elementů, můžete rozvržení dokumentů vytvářet pomocí rámců. Nové stránky můžete také vytvářet na základě předlohy aplikace Dreamweaver a při změně předlohy pak rozvržení stránek automaticky aktualizovat. (Viz část „Vytváření stránek s CSS“ na stránce 122 a „Rozvržení stránek pomocí HTML“ na stránce 170.)

Přidání obsahu na stránky

Přidejte datové zdroje a elementy návrhu, například text, obrazy, obrazy s efektem přechodu, obrazové mapy, barvy, filmy, zvuky, odkazy HTML, nabídky odkazů a další. Pomocí vestavěných funkcí pro vytváření stránek můžete například vytvářet titulky a pozadí, zadávat text přímo do stránky nebo importovat obsah z jiných dokumentů. Aplikace Dreamweaver také nabízí chování pro provádění úkolů jako reakcí na určité události, například ověřování formuláře po klepnutí na tlačítko Odeslat nebo otevření druhého okna prohlížeče po dokončení načítání hlavní stránky. Aplikace Dreamweaver nabízí i nástroje pro maximalizaci rychlosti webového místa a pro testování kompatibility stránek s různými webovými prohlížeči. (Viz část „Přidávání obsahu na stránky“ na stránce 201.)

Vytváření stránek ručním psaním kódu

Ruční kódování webových stránek je dalším způsobem vytváření stránek. Aplikace Dreamweaver obsahuje snadno použitelné nástroje pro vizuální úpravy, ale také propracované prostředí pro psaní kódu; stránky můžete vytvářet pomocí jednoho nebo obou těchto přístupů. (Viz část „Práce s kódem stránky“ na stránce 285.)

Nastavení webové aplikace pro dynamický obsah

Mnoho webových míst obsahuje dynamické stránky, které uživatelům umožňují zobrazení informací uložených v databázi, a obvykle také některým uživatelům umožňují informace přidávat a upravovat. Chcete-li takové stránky vytvářet, je nutné nejdříve nastavit webový server a aplikační server, vytvořit nebo upravit webové místo aplikace Dreamweaver a připojit se k databázi. (Viz část „Příprava na vytváření dynamických webových míst“ na stránce 506.)

Vytváření dynamických stránek

V aplikaci Dreamweaver je možné definovat množství zdrojů dynamického obsahu, včetně sad záznamů získaných z databází, parametrů formulářů a komponent JavaBeans. Chcete-li na stránku přidat dynamický obsah, jednoduše ho přetáhněte na stránku.

Stránku můžete nastavit tak, aby zobrazovala jeden nebo více záznamů zároveň, nebo více než jednu stránku záznamů, můžete přidat speciální odkazy pro přechod z jedné stránky záznamů na další (a zpět) a vytvářet počítadla záznamů, aby uživatelé mohli sledovat jejich počet. Aplikace nebo obchodní logiku můžete vkládat pomocí technologií, jako je aplikace Adobe® ColdFusion®, a webových služeb. Pokud potřebujete pružnější funkce, můžete vytvořit vlastní serverová chování a interaktivní formuláře. (Viz část „Vytváření dynamických stránek“ na stránce 535.)

Testování a publikování

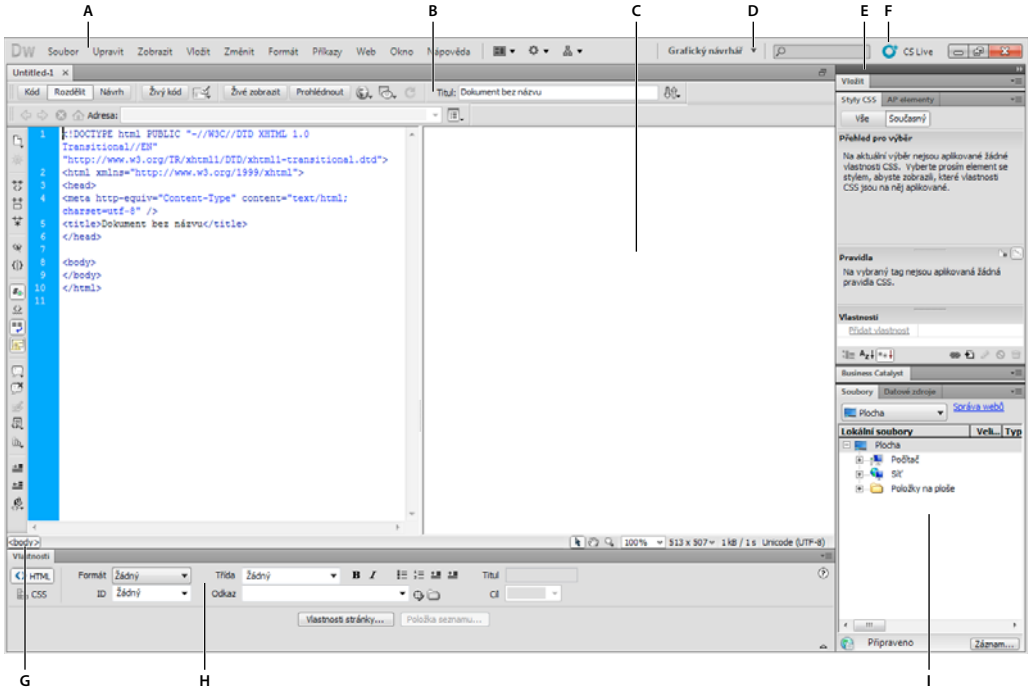
Testování stránek se opakovaně používá během cyklu vývoje. Na konci tohoto cyklu pak publikujete webové místo na serveru. Mnoho vývojářů také plánuje pravidelnou údržbu, aby zajistili aktuálnost a funkčnost webového místa. (Viz část „Získání souborů ze serveru a odeslání souborů na server“ na stránce 81.)

Výukovou lekci na videu o práci s aplikací Dreamweaver najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4040_dw_cz.

Rozvržení pracovní plochy – přehled

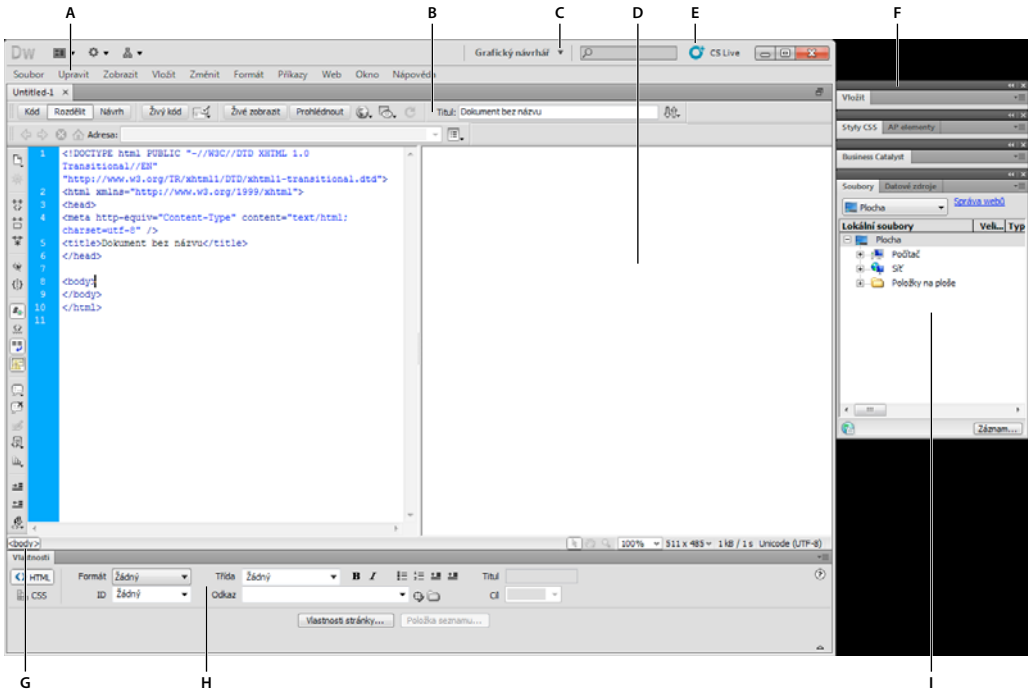
Pracovní plocha aplikace Dreamweaver umožňuje zobrazovat dokumenty a vlastnosti objektů. Na pracovní ploše je také většina běžných operací umístěna v panelech nástrojů, takže můžete rychle provádět změny svých dokumentů.

V systému Windows® poskytuje aplikace Dreamweaver integrované rozvržení obsažené v jednom okně. V této integrované pracovní ploše jsou všechna okna a panely začleněny do jednoho většího okna aplikace.



***A.** Aplikační panel **B.** Panel nástrojů Dokument **C.** Okno dokumentu **D.** Přepínač pracovní plochy **E.** Skupiny panelů **F.** CS Live **G.** Selektor tagů **H.** Inspektor Vlastnosti **I.** Panel Soubory*

V systému Mac OS® může aplikace Dreamweaver zobrazit více dokumentů v jednom okně dokumentu pomocí záložek. Aplikace Dreamweaver může také zobrazovat plovoucí pracovní plochu, ve které se každý dokument zobrazí ve vlastním samostatném okně. Skupiny panelů jsou na začátku ukotvené k sobě, ale lze je rozdělit do samostatných oken. Jsou-li skupiny panelů ukotvené a oblast dokumentu maximalizovaná, změna velikosti nebo zobrazení a skrývání panelů automaticky změní velikost hlavního dokumentu jako v systému Windows.



***A.** Aplikační panel **B.** Panel nástrojů Dokument **C.** Přepínač pracovní plochy **D.** Okno dokumentu **E.** CS Live **F.** Skupiny panelů **G.** Selektor tagů **H.** Inspektor Vlastnosti **I.** Panel Soubory*

Výukovou lekci o práci s různými pracovními plochami aplikace Dreamweaver najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4042_dw_cz.

Další témata nápovědy

„Používání panelů nástrojů, inspektorů a kontextových nabídek“ na stránce 21

„Přizpůsobení pracovní plochy CS5“ na stránce 23

„Zobrazení dokumentů se záložkami (Dreamweaver Macintosh)“ na stránce 29

Výuková lekce o pracovní ploše aplikace Dreamweaver

Přehled elementů pracovní plochy

Pracovní plocha obsahuje následující elementy.

***Poznámka:** Aplikace Dreamweaver nabízí mnoho jiných panelů, inspektorů a oken. Chcete-li panely, inspektory a okna otevřít, použijte nabídku Okna.*

Úvodní obrazovka Umožňuje otevření posledních dokumentů nebo vytvoření nového dokumentu. Úvodní obrazovka také nabízí prohlídku produktu nebo výukové lekce, abyste se o aplikaci Dreamweaver mohli dozvědět více.

Aplikační pruh V horní části aplikačního okna obsahuje pracovní plocha přepínač, nabídky (pouze systém Windows) a další ovládací prvky aplikace.

Panel nástrojů Dokument Obsahuje tlačítka, která nabízí volby pro různá zobrazení okna dokumentu (například zobrazení návrhu nebo zobrazení kódu), různé volby zobrazení a některé běžné operace, například zobrazení náhledu v prohlížeči.

Panel nástrojů Standardní (Není zobrazen ve výchozím rozvržení pracovní plochy.) Obsahuje tlačítka pro běžné operace nabídek Soubor a Úpravy: Nový, Otevřít, Procházet v aplikaci Bridge, Uložit, Uložit vše, Kód tisku, Vyjmout, Kopírovat, Vložit, Zpět a Znovu. Chcete-li zobrazit panel nástrojů Standardní, vyberte volbu Zobrazení > Panely nástrojů > Standardní.

Panel nástrojů Kódování (Zobrazený pouze v zobrazení kódu) Obsahuje tlačítka umožňující provádění mnoha standardních operací kódování.

Panel nástrojů Styl vykreslení (Standardně skrytý) Obsahuje tlačítka, která umožňují zobrazení vzhledu návrhu v různých typech médií při použití seznamů stylů závislých na médiích. Obsahuje také tlačítko umožňující zapnutí nebo vypnutí kaskádových stylů (CSS).

Okno dokumentu Zobrazuje aktuální dokument při jeho vytváření a úpravách.

Inspektor Vlastnosti Umožňuje zobrazovat a měnit různé vlastnosti vybraného objektu nebo textu. Každý objekt má jiné vlastnosti. Inspektor Vlastnosti není v rozvržení pracovní plochy Programátor standardně rozbalen.

Selektor tagů Je umístěn ve stavovém řádku v dolní části okna dokumentu. Zobrazuje hierarchii tagů, kterými je obalen aktuální výběru. Klepnutím na libovolný tag v hierarchii vyberete tento tag a veškerý jeho obsah.

Panely Pomáhají monitorovat a upravovat práci. Mezi příklady patří panel Vložit, panel Kaskády stylů CSS a panel Soubory. Panel zobrazte poklepáním na jeho záložku.

Panel Vložit Obsahuje tlačítka pro vkládání různých typů objektů, například obrazů, tabulek a elementů médií do dokumentu. Všechny objekty jsou kusem HTML kódu, které vám při vkládání umožňují nastavit různé atributy. Například klepnutím na tlačítko Tabulka na panelu Vložit můžete vložit tabulku. Pokud chcete, můžete objekty vkládat pomocí nabídky Vložit místo panelu Vložit.

Panel Soubory Umožňuje spravovat soubory a složky, které jsou součástí webového místa aplikace Dreamweaver nebo se nachází na vzdáleném serveru. Panel Soubory také umožňuje přistupovat ke všem souborům na lokálním disku podobně jako aplikace Průzkumník (Windows) nebo Finder (Macintosh).

Další témata nápovědy

„Práce v okně Dokument“ na stránce 17

„Používání panelů nástrojů, inspektorů a kontextových nabídek“ na stránce 21

„Správa oken a panelů“ na stránce 23

Okno dokumentu – přehled

V okně dokumentu se zobrazuje aktuální dokument. Můžete vybrat libovolné z následujících zobrazení:

Zobrazení Návrh Návrhové prostředí pro vizuální rozvržení stránky, vizuální úpravy a rychlý vývoj aplikací. V tomto zobrazení aplikace Dreamweaver zobrazuje plně upravitelnou vizuální reprezentaci dokumentu, podobnou tomu, co byste viděli při zobrazení stránky v prohlížeči.

Zobrazení Kód Prostředí pro ruční programování pro zápis a úpravy kódu HTML, JavaScript, kódu v serverových jazycích – jako je PHP nebo CFML (ColdFusion Markup Language) – a jakéhokoliv jiného typu kódu.

Zobrazení Rozdělit kód Rozdělená verze zobrazení kódu, který umožňuje přecházení na různé části dokumentu současně.

Zobrazení Kód a Návrh Umožňuje vidět zobrazení Kód i zobrazení Návrh pro stejný dokument v jednom okně.

Živé zobrazení Živé zobrazení, podobně jako zobrazení Návrh, zobrazuje realističtější vzhled, jak by dokument vypadal v prohlížeči, a umožňuje snadnou interakci s dokumentem jako v prohlížeči. Živé zobrazení nelze upravovat. Můžete však upravovat zobrazení Kód a obnovit Živé zobrazení, abyste uviděli provedené změny.

Zobrazení Živý kód Je dostupné pouze při prohlížení dokumentu v Živém zobrazení. Zobrazení Živý kód zobrazuje skutečný kód, který prohlížeč použije k vykreslení stránky a který se při interakci se stránkou v Živém zobrazení dynamicky mění. Zobrazení Živý kód nelze upravovat.

Když je okno dokumentu maximalizované (výchozí zobrazení), na horním okraji okna dokumentu se objeví záložky, zobrazující názvy všech otevřených dokumentů. Aplikace Dreamweaver zobrazí za názvem souboru hvězdičku, pokud jste provedli změny, které jste zatím neuložili.

Chcete-li přepnout do některého dokumentu, klepněte na jeho záložku.

Aplikace Dreamweaver také zobrazí panel nástrojů Související soubory pod záložkou dokumentu (nebo pod pruhem titulků dokumentu, pokud dokumenty zobrazujete v samostatných oknech). Související dokumenty jsou dokumenty spojené s aktuálním souborem, například soubory CSS nebo JavaScript. Chcete-li otevřít jeden z těchto souvisejících souborů v okně Dokument, klepněte na jeho název souboru na panelu nástrojů Související soubory.

Další témata nápovědy

„Práce v okně Dokument“ na stránce 17

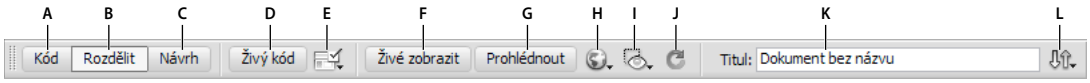
„O funkci Živé zobrazení“ na stránce 280

„Otevřít související soubory“ na stránce 68

„Obecné informace o kódování v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 285

Panel nástrojů Dokument – přehled

Panel nástrojů Dokument obsahuje tlačítka umožňující rychlé přepínání mezi různými zobrazeními dokumentu. Panel nástrojů také obsahuje některé běžné příkazy a volby související se zobrazením dokumentu a jeho přenosem mezi vzdálenými a lokálními webovými místy. Následující obrázek znázorňuje rozbalený panel nástrojů Dokument.



***A.** Zobrazit Zobrazení kódu **B.** Zobrazit zobrazení Kód a Návrh **C.** Zobrazit zobrazení Návrh **D.** Zobrazení Živý kód **E.** Zkontrolovat kompatibilitu s prohlížečem **F.** Živé zobrazení **G.** Režim prohlédnutí CSS **H.** Náhled/ladění v prohlížeči **I.** Vizuální pomůcky **J.** Aktualizovat zobrazení Návrh **K.** Titul dokumentu **L.** Správa souborů*

V panelu nástrojů Dokument se zobrazují následující volby:

Zobrazit zobrazení Kód Zobrazí v okně dokumentu pouze zobrazení Kód.

Zobrazit zobrazení Kód a Návrh Rozdělí okno dokumentu na zobrazení Kód a zobrazení Návrh. Když vyberete toto kombinované zobrazení, zpřístupní se volba Zobrazení návrhu nahoře v nabídce Volby zobrazení.

Zobrazit zobrazení Návrh Zobrazí v okně dokumentu pouze zobrazení Návrh.

***Poznámka:** Pokud pracujete se soubory XML, JavaScript, CSS nebo s jinými typy souborů obsahujícími kód, nemůžete je zobrazit v zobrazení Návrh a tlačítka Návrh a Rozdělit budou ztlumená.*

Živé zobrazení Zobrazí neupravitelné interaktivní zobrazení dokumentu založené na prohlížeči.

Zobrazení Živý kód Zobrazí skutečný kód použitý prohlížečem k vykreslení stránky.

Titul dokumentu Umožňuje zadat titul dokumentu, který se zobrazí v titulním pruhu prohlížeče. Pokud již dokument titul má, zobrazí se v tomto poli.

Správa souborů Zobrazí rozbalovací nabídku Správa souborů.

Náhled/ladění v prohlížeči Umožňuje zobrazení nebo ladění dokumentu v prohlížeči. V rozbalovací nabídce vyberte prohlížeč.

Aktualizovat zobrazení Návrh Obnoví zobrazení Návrh po provedení změn v zobrazení kódu. Změny provedené v zobrazení kódu se v zobrazení Návrh zobrazí automaticky až po provedení určitých akcí, například uložení souboru nebo klepnutí na toto tlačítko.

Poznámka: *Obnovení také aktualizuje prvky kódu, které jsou závislé na DOM (modelu objektu dokumentu), například možnost vybrat počáteční a zavírací tag bloku kódu.*

Volby zobrazení Umožňuje nastavit volby zobrazení Kód a zobrazení Návrh včetně toho, které zobrazení chcete, aby se zobrazilo nad druhým. Volby v nabídce se týkají aktuálního zobrazení: zobrazení Návrh, zobrazení Kód nebo obou.

Vizuální pomůcky Umožňuje návrh stránek pomocí různých vizuálních pomůcek.

Ověřit značky Umožňuje ověřit aktuální dokument nebo vybraný tag.

Zkontrolovat kompatibilitu s prohlížečem Umožňuje zkontrolovat kompatibilitu CSS v různých prohlížečích.

Další témata nápovědy

„Zobrazení panelů nástrojů“ na stránce 21

„Zobrazení náhledu stránek v Živém zobrazení“ na stránce 280

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

„Zobrazení a úpravy obsahu hlavičky“ na stránce 326

„Používání vizuálních pomůcek pro rozvržení“ na stránce 170

Panel nástrojů Standardní – přehled

Panel nástrojů Standardní obsahuje tlačítka pro běžné operace nabídek Soubor a Úpravy: Nový, Otevřít, Procházet v aplikaci Bridge, Uložit, Uložit vše, Kód tisku, Vyjmout, Kopírovat, Vložit, Zpět a Znovu. Tato tlačítka se používají stejně jako odpovídající příkazy z nabídky.

Další témata nápovědy

„Zobrazení panelů nástrojů“ na stránce 21

„Vytváření a otevírání dokumentů“ na stránce 59

Panel nástrojů Styl vykreslení – přehled

Panel nástrojů Styl vykreslení (standardně skrytý) obsahuje tlačítka, která umožňují zobrazení vzhledu návrhu v různých typech médií při použití seznamů stylů závislých na médiích. Obsahuje také tlačítko umožňující povolit nebo zakázat styly CSS. Chcete-li tento panel nástrojů zobrazit, vyberte volbu Zobrazení > Panely nástrojů > Styl vykreslení.



Tento panel nástrojů funguje pouze v případě, že dokument používá seznamy stylů závislé na médiu. Seznam stylů může například specifikovat určitou linku v základním textu pro tištěná média a jinou linku pro kapesní zařízení. Další informace o vytváření seznamů stylů závislých na médiu najdete na webových stránkách sdružení W3C na adrese www.w3.org/TR/CSS21/media.html.

Aplikace Dreamweaver standardně zobrazuje váš návrh pro obrazovkový typ média (což vám ukáže, jak se stránka vykreslí na obrazovce počítače). Klepnutím na příslušná tlačítka v panelu nástrojů Styl vykreslení můžete zobrazit vykreslení pro následující typy médií.

Vykreslit zobrazení na obrazovce Ukazuje, jak se stránka zobrazí na obrazovce počítače.

Vykreslit zobrazení při tisku Ukazuje, jak se stránka zobrazí vytištěná na papíře.

Vykreslit zobrazení na kapesním zařízení Ukazuje, jak se stránka zobrazí na kapesním zařízení, jako jsou mobilní telefony nebo zařízení BlackBerry.

Vykreslit zobrazení na projektoru Ukazuje, jak se stránka zobrazí na projekčním zařízení.

Vykreslit zobrazení na dálnopisu Ukazuje, jak se stránka zobrazí na zařízení typu dálnopisu.

Vykreslit zobrazení na televizoru Ukazuje, jak se stránka zobrazí na televizní obrazovce.

Přepnout zobrazení stylů CSS Umožňuje povolit nebo zakázat styly CSS. Toto tlačítko funguje nezávisle na ostatních tlačítkách médií.

Seznamy stylů pro dobu návrhu Umožňuje zadat seznam stylů pro dobu návrhu.

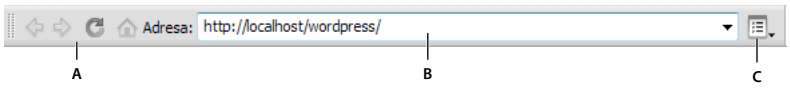
Výukovou lekci o návrhu kaskádových stylů pro tisk a kapesní zařízení najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0156_cz.

Další témata nápovědy

„Zobrazení panelů nástrojů“ na stránce 21

Panel nástrojů Navigace v prohlížeči – přehled

Panel nástrojů Navigace v prohlížeči se stane aktivní v okně Živé zobrazení a zobrazí adresu stránky, na kterou se díváte v okně Dokument. Od verze CS5 aplikace Dreamweaver slouží okno Živé zobrazení jako běžný prohlížeč, takže i když přejdete na stránku mimo váš místní web (například http://www.adobe.com), aplikace Dreamweaver načte tuto stránku v okně Dokument.



***A.** Ovládací prvky prohlížeče **B.** Rámeček pro adresu **C.** Možnosti okna Živé zobrazení*

Ve výchozím nastavení nejsou odkazy v okně Živé zobrazení aktivní. Neaktivní odkazy umožňují vybrat nebo klepnout na text odkazu v okně Dokument, aniž byste přecházeli na danou stránku. Chcete-li otestovat odkazy v okně Živé zobrazení, můžete povolit jednorázové klepnutí nebo trvalé klepání zvolením možností Sledovat odkazy nebo Sledovat odkazy nepřetržitě v nabídce Volby zobrazení, která se nachází vpravo od rámečku pro adresu.

Další témata nápovědy

„Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 280

Panel nástrojů Kódování – přehled

Panel nástrojů Kódování obsahuje tlačítka, která umožňují provádět mnoho standardních operací při práci s kódem, jako je sbalení nebo rozbalení vybraného kódu, zvýraznění neplatného kódu, aplikování a odstraňování komentářů, odsazení kódu a vkládání nedávno použitých výstřižků kódu. Panel nástrojů Kódování se zobrazuje svisle na levé straně okna dokumentu. Zobrazuje se, pouze pokud je nastaveno zobrazení Kód.



Panel nástrojů Kódování nemůžete změnit na plovoucí ani přemístit, ale můžete ho skrýt (Zobrazení > Panely nástrojů > Kódování).

Můžete také panel nástrojů Kódování upravit tak, aby zobrazoval více tlačítek (například Zalamování řádků, Zobrazovat skryté znaky a Automatické odsazení), nebo můžete skrýt tlačítka, která nechcete používat. Ale chcete-li provést tyto úpravy, musíte upravit soubor XML, který generuje tento panel nástrojů. Další informace viz část *Rozšíření aplikace Dreamweaver*.

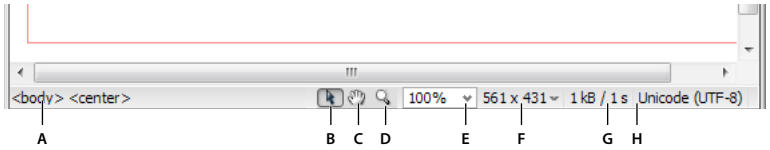
Další témata nápovědy

„Zobrazení panelů nástrojů“ na stránce 21

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

Stavový řádek – přehled

Stavový řádek na dolním okraji okna dokumentu poskytuje další informace o dokumentu, který vytváříte.



***A.** Selektor tagů **B.** Nástroj pro výběr **C.** Nástroj ručička **D.** Nástroj lupa **E.** Nastavit zvětšení **F.** Rozbalovací nabídka Velikost okna **G.** Velikost dokumentu a odhadnutá doba stahování **H.** Indikátor kódování*

Selektor tagů Zobrazuje hierarchii tagů, kterými je obalen aktuální výběru. Klepnutím na libovolný tag v hierarchii vyberete tento tag a veškerý jeho obsah. Klepnutím na text `<body>` vyberete celý základní obsah dokumentu. Chcete-li nastavit atributy `class` nebo `ID` pro tag v selektoru tagů, klepněte na tag pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Control (Macintosh) a vyberte třídu nebo identifikátor z kontextové nabídky.

Nástroj pro výběr Zapne nebo vypne nástroj ručička.

Nástroj ručička Umožňuje klepnout do dokumentu a přetáhnout ho v okně dokumentu.

Nástroj lupa a rozbalovací nabídka Nastavit zvětšení Umožňuje nastavit úroveň zvětšení pro dokument.

Rozbalovací nabídka Velikost okna (Není k dispozici v zobrazení Kód.) Umožňuje změnit velikost okna dokumentu na předem určené nebo vlastní rozměry.

Velikost dokumentu a doba stahování Zobrazuje odhadovanou velikost dokumentu a odhadovanou dobu stahování stránky, včetně všech závislých souborů, jako jsou obrazy a další multimediální soubory.

Indikátor kódování Zobrazuje kódování textu aktuálního dokumentu.

Další témata nápovědy

„Nastavení velikosti okna a rychlosti připojení“ na stránce 20

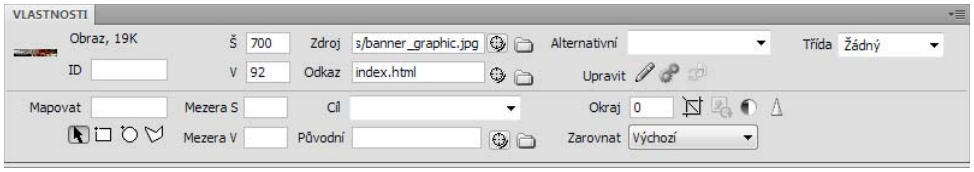
„Zvětšení a zmenšení zobrazení“ na stránce 211

„Změna velikosti okna dokumentu“ na stránce 19

„Nastavení předvoleb velikosti a času stahování“ na stránce 212

Inspektor Vlastnosti – přehled

Inspektor Vlastnosti umožňuje prohlížení a úpravy většiny běžných vlastností aktuálně vybraného elementu stránky, například textu nebo vloženého objektu. Obsah inspektoru Vlastnosti se mění podle vybraného elementu. Pokud například vyberete na stránce obraz, inspektor Vlastnosti se změní a zobrazí vlastnosti pro obraz (jako je cesta souboru obrazu, šířka a výška obrazu, okraj kolem obrazu, pokud existuje, a podobně).



Inspektor Vlastnosti se ve výchozím nastavení nachází na dolním okraji pracovní plochy, ale můžete zrušit jeho ukotvení a učinit z něj plovoucí panel v pracovním prostoru.

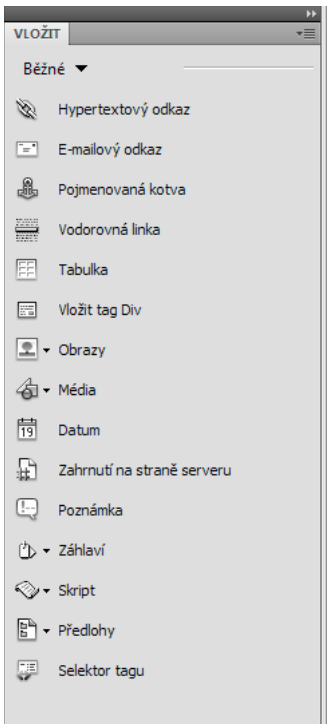
Další témata nápovědy

„Ukotvení panelů a zrušení ukotvení“ na stránce 24

„Používání inspektoru Vlastnosti“ na stránce 21

Přehled panelu Vložit

Panel Vložit obsahuje tlačítka pro vytváření a vkládání objektů, jako jsou tabulky, obrázky a odkazy. Tlačítka jsou uspořádána do několika kategorií, mezi nimiž můžete přepínat výběrem požadované kategorie z rozbalovací nabídky Kategorie. Další kategorie se objeví, když aktuální dokument obsahuje serverový kód, například dokumenty ASP nebo CFML.



Některé kategorie mají tlačítka s rozbalovacími nabídkami. Když vyberete volbu z rozbalovací nabídky, stane se z ní výchozí akce tohoto tlačítka. Pokud například z rozbalovací nabídky tlačítka Obraz vyberete volbu Vyhrazené místo pro obraz, při dalším klepnutí na tlačítko Obraz vloží aplikace Dreamweaver vyhrazené místo pro obraz. Pokaždé, když vyberete novou volbu z rozbalovací nabídky, výchozí akce tlačítka se změní.

Panel Vložit je uspořádán do následujících kategorií:

Kategorie Běžné Umožňuje vytvářet a vkládat nejběžněji používané objekty, jako jsou obrazy a tabulky.

Kategorie Rozvržení Umožňuje vkládat tabulky, prvky tabulky, tagy `div`, rámce a Spry widgety. Také můžete zvolit dvě zobrazení pro tabulky: Standardní (výchozí) a Rozšířené tabulky.

Kategorie Formuláře Obsahuje tlačítka pro vytváření formulářů a vkládání prvků formuláře, včetně Spry widgetů s ověřením.

Kategorie Data Umožňuje vkládat Spry datové objekty i jiné dynamické elementy, jako jsou sady záznamů, opakované oblasti a formuláře pro vkládání a aktualizaci záznamů.

Kategorie Spry Obsahuje tlačítka pro vytváření Spry stránek, včetně Spry datových objektů a widgetů.

Kategorie InContext Editing Obsahuje tlačítka pro vytváření stránek InContext Editing, včetně upravitelných oblastí, opakovaných oblastí a správy tříd CSS.

Kategorie Text Umožňuje vkládat nejrůznější tagy pro formátování textu a seznamů, jako jsou `b`, `em`, `p`, `h1` a `ul`.

Kategorie Oblíbené Umožňuje seskupit a uspořádat tlačítka z panelu Vložit, která nejčastěji používáte, v jednom společném místě.

Kategorie serverového kódu Jsou dostupné pouze pro stránky, které používají specifický serverový jazyk, mezi které patří ASP, CFML Basic, CFML Flow, CFML Advanced a PHP. Každá z těchto kategorií nabízí objekty serverového kódu, které můžete vložit do zobrazení Kód.

Na rozdíl od jiných panelů v aplikaci Dreamweaver je možné panel Vložit přetáhnout mimo výchozí pozici ukotvení a přetáhnout jej do vodorovné pozice v horní části okna Dokument. Pokud tak učiníte, změní se z panelu na panel nástrojů (i když jej nelze skrýt a zobrazit stejně jako jiné panely nástrojů).

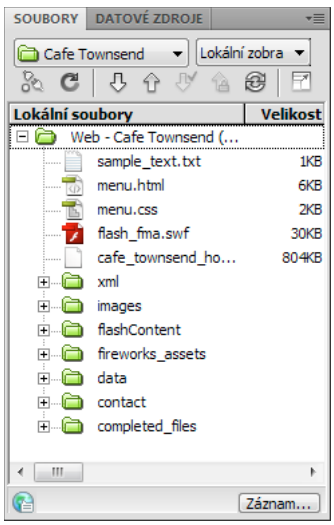
Další témata nápovědy

„Používání panelu Vložit“ na stránce 201

„Vizuální vytváření stránek Spry“ na stránce 412

Panel Soubory – přehled

Panel Soubory se používá k zobrazování a správě souborů ve webovém místě aplikace Dreamweaver.



Když v panelu Soubory zobrazujete webová místa, soubory nebo složky, můžete změnit velikost zobrazovací oblasti a můžete panel Soubory rozbalit nebo sbalit. Když je panel soubory sbalený, zobrazuje obsah lokálního webového místa, vzdáleného webového místa, testovacího serveru nebo úložiště SVN jako seznamu souborů. Když je rozbalený, zobrazuje lokální webové místo a buď vzdálené místo, nebo testovací server nebo úložiště SVN.

V panelu Soubory můžete pro webová místa aplikace Dreamweaver také nastavit, které webové místo – lokální nebo vzdálené – se standardně zobrazí ve sbaleném panelu.

Další témata nápovědy

„Práce se soubory v panelu Soubory“ na stránce 75

Panel Styly CSS – přehled

Panel Styly CSS umožňuje sledovat pravidla a vlastnosti CSS ovlivňující aktuálně vybraný element stránky (režim Současný) nebo pravidla a vlastnosti ovlivňující celý dokument (režim Vše). Přepínací tlačítko nahoře v panelu Styly CSS umožňuje přepínat mezi těmito dvěma režimy. Panel Styly CSS také umožňuje upravovat vlastnosti CSS v režimu Současný i v režimu Vše.



Velikost dílčích panelů můžete změnit tažením okrajů mezi těmito dílčími panely.

V režimu Současný zobrazuje panel Styly CSS tyto tři dílčí panely: dílčí panel Přehled pro výběr, který zobrazuje vlastnosti CSS pro aktuální výběr v dokumentu, dílčí panel Pravidla, který zobrazuje umístění vybraných vlastností (nebo kaskádu pravidel pro vybraný tag, podle aktuálního výběru), a dílčí panel Vlastnosti, který umožňuje upravit vlastnosti CSS pro pravidlo definující výběr.

V režimu Vše zobrazuje panel Styly CSS tyto dva dílčí panely: panel Všechna pravidla (nahoře) a panel Vlastnosti (dole). V panelu Všechna pravidla se zobrazí seznam pravidel definovaných v aktuálním dokumentu včetně pravidel, která jsou definovaná v seznamech stylů připojených k aktuálnímu dokumentu. Panel Vlastnosti vám umožňuje upravit vlastnosti CSS pro pravidla vybraná v panelu Všechna pravidla.

Všechny změny, které provedete v panelu Vlastnosti, se okamžitě aplikují a vy můžete průběžně sledovat náhled své práce.

Další témata nápovědy

„Vytváření a správa CSS“ na stránce 126

Vizuální pomůcky – přehled

Aplikace Dreamweaver poskytuje několik typů vizuálních pomůcek, které vám pomohou navrhovat dokumenty a přibližně předvídat, jak se zobrazí v prohlížečích. Můžete provést libovolný z následujících úkonů:

- okamžitě přepnout okno dokumentu do požadované velikosti, abyste viděli, jak se elementy vejdou na stránku;

- používat obkreslovaný obraz jako pozadí stránky, které pomáhá duplikovat návrh vytvořený v ilustraci nebo aplikaci pro úpravu obrázků, jako je Adobe® Photoshop® nebo Adobe® Fireworks®;
- používat pravítka a vodítka jako vizuální pomůcku pro přesné umísťování a nastavení velikosti elementů stránky;
- používat mřížku pro přesné umísťování a nastavení velikosti absolutně polohovaných elementů (AP elementů).

  Značky mřížky na stránce vám pomohou zarovnat AP elementy, a když je zapnuté přitahování, AP elementy se při přemísťování nebo změně velikosti automaticky přitáhnou na nejbližší bod mřížky. (Ostatní objekty, například obrazy a odstavce, se na mřížku nepřitahují.) Přitahování funguje bez ohledu na to, zda je mřížka viditelná.

Další témata nápovědy

„Používání vizuálních pomůcek pro rozvržení“ na stránce 170

Uživatelé aplikace GoLive

Pokud používáte aplikaci GoLive a chcete přejít na aplikaci Dreamweaver, můžete na Internetu najít úvod o pracovní ploše a pracovních postupech aplikace Dreamweaver a také rozbor možností převodu webových míst do aplikace Dreamweaver. Další informace naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_golive_cz.

Další témata nápovědy

Výuková lekce aplikace Dreamweaver pro uživatele aplikace GoLive

Práce v okně Dokument

Přepínání mezi zobrazeními v okně dokumentu

Dokument lze v okně Dokument zobrazit v zobrazení Kód, Rozdělit kód, Návrh, v zobrazeních Kód a Návrh (Rozdělené zobrazení) nebo v Živém zobrazení. Můžete také zobrazit zobrazení Rozdělit kód nebo Kód a Návrh vodorovně či svisle. (Výchozí je vodorovné zobrazení.)

Přepnutí na zobrazení Kód

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Zobrazení > Kód.
- V panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód.



Přepnutí na zobrazení Rozdělit kód

Zobrazení Rozdělit kód umožňuje rozdělení dokumentu na dva, takže je možné pracovat na dvou částech kódu současně.

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Rozdělit kód.

Poznámka: *Pokud změníte velikost okna Dokument nebo aplikačního okna, případně změníte rozložení pracovní plochy, aplikace Dreamweaver zachová poměr rozdělení, takže jsou dvě zobrazení vždy viditelná.*

Přepnutí na zobrazení Návrh

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Zobrazení > Návrh.
- V panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Návrh.



Zobrazení obou zobrazení Kód i Návrh

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Zobrazení > Kód a návrh.
- V panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód a návrh.



Ve výchozím nastavení se v horní části okna Dokument zobrazuje zobrazení Kód a v dolní části zobrazení Návrh. Chcete-li nahoře zobrazit zobrazení Návrh, vyberte volbu Zobrazit > Zobrazení návrhu nahoře.

Poznámka: *Pokud změníte velikost okna Dokument nebo aplikačního okna, případně změníte rozložení pracovní plochy, aplikace Dreamweaver zachová poměr rozdělení, takže jsou dvě zobrazení vždy viditelná.*

Přepnutí mezi zobrazením Kód a zobrazením Návrh

❖ Stiskněte klávesu Ctrl+jednoduchá uvozovka (`).

Pokud jsou v okně dokumentu obě zobrazení, tato klávesová zkratka mění, ve kterém zobrazení bude aktivní vstup z klávesnice.

Svislé rozdělení zobrazení

Tato volba je k dispozici pouze pro zobrazení Rozdělit kód a Kód a Návrh (rozdělené zobrazení). Je neaktivní pro zobrazení Kód a Návrh.

1. Ujistěte se, zda pracujete v zobrazení Rozdělit kód (Zobrazení > Rozdělit kód) nebo Kód a Návrh (Zobrazení > Kód a Návrh).
2. Vyberte volbu Zobrazení > Rozdělit svisle.

Pokud pracujete v zobrazení Kód a Návrh, máte možnost zobrazit zobrazení návrhu vlevo (Zobrazení > Zobrazení návrhu vlevo).

Poznámka: *Pokud změníte velikost okna Dokument nebo aplikačního okna, případně změníte rozložení pracovní plochy, aplikace Dreamweaver zachová poměr rozdělení, takže jsou dvě zobrazení vždy viditelná.*

Další témata nápovědy

„Okno dokumentu – přehled“ na stránce 8

„Zobrazení náhledu stránek v Živém zobrazení“ na stránce 280

Stupňovité nebo dlaždicové zobrazení oken dokumentu

Pokud máte otevřeno mnoho dokumentů zároveň, můžete je zobrazit dlaždicově nebo stupňovitě.

Další témata nápovědy

„Správa oken a panelů“ na stránce 23

„Zobrazení dokumentů se záložkami (Dreamweaver Macintosh)“ na stránce 29

Stupňovité zobrazení oken dokumentu

❖ Vyberte volbu Okna > Stupňovitě.

Dlaždicové zobrazení oken dokumentu

- (Windows) Vyberte volbu Okna > Dlaždicově vodorovně nebo Okna > Dlaždicově svisle.
- (Macintosh) Vyberte volbu Okna > Dlaždicově.

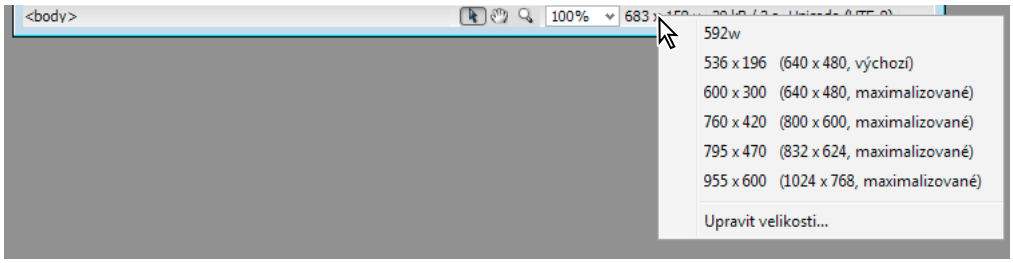
Změna velikosti okna dokumentu

Stavový řádek zobrazuje aktuální rozměry okna dokumentu v obrazových bodech. Pokud chcete stránku navrhnout tak, aby vypadala co nejlépe v určité velikosti, můžete nastavit okno dokumentu na některou z přednastavených velikostí, upravit tyto velikosti nebo vytvořit nové velikosti.

Změna velikosti dokumentu na předem určenou velikost

❖ Vyberte velikost v rozbalovací nabídce Velikost okna v dolní části okna Dokument.

Poznámka: *(Pouze systém Windows) Dokumenty v okně Dokument jsou ve výchozím nastavení maximalizované a v takovém případě nelze změnit jejich velikost. Chcete-li zrušit maximalizaci dokumentu, klepněte na tlačítko pro zrušení maximalizace v pravém horním rohu dokumentu.*



Zobrazená velikost okna vyjadřuje vnitřní rozměry okna prohlížeče bez okrajů; velikost monitoru je uvedena v závorkách. Pokud budou návštěvníci pravděpodobně používat například prohlížeč Microsoft Internet Explorer nebo prohlížeč Netscape Navigator ve výchozí konfiguraci na monitoru 640 x 480, použijte velikost „536 x 196 (640 x 480, Výchozí)“.

Méně přesné změny velikosti dosáhnete při použití standardních metod změny velikosti oken v operačním systému, například tažením pravého dolního rohu okna.

Změna hodnot uvedených v rozbalovací nabídce Velikost okna

1 V rozbalovací nabídce Velikost okna vyberte volbu Upravit velikosti.

2 Klepněte na libovolnou hodnotu šířky nebo výšky v seznamu Velikost okna a pak zadejte novou hodnotu.

Pokud chcete, aby se okno dokumentu přizpůsobilo pouze určité šířce (výška zůstane beze změny), vyberte hodnotu výšky a odstraňte ji.

3 Klepněte na textové pole Popis a zadejte popisný o určité velikosti.

Přidání nové velikosti do rozbalovací nabídky Velikost okna

1 V rozbalovací nabídce Velikost okna vyberte volbu Upravit velikosti.

2 Klepněte na prázdné místo pod poslední hodnotou ve sloupci Šířka.

3 Zadejte hodnoty Šířka a Výška.

Pokud chcete nastavit pouze šířku nebo výšku, nechte druhé pole prázdné.

4 Klepněte na pole Popis a zadejte popis přidané velikosti.

Můžete například zadat hodnotu **SVGA** nebo **průměrné PC** vedle položky pro monitor s rozlišením 800 x 600 obrazových bodů a hodnotu **17palcový Mac** vedle položky pro monitor s rozlišením 832 x 624 obrazových bodů. Většina monitorů dokáže zobrazit různé rozměry v obrazových bodech.

Nastavení velikosti okna a rychlosti připojení

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií vlevo vyberte volbu Stavový řádek.

3 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Velikosti oken Umožňuje přizpůsobit velikosti oken, které se objeví v rozbalovací nabídce ve stavovém řádku.

Rychlost připojení Určuje rychlost připojení (v kilobitech za sekundu) použitou k výpočtu doby stahování. Velikost a doba stahování pro stránku se zobrazuje ve stavovém řádku. Když je v okně dokumentu vybraný obraz, v inspektoru Vlastnosti se zobrazí velikost stahování pro tento obraz.

Další témata nápovědy

„Stavový řádek – přehled“ na stránce 12

„Změna velikosti okna dokumentu“ na stránce 19

Zprávy v aplikaci Dreamweaver

V aplikaci Dreamweaver můžete vytvářet zprávy, pomocí kterých je možné hledat a testovat obsah nebo odstraňovat problémy. Je možné vytvářet následující typy zpráv:

Hledání Umožňuje hledání tagů, atributů a textu uvnitř tagů.

Reference Umožňuje vyhledat užitečné referenční informace.

Ověření Umožňuje kontrolu chyb kódu nebo syntaxe.

Kompatibilita prohlížeče Umožňuje testovat HTML v dokumentech a zjistit tak, zda cílové prohlížeče podporují všechny použité tagy a atributy.

Kontrola odkazů Umožňuje hledání a opravu přerušených, externích a osamocených odkazů.

Zprávy o webovém místě Umožňuje zlepšit pracovní postup a testovat atributy HTML ve webovém místě. Zprávy pracovního postupu zahrnují zprávy o vyhrazování, posledních úpravách a poznámkách k návrhu; zprávy HTML obsahují kombinovatelné vnořené tagy písma, usnadnění přístupu, chybějící alternativní text, přebytečné vnořené tagy, odstranitelné prázdné tagy a dokumenty bez názvu.

Záznam FTP Umožňuje zobrazit veškerý přenos souborů pomocí FTP.

Ladění na serveru Umožňuje zobrazit informace pro ladění aplikace Adobe® ColdFusion®.

Další témata nápovědy

„Hledání tagů, atributů nebo textu v kódu“ na stránce 310

„Používání referenčních materiálů o jazycích“ na stránce 311

„Testování webového místa“ na stránce 105

„Ověřování tagů“ na stránce 316

„Kontrola kompatibility s prohlížečem“ na stránce 316

„Hledání přerušených, externích a osiřelých odkazů“ na stránce 277

„Odeslání souborů na vzdálený server“ na stránce 83

„Získání souborů ze vzdáleného serveru“ na stránce 82

„Používání debuggeru ColdFusion (pouze Windows)“ na stránce 318

Používání panelů nástrojů, inspektorů a kontextových nabídek

Zobrazení panelů nástrojů

Pomocí panelů nástrojů Dokument a Standardní je možné provádět standardní úpravy a operace související s dokumenty, pomocí panelu nástrojů Kódování lze rychle vložit kód a pomocí panelu nástrojů Styl vykreslení lze zobrazit, jak bude stránka vypadat v různých typech médií. Panely nástrojů můžete podle potřeby zobrazovat nebo skrývat.

- Vyberte volbu Zobrazení > Panely nástrojů a vyberte panel nástrojů.
- Klepněte na libovolný panel nástrojů pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte požadovaný panel nástrojů.

Poznámka: *Chcete-li zobrazit nebo skrýt panel nástrojů Kódování v inspektoru kódu (Okna > Inspektor kódu), vyberte volbu Panel nástrojů kódování v rozbalovací nabídce Volby zobrazení v horní části inspektoru.*

Další témata nápovědy

„Panel nástrojů Dokument – přehled“ na stránce 9

„Panel nástrojů Standardní – přehled“ na stránce 10

„Panel nástrojů Kódování – přehled“ na stránce 12

„Panel nástrojů Styl vykreslení – přehled“ na stránce 10

Používání inspektoru Vlastnosti

Inspektor Vlastnosti umožňuje prohlížení a úpravy většiny běžných vlastností aktuálně vybraného elementu stránky, například textu nebo vloženého objektu. Obsah inspektoru Vlastnosti se mění podle vybraných elementů.

Chcete-li použít nápovědu pro určitý inspektor Vlastnosti, klepněte na tlačítko nápovědy v pravém horním rohu inspektoru Vlastnosti nebo vyberte volbu Nápověda v nabídce Možnosti inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: *Inspektor tagů se používá k zobrazení a úpravám všech atributů, spojených s danými vlastnostmi tagu.*

Další témata nápovědy

„Inspektor Vlastnosti – přehled“ na stránce 13

„Nastavení vlastností textu v inspektoru Vlastnosti“ na stránce 222

„Ukotvení panelů a zrušení ukotvení“ na stránce 24

„Změny atributů pomocí Inspektoru tagů“ na stránce 320

Zobrazení nebo skrytí inspektoru Vlastnosti

❖ Vyberte volbu Okna > Vlastnosti.

Rozbalení nebo sbalení inspektoru Vlastnosti

❖ Klepněte na šipku v pravém dolním rohu inspektoru Vlastnosti.

Zobrazení a změna vlastností elementu stránky

1 Vyberte element stránky v okně dokumentu.

Možná budete muset inspektor Vlastnosti rozšířit, abyste viděli všechny vlastnosti pro vybraný element.

2 Změňte požadované vlastnosti v inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: *Chcete-li získat informace o jednotlivých vlastnostech, vyberte element v okně dokumentu a pak klepněte na ikonu Nápověda v pravém horním rohu inspektoru Vlastnosti.*

3 Pokud se změny neaplikují v okně dokumentu okamžitě, aplikujte změny jedním z následujících způsobů:

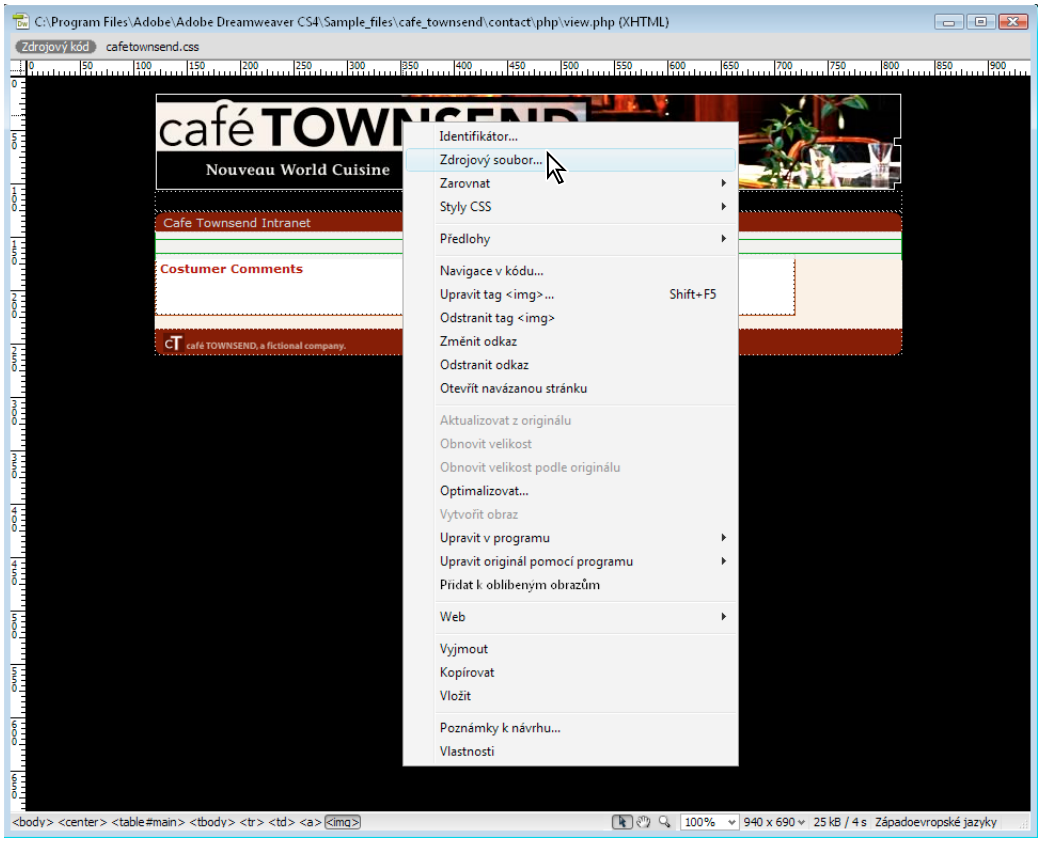
- Klepněte mimo textová pole pro úpravy vlastností.
- Stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).
- Přejděte se na další vlastnost stiskem klávesy Tab.

Používání kontextových nabídek

Kontextové nabídky nabízí pohodlný přístup k nejužitečnějším příkazům a vlastnostem souvisejícím s objektem nebo oknem, se kterým pracujete. Kontextové nabídky uvádějí pouze příkazy, které se týkají aktuálního výběru.

1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na objekt nebo okno.

2 Vyberte požadovaný příkaz v kontextové nabídce.



Přizpůsobení pracovní plochy CS5

Správa oken a panelů

Můžete vytvořit vlastní pracovní prostor přesunutím a zpracováním oken a panelů Dokument. Můžete také ukládat pracovní plochy a přepínat mezi nimi. V aplikaci Fireworks může přejmenování vlastních pracovních ploch vést k neočekávanému chování.

Poznámka: *Následující příklady používají pro názornost aplikaci Photoshop. Pracovní plocha se chová stejným způsobem ve všech produktech.*

Okna dokumentu můžete volně měnit, ukotvit nebo mohou být plovoucí

Při otevření jednoho nebo více souborů jsou okna Dokument označeny značkami.

- Chcete-li změnit pořadí okna Dokument označeného značkami, přetáhněte kartu okna do nového umístění ve skupině.
- Chcete-li zrušit ukotvení, plovoucí stav nebo záložku okna Dokument ze skupiny oken, přetáhněte ouško okna mimo skupinu.

Poznámka: *V aplikaci Photoshop můžete také klepnutím na položky Okna > Uspořádat > Plovoucí v okně nechat plovoucí jediné okno Dokument nebo klepnutím na Okna > Uspořádat > Vše plovoucí v oknech nechat okna Dokument všechna plovoucí. Další informace viz technická poznámka kb405298.*

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver nepodporuje ukotvování a zrušení ukotvení oken Dokument. K vytvoření plovoucích oken použijte tlačítko Minimalizovat v okně Dokument (Windows) nebo okna Dokument srovnejte vedle sebe klepnutím na položky Okna > Dlaždicově svisle. Více informací o této problematice naleznete vyhledáním tématu „Dlaždicově svisle" v nápovědě aplikace Dreamweaver.*

- Chcete-li okno Dokument ukotvit v samostatné skupině oken Dokument, přetáhněte okno do této skupiny.
- Chcete-li vytvořit skupiny překrývajících se nebo dlaždicově uspořádaných dokumentů, přetáhněte okno na jednu z cílových zón přetažení u horního, dolního nebo bočního okraje jiného okna. Uspořádání skupiny lze zvolit pomocí tlačítka Rozvržení v pruhu aplikace.

  Poznámka: *Některé produkty tuto funkčnost nepodporují. V nabídce Okno však vaše aplikace může mít umístěny příkazy Kaskáda a Dlaždice, které pomáhají rychle uspořádat dokumenty.*

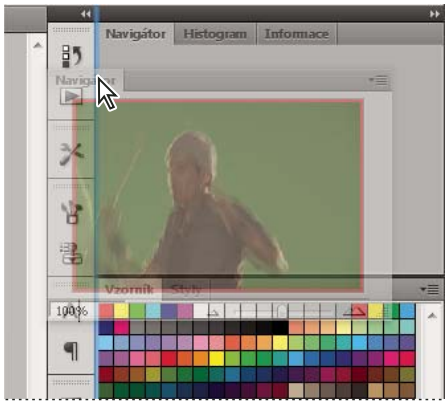
- Chcete-li se během přetahování výběru přepnout do jiného dokumentu ve skupině se záložkami, přetáhněte výběr na chvíli nad záložku daného dokumentu.

  Poznámka: *Některé produkty tuto funkčnost nepodporují.*

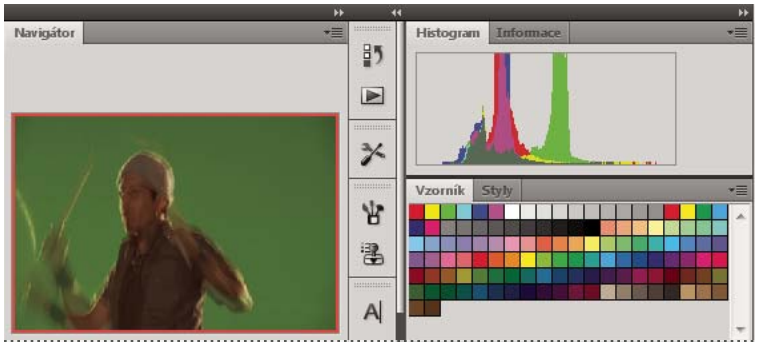
Ukotvení panelů a zrušení ukotvení

Zásuvka je sada panelů nebo skupin panelů zobrazovaných společně, obvykle se svislou orientací. Panely můžete ukotvit nebo uvolnit jejich přesunutím do zásuvky nebo ven ze zásuvky.

- Chcete-li panel ukotvit, přetáhněte ho za jeho záložku do zásuvky, nad, pod nebo mezi ostatní panely.
- Chcete-li ukotvit skupinu panelů, přetáhněte ji za její titulní pruh (prázdný pruh nad záložkami) do zásuvky.
- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů, přetáhněte je mimo zásuvku za záložku nebo titulní pruh. Můžete ho přetáhnout do jiné zásuvky nebo ho můžete změnit na volně plovoucí.



Panel Navigátor přetahovaný do nové zásuvky, označené modrým svislým zvýrazněním



Panel Navigátor nyní ve vlastní zásuvce

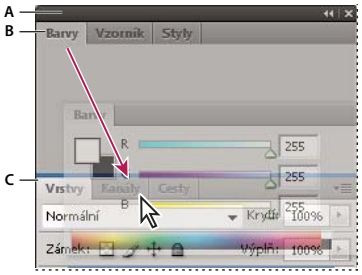
Můžete zabránit, aby panely vyplnily celý prostor v ukotvení. Táhněte dolní okraj ukotvení směrem nahoru, aby se přestal dotýkat okraje pracovní plochy.

Přemísťování panelů

Při přemísťování panelů uvidíte modře zvýrazněné *cílové zóny přetažení*, což jsou oblasti, kam můžete panel přemístit. Můžete například posunout panel nahoru nebo dolů v zásuvce jeho přetažením do úzké modré cílové zóny přetažení nad nebo pod jiným panelem. Pokud ho přetáhnete do oblasti, která není cílovou zónou přetažení, panel bude plovoucí na pracovní ploše.

Poznámka: *Poloha kurzoru myši (na rozdíl od polohy panelu) aktivuje zónu přetažení. Pokud však zónu přetažení nevidíte, zkuste myš přetáhnout do míst, kde by se měla nacházet.*

- Chcete-li panel přesunout, přetáhněte ho za jeho záložku.
- Chcete-li přesunout skupinu panelů, přetáhněte ji za titulní pruh.



Úzká modrá cílová zóna přetažení označuje, že ovládací panel se samostatně ukotví nad skupinou panelů Vrstvy.
A. *Titulní pruh* ***B.*** *Záložka* ***C.*** *Cílová zóna přetažení*

Stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS), pokud nechcete, aby se panel při přemísťování ukotvil. Při přesouvání panelu zrušíte tuto operaci stisknutím klávesy ESC.

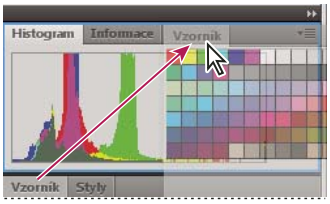
Přidání a odebrání panelů

Pokud odstraníte všechny panely ze zásuvky, tato zásuvka zmizí. Ukotvení můžete vytvořit přesunutím panelů na pravou stranu pracovního prostoru, dokud se nezobrazí zóna pro umístění panelu.

- Chcete-li panel odebrat, klepněte na něj pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte stisknutou klávesu Control (Mac) a klepněte na jeho ouško a pak vyberte tlačítko Zavřít nebo zrušte výběr z nabídky Okno.
- Chcete-li přidat panel, vyberte ho z nabídky Okno a ukotvěte ho do libovolného místa.

Manipulace se skupinami panelů

- Chcete-li přesunout panel do skupiny, přetáhněte záložku panelu do zvýrazněné cílové zóny přetažení ve skupině.

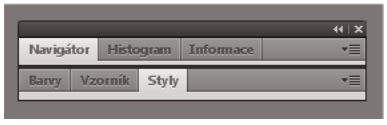


Přidání panelu do skupiny panelů

- Chcete-li změnit uspořádání panelů ve skupině, přetáhněte záložku panelu do nového místa ve skupině.
- Chcete-li odstranit panel ze skupiny tak, aby byl plovoucí, přetáhněte panel za jeho záložku ven ze skupiny.
- Chcete-li přesunout skupinu, přetáhněte ji za titulní pruh (oblast nad záložkami).

Svázání plovoucích panelů

Když přetahujete panel mimo ukotvení, ale jinam než do cílové zóny přetažení, panel volně plave. Plovoucí panel lze umístit kdekoli na pracovní ploše. Plovoucí panely nebo skupiny panelů můžete svázat, aby se při přetažení horního titulního pruhu pohybovaly jako jeden celek.



Svázané plovoucí panely

- Chcete-li svázat plovoucí panely, přetáhněte panel za záložku do cílové zóny přetažení na dolním okraji jiného panelu.
- Chcete-li změnit pořadí ve svazku, přetáhněte panel nahoru nebo dolů za jeho záložku.

  Poznámka: *Záložku musíte uvolnit nad úzkou cílovou zónou přetažení mezi panely, ne nad širokou zónou v jeho titulním pruhu.*

- Chcete-li odstranit panel nebo skupinu panelů ze svazku, aby byl volně plovoucí, přetáhněte ho ven za jeho záložku nebo titulní pruh.

Změna velikosti panelů

- Poklepejte na záložku, chcete-li minimalizovat nebo maximalizovat panel, skupinu panelů nebo svázané panely. Můžete také poklepat na oblast záložky (prázdný prostor vedle záložek).
- Chcete-li změnit velikost panelu, přetáhněte jeho libovolnou stranu. Velikost některých panelů, například panelu Barvy v aplikaci Photoshop, nelze změnit tažením.

Sbalení a rozbalení ikon panelu

Panely můžete sbalit do ikon a omezit tím přeplnění pracovní plochy. V některých případech jsou panely sbaleny do ikon již ve výchozí pracovní ploše.



Panely sbalené do ikon



Panely rozbalené z ikon

- Chcete-li sbalit nebo rozbalit všechny ikony panelů ve sloupci, klepněte na dvojitou šipku nahoře v ukotvení.
- Chcete-li rozbalit ikonu jednoho panelu, klepněte na ni.
- Chcete-li změnit ikony panelů tak, aby se zobrazovaly pouze ikony (a nikoli popisky), upravte šířku ukotvení, dokud text nezmizí. Chcete-li text ikony znovu zobrazit, nastavte ukotvení jako širší.
- Chcete-li sbalit rozbalený panel zpátky do ikony, klepněte na jeho záložku, ikonu nebo na dvojitou šipku v titulním pruhu panelu.

  Pokud v některých produktech vyberete volbu Automaticky sbalovat panely do ikon v předvolbách Rozhraní nebo Volby uživatelského rozhraní, rozbalený panel se automaticky sbalí v okamžiku, kdy klepnete mimo něj.

- Chcete-li přidat plovoucí panel nebo skupinu panelů do ukotvení ikon, přetáhněte ho za záložku nebo titulní pruh. (Panely se automaticky sbalí do ikon, když je přidáte do zásuvky ikon.)
- Chcete-li přesunout ikonu panelu (nebo skupinu ikon panelů), přetáhněte ikonu. Ikony panelů můžete přetáhnout nahoru nebo dolů v ukotvení, do jiného ukotvení (kde se zobrazí ve stylu panelů tohoto ukotvení) nebo mimo ukotvení (kde se zobrazí jako plovoucí ikony).

Uložení a přepnutí pracovních prostorů

Když uložíte stávající velikosti a polohy panelů jako pojmenovanou pracovní plochu, můžete obnovit tuto pracovní plochu i v případě, že přesunete nebo zavřete některý panel. Názvy uložených pracovních prostorů se zobrazí v přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace.

Uložení vlastní pracovní plochy

1 S pracovní plochou nastavenou v konfiguraci, kterou chcete uložit, proveďte jeden z následujících úkonů:

- (Illustrator) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Uložit pracovní plochu.
- (Photoshop, Illustrator, InCopy) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Nový pracovní prostor.

- (Dreamweaver) Zvolte možnosti Okno > Rozvržení pracovního prostoru > Nový pracovní prostor.
- (Flash) Zvolte Nová pracovní plocha z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.
- (Fireworks) Zvolte možnost Uložit aktuální z přepínače pracovního prostoru v pruhu Aplikace.

2 Zadejte název pracovní plochy.

3 (Photoshop, InDesign) Pod Zachytit vyberte jednu nebo více voleb:

Umístění panelů Uloží aktuální umístění panelů (pouze v aplikaci InDesign).

Klávesové zkratky Uloží současnou sadu klávesových zkratek (pouze Photoshop).

Nabídky nebo Přizpůsobení nabídky Uloží současnou sadu nabídek.

Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami

❖ V přepínači pracovního prostoru v pruhu Aplikace vyberte pracovní prostor.

V aplikaci Photoshop můžete přiřadit k jednotlivým pracovním plochám klávesové zkratky, abyste mezi nimi mohli rychle přepínat.

Odstranění vlastní pracovní plochy

- V přepínači pracovní plochy v pruhu Aplikace vyberte položku Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a klepněte na tlačítko Odstranit. (Tato možnost není dostupná v aplikaci Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) V přepínači pracovní plochy vyberte pracovní plochu.
- (Illustrator) Zvolte Okna > Pracovní plocha > Správa pracovních ploch, vyberte pracovní plochu a pak klepněte na ikonu Odstranit.
- (Photoshop, InDesign) Klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Odstranit pracovní plochu, vyberte pracovní plochu a klepněte na tlačítko Odstranit.

Obnovení výchozího pracovního prostoru

1 Z přepínače pracovní plochy na panelu aplikací vyberte pracovní plochu Výchozí nebo Základní.

Poznámka: *Výchozí pracovní plocha aplikace Dreamweaver je Návrhář.*

2 (Photoshop, InDesign, InCopy) Vyberte příkaz Okna > Pracovní plocha > Obnovit *[název plochy]*.

(Photoshop) Obnova uloženého uspořádání pracovní plochy

V aplikaci Photoshop se automaticky zobrazí vaše poslední uspořádání pracovních ploch. Můžete však obnovit původní uložené uspořádání panelů.

- Pokud chcete obnovit jednotlivé pracovní plochy, klepněte na položky Okna > Pracovní plocha > Obnovit *název pracovní plochy*.
- Chcete-li obnovit všechny pracovní plochy nainstalované v aplikaci Photoshop, klepněte v předvolbách Rozhraní na možnost Obnovení výchozího pracovního prostoru.

Chcete-li přeuspořádat pořadí pracovních ploch na panelu aplikací, přetáhněte je.

Zobrazení dokumentů se záložkami (Dreamweaver Macintosh)

V jednom okně dokumentu můžete zobrazit více dokumentů s použitím záložek pro identifikaci jednotlivých dokumentů. Můžete je také zobrazit jako součást plovoucí pracovní plochy, ve které se každý dokument zobrazí ve vlastním okně.

Otevření dokumentu v záložce v samostatném okně

❖ Klepněte na záložku se stisknutou klávesou Ctrl a z kontextové nabídky vyberte volbu Přesunout do nového okna.

Spojení samostatných dokumentů do oken se záložkami

❖ Vyberte volbu Okna > Zkombinovat jako záložky.

Změna výchozího nastavení dokumentů se záložkami

1 Vyberte volbu Dreamweaver > Předvolby a pak vyberte kategorii Všeobecné.

2 Vyberte nebo odznačte volbu Otevírat dokumenty v záložkách a klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver při změně předvoleb nezmění zobrazení aktuálně otevřených dokumentů. Dokumenty otevřené po výběru nové předvolby se ale zobrazí podle této předvolby.

Zapnutí barevných ikon

Aplikace Dreamweaver CS4 a vyšší standardně používají černobílé ikony, které se změní na barevné, když na ně ukážete. Barevné ikony můžete zapnout permanentně, takže ukazování nebude třeba.

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte položku Zobrazení > Ikony barev.
- Přepněte na pracovní plochu typu Klasická nebo Programátor.

Barevné ikony opět vypnete zrušením výběru volby Barevné ikony v nabídce Zobrazení nebo přepnutím na jinou pracovní plochu.

Další témata nápovědy

„Zobrazení nebo přepínání mezi pracovními plochami“ na stránce 28

Zobrazení a skrytí úvodní obrazovky aplikace Dreamweaver

Úvodní obrazovka se objeví, když spustíte aplikaci Dreamweaver a také vždy, když nejsou otevřené žádné dokumenty. Úvodní obrazovku můžete skrýt a pak později znovu zobrazit. Když je úvodní obrazovka skrytá a nejsou otevřené žádné dokumenty, okno Dokument je prázdné.

Skrytí úvodní obrazovky

❖ V úvodní obrazovce vyberte volbu Příště nezobrazovat.

Zobrazení úvodní obrazovky

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V kategorii Obecné vyberte volbu Zobrazit úvodní obrazovku.

O přizpůsobení aplikace Dreamweaver ve víceuživatelských systémech

Aplikaci Dreamweaver si můžete přizpůsobit tak, aby vyhovovala vašim potřebám, dokonce i ve víceuživatelských operačních systémech, jako je Windows XP nebo Mac OS X.

Aplikace Dreamweaver zabrání tomu, aby přizpůsobená konfigurace některého uživatele ovlivnila přizpůsobenou konfiguraci kteréhokoliv jiného uživatele. Aby se toho dosáhlo, při prvním spuštění aplikace Dreamweaver v jednom z víceuživatelských systémů, které rozpoznává, si tato aplikace vytvoří kopie řady konfiguračních souborů. Tyto uživatelské konfigurační soubory se uloží do složky, která patří aktuálnímu uživateli.

Například v systému Windows XP jsou uloženy ve složce C:\Documents and Settings*jméno uživatele*\Application Data\Adobe\Dreamweaver\cs_CZ\Configuration, která je ve výchozím nastavení skrytá. Chcete-li zobrazit skryté soubory a složky, vyberte volbu Nástroje > Možnosti složky v aplikaci Průzkumník Windows, klepněte na záložku Náhled a poté vyberte volbu Zobrazovat skryté soubory a složky.

V systému Windows Vista se nachází ve složce C:\Users*jméno uživatele*\AppData\Roaming\Adobe\Dreamweaver\cs_CZ\Configuration, která je ve výchozím nastavení skrytá. Chcete-li zobrazit skryté soubory a složky, vyberte volbu Nástroje > Možnosti složky v aplikaci Průzkumník Windows, klepněte na záložku Náhled a poté vyberte volbu Zobrazovat skryté soubory a složky.

V systému Mac OS X jsou uloženy uvnitř vaší domovské složky, ve složce Uživatelé/*jméno uživatele*/Knihovna/Application Support/Adobe/Dreamweaver /Configuration.

Pokud aplikaci Dreamweaver přeinstalujete nebo upgradujete, aplikace Dreamweaver automaticky vytvoří záložní kopie stávajících konfiguračních souborů uživatele, takže pokud jste tyto soubory ručně přizpůsobili, budete mít stále přístup k těmto provedeným změnám.

Nastavení všeobecných předvoleb aplikace Dreamweaver

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Otevírat dokumenty v záložkách Otevře všechny dokumenty v jednom okně se záložkami, které umožňují přepínat mezi dokumenty (pouze Macintosh).

Zobrazit úvodní obrazovku Zobrazí úvodní obrazovku aplikace Dreamweaver, když spustíte aplikaci Dreamweaver, nebo když nejsou otevřené žádné dokumenty.

Při spuštění znovu otevřít dokumenty Otevře všechny dokumenty, které byly otevřené, když jste aplikaci Dreamweaver ukončili. Pokud tato volba není vybraná, aplikace Dreamweaver zobrazí po spuštění úvodní obrazovku nebo prázdnou obrazovku (v závislosti na nastavení volby Zobrazit úvodní obrazovku).

Upozornit při otevírání souborů pouze ke čtení Upozorní vás, když otevřete soubor pouze ke čtení (zamknutý). Můžete zvolit, že chcete soubor odemknout/vyhradit, zobrazit nebo otevírání zrušit.

Povolit související soubory Umožňuje zobrazit, které soubory jsou připojeny k aktuálnímu dokumentu (například soubory CSS nebo JavaScript). Aplikace Dreamweaver zobrazí tlačítko pro každý související soubor v horní části dokumentu a otevře soubor po klepnutí na tlačítko.

Vyhledat dynamicky související soubory Umožní vám vybrat, zda se dynamicky související soubory zobrazí v panelu Související soubory automaticky, nebo po manuální interakci. Můžete se také rozhodnout zjišťování dynamicky souvisejících souborů zakázat.

Aktualizovat odkazy při přemísťování souborů Určuje, co se stane, když přemístíte, přejmenujete nebo odstraníte dokument uvnitř svého webového místa. Tuto předvolbu můžete nastavit tak, aby se odkazy vždy automaticky aktualizovaly, nikdy se neaktualizovaly nebo aby se zobrazila výzva upozorňující na provedení aktualizace. (Viz část „Automatická aktualizace odkazů“ na stránce 272.)

Při vkládání objektů zobrazit dialog Určuje, zda aplikace Dreamweaver zobrazí výzvu, abyste zadali další informace, když pomocí nabídky Vložit nebo panelu Vložit vkládáte obrazy, tabulky, filmy Shockwave a některé další objekty. Pokud je tato volba vypnutá, dialogové okno se neobjeví a k určení zdrojového souboru pro obraz, počtu řádek v tabulce a podobně musíte použít inspektor Vlastnosti. U obrazů s efekty přechodu myši a souborů HTML aplikace Fireworks se při vložení objektu dialogové okno zobrazí vždy bez ohledu na nastavení této volby. (Chcete-li toto nastavení dočasně změnit, klepněte při vytváření a vkládání objektů se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).)

Povolit inline vstup dvoubytových znaků Umožňuje zadávat dvoubytový text přímo do okna dokumentu, pokud používáte vývojové prostředí nebo jazykovou sadu, která podporuje dvoubytový text (například japonské znaky). Když tato volba není vybraná, objeví se okno pro zadávání a převod dvoubytového textu; text se objeví v okně dokumentu až po potvrzení.

Po nadpisu přepnout na prostý odstavec Určuje, že v zobrazení Náhled stisknutí klávesy Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) na konci odstavce nadpisu vytvoří nový odstavec označený tagem `p`. (Odstavec nadpisu je jeden z odstavců označených tagem nadpisu, například `h1` nebo `h2`.) Když je tato volba vypnutá, stisknutí klávesy Enter nebo Return na konci odstavce nadpisu vytvoří nový odstavec označený stejným tagem nadpisu (to vám umožní napsat více nadpisů za sebou a pak se vrátit a doplnit podrobnosti).

Povolit více mezer za sebou Určuje, že zápis dvou nebo více mezer v zobrazení Návrh vytvoří nerozdělitelné mezery, které se v prohlížeči zobrazí jako více mezer. (Můžete například chtít psát dvě mezery mezi větami jako na psacím stroji.) Tato volba je určena převážně pro lidi, kteří jsou zvyklí psát v textových editorech. Když je tato volba vypnutá, více mezer se považuje za jednu mezeru (protože prohlížeče zpracují více mezer za sebou stejně jako jednu mezeru).

Používat a místo <b> a <i> Určuje, že aplikace Dreamweaver aplikuje tag `strong`, kdykoliv provedete akci, která by normálně aplikovala tag `b` a aplikuje tag `em`, kdykoliv provedete akci, která by normálně aplikovala tag `i`. Mezi takové akce patří klepnutí na tlačítka Tučné (Bold) nebo Kurzíva (Italic) v inspektoru Vlastnosti pro text v režimu HTML nebo výběr voleb Formát > Styl > Tučné nebo Formát > Styl > Kurzíva. Chcete-li ve svých dokumentech používat tagy `b` a `i`, tuto volbu odznačte.

Poznámka: *Sdružení W3C (World Wide Web Consortium) nedoporučuje používání tagů* `b` *a* `i`*; tagy* `strong` *a* `em` *poskytují více sémantických informací než tagy* `b` *a* `i`*.*

Upozornění při umísťování upravitelných oblastí uvnitř tagů <p> nebo <h1>-<h6> Určuje, zda se zobrazí výstražná zpráva, když uložíte předlohu aplikace Dreamweaver, která má upravitelnou oblast uvnitř tagu odstavce nebo nadpisu. Tato zpráva vám řekne, že uživatelé v této oblasti nebudou moci vytvořit více odstavců. Tato volba je standardně zapnutá.

Vystředění Určuje, zda by mají být elementy vystředěny pomocí tagu `divalign="center"` nebo `center`, když v inspektoru Vlastnosti klepnete na tlačítko Zarovnat na střed.

Poznámka: *Oba tyto přístupy k vystředění byly ve specifikaci HTML 4.01 oficiálně zavrženy; k vystředění textu byste měli používat styly CSS. Oba tyto přístupy jsou stále technicky platné podle specifikace XHTML 1.0 Transitional, ale nejsou již platné ve specifikaci XHTML 1.0 Strict.*

Maximální počet kroků historie Určuje počet kroků, které panel Historie uchovává a zobrazuje. (Pro většinu uživatelů by měla stačit výchozí hodnota.) Pokud se přesáhne daný počet kroků v panelu Historie, nejstarší kroky se vypustí.

(Další informace viz část „Automatizace úlohy“ na stránce 258.)

Slovník pro kontrolu pravopisu Uvádí seznam dostupných slovníků pro kontrolu pravopisu. Pokud slovník obsahuje více dialektů nebo pravopisných konvencí (například americká angličtina a britská angličtina), tyto dialekty jsou v rozbalovací nabídce uvedeny samostatně.

Další témata nápovědy

„Rozvržení pracovní plochy – přehled“ na stránce 5

„Automatická aktualizace odkazů“ na stránce 272

Nastavení předvoleb Písma pro dokumenty v aplikaci Dreamweaver

Kódování dokumentu určuje jeho vzhled v prohlížeči. Předvolby písma aplikace Dreamweaver umožňují zobrazovat dané kódování v písmu a velikosti, kterému dáváte přednost. Písma vybraná v dialogovém okně Předvolby písem však mají vliv pouze na způsob, jakým se zobrazují písma v aplikaci Dreamweaver, nemají vliv na způsob zobrazení dokumentu v prohlížeči návštěvníka. Chcete-li změnit způsob, jakým se písma zobrazují v prohlížeči, je nutné změnit text pomocí inspektora Vlastnosti nebo pomocí pravidla CSS.

Informace o nastavení výchozího kódování pro nové dokumenty viz část „Vytváření a otevírání dokumentů“ na stránce 59.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií na levé straně vyberte volbu Písma (Font).

3 Ze seznamu Nastavení písma vyberte typ kódování (například Středoevropské nebo Japonské).

Poznámka: *Chcete-li zobrazovat některý asijský jazyk, musíte používat operační systém, který podporuje dvoubytová písma.*

4 Vyberete písmo a velikost pro každou kategorii vybraného kódování.

Poznámka: *Aby se písmo objevilo v rozbalovací nabídce písem, musí být nainstalované na vašem počítači. Například pro zobrazování japonského textu musíte mít nainstalované japonské písmo.*

Proporcionální písmo Písmo, které aplikace Dreamweaver používá k zobrazení normálního textu (například textu v odstavcích, nadpisech a tabulkách). Výchozí nastavení závisí na písmech nainstalovaných v systému. Pro většinu amerických systémů je například výchozí písmo Times New Roman velikosti 12 bodů. (Medium) v systému Windows a Times velikosti 12 bodů v systému Mac OS.

Pevné písmo Písmo, které aplikace Dreamweaver použije pro zobrazení textu uvnitř tagů `pre`, `code` a `tt`. Výchozí nastavení závisí na písmech nainstalovaných v systému. Pro většinu amerických systémů je například výchozí písmo Courier New velikosti 10 bodů. (Small) v systému Windows a Monaco velikosti 12 bodů v systému Mac OS.

Zobrazení Kód Písmo, které se použije pro všechen text, který se objeví v zobrazení Kód a v inspektoru Kód. Výchozí nastavení závisí na písmech nainstalovaných v systému.

Další témata nápovědy

„Kódování dokumentu“ na stránce 207

Přizpůsobení barev zvýraznění aplikace Dreamweaver

Předvolby Zvýraznění se používají k přizpůsobení barev, které v aplikaci Dreamweaver označují oblasti předloh, položky knihovny, tagy od jiných dodavatelů, elementy rozvržení a kód.

Další témata nápovědy

„Používání okna pro výběr barvy“ na stránce 210

„Změna barvy zvýraznění tagů div“ na stránce 156

Změna barvy zvýraznění

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby a vyberte kategorii Zvýraznění.

2 Klepněte na pole barvy vedle objektu, jehož barvu zvýraznění chcete změnit, a pak v okně pro výběr barvy vyberte novou barvu nebo zadejte hexadecimální hodnotu.

Aktivace nebo deaktivace zvýraznění objektu

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby a vyberte kategorii Zvýraznění.

2 Vyberte nebo odznačte volbu Zobrazit vedle objektu, jehož zvýraznění barvou chcete aktivovat nebo deaktivovat.

Klávesové zkratky

Vytvoření referenčního seznamu pro aktuální sadu zkratek

Referenční seznam je záznamem aktuální sady zkratek. Informace se uloží ve formátu tabulky HTML. Referenční seznam můžete zobrazit ve webovém prohlížeči nebo ho můžete vytisknout.

1 Vyberte volbu Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Dreamweaver > Klávesové zkratky (Macintosh).

2 Klepněte na tlačítko Exportovat sadu jako HTML, což je třetí tlačítko v sadě čtyř tlačítek nahoře v dialogovém okně.

3 V dialogovém okně Uložit, které se objeví, zadejte název referenčního seznamu a vyberte umístění pro uložení souboru.

Přizpůsobení klávesových zkratek

Použijte Editor klávesových zkratek k vytvoření vlastní sady zkratek, včetně zkratek pro výstřižky kódu. V Editoru klávesových zkratek můžete také odstranit zkratky, upravit stávající zkratky a vybrat předem nastavenou sadu zkratek.

Další témata nápovědy

„Práce s výstřižky kódu“ na stránce 309

Vytvoření klávesové zkratky

Vytvoření vlastní sady zkratek, úpravy stávajících zkratek nebo výběr předem nastavené sady zkratek.

1 Vyberte volbu Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Dreamweaver > Klávesové zkratky (Macintosh).

2 Nastavte libovolné z následujících voleb a klepněte na tlačítko OK:

Aktuální sada Umožňuje vybrat sadu předem definovaných zkratek, dodávaných s aplikací Dreamweaver, nebo libovolnou vlastní sadu, kterou jste definovali. Předem definované sady jsou uvedeny na začátku nabídky. Pokud například znáte zkratky používané v programech HomeSite nebo BBEdit, můžete používat tyto zkratky, když zvolíte odpovídající předem definovanou sadu.

Příkazy Umožňuje vybrat kategorii příkazů, které chcete upravit. Můžete například upravit příkazy nabídky, například příkaz Otevřít, nebo příkazy pro úpravy kódu, například Vyvážit závorky.

Chcete-li přidat nebo upravit klávesovou zkratku pro výstřižek kódu, vyberte volbu Výstřižek z rozbalovací nabídky Příkazy.

Seznam příkazů Zobrazuje příkazy spojené s kategorií, kterou jste vybrali z rozbalovací nabídky Příkazy, spolu s přiřazenými zkratkami. Kategorie Příkazy nabídky zobrazuje tento seznam jako stromové zobrazení, které odpovídá struktuře nabídek. Pro ostatní kategorie se zobrazuje seznam příkazů podle názvů (například Ukončit aplikaci).

Zkratky Zobrazuje všechny zkratky přiřazené k vybranému příkazu.

Přidat položku (+) Přidá novou zkratku k aktuálnímu příkazu. Klepnutím na toto tlačítko přidáte nový prázdný řádek do rámečku Zkratky. Zadejte novou kombinaci kláves a klepněte na tlačítko Změnit, abyste přidali novou klávesovou zkratku pro tento příkaz. Pro každý příkaz můžete přiřadit dvě různé klávesové zkratky; pokud jsou již k příkazu přiřazeny dvě zkratky, tlačítko Přidat položku neudělá nic.

Odstranit položku (-) Odstraní vybranou zkratku ze seznamu zkratek.

Stiskněte klávesy Zobrazí kombinaci kláves, kterou zadáte při přidávání nebo změně zkratky.

Změna Přidá kombinaci kláves zobrazenou v rámečku Stiskněte klávesy do seznamu zkratek nebo změní vybranou zkratku na určenou kombinaci kláves.

Duplikovat sadu Duplikuje aktuální sadu. Pojmenujte novou sadu; výchozí název je název aktuální sady s přidaným slovem *kopie*.

Přejmenovat sadu Přejmenuje aktuální sadu.

Exportovat jako soubor HTML Uloží aktuální sadu ve formátu tabulky HTML pro snadné zobrazení a tisk. Soubor HTML můžete otevřít v prohlížeči a vytisknout si zkratky pro získání přehledu.

Odstranit sadu Odstraní sadu. (Aktivní sadu nelze odstranit.)

Odstranění zkratky z příkazu

1. Vyberte volbu Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Dreamweaver > Klávesové zkratky (Macintosh).
2. Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů.
3. V seznamu Příkazy vyberte příkaz a pak vyberte zkratku.
4. Klepněte na tlačítko Odstranit položku (-).

Přidání zkratky k příkazu

1. Vyberte volbu Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Dreamweaver > Klávesové zkratky (Macintosh).
2. Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů.
3. V seznamu Příkazy vyberte příkaz.


Chcete-li přidat klávesovou zkratku pro výstřižek kódu, vyberte volbu Výstřižek z rozbalovací nabídky Příkazy.

Zkratky přiřazené k příkazu se objeví v rámečku Zkratky.

4. Připravte se na přidání zkratky jedním z následujících úkonů:

- Pokud jsou k příkazu přiřazeny méně než dvě zkratky, klepněte na tlačítko Přidat položku (+). V rámečku Zkratky se objeví nový prázdný řádek a textový kurzor se přemístí do pole Stiskněte klávesy.
- Pokud jsou již k příkazu přiřazené dvě zkratky, vyberte jednu z nich (tato zkratka se nahradí novou zkratkou). Pak klepněte do rámečku Stiskněte klávesy.

5. Stiskněte kombinaci kláves. Kombinace kláves se objeví v rámečku Stiskněte klávesy.

Poznámka: *Pokud se vyskytne problém s kombinací kláves (například pokud tato kombinace kláves je již přiřazena k jinému příkazu), hned pod rámečkem Zkratky se objeví vysvětlující zpráva a nemusí být možné zkratku přidat nebo upravit.*

6 Klepněte na tlačítko Změnit. Nová kombinace kláves se přiřadí k příkazu.

Úprava stávající zkratky

1 Vyberte volbu Úpravy > Klávesové zkratky (Windows) nebo Dreamweaver > Klávesové zkratky (Macintosh).

2 Z rozbalovací nabídky Příkazy vyberte kategorii příkazů.

3 V seznamu Příkazy vyberte příkaz a pak vyberte zkratku, kterou chcete změnit.

4 Klepněte do rámečku Stiskněte klávesy a zadejte novou kombinaci kláves.

5 Klepnutím na tlačítko Změnit změňte zkratku.

Poznámka: *Pokud se vyskytne problém s kombinací kláves (například pokud tato kombinace kláves je již přiřazena k jinému příkazu), hned pod polem Zkratky se objeví vysvětlující zpráva a nemusí být možné zkratku přidat nebo upravit.*

O klávesových zkratkách a jiných než amerických klávesnicích

Výchozí klávesové zkratky aplikace Dreamweaver fungují primárně na standardní americké klávesnici. Klávesnice pro jiné země (včetně klávesnic vyráběných ve Velké Británii) nemusí poskytovat funkčnost potřebnou pro využití těchto zkratek. Pokud vaše klávesnice nepodporuje určité zkratky pro aplikaci Dreamweaver, aplikace Dreamweaver jejich funkci zablokuje.

Informace o přizpůsobení klávesových zkratek tak, aby fungovaly s neamerickou klávesnicí, viz část „Změna mapování klávesových zkratek“ v příručce *Rozšíření aplikace Dreamweaver*.

Doplňky

Přidávání a správa doplňků v aplikaci Dreamweaver

Doplňky jsou nové funkce, které můžete snadno přidat do aplikace Dreamweaver. Můžete používat mnoho typů doplňků; existují například doplňky umožňující přeformátovat tabulky, připojit se k základním databázím nebo pomáhající při psaní skriptů pro prohlížeče.

Poznámka: *Chcete-li nainstalovat doplňky, ke kterým budou mít přístup všichni uživatelé ve víceuživatelském operačním systému, musíte být přihlášeni jako administrátor (Windows) nebo jako root (Mac OS X).*

Chcete-li najít nejnovější doplňky pro aplikaci Dreamweaver, použijte webové stránky Adobe Exchange na adrese www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_cz. Když jste na těchto stránkách, můžete se přihlásit a stáhnout si doplňky (mnohé z nich jsou zdarma), připojit se do diskusních skupin, zobrazit si hodnocení a recenze uživatelů a nainstalovat a používat program Extension Manager. Před tím, než budete moci instalovat doplňky, musíte si nainstalovat program Extension Manager.

Správce doplňků Extension Manager je samostatná aplikace, která umožňuje instalovat a spravovat doplňky v aplikacích Adobe. Extension Manager můžete spustit z aplikace Dreamweaver použitím voleb Příkazy > Spravovat doplňky.

1 Na webových stránkách Adobe Exchange klepněte na odkaz pro stažení doplňku.

Váš prohlížeč vám může umožnit doplněk otevřít a instalovat přímo z webu nebo ho uložit na disk.

- Pokud otevíráte doplněk přímo z webu, program Extension Manager provede instalaci automaticky.

- Pokud ukládáte doplněk na disk, dobrým místem pro uložení souboru balíčku doplňku (.mxp nebo .mxi) je složka Stažené doplňky ve složce aplikace Dreamweaver na vašem počítači.

2 Poklepejte na souboru balíčku doplňku nebo spusťte program Extension Manager a vyberte volbu Soubor > Nainstalovat doplněk. (Některé doplňky nebudou dostupné, dokud nerestartujete aplikaci.)

Poznámka: *Program Extension Manager můžete použít k odstranění doplňků nebo k zobrazení informací o doplňku.*

Další témata nápovědy

„O přizpůsobení aplikace Dreamweaver ve víceuživatelských systémech“ na stránce 30

Kapitola 3: Práce s webovými místy aplikace Dreamweaver

Webové místo aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 je kolekce všech souborů a datových zdrojů vašeho webu. Webové stránky můžete vytvářet na svém počítači, poslat je na webový server a udržovat webové místo přenášením aktualizovaných souborů při každém uložení souborů. Můžete také upravovat a spravovat webová místa vytvořená bez aplikace Dreamweaver.

Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver

O webových místech aplikace Dreamweaver

V aplikaci Dreamweaver se termín „webové místo“ používá také pro místo lokálního nebo vzdáleného umístění dokumentů, které patří do webového místa. Webové místo aplikace Dreamweaver umožňuje uspořádat a spravovat všechny vaše webové dokumenty, odeslat webové místo na webový server, sledovat a udržovat odkazy a spravovat a sdílet soubory. Definováním webového místa získáte všechny výhody aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Chcete-li definovat webové místo aplikace Dreamweaver, musíte pouze vytvořit lokální složku. Chcete-li přenést soubory na webový server nebo vyvíjet webové aplikace, musíte také přidat informace o vzdáleném webovém místě a testovacím serveru.*

Webové místo aplikace Dreamweaver může být tvořeno až třemi částmi neboli složkami podle typu vašeho vývojového prostředí a typu webových stránek, které vyvíjíte:

Lokální kořenová složka Obsahuje soubory, na kterých pracujete. Aplikace Dreamweaver nazývá tuto složku „lokální webové místo“. Tato složka se obvykle nachází na lokálním počítači, ale může být umístěna také na síťovém serveru.

Vzdálená složka Obsahuje soubory pro testování, produkci, spolupráci a podobně. V aplikaci Dreamweaver se tato složka v panelu Soubory nazývá „vzdálené webové místo“. Obvykle se vzdálená složka nachází v počítači, na kterém je spuštěn webový server. Vzdálená složka obsahuje soubory, které jsou dostupné pro uživatele na Internetu.

Lokální a vzdálená složka umožňují přenos souborů mezi lokálním pevným diskem a webovým serverem a usnadňují správu souborů webu Dreamweaver. Soubory se zpracovávají v lokální složce a následně se publikují do vzdálené složky, kde je mohou zobrazit ostatní lidé.

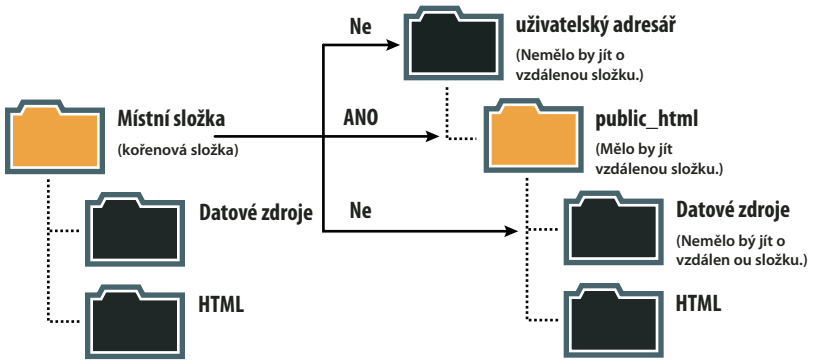
Složka testovacího serveru Složka, kde aplikace Dreamweaver zpracovává dynamické stránky.

Výukovou lekci o definování webu Dreamweaver najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_comm08_cz.

Struktura lokální a vzdálené složky

Když chcete použít aplikaci Dreamweaver k připojení ke vzdálené složce, určíte vzdálenou složku v kategorii Vzdálené informace v dialogovém okně Definice webového místa. Určená vzdálená složka (také nazývaná „složka na hostiteli“) by měla odpovídat lokální kořenové složce webového místa aplikace Dreamweaver. (Lokální kořenová složka je složka nejvyšší úrovně ve webovém místě aplikace Dreamweaver.) Podobně jako lokální složky mohou mít i vzdálené složky libovolný titulek, ale poskytovatelé internetových služeb (ISP) pojmenovávají vzdálené složky nejvyšší úrovně pro jednotlivé uživatelské účty jako public_html, pub_html nebo něco podobného. Pokud máte kontrolu nad svým vlastním vzdáleným serverem a můžete pojmenovat vzdálenou složku jakkoliv, je vhodné, aby vaše lokální kořenová složka a vzdálená složka měly stejný název.

V následujícím příkladu je vlevo ukázka lokální kořenové složky a vpravo ukázka vzdálené složky. Lokální kořenová složka na lokálním počítači se mapuje přímo na vzdálenou složku na webovém serveru, ne na některou z podsložek vzdálené složky, ani na sloky, které mohou existovat nad vzdálenou složkou ve struktuře složek.



Poznámka: *Příklad nahoře ilustruje jednu lokální kořenovou složku na lokálním počítači a jednu vzdálenou složku nejvyšší úrovně na vzdáleném webovém serveru. Pokud ale na lokálním počítači udržujete více webových míst aplikace Dreamweaver, budete potřebovat stejný počet vzdálených složek na vzdáleném serveru. V takovém případě by příklad nahoře neplatil a místo toho byste vytvořili různé vzdálené složky uvnitř složky public_html a pak je mapovali na odpovídající lokální kořenové složky na lokálním počítači.*

Když poprvé navážete spojení se vzdáleným webovým serverem, vzdálená složka na webovém serveru je obvykle prázdná. Když pak použijete aplikaci Dreamweaver k odeslání všech souborů z lokální kořenové složky, vzdálená složka se naplní všemi vašimi webovými soubory. Struktura složek ve vzdálené složce a v lokální kořenové složce by měla být vždy stejná. (To znamená, že by vždy měl být vztah 1:1 mezi soubory a složkami v lokální kořenové složce a soubory a složkami ve vzdálené složce.) Pokud struktura vzdálené složky neodpovídá struktuře lokální kořenové složky, aplikace Dreamweaver odešle soubory na špatné místo, kde nemusí být pro návštěvníky webových stránek viditelné. Když není synchronizovaná struktura složek a souborů, mohou se také snadno přerušit cesty obrazů a odkazů.

Vzdálená složka musí existovat, aby se k ní aplikace Dreamweaver mohla připojit. Pokud na webovém serveru nemáte přiřazenou složku, která bude fungovat jako vzdálená složka, vytvořte tuto složku nebo požádejte správce serveru, aby ji vytvořil.

Vytvořit nové webové místo

Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver je způsob, jak uspořádat všechny dokumenty spojené s webovým místem. Dialogové okno Nastavení webového místa se nachází tam, kde upřesňujete nastavení webového místa Dreamweaver.

Dialogové okno Nastavení webu otevřete vybráním možností Webové místo > Nové webové místo.

Video s výukovou lekcí o nastavení nového webu Dreamweaver najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_comm08_cz.

Kategorie webového místa

Kategorie webového místa v dialogovém okně Nastavení webového místa je jediná, kterou je třeba vyplnit, než začnete pracovat s webovým místem Dreamweaver. Tato kategorie vám umožní specifikovat místní složku, do které uložíte všechny své soubory webového místa. Tato místní složka se může nacházet na vašem místním počítači nebo na síťovém serveru.

Jakmile bude připraveni, můžete vyplnit ostatní kategorie v dialogovém okně Nastavení webového místa, včetně kategorie Servery, kde lze upřesnit vzdálenou složku na vzdáleném serveru.

Poznámka: *Pokud lokální kořenová složka je ve stejném systému, ve kterém je spuštěn webový server, nemusíte zadávat vzdálenou složku. Z toho plyne, že webový server je spuštěn na lokálním počítači.*

Název webového místa Název, který se zobrazuje v panelu Soubory a v dialogovém okně Správa webových míst; v prohlížeči se nezobrazí.

Místní složka webu Název složky na lokálním disku, kde ukládáte soubory webového místa, předlohy a položky knihoven. Vytvořte složku na pevném disku nebo klepnutím na ikonu složky na složku přejděte. Když Dreamweaver hledá odkazy relativní ke kořenu webu, dělá to vzhledem k této složce.

Kategorie serverů

Kategorie serverů vám umožní upřesnit vzdálené a testovací servery.

Na vzdáleném serveru upřesňujete vzdálenou složku, kde se ukládají soubory pro produkci, spolupráci, nasazení nebo jiné scénáře. Obvykle se vzdálená složka nachází v počítači, na kterém je spuštěn webový server.

V panelu Soubory aplikace Dreamweaver se vzdálená složka nazývá *vzdálené webové místo*. Když vytvoříte vzdálenou složku, musíte vybrat metodu připojení, aby mohl Dreamweaver posílat a stahovat soubory na webový server.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver podporuje spojení se servery podporujícími protokol IPv6. Podporované typy připojení jsou FTP, SFTP, WebDaV a RDS. Více informací naleznete na adrese www.ipv6.org/.*

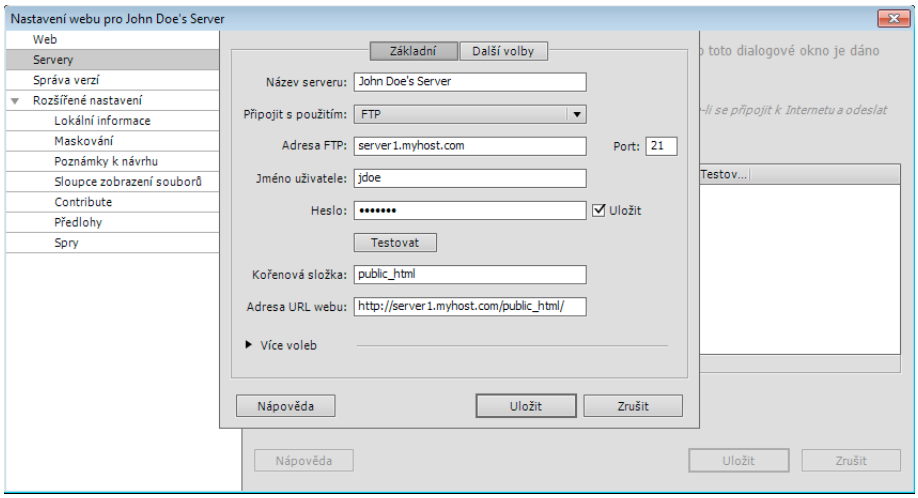
Nastavení voleb připojení pro FTP

Toto nastavení použijte, pokud se připojujete k webovému serveru pomocí FTP.

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.
3. V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

Následující obrázek ukazuje základní obrazovku kategorie Server s již vyplněnými textovými poli.



Základní obrazovka kategorie Server, dialogové okno Nastavení webu.

4 V textovém poli Název serveru zadejte název nového serveru. Název může být jakýkoliv.

5 V rozbalovací nabídcePřipojit pomocí vyberte možnost FTP.

6 Do textového pole Adresa FTP zadejteadresu serveru FTP, na nějž nahráváte soubory pro své webové stránky.

Adresa FTP je úplný internetový název počítače, například ftp.mindspring.com. Zadejte úplnou adresu bez dalšího textu. Zejména nepřidávejte před adresu název protokolu.

Pokud neznáte adresu serveru FTP, kontaktuje společnost hostující vaše webové stránky.

Poznámka: *Port 21 je výchozí port pro příjem připojení FTP. Můžete změnit výchozí číslo portu jeho úpravou v textovém poli vpravo. Výsledkem po uložení nastavení bude dvojtečka následovaná novým číslem portu ve vaší adrese FTP (např. ftp.mindspring.com:29).*

7 Do textových polí Uživatelské jméno a Heslo zadejte uživatelské jméno a heslo, pomocí nichž se přihlašujete k serveru FTP.

8 Klepnutím na možnost Testovat otestujte adresu serveru FTP, uživatelské jméno a heslo.

Poznámka: *Adresa serveru FTP, uživatelské jméno a heslo obdržíte od správce systému společnosti, která zajišťuje hostování vašich webových stránek. Nikdo jiný přístup k těmto informacím nemá. Informace zadejte přesně v tom tvaru, v jakém jste je obdrželi od správce systému.*

9 Aplikace Dreamweaver heslo standardně uloží. Pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver zobrazila výzvu pro zadání hesla při každém připojení ke vzdálenému serveru, odznačte volbu Uložit.

10 Do textového pole Kořenový adresář zadejte adresář (složku) na vzdáleném serveru, do nějž ukládáte veřejně dostupné dokumenty.

Pokud si nejste jisti, co máte zadat jako kořenový adresář, kontaktujte správce serveru nebo nechte toto textové pole prázdné. Na některých serverech je kořenový adresář stejný jako adresář, do kterého se poprvé připojíte pomocí FTP. Chcete-li to zjistit, připojte se k serveru. Pokud se v zobrazení Vzdálený soubor v panelu Soubory zobrazí složka s názvem public_html nebo www nebo uživatelské jméno, je to pravděpodobně adresář, který byste měli zadat v textovém poli Kořenový adresář.

11 V textovém poli URL webu zadejte URL vašeho webu (například http://mujweb.cz). Dreamweaver používá URL webu k vytvoření odkazů relativních k webu a k ověření odkazů při použití ověřování odkazů.

Podrobnější vysvětlení této možnosti naleznete v části „Kategorie Další nastavení“ na stránce 45.

12 Pokud potřebujete další možnosti, rozbalte sekci Další možnosti.

13 Vyberte volbu Použít pasivní FTP, pokud konfigurace vaší brány firewall vyžaduje použití pasivního FTP.

Pasivní FTP umožňuje lokálnímu software vytvořit připojení FTP, místo aby ho vytvořil vzdálený server. Pokud si nejste jisti, zda používáte pasivní připojení FTP, informujte se u správce systému nebo zkuste postupně zaškrtnout a zrušit zaškrtnutí volby Použít pasivní FTP.

Další informace najdete v technické zprávě 15220 na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/tn_15220_cz.

14 Pokud používáte server FTP s podporou IPv6, označte volbu Použít režim přenosu IPv6.

Se zavedením internetového protokolu verze 6 (IPv6) příkazy EPRT a EPSV nahradily příkazy FTP PORT, respektive PASV. Pokud se tedy snažíte připojit na server s podporou IPv6, budete muset pro datová připojení použít příkazy pro rozšířené pasivní (EPSV) a rozšířené aktivní (EPRT) připojení.

Více informací naleznete na adrese www.ipv6.org/.

15 Chcete-li určit hostitele nebo port proxy, vyberte možnost Použít proxy.

Chcete-li zobrazit další informace, klepnutím na odkaz přejděte do dialogového okna Předvolby a poté klepněte na tlačítko Nápověda v kategorii Web v dialogu Předvolby.

16 Klepnutím na tlačítko Uložit zavřete základní obrazovku. Poté v kategorii Servery upřesněte, zda server, který jste právě přidali nebo upravili, je vzdálený server, testovací server nebo obojí.

Hledáte-li pomoc při řešení problémů s připojením FTP, projděte si technickou zprávu kb405912 na webové stránce společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/kb405912_cz.

Nastavení voleb připojení pro SFTP

Pokud vaše konfigurace brány firewall vyžaduje použití zabezpečeného přenosu FTP, použijte zabezpečený přenos FTP (SFTP). SFTP používá k zabezpečení připojení k testovacímu serveru šifrování a veřejné klíče.

Poznámka: *Tuto volbu lze vybrat pouze tehdy, je-li na serveru spuštěna služba SFTP. Pokud nevíte, zda je na serveru spuštěna služba SFTP, informujte se u správce serveru.*

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 V textovém poli Název serveru zadejte název nového serveru. Název může být jakýkoliv.

5 V rozbalovací nabídce Připojit pomocí vyberte možnost SFTP.

Zbývající volby jsou shodné s volbami připojení FTP. Další informace najdete v části výše.

Poznámka: *Port 22 je výchozí port pro příjem připojení SFTP.*

Nastavení voleb pro lokální nebo síťová připojení

Toto nastavení použijte k připojení k síťové složce nebo pokud ukládáte soubory nebo provozujete testovací server na lokálním počítači.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 V textovém poli Název serveru zadejte název nového serveru. Název může být jakýkoliv.

5 V rozbalovací nabídce Připojit pomocí vyberte možnost Lokální/síťový.

6 Klepněte na ikonu složky vedle textového pole SLožka serveru, chcete-li procházet a vybrat složku, kde jsou uloženy soubory webového místa.

7 V textovém poli URL webu zadejte URL vašeho webu (například http://mujweb.cz). Dreamweaver používá URL webu k vytvoření odkazů relativních k webu a k ověření odkazů při použití ověřování odkazů.

Podrobnější vysvětlení této možnosti naleznete v části „Kategorie Další nastavení“ na stránce 45.

8 Klepnutím na tlačítko Uložit zavřete základní obrazovku. Poté v kategorii Servery upřesněte, zda server, který jste právě přidali nebo upravili, je vzdálený server, testovací server nebo obojí.

Nastavení voleb připojení WebDAV

Toto nastavení použijte, pokud se připojujete k webovému serveru pomocí protokolu WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning).

Tato metoda připojení vyžaduje, abyste měli server podporující tento protokol, například Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 nebo příslušně zkonfigurovanou instalaci webového serveru Apache.

Poznámka: *Pokud vyberete jako metodu připojení WebDAV a používáte Dreamweaver ve víceuživatelském prostředí, měli byste také zkontrolovat, že všichni uživatelé mají jako metodu připojení vybranou volbu WebDAV. Pokud někteří uživatelé vyberou WebDAV a další uživatelé zvolí jiné metody připojení (například FTP), funkce zpřístupnění a vyhrazení v Dreamweaver nebude fungovat podle očekávání, protože WebDAV používá vlastní systém zamykání.*

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 V textovém poli Název serveru zadejte název nového serveru. Název může být jakýkoliv.

5 V rozbalovací nabídce Připojit pomocí vyberte možnost WebDAV.

6 V poli URL zadejte celou adresu URL adresáře na serveru WebDAV, ke kterému se chcete připojit.

Tato adresa URL zahrnuje protokol, port a adresář (pokud nejde o kořenový adresář). Například http://webdav.mojedomena.net/mojemisto.

7 Zadejte uživatelské jméno a heslo.

Tyto informace slouží k ověření totožnosti na serveru a nevztahují se k aplikaci Dreamweaver. Pokud si nejste jisti uživatelským jménem a heslem, kontaktujte správce systému nebo správce webu.

8 Klepnutím na tlačítko Testovat vyzkoušejte nastavení připojení.

9 Chcete-li, aby si Dreamweaver zapamatoval heslo pokaždé, když začnete novou relaci, klepněte na volbu Uložit.

10 V textovém poli URL webu zadejte URL vašeho webu (například http://mujweb.cz). Dreamweaver používá URL webu k vytvoření odkazů relativních k webu a k ověření odkazů při použití ověřování odkazů.

Podrobnější vysvětlení této možnosti naleznete v části „Kategorie Další nastavení“ na stránce 45.

11 Klepnutím na tlačítko Uložit zavřete základní obrazovku. Poté v kategorii Servery upřesněte, zda server, který jste právě přidali nebo upravili, je vzdálený server, testovací server nebo obojí.

Nastavení voleb připojení pro RDS

Toto nastavení použijte, pokud se připojujete k webovému serveru pomocí RDS (Remote Development Services). Při použití této metody připojení se musí vzdálený server nacházet na počítači, kde je spuštěna aplikace Adobe® ColdFusion®.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 V textovém poli Název serveru zadejte název nového serveru. Název může být jakýkoliv.

5 V rozbalovací nabídce Připojit pomocí vyberte možnost RDS.

6 Klepněte na tlačítko Nastavení a v dialogovém okně Konfigurovat server RDS zadejte následující informace:

- Zadejte název hostitelského počítače, kde je instalován webový server.

Název hostitele je pravděpodobně adresa IP nebo URL. Pokud si nejste jisti, zeptejte se správce systému.

- Zadejte číslo portu, ke kterému se připojujete.
- Jako hostitelský adresář zadejte vzdálenou kořenovou složku.

Například c:\inetpub\wwwroot\myHostDir\.

- Zadejte uživatelské jméno a heslo systému RDS.

Poznámka: *Tyto volby se nemusí zobrazit, pokud zadáte uživatelské jméno a heslo v bezpečnostních nastaveních správy ColdFusion.*

- Chcete-li, aby si aplikace Dreamweaver zapamatovala nastavení, vyberte volbu Uložit.

7 Klepnutím na tlačítko OK uzavřete dialogové okno Konfigurovat server RDS.

8 V textovém poli URL webu zadejte URL vašeho webu (například http://mujweb.cz). Dreamweaver používá URL webu k vytvoření odkazů relativních k webu a k ověření odkazů při použití ověřování odkazů.

Podrobnější vysvětlení této možnosti naleznete v části „Kategorie Další nastavení“ na stránce 45.

9 Klepnutím na tlačítko Uložit zavřete základní obrazovku. Poté v kategorii Servery upřesněte, zda server, který jste právě přidali nebo upravili, je vzdálený server, testovací server nebo obojí.

Nastavte volby pro připojení Microsoft Visual SourceSafe

Podpora pro Microsoft Visual SourceSafe byla v aplikaci Dreamweaver CS5 zavržena.

Nastavte Rozšířené volby

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 Upřesněte Základní možnosti, je-li třeba, a poté klepněte na tlačítko Další volby.

5 Chcete-li automaticky synchronizovat lokální a vzdálené soubory, vyberte volbu Udržovat informace o synchronizaci. (Tato volba je standardně vybraná.)

6 Chcete-li, aby aplikace Dreamweaver posílala soubor na vzdálené webové místo při uložení souboru, vyberte volbu Při uložení automaticky odesílat soubory.

7 Chcete-li aktivovat systém zpřístupňování a vyhrazování, vyberte možnost Zapnout vyhrazování souborů.

8 Pokud používáte testovací server, vyberte model serveru z rozbalovací nabídky Model serveru. Další informace viz část „Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46.

Odstraňování problémů nastavení vzdálené složky

Následující seznam obsahuje informace o častých problémech, se kterými se můžete setkat při vytvoření vzdálené složky, a jejich řešení.

K dispozici je rovněž obsáhlá technická zpráva zaměřená výhradně na řešení potíží s připojením FTP, kterou najdete na webové stránce společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/kb405912_cz.

- Implementace FTP v aplikaci Dreamweaver nemusí pracovat správně s některými servery proxy, víceúrovňovými bránami firewall a dalšími formami nepřímého přístupu k serveru. Pokud budete mít problémy s přístupem FTP, požádejte o pomoc správce lokálního systému.
- Pomocí implementace FTP v aplikaci Dreamweaver se musíte připojit ke kořenové složce vzdáleného systému. Jako kořenovou složku vzdáleného systému zadejte hostitelský adresář. Pokud jste zadali hostitelský adresář pomocí jednoho lomítka (/), možná bude nutné zadat relativní cestu z adresáře, ke kterému se připojujete, a vzdálenou kořenovou složkou. Pokud je například vzdálená kořenová složka adresář vyšší úrovně, budete muset hostitelský adresář zadat pomocí ../../.
- Místo mezer použijte podtržítka a pokud je to možné, vyhněte se speciálním znakům v názvech souborů a složek. Dvojtečky, lomítka, tečky a apostrofy v souboru nebo názvech složek mohou způsobovat potíže.
- Pokud se setkáte s problémy s dlouhými názvy souboru, přejmenujte je pomocí kratších názvů. Pokud se setkáte s problémy s dlouhými názvy souboru, přejmenujte je pomocí kratších názvů.
- Mnoho serverů používá symbolické odkazy (UNIX) nebo zástupce pro spojení složky v jedné části disku s jinou složkou jinde. Takový zástupci obvykle nemají žádný vliv na schopnost připojit příslušnou složku nebo adresář; pokud se ale dokážete připojit k jedné části serveru, ale ne k jiné, může jít o chybu zástupce.
- Pokud se zobrazí chybová zpráva, například „nelze odeslat soubor“, ve vzdálené složka může být nedostatek místa. Podrobnější informace hledejte v záznamu FTP.

Poznámka: *Když se setkáte s problémem při přenosu FTP, zkontrolujte záznam FTP volbou možnosti Okna > Výsledky (Windows) nebo Webové místo > Záznam FTP (Macintosh) a pak klepněte na tag Záznam FTP.*

Kategorie Řízení verze

Soubory můžete získat a zpřístupnit pomocí dílčí verze. Další informace získáte v části „Používání dílčí verze (SVN) k získání a zpřístupnění souborů“ na stránce 89.

Kategorie Další nastavení

Lokální informace

Výchozí složka obrazů Složka, ve které chcete uložit obrazy pro webové místo. Zadejte cestu ke složce nebo klepněte na ikonu složky a přejděte na složku. Dreamweaver používá cestu ke složce, když přidáváte obrazy do dokumentů.

Odkazy relativní k Upřesňuje druh odkazů, které Dreamweaver vytváří, když vytváříte odkazy na jiné datové zdroje nebo stránky na webovém místě. Dreamweaver může vytvářet dva druhy odkazů: relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu. Další informace o rozdílech mezi těmito dvěma druhy naleznete v části „Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264.

Standardně Dreamweaver vytváří odkazy relativní k dokumentu. Pokud změníte výchozí nastavení a vyberete možnost Kořen webu, ujistěte se, že je v textovém poli URL webu zadáná správná adresa URL webu (viz níže). Změna tohoto nastavení nezmění cesty existujících odkazů; volba se použije pouze na nové odkazy vytvořené vizuálně pomocí aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Obsah připojený odkazy relativními ke kořenu wbu se nezobrazí, když zobrazujete náhled dokumentů v lokálním prohlížeči, pokud neurčíte testovací server, nebo nevyberete volbu Náhled pomocí dočasného souboru v okně Úpravy > Předvolby > Náhled v prohlížeči. To je způsobeno tím, že prohlížeče nerozpoznají kořeny webových míst, ale servery ano.*

Adresa URL webu Adresa URL vašeho webu. Dreamweaver používá URL webu k vytvoření odkazů relativních k webu a k ověření odkazů při použití ověřování odkazů.

Odkazy webu relativní ke kořenu jsou užitečné za situace, kdy si nejste jisti konečným umístěním v adresářové struktuře stránky, na které pracujete, případně je možné pozdější přemístění nebo přeskupení souborů, které obsahují odkazy. Odkazy relativní ke kořenu webu jsou odkazy, jejichž cesta na ostatní datové zdroje webu je relativní ke kořenu webu, nikov k dokumentu, proto, pokud někdy dokument přesunete, cesta k datovému zdroji zůstane správná.

Řekněme například, že jste zadali adresu http://www.mysite.com/mycoolsite (kořenový adresář webu na vzdáleném serveru) jako adresu URL webu a že se v adresáři mycoolsitena vzdáleném serveru nachází složka obrazky (http://www.mysite.com/mycoolsite/obrazky). Předpokládejme, že soubor index.html se nachází v adresáři mycoolsite.

Jakmile vytvoříte odkaz relativní ke kořenu webu ze souboru index.html na obrázekz v adresáři obrazky, odkaz bude vypadat následovně:

```
<img src="/mycoolsite/images/image1.jpg" />
```

Ten se liší od odkazu relativního k dokumentu, který by vypadal takto:

```
<img src="images/image1.jpg" />
```

Připojení části /mycoolsite/ ke zdroji obrázku spojí obrázek relativně ke kořenu webu, nikoliv k dokumentu. Za předpokladu, že obrázek zůstane v adresáři obrazky, cesta souboru k obrázku (/mycoolsite/obrazky/obrazek1.jpg) bude vždy správná, a to i v případě, že přesunete soubor index.html do jiného adresáře.

Další informace naleznete v části „Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264.

S ohledem na ověření odkazu je adresa URL nutná pro určení, zda je odkaz na webu interní nebo externí. Například, je-li adresa URL vašeho webu http://www.mysite.com/mycoolsite a ověřování odkazů nalezne odkaz s adresou URL

http://www.yoursite.com na vaší stránce, ověřování určí, že tento odkaz je externí a také jej tak vyexportuje. Podobně ověřování používá adresu URL webu k určení, zda jsou odkazy na webu interní a poté zkontroluje, zda jsou funkční.

Kontrola odkazů rozlišující velká a malá písmena Kontroluje, zda velikost písmen odpovídá velikosti písmen názvu souboru, když aplikace Dreamweaver kontroluje odkazy. Tato volba je užitečná na systémech UNIX, kde se u názvů souborů rozlišují malá a velká písmena.

Povolit vyrovnávací paměť Určuje, zda se má vytvořit lokální vyrovnávací paměť pro zvýšení rychlosti odkazu a úkolů správy webového místa. Pokud tuto volbu nevyberete, aplikace Dreamweaver se před vytvořením webového místa znovu zeptá, zda chcete vytvořit vyrovnávací paměť. Tuto volbu je vhodné zapnout, protože panel Datové zdroje (ve skupině panelů Soubory) funguje, pouze když je vytvořena vyrovnávací paměť.

Maskování a další kategorie

Další informace o funkcích Maskování, Poznámky k návrhu, Sloupce zobrazení souborů, Přispět, Šablony nebo Kategorie Spry získáte po klepnutí na tlačítko Nápověda v dialogovém okně.

Připojení nebo odpojení od vzdálené složky pomocí přístupu FTP

❖ V panelu Soubory:

- Chcete-li se připojit, klepněte v panelu nástrojů na volbu Připojení ke vzdálenému hostiteli.
- Chcete-li se odpojit, klepněte v panelu nástrojů na volbu Odpojit.

Připojení nebo odpojení od vzdálené složky pomocí síťového přístupu

❖ Ke vzdálené složce se nemusíte připojovat; jste vždy připojeni. Klepnutím na tlačítko Aktualizovat zobrazíte vzdálené soubory.

Nastavení testovacího serveru

Pokud plánujete, že budete vyvíjet dynamické stránky, aplikace Dreamweaver bude potřebovat služby testovacího serveru pro generování a zobrazování dynamického obsahu, zatímco na něm pracujete. Testovací server může být váš lokální počítač, vývojový server, přípravný server nebo produkční server.

Podrobný přehled o účelech testovacího serveru najdete v Centru pro vývojáře aplikace Dreamweaver v článku Davida Powerse Nastavení místního testovacího serveru v aplikaci Dreamweaver CS5.

Další témata nápovědy

„Výběr aplikačního serveru“ na stránce 515

„Příprava na vytváření dynamických webových míst“ na stránce 506

Nastavení testovacího serveru

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepnutím na možnost Nové nastavte nové webové místo nebo vyberte existující webové místo Dreamweaveru a klepněte na možnost Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 Upřesněte Základní možnosti, je-li třeba, a poté klepněte na tlačítko Další volby.

Poznámka: *Při určování testovacího serveru je třeba v základní obrazovce určit adresu URL webu. Další informace najdete v následující části.*

5 V nabídce Testovací server vyberte serverový model, který chcete použít pro svou webovou aplikaci.

Poznámka: *Od verze Dreamweaver CS5 aplikace Dreamweaver již neinstaluje serverová chování ASP.NET, ASP JavaScript nebo JSP. Pokud pracujete na stránkách ASP.NET, ASP JavaScript nebo JSP, aplikace Dreamweaver stále podporuje režim Živé zobrazení, barevné zvýraznění kódu a nápovědu při psaní kódu těchto stránek. V dialogovém okně Definice webu nemusíte vybírat možnosti ASP.NET, ASP JavaScript nebo JSP, aby byly tyto funkce aktivní.*

6 Klepnutím na tlačítko Uložit zavřete Rozšířenou obrazovku. Poté v kategorii Servery vyberte server, který byl přidán a upraven jako testovací server.

O adrese URL webu pro testovací server

Aby aplikace Dreamweaver mohla používat služby testovacího serveru k zobrazení dat a připojení k databázím, když pracujete, je nutné zadat webovou adresu URL. Aplikace Dreamweaver používá připojení v době návrhu k tomu, aby poskytovala užitečné informace o databázi, například názvy tabulek v databázi a názvy sloupců v tabulkách.

Webová adresa URL testovacího serveru je tvořena názvem domény a libovolným podadresářem domovské složky webu nebo virtuálních adresářů.

Poznámka: *Terminologie používaná v serveru Microsoft IIS se může mezi jednotlivými servery lišit, ale pro většinu webových serverů se používají stejné pojmy.*

Domovská složka Složka na serveru mapovaná na název domény webového místa. Předpokládejme, že složka, kterou chcete použít pro zpracování dynamických stránek, je c:\webovamista\spolecnost\ a tato složka je vaše domovská složka (to znamená, že tato složka je mapovaná na název domény webového místa – například www.mojefirma.com). V takovém případě je prefix URL http://www.mystartup.com/.

Pokud je složka, kterou chcete použít pro zpracování dynamických stránek, podsložkou domovské složky, jednoduše přidejte podsložku do adresy URL. Pokud je domovská složka c:\webovamista\spolecnost\, název domény webového místa je www.mystartup.com a složka, kterou chcete použít pro zpracování dynamických stránek, je c:\webovamista\spolecnost\inventar. Zadejte následující adresu URL webu:

http://www.mystartup.com/inventar/

Pokud složka, kterou chcete použít pro zpracování dynamických stránek, není domovská složka ani žádná z jejích podsložek, je nutné vytvořit virtuální složku.

Virtuální složka Složka, která fyzicky není v domovské složce serveru, i když se zdá, že je v adrese URL. Chcete-li vytvořit virtuální adresář, zadejte zástupce cesty složky v dané adrese URL. Předpokládejme, že je vaše domovská složka c:\webovamista\spolecnost, složka pro zpracování je d:\apps\inventar a definujete pro tuto složku zástupce s názvem sklad. Zadejte následující adresu URL webu:

http://www.mystartup.com/sklad/

Localhost Odkazuje na domovskou složku ve vašich adresách URL, když je klient (obvykle prohlížeč, ale v tomto případě aplikace Dreamweaver) spuštěn ve stejném systému jako webový server. Předpokládejme, že aplikace Dreamweaver je spuštěna na stejném systému Windows jako webový server, domovská složka je c:\webovamista\spolecnost a definovali jste virtuální adresář s názvem sklad označující složku, kterou chcete použít pro zpracování dynamických stránek. Zde jsou webové adresy URL, které byste zadali pro vybrané webové servery:

Webový server	Adresa URL webu
ColdFusion MX 7	http://localhost:8500/sklad/
IIS	http://localhost/sklad/
Apache (Windows)	http://localhost:80/sklad/
Jakarta Tomcat (Windows)	http://localhost:8080/sklad/

Poznámka: *Webový server ColdFusion MX 7 běží na portu 8500, webový server Apache běží na portu 80 a webový server Jakarta Tomcat běží na portu 8080.*

Uživatelé počítačů Macintosh používající webový server Apache mají osobní domovskou složku Uživatelé/JménoUživatele/Sídla, kde JménoUživatele je jméno uživatele počítače Macintosh. Zástupce nazývaný ~JménoUživatele se automaticky definuje pro tuto složku při instalaci systému Mac OS 10.1 nebo vyššího. Proto je výchozí webová adresa URL v programu Dreamweaver následující:

http://localhost/~JménoUživatele/

Pokud je složka, kterou chcete použít pro dynamické zpracování stránek, Uživatelé:JménoUživatele:Sídla:inventar, webová adresa URL je následující:

http://localhost/~JménoUživatele/inventar/

Správa a úprava webů

Pomocí dialogového okna Správa webových míst můžete vytvořit nové webové místo, upravit, duplikovat a odstranit webové místo nebo importovat a exportovat nastavení webového místa.

1 Vyberte volbu Místo > Správa webových míst a vyberte webové místo v seznamu vlevo.

2 Klepnutím na odpovídající tlačítko vyberte jednu z voleb a klepněte na tlačítko Hotovo.

Nový Umožňuje vytvořit nové webové místo.

Upravit Umožňuje upravit existující webové místo.

Duplikovat Vytvoří kopii vybraného webového místa. Kopie se zobrazí v okně se seznamem webových míst.

Odstranit Odstraní vybrané webové místo; tuto akci nelze vzít zpět.

Exportovat Umožňuje exportovat nastavení webového místa jako soubor XML (*.ste).

Importovat Umožňuje vybrat a importovat soubor nastavení webového místa (*.ste).

Další témata nápovědy

„Import a export nastavení webového místa“ na stránce 49

Úpravy existujících vzdálených webových míst v aplikaci Dreamweaver

Pomocí aplikace Dreamweaver si můžete zkopírovat existující vzdálené webové místo (nebo libovolnou větev vzdáleného webového místa) na lokální disk a zde je upravit, i když jste původní webové místo v aplikaci Dreamweaver nevytvořili.

1 Vytvořte lokální složku pro existující webové místo a nastavte ji jako lokální složku webového místa.

Poznámka: *Musíte vytvořit lokální kopii celé struktury příslušné větve existujícího vzdáleného webového místa.*

2 Vytvořte vzdálenou složku pomocí informací vzdáleného přístupu existujícího webového místa. Než budete moci soubory upravit, musíte se připojit ke vzdálenému webovému místu a stáhnout soubory do počítače.

Zkontrolujte, že jste pro vzdálené webové místo vybrali správnou kořenovou složku.

3 V panelu Soubory (Okna > Soubory) zobrazte vzdálené webové místo klepnutím na tlačítko Připojení ke vzdálenému hostiteli (pro přístup FTP) nebo na tlačítko Aktualizovat (pro síťový přístup) v panelu nástrojů.

4 Upravte webové místo:

- Pokud chcete pracovat s celým webovým místem, vyberte kořenovou složku vzdáleného webového místa v panelu Soubory a klepnutím na volbu Získat soubory v panelu nástrojů stáhněte celé webové místo na místní disk.
- Pokud chcete pracovat pouze s jedním souborem nebo složkou webového místa, vyhledejte soubor nebo složku v zobrazení Vzdálené v panelu Soubory a klepnutím na volbu Získat soubory v panelu nástrojů stáhněte tento soubor na místní disk.

Aplikace Dreamweaver automaticky duplikuje potřebnou část struktury vzdáleného webového místa, aby vložila stažený soubor do správné části hierarchie webového místa. Když upravujete pouze jednu část webového místa, měli byste obecně zahrnout závislé soubory, například soubory obrazů.

Odstranění webového místa aplikace Dreamweaver ze seznamu webových míst

Odstranění webového místa aplikace Dreamweaver a všech jeho informací o nastavení ze seznamu webových míst neodstraní soubory webového místa z počítače.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Vyberte název webového místa.

3 Klepněte na tlačítko Odstranit, klepněte na tlačítko Ano, chcete-li odstranit webové místo ze seznamu (nebo klepněte na tlačítko Ne, chcete-li název webového místa zachovat), a pak klepněte na tlačítko Hotovo.

Import a export nastavení webového místa

Nastavení webového místa můžete exportovat jako soubor XML, který můžete do aplikace Dreamweaver později importovat. Díky tomu můžete přenášet webová místa mezi počítači a verzemi produktu nebo sdílet nastavení s ostatními uživateli.


Exportujte nastavení webového místa pravidelně, abyste měli záložní kopii pro případ problémů s webovým místem.

Export webových míst

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Vyberte jedno nebo více webových míst, jejichž nastavení chcete exportovat, a klepněte na tlačítko Exportovat:

- Chcete-li vybrat více než jedno webové místo, klepněte na každé webové místo se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- Chcete-li vybrat více webových míst vedle sebe, klepněte se stisknutou klávesou Shift na první a poslední webové místo v seznamu.

3 Chcete-li zálohovat nastavení webového místa, vyberte první volbu v dialogu Export webového místa a klepněte na tlačítko OK. Aplikace Dreamweaver uloží přihlašovací informace vzdáleného serveru, například jméno uživatele, heslo a informace o místní cestě.

4 Chcete-li sdílet nastavení s jinými uživateli, vyberte druhou volbu v dialogu Export webového místa a klepněte na tlačítko OK. (Aplikace Dreamweaver neuloží informace, které by nefungovaly u ostatních uživatelů, například informace o přihlášení na vzdáleném serveru a místní cesty.)

5 Pro každé webové místo, jehož nastavení chcete exportovat vyhledejte umístění, kam chcete webové místo uložit, a klepněte na tlačítko Uložit. (Aplikace Dreamweaver uloží nastavení každého webového místa jako soubor XML s příponou .ste.)

6 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Poznámka: *Uložte soubor *.ste do kořenové složky webového místa nebo na plochu, abyste ho snadno našli. Pokud si nemůžete vzpomenout, kam jste ho uložili, vyhledejte v počítači soubory s příponou *.ste.*

Import webových míst

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Klepněte na tlačítko Import.

3 Vyhledejte a vyberte jedno nebo více webových míst (definovaných v souborech s příponou .ste), jejichž nastavení chcete importovat.

Chcete-li vybrat více než jedno webové místo, klepněte na každý soubor .ste se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh). Chcete-li vybrat více webových míst vedle sebe, klepněte se stisknutou klávesou Shift na první a poslední soubor v seznamu.

4 Klepněte na tlačítko Otevřít a pak na tlačítko Hotovo.

Jakmile aplikace Dreamweaver importuje nastavení webového místa, název webového místa se zobrazí v dialogovém okně Správa webových míst.

Nastavení předvoleb webového místa pro přenos souborů

Vyberte předvolby nastavující funkce pro přenos souboru, které se zobrazují v panelu Soubory.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V dialogovém okně Předvolby vyberte webové místo ze seznamu kategorií na levé straně.

3 Nastavte volby a klepněte na tlačítko OK.

Vždy zobrazit Určuje, které webové místo (vzdálené nebo lokální) se vždy zobrazí, a ve kterém panelu v panelu Soubory (pravém nebo levém) se zobrazí lokální a vzdálené soubory.

Standardně se lokální webové místo zobrazuje vždy vpravo. Podokno, které není vybráno (ve výchozím nastavení levé podokno), lze měnit: v tomto podokně se mohou zobrazovat soubory na druhé straně (ve výchozím nastavení vzdálený web).

Závislé soubory Zobrazí dotaz na přenos závislých souborů (například obrazů, externích seznamů stylů a dalších souborů připojených k souboru HTML), které prohlížeč načítá, když načítá soubor HTML. Standardně je vybrána volba Dotaz při získání/vyhrazení i volba Dotaz při odeslání/zpřístupnění.

Obvykle je vhodné stáhnout závislé soubory při vyhrazování nového souboru, ale pokud jsou již poslední verze závislých souborů na lokálním disku, není je nutné znovu stahovat. To platí i pro odesílání a zpřístupňování souborů: není to nutné, pokud jsou aktuální kopie již v cílovém místě.

Pokud odznačíte tyto volby, závislé soubory se nebudou přenášet. Aby se dialogové okno Závislé soubory zobrazilo, přestože nejsou tyto volby vybrány, při volbě příkazů Získat, Odeslat, Vyhradit nebo Zpřístupnit podržte klávesu Alt.

Připojení FTP Určuje, zda bude připojení ke vzdálenému webovému místu ukončeno po určitém počtu minut bez aktivity.

Časový limit FTP Určuje počet sekund pro interval, ve kterém se aplikace Dreamweaver pokusí vytvořit připojení ke vzdálenému serveru.

Pokud není po daný čas žádná odezva, aplikace Dreamweaver zobrazí výstražné dialogové okno upozorňující na tento fakt.

Volby přenosu FTP Určuje, zda aplikace Dreamweaver vybere výchozí volbu po uplynutí zadaného počtu sekund, když se dialogové okno zobrazí během přenosu souboru a není žádná odezva od uživatele.

Hostitel proxy Určuje adresu serveru proxy, přes kterou se můžete připojit ke vnějším serverům, pokud jste za bránou firewall.

Pokud nejste za bránou firewall, nechte toto prázdné. Pokud využíváte ochranu brány firewall, vyberte možnost Použít proxy v dialogovém okně Definice webu (Servery > Upravit existující server (ikona tužky) > Další možnosti).

Port proxy Určuje port proxy nebo brány firewall, přes který se lze připojit ke vzdáleným serverům. Pokud se připojujete přes jiný port než 21 (standardní pro FTP), zadejte zde číslo.

Volby odeslání: Uložit soubory před odesláním Určuje, že neuložené soubory se před odesláním do vzdáleného webového místa automaticky uloží.

Volby přesunutí: Upozornit před přesunutím souborů v serveru Zobrazí upozornění při pokusu o přesun souborů ve vzdáleném webovém místě.

Správa webových míst Otevře dialogové okno Správa webových míst, kde můžete upravit existující webová místa nebo vytvořit nová.

Změnou v souboru FTPExtensionMap.txt ve složce Dreamweaver/Configuration (pro Macintosh, FTPExtensionMapMac.txt) můžete určit, zda jsou přenášené soubory přenášeny jako ASCII (text) nebo jako binární. Další informace viz část Rozšíření aplikace Dreamweaver.

Správa webových míst Contribute v aplikaci Dreamweaver

Správa webových míst Contribute

Aplikace Adobe® Contribute® CS4 kombinuje webový prohlížeč a editor webových stránek. Umožňuje spolupracovníkům nebo klientům procházet stránky webového místa, které jste vytvořili a upravit nebo aktualizovat určitou stránku, pokud k tomu mají oprávnění. Uživatelé aplikace Contribute mohou přidat a aktualizovat základní obsah webu včetně formátovaného textu, obrazů, tabulek a odkazů. Správci webového místa Contribute mohou omezit činnosti, které mohou běžní uživatelé (kteří nejsou správci) provádět ve webovém místě.

***Poznámka:** V tomto tématu se předpokládá, že jste správce aplikace Contribute.*

Jako správce webového místa dáváte uživatelům, kteří nejsou správci, možnost upravovat stránky pomocí vytvoření klíče připojení a jeho odeslání uživatelům (více informací najdete v nápovědě aplikace Contribute). Připojení k webovému místu Contribute můžete nastavit také pomocí aplikace Dreamweaver, který umožňuje vám nebo autorovi webového místa připojit se k webovému místu Contribute a použít všechny možnosti úprav dostupné v aplikaci Dreamweaver.

Contribute přidává webovému místu další funkce pomocí serveru CPS (Contribute Publishing Server), což je balík aplikací pro publikování a nástrojů pro správu uživatelů, který vám umožňuje integrovat Contribute s adresářovou službou uživatelů vaší organizace – například LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) nebo Active Directory. Pokud nastavíte webové místo aplikace Dreamweaver jako webové místo Contribute, Dreamweaver načte nastavení správy Contribute při každém připojení ke vzdálenému webovému místu. Pokud aplikace Dreamweaver zjistí, že je zapnutý server CPS, získá některé funkce CPS, například vracení verzí souborů nebo zaznamenávání událostí.

Pomocí aplikace Dreamweaver se můžete připojit k webovému místu Contribute a upravit je. Většina funkcí aplikace Dreamweaver pracuje u webového místa Contribute jako u ostatních webových míst. Pokud ale používáte aplikaci Dreamweaver s webovým místem Contribute, aplikace Dreamweaver automaticky provádí některé operace správy souborů, například ukládání více verzí dokumentu a vytváření záznamu některých událostí v konzole CPS.

Další informace najdete v nápovědě aplikace Contribute.

Struktura webového místa a návrh stránky webového místa Contribute

Chcete-li povolit uživatelům aplikace Contribute upravit webové místo, je třeba myslet při vytváření struktury na následující body:

- Udržujte strukturu co nejjednodušší. Nepoužívejte hluboko vnořené složky. Seskupujte související položky do jedné složky.
- Nastavte pro složky na serveru vhodná oprávnění pro čtení a zápis.
- Při vytváření přidejte složkám stránky indexu, aby uživatelé aplikace Contribute umísťovali nové stránky do správných složek. Při vytváření přidejte složkám stránky indexu, aby uživatelé aplikace Contribute umísťovali nové stránky do správných složek. Pak vytvořte odkaz z hlavní stránky webového místa na stránku indexu pro zápisy ze schůzek. Uživatel aplikace Contribute pak může přejít na tuto stránku index a vytvořit novou stránku zápisu pro konkrétní schůzku odkazovanou z této stránky.
- Ve stránce index každé složky vytvořte seznam odkazů na jednotlivé stránky obsahu a dokumenty v této složce.
- Udržujte návrhy stránky co nejjednodušší a minimalizujte odchylky formátování.
- Místo tagů HTML používejte raději CSS a pojmenujte své styly CSS jasně a srozumitelně. Pokud uživatelé aplikace Contribute používají standardní sadu stylů aplikace Microsoft Word, použijte stejné názvy pro styly CSS, aby mohl Contribute mapovat styly při kopírování informací z dokumentu aplikace Word a vložení do stránky Contribute.
- Pokud nechcete, aby byl styl CSS dostupný pro uživatele aplikace Contribute, změňte název stylu tak, aby začínal mmhide_. Pokud nechcete, aby byl styl CSS dostupný pro uživatele aplikace Contribute, změňte název stylu tak, aby začínal mmhide_.

  Poznámka: *Předponu mmhide_ musíte přidat v zobrazení kódu, nemůžete ji přidat v panelu CSS.*
- Používejte co nejméně stylů CSS, aby bylo vše jednoduché a přehledné.
- Pokud používáte zahrnutí na straně serveru pro elementy stránky HTML, například záhlaví nebo zápatí, vytvořte stránku HTML, na kterou nevedou odkazy, s odkazy na zahrnuté soubory. Uživatelé aplikace Contribute si mohou vytvořit záložku na tuto stránku a pomocí ní najít začleněné soubory a upravit je.

Další témata nápovědy

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

„Vytváření a správa CSS“ na stránce 126

„Práce se zahrnutími na straně serveru“ na stránce 330

Přenos souboru z a do webového místa Contribute

Aplikace Contribute používá systém podobný systému zpřístupňování a vyhrazování aplikace Dreamweaver, který zajišťuje, že webovou stránku může v daný okamžik upravovat pouze jeden uživatel. Když v aplikaci Dreamweaver zapnete kompatibilitu s aplikací Contribute, systém zpřístupňování a vyhrazování aplikace Dreamweaver se automaticky zapne.

Chcete-li přenést soubory z webového místa Contribute pomocí aplikace Dreamweaver, vždy použijte příkazy Zpřístupnit a Vyhradit. Pokud místo toho přenesete soubory pomocí příkazů PUT a GET, můžete přepsat úpravy, které uživatel aplikace Contribute v souboru provedl.

Když zpřístupníte soubor pro webové místo Contribute, aplikace Dreamweaver vytvoří kopii dříve zpřístupněné verze souboru ve složce _baks a přidá jméno uživatele a razítko s datem do souboru Poznámky k návrhu.

Další témata nápovědy

„Zpřístupňování a vyhrazování souborů“ na stránce 85

Práva složek a souborů Contribute na serveru

Aplikace Contribute nabízí způsob správy práv souborů a složek pro každou definovanou roli uživatele; neumožňuje ale správu práv pro čtení a zápis přiřazených souborům a složkám serverem. V aplikaci Dreamweaver můžete spravovat tato práva přímo na serveru.

Pokud uživatel aplikace Contribute nemá na serveru právo čtení závislého souboru, například obrázku zobrazeného na stránce, obsah závislého souboru se v okně aplikace Contribute nezobrazí. Pokud uživatel například nemá práva čtení pro složku obrázků, obrázky v této složce se v aplikaci Contribute zobrazí jako ikony obrazů s přerušenými vazbami. Předlohy aplikace Dreamweaver jsou uloženy v podsložce kořenové složky webového místa, pokud tedy uživatel aplikace Contribute nemá práva čtení pro kořenovou složku, nemůže předlohy v tomto webovém místě používat, dokud nezkopírujete předlohy do příslušné složky.

Když vytvoříte webové místo aplikace Dreamweaver, musíte udělit uživatelům na serveru práva pro čtení pro složku /_mm (podsložku _mm kořenové složky), složku /Templates a všechny složky obsahující datové zdroje, které potřebují používat.

Pokud kvůli bezpečnosti nemůžete udělit uživatelům práva čtení složky Předlohy, můžete povolit uživatelům aplikace Contribute přístup k předlohám jiným způsobem. Viz část „Povolení přístupu k předlohám bez přístupu ke kořenové složce uživatelům aplikace Contribute“ na stránce 57.

Více informací o právech Contribute viz část *Správa Contribute* v nápovědě aplikace Contribute.

Speciální soubory Contribute

Aplikace Contribute používá různé speciální soubory, které nejsou určeny pro zobrazování návštěvníkům webového místa:

- soubor sdílených nastavení, který má nejasný název s příponou CSI, se nachází ve složce pojmenované _mm v kořenové složce webového místa a obsahuje informace, které aplikace Contribute používá pro správu webového místa;
- starší verze souborů ve složkách pojmenovaných _baks;
- dočasné verze stránek, aby mohli uživatelé zobrazit náhled změn;
- dočasné soubory zámků označující, že je daná stránka upravována nebo se vytváří její náhled;
- soubory poznámek k návrhu obsahující metadata o stránkách webového místa.

Obecně byste žádný z těchto speciálních souborů Contribute neměli pomocí aplikace Dreamweaver upravovat; aplikace Dreamweaver je spravuje automaticky.

Pokud nechcete, aby se tyto speciální soubory Contribute zobrazily na veřejně dostupném serveru, můžete vytvořit přípravný server, kde uživatelé aplikace Contribute budou na stránkách pracovat. Pak periodicky kopírujte tyto webové stránky z prezentačního serveru na produkční server, který je dostupný na webu. Pokud zvolíte použití přípravného serveru, kopírujte na produkční server pouze webové stránky, ne výše uvedené speciální soubory Contribute. Zvláště nekopírujte na produkční server složky _mm a _baks.

Poznámka: *Informace o nastavení serveru tak, aby návštěvníci neviděli soubory ve složkách začínajících podtržítkem, viz část „Zabezpečení webového místa" v nápovědě aplikace Contribute.*

Někdy je nutné odstranit speciální soubory Contribute ručně. Například mohou nastat okolnosti, kdy aplikace Contribute neodstraní dočasné stránky náhledu, když uživatel zavře náhled; v tom případě byste měli tyto dočasné stránky odstranit ručně. Dočasné stránky náhledu mají názvy souborů začínající TMP.

Podobně může být za určitých okolností zanechán na serveru zapomenutý neaktuální soubor zámku. Pokud k tomu dojde, je třeba ručně odstranit soubor zámku, aby mohli ostatní stránku upravit.

Příprava webového místa pro používání s aplikací Contribute

Pokud připravujete pro uživatele aplikace Contribute existující webové místo aplikace Dreamweaver, musíte výslovně povolit kompatibilitu aplikace Contribute, abyste mohli používat funkce Contribute; aplikace Dreamweaver nezobrazuje výzvu; pokud se ale připojíte k webovému místu, které bylo nastaveno jako webové místo Contribute (a má správce), aplikace Dreamweaver zobrazí výzvu, abyste zapnuli kompatibilitu s aplikací Contribute.

Ne všechny typy připojení podporují kompatibilitu s aplikací Contribute. Na typy připojení se vztahují následující omezení:

- Pokud připojení vzdáleného webu používá WebDAV, nemůžete povolit kompatibilitu Contribute, protože tyto systémy nejsou kompatibilní se systémy k vyhrazování a zpřístupňování a poznámky k návrhu, které aplikace Dreamweaver používá u webů Contribute.
- Pokud se připojujete ke vzdálenému webovému místo pomocí RDS, můžete povolit kompatibilitu s aplikací Contribute, ale budete muset přizpůsobit připojení, abyste je mohli sdílet s uživateli aplikace Contribute.
- Pokud používáte lokální počítač jako webový server, musíte vytvořit webové místo pomocí síťového připojení nebo FTP připojení k vašemu počítači (místo cesty k lokální složce), abyste mohli sdílet připojení s uživateli aplikace Contribute.

Když zapnete kompatibilitu s aplikací Contribute, aplikace Dreamweaver automaticky zapne Poznámky k návrhu (včetně volby Odeslat poznámky k návrhu pro sdílení) a systém vyhrazování a zpřístupňování.

Pokud je server CPS (Contribute Publishing Server) ve vzdáleném webovém místě, ke kterému se připojujete, zapnutý, aplikace Dreamweaver upozorní CPS pokaždé, když spustíte síťovou operaci, například zpřístupnění souboru, vrácení souboru zpět nebo publikování souboru. CPS tyto události zaznamená a záznam si můžete zobrazit v konzole pro správu CPS. (Pokud CPS vypnete, tyto události se nezaznamenají.) CPS zapnete pomocí aplikace Contribute. Další informace najdete v nápovědě aplikace Contribute společnosti Adobe.

Poznámka: *Web můžete učinit kompatibilní s aplikací Contribute, aniž by bylo třeba mít ji v počítači nainstalovanou. Chcete-li však být schopni spustit správce aplikace Contribute z aplikace Dreamweaver, je třeba mít aplikaci Contribute na stejném počítači jako aplikaci Dreamweaver a je třeba být před povolením kompatibility s aplikací Contribute připojeni ke vzdálenému webovému místu. Jinak nebude moci aplikace Dreamweaver správně přečíst nastavení aplikace Contribute a určit, zda je povolen CPS a obnovování předcházejících stavů.*

Důležité: *Je třeba se ujistit, že se soubor sdílených nastavení (CSI), který aplikace Contribute používá ke správě webového místa, nachází na vzdáleném serveru a není poškozen. Aplikace Contribute tento soubor automaticky vytvoří (a přepíše jeho starší verze), kdykoli pracujete se správcem aplikace Contribute. Pokud se soubor sdílených nastavení nenachází na serveru nebo je poškozen, aplikace Dreamweaver oznámí chybu: „Soubor vyžadovaný pro kompatibilitu s aplikací Contribute na serveru neexistuje", kdykoli se pokusíte o síťovou operaci (jako třeba odeslat). Abyste zajistili, aby se správný soubor na serveru nacházel, zakažte připojení k serveru v aplikaci Dreamweaver, spusťte správce aplikace Contribute, proveďte správní změnu a poté server opět připojte k aplikaci Dreamweaver. Další informace najdete v nápovědě aplikace Contribute společnosti Adobe.*

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. Vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. V dialogovém okně Nastavení webu rozbalte nabídku Další nastavení, vyberte kategorii Contribute a označte možnost Povolit kompatibilitu s aplikací Contribute.
4. Pokud se zobrazí dialogové okno se zprávou, že musíte povolit poznámky k návrhu a vyhrazování a zpřístupňování, klepněte na tlačítko OK.
5. Pokud jste dosud nezadali kontaktní informace pro vyhrazování a zpřístupňování, zadejte v dialogovém okně své jméno a e-mailovou adresu a klepněte na tlačítko OK. V dialogovém okně Definice webového místa se zobrazí stav obnovení, stav CPS, textové pole URL kořenu webového místa a tlačítko Spravovat webové místo v aplikaci Contribute.

   Pokud je v aplikaci Contribute povoleno vrácení předcházejícího stavu, budete mít možnost obnovit předchozí verze souborů, které jste změnili v aplikaci Dreamweaver.
6. Zkontrolujte adresu URL v textovém poli URL kořenu webového místa a podle potřeby ji upravte. Aplikace Dreamweaver vytvoří adresu URL kořenové složky podle ostatních informací definice webového místa, které jste zadali, ale někdy není vytvořená adresa URL zcela správná.
7. Klepnutím na tlačítko Testovat ověřte, že jste zadali správnou adresu URL.

   Poznámka: *Pokud jste nyní připraveni poslat klíč připojení nebo provést úlohy správy webového místa Contribute, přeskočte zbývající kroky.*
8. Pokud chcete provádět správní změny, klepněte na volbu Správa webového místa v aplikaci Contribute. Mějte na paměti, že aplikace Contribute musí být nainstalována na stejném počítači, pokud chcete otevírat správce aplikace Contribute z aplikace Dreamweaver.
9. Klepněte na tlačítko Uložit a poté Hotovo.

Další témata nápovědy

„Vrácení souborů zpět (uživatelé aplikace Contribute)" na stránce 99

Správa webového místa Contribute pomocí aplikace Dreamweaver

Když zapnete kompatibilitu s aplikací Contribute, můžete pomocí aplikace Dreamweaver spustit aplikaci Contribute a provádět úlohy správy webového místa.

Poznámka: *Aplikace Contribute musí být instalována na stejném počítači jako aplikace Dreamweaver.*

Jako správce webového místa Contribute můžete:

- měnit nastavení správy webového místa

  Nastavení správy aplikace Contribute je sada nastavení, která se aplikují na všechny uživatele webového místa. Tato nastavení umožňují vyladit aplikaci Contribute tak, aby poskytoval uživatelům větší pohodlí;

- měnit práva přiřazená uživatelským rolím v aplikaci Contribute;
- vytvářet uživatele aplikace Contribute.

  Uživatelé aplikace Contribute potřebují určité informace o webovém místě, aby se k němu mohli připojit. Všechny tyto informace můžete sbalit do souboru zvaného *klíč připojení* a poslat je uživatelům aplikace Contribute.

  Poznámka: *Klíč připojení není stejný jako exportovaný soubor webového místa aplikace Dreamweaver.*

  Dříve než dáte uživatelům aplikace Contribute informace o připojení, které potřebují pro úpravy stránek, pomocí aplikace Dreamweaver, vytvořte základní hierarchii složek, předlohy a styly CSS pro webové místo.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Vyberte webové místo a pak klepněte na tlačítko Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webu rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Contribute.

4 Klepněte na tlačítko Správa webového místa v aplikaci Contribute.

Poznámka: *Toto tlačítko se nezobrazí, pokud jste nezapnuli kompatibilitu s aplikací Contribute.*

5 Pokud budete vyzváni, zadejte heslo správce a pak klepněte na tlačítko OK.

Objeví se dialogové okno Spravovat webové místo.

- Chcete-li změnit nastavení správy, vyberte kategorii v seznamu vlevo a pak změňte nastavení podle potřeby.
- Chcete-li změnit nastavení role, v kategorii Uživatelé a role klepněte na tlačítko Upravit nastavení role a pak proveďte potřebné změny.
- Chcete-li poslat klíč připojení nastaveným uživatelům, v kategorii Uživatelé a role klepněte na tlačítko Odeslat klíč připojení a dokončete průvodce připojením.

6 Klepněte na tlačítko Zavřít, klepněte na tlačítko OK a pak klepněte na tlačítko Hotovo.

Více informací o nastaveních správy, správě uživatelských rolí nebo vytvoření klíče připojení najdete v nápovědě aplikace Contribute.

Další témata nápovědy

„Import a export nastavení webového místa“ na stránce 49

Odstranění, přesunutí nebo přejmenování vzdáleného souboru ve webovém místě Contribute

Odstranění souboru ze vzdáleného serveru, který hostí webové místo Contribute, funguje podobně jako odstranění souboru ze serveru webového místa aplikace Dreamweaver. Když ale odstraníte soubor z webového místa Contribute, aplikace Dreamweaver zobrazí dotaz, zda se mají odstranit všechny starší verze souboru. Chcete-li zachovat starší verze, aplikace Dreamweaver uloží kopii aktuální verze do složky _baks, abyste ji mohli později obnovit.

Přejmenování vzdáleného souboru nebo jeho přesunutí z jedné složky do druhé ve webovém místě Contribute funguje stejně jako v libovolném webovém místě aplikace Dreamweaver. Aplikace Dreamweaver také přejmenuje nebo přesune ve webovém místě Contribute asociované předchozí verze souboru, které jsou uloženy ve složce _baks.

1 Vyberte soubor v panelu Vzdálené v panelu Soubory (Okna > Soubory) a pak stiskněte klávesu Backspace (Windows) nebo Delete (Macintosh).

Zobrazí se dialogové okno s žádostí o potvrzení, že chcete odstranit soubor.

2 V dialogovém okně s žádostí o potvrzení:

- Chcete-li odstranit všechny předchozí verze souboru i aktuální verzi, vyberte volbu Odstranit záložní verze.

- Chcete-li ponechat starší verze na serveru, vypněte volbu Odstranit záložní verze.

3 Klepněte na tlačítko Ano, abyste soubor odstranili.

Povolení přístupu k předlohám bez přístupu ke kořenové složce uživatelům aplikace Contribute

Ve webovém místě Contribute spravujete práva pro soubory a složky přímo na serveru. Pokud kvůli bezpečnosti nemůžete udělit uživatelům práva čtení složky /Templates, můžete povolit uživatelům přístup k předlohám jinak.

1 Nastavte webové místo Contribute tak, aby jeho kořenová složka byla složkou, kterou uživatelé vidí jako kořenovou.

2 Ručně zkopírujte složku předloh z kořenové složky hlavního webového místa do kořenové složky webového místa Contribute pomocí panelu Soubory.

3 Jakmile aktualizujete předlohy hlavního webového místa, podle potřeby překopírujte změněné předlohy do příslušných podsložek.

Pokud použijete tento postup, nepoužívejte v podsložkách odkazy relativní ke kořeni webového místa. Odkazy relativní ke kořeni webového místa jsou relativní ke hlavní kořenové složce na serveru, ne kořenové složce, kterou definujete v aplikaci Dreamweaver. Uživatelé aplikace Contribute nemohou vytvářet odkazy relativní ke kořeni webového místa.

Pokud odkazy ve stránce Contribute vypadají jako přerušené, je možné, že jde o problém s právy složky, zvlášť pokud odkazy vedou na stránky mimo kořenovou složku uživatele Contribute. Zkontrolujte práva čtení a zápisu pro složky na serveru.

Další témata nápovědy

„Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264

Odstraňování problémů webu Contribute

Pokud vypadá vzdálený soubor ve webovém místě Contribute jako vyhrazený, ale ve skutečnosti není v počítači uživatele zamknutý, můžete soubor odemknout, aby ho mohli uživatelé upravovat.

Když klepnete na libovolné tlačítko týkající se správy webového místa Contribute, aplikace Dreamweaver ověří, že se může připojit ke vzdálenému místu a že daná adresa URL kořenu webového místa je platná. Pokud se aplikace Dreamweaver nemůže připojit nebo adresa URL není platná, zobrazí se chybová zpráva.

Pokud nástroje pro správu nepracují správně, může být chyba ve složce _mm folder.

Odemknutí souboru ve webovém místě Contribute

Poznámka: *Před touto procedurou se ujistěte, že soubor není skutečně vyhrazen. Pokud odemknete soubor, když ho upravuje uživatel aplikace Contribute, může soubor upravovat více uživatelů zároveň.*

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete soubor v okně dokumentu a vyberte volbu Webové místo > Zrušit vyhrazení.
- V panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Zrušit vyhrazení.

Zobrazí se dialogové okno s informacemi, kdo si soubor vyhradil, žádající potvrzení, že chcete soubor odemknout.

2 Pokud se toto dialogové okno zobrazí, klepněte na tlačítko Ano.

Soubor se na serveru odemkne.

Odstraňování problémů s připojením k webovému místu Contribute

1. Zkontrolujte adresu URL kořenu webového místa v kategorii Contribute v dialogovém okně Definice webového místa otevřením tohoto URL v prohlížeči, abyste si byli jisti, že se zobrazí správná stránka.
2. Pomocí tlačítka Testovat v kategorii Vzdálené informace v dialogovém okně Definice webového místa zkontrolujte, že se můžete připojit k tomuto webovému místu.
3. Pokud je adresa URL správná, ale tlačítko Testovat zobrazí zprávu o chybě, požádejte o pomoc správce systému.

Odstraňování problémů s nástroji pro správu aplikace Contribute

1. Na serveru zkontrolujte, zda máte práva čtení a zápis a podle potřeby také práva spouštění pro složku _mm.
2. Zkontrolujte, že složka _mm obsahuje soubor sdílených nastavení s příponou CSI.
3. Pokud ne, pomocí Průvodce připojením vytvořte připojení k webovému místu a staňte se správcem webového místa. Soubor sdílených nastavení se vytvoří automaticky, když se stanete správcem. Více informací o tom, jak se stát správcem existujícího webového místa Contribute, viz část *Správa Contribute* v nápovědě Contribute.

Kapitola 4: Vytváření a správa souborů

Vytváření a otevírání dokumentů

O vytváření dokumentů aplikace Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver nabízí flexibilní prostředí pro práci s různými webovými dokumenty. Kromě dokumentů HTML můžete vytvářet a otevírat různé textové dokumenty, včetně dokumentů CFML (ColdFusion Markup Language), ASP, JavaScript a CSS (Cascading Style Sheets). Soubory se zdrojovým kódem, například Visual Basic, .NET, C# a Java jsou také podporovány.

Aplikace Dreamweaver nabízí několik voleb, jak vytvořit nový dokument. Můžete vytvořit libovolný z následujících dokumentů:

- nový prázdný dokument nebo předlohu;
- dokument založený na předdefinovaných rozvrženích stránek, která jsou dodávána s aplikací Dreamweaver včetně více než 30 rozvržení stránek založených na CSS;
- dokument založený na jedné z existujících předloh.

  Můžete také nastavit předvolby dokumentu. Pokud například většinou pracujete s jedním typem dokumentu, můžete ho nastavit jako výchozí typ pro nové stránky, které vytváříte.

  V zobrazení Návrh nebo v zobrazení Kód můžete snadno definovat vlastnosti dokumentu, například meta tagy, titulek dokumentu, barvy pozadí a další vlastnosti stránky.

Typy souborů aplikace Dreamweaver

V aplikaci Dreamweaver můžete pracovat s různými typy souborů. Základní druh souboru, se kterým budete pracovat, je soubor HTML. Soubory HTML (Hypertext Markup Language) obsahují jazyk, založený na značkách, zodpovídající za zobrazení webové stránky v prohlížeči. Soubory HTML můžete uložit s příponou .html nebo .htm. Aplikace Dreamweaver standardně ukládá soubory s příponou .html.

Níže jsou některé další typy souborů, se kterými můžete pracovat v aplikaci Dreamweaver:

CSS Soubory kaskádových stylů mají příponu .css. Používají se pro formátování obsahu HTML a určují umístění různých elementů stránky.

GIF Soubory GIF (Graphics Interchange Format) mají příponu .gif. Formát GIF je velice oblíbený webový grafický formát pro kreslené filmy, loga, grafiku s průhlednými plochami a animace. Soubory GIF obsahují maximálně 256 barev.

JPEG Soubory JPEG (Joint Photographic Experts Group – pojmenovaný podle organizace, která formát vytvořila) mají příponu .jpg a jsou to obvykle fotografie nebo obrazy s vysokým počtem barev. Formát JPEG je nejlepší pro digitální nebo skenované fotografie, obrazy používající textury, obrazy s plynulými přechody barev a obrazy, které vyžadují více než 256 barev.

XML Soubory XML (Extensible Markup Language) mají příponu .xml. Obsahují data v jednoduché formě, která může být formátována pomocí XSL (Extensible Stylesheet Language).

XSL Soubory XSL (Extensible Stylesheet Language) mají příponu .xsl nebo .xslt. Používají se k přidávání stylů datům XML, která chcete zobrazit ve webové stránce.

CFML Soubory CFML (ColdFusion Markup Language) mají příponu .cfm. Používají se pro zpracování dynamických stránek.

PHP Soubory PHP (Hypertext Preprocessor) mají příponu .php a používají se pro zpracování dynamických stránek.

Další témata nápovědy

„Zobrazení dat XML pomocí transformace XSLT“ na stránce 479

„Vizuální vytváření aplikací“ na stránce 588

„Kaskádové styly“ na stránce 122

Vytvoření prázdné stránky

Můžete vytvořit stránku, která obsahuje předdefinovaná rozvržení CSS, nebo zcela prázdnou stránku, ke které vytvoříte vlastní rozvržení.

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument v kategorii Prázdná stránka vyberte ve sloupci Typ stránky druh stránky, kterou chcete vytvořit. Chcete-li například vytvořit stránku HTML, vyberte volbu HTML, chcete-li stránku ColdFusion, vyberte volbu ColdFusion a podobně.

3 Pokud chcete, aby stránka obsahovala rozvržení CSS, vyberte předdefinované rozvržení CSS ze sloupce Rozvržení, jinak vyberte volbu Žádné. Náhled a popis vybraného rozvržení se zobrazí na pravé straně dialogového okna.

Předdefinovaná rozvržení CSS nabízejí následující typy sloupců:

Pevný Šířka sloupců je určena v obrazových bodech. Sloupec nemění svou velikost podle velikosti okna prohlížeče ani nastavení textu návštěvníka webového místa.

Pružný Šířka sloupce je určena v procentech šířky prohlížeče návštěvníka webového místa. Pokud návštěvník webového místa rozšíří nebo zúží okno prohlížeče, návrh se přizpůsobí, ale nemění se podle nastavení textu návštěvníka.

4 Vyberte typ dokumentu z rozbalovací nabídky Typ dokumentu. Většinou můžete použít výchozí výběr, XHTML 1.0 přechodný.

Výběrem typu definice dokumentu XHTML z nabídky Typ dokumentu (DTD) změníte stránku tak, aby vyhovovala XHTML. Změnit dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML, můžete například výběrem volby XHTML 1.0 přechodný nebo volby XHTML 1.0 přísný z nabídky. XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) je přeformulování jazyka HTML jako aplikace XML. Užívání XHTML obecně nabízí výhody XML spolu se zajištěním zpětné i budoucí kompatibility webových dokumentů.

Poznámka: *Další informace o XHTML najdete na webových stránkách World Wide Web Consortium (W3C), které obsahují specifikaci XHTML 1.1 – modulově založené XHTML (www.w3.org/TR/xhtml11/) a XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a také webová místa s moduly ověření XHTML pro webově založené soubory (http://validator.w3.org/) a lokální soubory (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

5 Pokud jste vybrali rozvržení CSS ze sloupce Rozvržení, z rozbalovací nabídky Rozvržení CSS vyberte umístění pro CSS.

Přidat do záhlaví Přidá CSS pro rozvržení do sekce head stránky, kterou vytváříte.

Vytvořit nový soubor Přidá CSS pro rozvržení do nového externího souboru CSS a připojí nový seznam stylů ke stránce, kterou vytváříte.

Odkaz na existující soubor Umožňuje určit existující soubor CSS, který už obsahuje pravidla CSS potřebná pro rozvržení. Chcete-li to udělat, klepněte na ikonu Připojit seznam stylů nad panelem Připojit soubor CSS a vyberte

existující seznam stylů CSS. Tato volba je zvláště užitečná v případě, že chcete použít stejné rozvržení CSS (jehož pravidla CSS jsou uložena v jednom souboru) pro více dokumentů.

6 (Volitelně) Seznamy stylů CSS můžete také připojit k nové stránce (nesvázané s rozvržením CSS), když ji vytváříte. V tomto případě klepněte na ikonu Připojit seznam stylů nad panelem Připojit soubor CSS a vyberte požadovaný seznam stylů CSS.

Podrobný návod k tomuto postupu naleznete v článku Automatické připojení seznamu stylů k novému dokumentu od Davida Powerse.

7 Pokud chcete vytvořit stránku umožňující použití služby InContext Editing, jakmile stránku uložíte, vyberte možnost Povolit službu InContext Editing.

Stránka povolená pro použití služby InContext Editing musí obsahovat alespoň jeden tag `div`, který lze určit jako upravitelnou oblast. Pokud například vyberete typ stránky HTML, je třeba pro novou stránku vybrat jedno z rozvržení CSS, protože tato rozvržení již obsahují předdefinované tagy `div`. Oblast upravitelná službou InContext Editing je automaticky umístěna na tag `div` s identifikátorem *obsahu*. V případě potřeby můžete na stránku později přidat další upravitelné oblasti.

8 Chcete-li nastavit výchozí předvolby dokumentu, například typ dokumentu, kódování a příponu souboru, klepněte na tlačítko Předvolby.

9 Chcete-li otevřít web Dreamweaver Exchange, odkud můžete stáhnout další obsah stránky, klepněte na tlačítko Získat více obsahu.

10 Klepněte na tlačítko Vytvořit.

11 Uložte nový dokument (Soubor > Uložit).

12 V dialogovém okně, které se zobrazí, přejděte do složky, do které chcete soubor uložit.

Je dobré, uložit soubor do webového místa aplikace Dreamweaver.

13 Do pole Název souboru zadejte název souboru.

V názvech souborů a složek nepoužívejte mezery a speciální znaky a název souboru nezačínejte číslicí. Zejména nepoužívejte speciální znaky (například é, ç nebo ¥) nebo interpunkční znaménka (například dvojtečky, lomítka nebo tečky) v názvech souborů, které chcete umístit na vzdálený server. Mnoho serverů tyto znaky při odesílání změní, což způsobí přerušení odkazů na soubory.

Další témata nápovědy

„Kód XHTML“ na stránce 286

„Rozvržení stránek pomocí CSS“ na stránce 148

„Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování“ na stránce 66

„Služba Business Catalyst InContext Editing“ na stránce 472

Vytvoření prázdné předlohy

Pomocí dialogového okna Nový dokument můžete vytvářet předlohy aplikace Dreamweaver. Předlohy jsou standardně uloženy ve složce předloh webového místa.

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Prázdná předloha.

3 Ze sloupce Typ předlohy vyberte druh stránky, kterou chcete vytvořit. Chcete-li například vytvořit prostou předlohu HTML, vyberte předlohu HTML, chcete-li vytvořit předlohu ColdFusion, vyberte předlohu ColdFusion atd.

4 Pokud chcete, aby stránka obsahovala rozvržení CSS, vyberte předdefinované rozvržení CSS ze sloupce Rozvržení, jinak vyberte volbu Žádné. Náhled a popis vybraného rozvržení se zobrazí na pravé straně dialogového okna.

Předdefinovaná rozvržení CSS nabízejí následující typy sloupců:

Pevný Šířka sloupců je určena v obrazových bodech. Sloupec nemění svou velikost podle velikosti okna prohlížeče ani nastavení textu návštěvníka webového místa.

Pružný Šířka sloupce je určena v procentech šířky prohlížeče návštěvníka webového místa. Pokud návštěvník webového místa rozšíří nebo zúží okno prohlížeče, návrh se přizpůsobí, ale nemění se podle nastavení textu návštěvníka.

5 Vyberte typ dokumentu z rozbalovací nabídky Typ dokumentu. Většinou budete chtít ponechat výchozí výběr, volbu XHTML 1.0 přechodný.

Výběrem typu definice dokumentu XHTML z nabídky Typ dokumentu (DTD) změníte stránku tak, aby vyhovovala XHTML. Změnit dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML, můžete například výběrem volby XHTML 1.0 přechodný nebo volby XHTML 1.0 přísný z nabídky. XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) je přeformulování jazyka HTML jako aplikace XML. Užívání XHTML obecně nabízí výhody XML spolu se zajištěním zpětné i budoucí kompatibility webových dokumentů.

Poznámka: *Další informace o XHTML najdete na webových stránkách World Wide Web Consortium (W3C), které obsahují specifikaci XHTML 1.1 – modulově založené XHTML (www.w3.org/TR/xhtml11/) a XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/), a také webová místa s moduly ověření XHTML pro webově založené soubory (http://validator.w3.org/) a lokální soubory (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

6 Pokud jste vybrali rozvržení CSS ze sloupce Rozvržení, z rozbalovací nabídky Rozvržení CSS vyberte umístění pro CSS.

Přidat do záhlaví Přidá CSS pro rozvržení do sekce head stránky, kterou vytváříte.

Vytvořit nový soubor Přidá CSS pro rozvržení do nového externího seznamu stylů CSS a připojí tento nový seznam stylů ke stránce, kterou vytváříte.

Odkaz na existující soubor Umožňuje určit existující soubor CSS, který už obsahuje pravidla CSS potřebná pro rozvržení. Chcete-li to udělat, klepněte na ikonu Připojit seznam stylů nad panelem Připojit soubor CSS a vyberte existující seznam stylů CSS. Tato volba je zvláště užitečná v případě, že chcete použít stejné rozvržení CSS (jehož pravidla CSS jsou uložena v jednom souboru) pro více dokumentů.

7 (Volitelně) Seznamy stylů CSS můžete také připojit k nové stránce (nesvázané s rozvržením CSS), když ji vytváříte. V tomto případě klepněte na ikonu Připojit seznam stylů nad panelem Připojit soubor CSS a vyberte požadovaný seznam stylů CSS.

8 Pokud chcete vytvořit stránku umožňující použití služby InContext Editing, jakmile stránku uložíte, vyberte možnost Povolit službu InContext Editing.

Stránka povolená pro použití služby InContext Editing musí obsahovat alespoň jeden tag `div`, který lze určit jako upravitelnou oblast. Pokud například vyberete typ stránky HTML, je třeba pro novou stránku vybrat jedno z rozvržení CSS, protože tato rozvržení již obsahují předdefinované tagy `div`. Oblast upravitelná službou InContext Editing je automaticky umístěna na tag `div` s identifikátorem *obsahu*. V případě potřeby můžete na stránku později přidat další upravitelné oblasti.

9 Chcete-li nastavit výchozí předvolby dokumentu, například typ dokumentu, kódování a příponu souboru, klepněte na tlačítko Předvolby.

10 Chcete-li otevřít web služby Dreamweaver Exchange, odkud můžete stáhnout další obsah stránky, klepněte na tlačítko Získat více obsahu.

11 Klepněte na tlačítko Vytvořit.

12 Uložte nový dokument (Soubor > Uložit). Pokud dosud nemáte do předlohy přidány upravitelné oblasti, zobrazí se dialogové okno, které vám řekne, že v dokumentu nejsou žádné upravitelné oblasti. Klepnutím na tlačítko OK dialogové okno zavřete.

13 V dialogu Uložit jako vyberte webové místo, do kterého chcete uložit šablonu.

14 Do pole Název souboru zadejte název nové předlohy. Příponu souboru nemusíte k názvu předlohy přidávat. Když klepnete na tlačítko Uložit, k nové předloze se přidá přípona .dwt a předloha se uloží do složky předloh ve webovém místě.

U názvů souborů a složek nepoužívejte mezery a speciální znaky a název souboru nezačínejte číslicí. Zejména nepoužívejte speciální znaky (například é, ç nebo ¥) nebo interpunkci (například dvojtečky, lomítka nebo tečky) v názvech souborů, které chcete umístit na vzdálený server. Mnoho serverů tyto znaky při odesílání změní, což způsobí přerušení odkazů na soubory.

Další témata nápovědy

„Kód XHTML“ na stránce 286

„Rozvržení stránek pomocí CSS“ na stránce 148

„Vytváření a správa předloh“ na stránce 378

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

„Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování“ na stránce 66

„Služba Business Catalyst InContext Editing“ na stránce 472

Vytvoření stránky na základě existující předlohy

Existující předlohu můžete vybrat, zobrazit si její náhled a vytvořit z ní nový dokument. Pomocí dialogového okna Nový dokument můžete vybrat předlohu z aplikací Dreamweaver definovaného webového místa nebo můžete pomocí panelu Datové zdroje vytvořit nový dokument z existující předlohy.

Další témata nápovědy

„Vytváření a správa předloh“ na stránce 378

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

„Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování“ na stránce 66

Vytvoření dokumentu podle předlohy

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Stránka z předlohy.

3 Ze sloupce Webové místo vyberte webové místo aplikace Dreamweaver obsahující předlohy, které chcete použít, a ze seznamu vpravo vyberte předlohu.

4 Pokud nechcete aktualizovat tuto stránku pokaždé, když uděláte změny v předloze, na které je tato stránka založena, odznačte volbu Aktualizovat stránku při změně předlohy.

5 Chcete-li nastavit výchozí předvolby dokumentu, například typ dokumentu, kódování a příponu souboru, klepněte na tlačítko Předvolby.

6 Chcete-li otevřít web služby Dreamweaver Exchange, odkud můžete stáhnout další obsah stránky, klepněte na tlačítko Získat více obsahu.

7 Klepněte na tlačítko Vytvořit a uložte dokument (Soubor > Uložit).

Vytvoření dokumentu z předlohy v panelu Datové zdroje

1 Pokud není již otevřen, otevřete panel Datové zdroje (Okna > Datové zdroje).

2 Chcete-li zobrazit seznam předloh aktuálního webového místa, klepněte vlevo v panelu Datové zdroje na ikonu Předlohy .

Pokud jste už vytvořili předlohu, kterou chcete aplikovat, budete možná muset klepnout na tlačítko Obnovit, aby se zobrazila.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na šablonu, kterou chcete použít a vyberte volbu Nový z předlohy.

Dokument se otevře v okně dokumentu.

4 Uložte dokument.

Vytvoření stránky na základě vzorového souboru aplikace Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver obsahuje několik profesionálně vyvinutých rozložení rámců stránek a souborů návrhů šablon CSS. Tyto *vzorové soubory* můžete použít jako výchozí bod pro návrh stránek ve vašem webovém místě. Když vytvoříte dokument založený na vzorovém souboru, aplikace Dreamweaver vytvoří kopii tohoto souboru.

V dialogovém okně Nový dokument můžete zobrazit náhled vzorového souboru a přečíst si krátký popis elementů návrhu dokumentu. Pokud se jedná o seznamy stylů CSS, můžete zkopírovat předdefinovaný seznam stylů a aplikovat ho na dokument.

Poznámka: *Pokud vytváříte dokument založený na předdefinované sadě rámců, zkopíruje se pouze struktura sady rámců, a ne obsah rámců; každý soubor rámce musíte uložit samostatně.*

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Stránka z příkladu.

3 Ve sloupci Vzorová složka vyberte šablonu stylu CSS nebo sadu rámců a pak vyberte zdrojový soubor ze seznamu vpravo.

4 Klepněte na tlačítko Vytvořit.

Nový dokument se otevře v okně dokumentu (zobrazení Kód a Návrh). Pokud jste vybrali volbu Seznam stylů CSS, seznam stylů se otevře v zobrazení Kód.

5 Uložte dokument (Soubor > Uložit).

6 Pokud se zobrazí dialogové okno Zkopírovat závislé soubory, nastavte volby a klepněte na tlačítko Kopírovat, aby se datové zdroje zkopírovaly do vybrané složky.

Pro závislé soubory můžete zvolit vlastní umístění nebo použít umístění výchozí složky vytvořené aplikací Dreamweaver (podle názvu vzorového souboru).

Další témata nápovědy

„Kaskádové styly“ na stránce 122

„Uložení souborů rámce a sady rámců“ na stránce 195

Vytváření dalších druhů stránek

Kategorie Jiné v dialogovém okně Nový dokument umožňuje vytvořit různé typy stránek, které můžete chtít použít v aplikaci Dreamweaver, včetně stránek C#, VBScript a čistě textových stránek.

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Jiné.

3 Ze sloupce Typ stránky vyberte druh dokumentu, který chcete vytvořit, a klepněte na tlačítko Vytvořit.

4 Uložte dokument (Soubor > Uložit).

Uložit a obnovit dokumenty

Je možné uložit dokument s aktuálním názvem a umístěním nebo jeho kopii s jiným názvem a umístěním.

Při pojmenovávání souborů se v názvech souborů a složek vyhýbejte používání mezer a speciálních znaků. Zejména nepoužívejte speciální znaky (například é, ç nebo ¥ nebo interpunkci (například dvojtečky, lomítka nebo tečky) v názvech souborů, které chcete umístit na vzdálený server. Mnoho serverů tyto znaky při odesílání změní, což způsobí přerušení odkazů na soubory. Na začátku názvů souborů také nepoužívejte číslice.

Další témata nápovědy

„Vytvoření prázdné stránky“ na stránce 60

Uložení dokumentu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přepsat aktuální verzi na disku a uložit provedené změny, vyberte volbu Soubor > Uložit.
- Chcete-li soubor uložit do jiné složky nebo pod jiným názvem, vyberte volbu Soubor > Uložit jako.

2 V dialogovém okně Uložit jako, které se zobrazí, přejděte do složky, do které chcete soubor uložit.

3 Do textového pole Název souboru zadejte název souboru.

4 Klepnutím na tlačítko Uložit soubor uložte.

Uložení všech otevřených dokumentů

1 Vyberte volbu Soubor > Uložit vše.

2 Pokud jsou otevřené neuložené dokumenty, pro každý z nich se zobrazí dialogové okno Uložit jako.

V dialogovém okně, které se zobrazí, přejděte do složky, do které chcete soubor uložit.

3 Do textového pole Název souboru zadejte název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.

Obnovení naposl. uložené verze dokumentu

1 Vyberte volbu Soubor > Obnovit.

Zobrazí se dialogové okno s dotazem, zda chcete zrušit změny a vrátit se k naposledy uložené verzi.

2 Klepnutím na tlačítko Ano se vrátíte k předchozí verzi, klepnutím na tlačítko Ne zachováte změny.

Poznámka: *Pokud uložíte dokument a ukončíte aplikaci Dreamweaver, nebudete se po novém spuštění aplikace Dreamweaver moci k předchozí verzi vrátit.*

Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování

Můžete určit typ dokumentu, který se bude používat jako standardní dokument webového místa.

Pokud je například většina stránek ve webovém místě určitého typu souboru (například dokumenty Cold Fusion, HTML nebo ASP), můžete nastavit předvolby dokumentu tak, že nové dokumenty se automaticky vytvoří jako tento typ souboru.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

Chcete-li nastavit předvolby nového dokumentu při jeho vytváření, můžete také v dialogovém okně Nový dokument klepnout na tlačítko Předvolby.

2 V seznamu kategorií vlevo klepněte na tlačítko Nový dokument.

3 Nastavte nebo změňte předvolby podle potřeby a klepněte na tlačítko OK, abyste změny uložili.

Výchozí dokument Vyberte typ dokumentu, který se použije pro vytvářené stránky.

Výchozí přípona Určete příponu souboru, které dáváte přednost (.htm nebo .html), pro nové stránky HTML, které vytváříte.

Poznámka: *Tato volba je pro další typy souborů vypnutá.*

Výchozí typ dokumentu (DDT) Chcete-li vytvořit novou stránku, která vyhovuje XHTML, vyberte jednu z definic typu dokumentu XHTML (DTD). Změnit dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML, můžete například výběrem volby XHTML 1.0 přechodný nebo volby XHTML 1.0 přísný z nabídky.

Výchozí kódování Určete kódování, které se má použít při vytváření nové stránky a stejně tak i při otevření dokumentu, ve kterém není určeno žádné kódování.

Pokud jako kódování dokumentu vyberete volbu Unicode (UTF-8), kódování entit není nutné, protože kódování UTF-8 dokáže spolehlivě vyjádřit všechny znaky. Pokud vyberete jiné kódování dokumentu, bude možná nutné zadat kódování entit pro zobrazení určitých znaků. Další informace o entitách znaků naleznete na adrese www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

Pokud jako výchozí kódování vyberete volbu Unicode (UTF-8), výběrem volby Zahrnout signaturu Unicode (BOM) můžete do dokumentu vložit značku pořadí bytů (BOM).

Signatura BOM jsou 2 až 4 byty na začátku textového souboru, které identifikují soubor s kódováním Unicode a také pořadí následujících bytů. Protože UTF-8 nemá žádné pořadí bytů, je přidání signatury BOM pro UTF-8 nepovinné. Pro UTF-16 a UTF-32 je přidání signatury BOM vyžadované.

Typ normalizace Unicode Pokud jako výchozí kódování zvolíte Unicode (UTF-8), vyberte jednu z těchto voleb.

Existují čtyři typy normalizace Unicode. Nejdůležitější je normalizační forma C, protože se nejběžněji používá ve znakovém modelu pro web. Společnost Adobe nabízí pro úplnost i ostatní tři typy normalizace Unicode.

Při Ctrl+N zobrazit dialogové okno Nový dokument Chcete-li automaticky vytvořit dokument výchozího typu, když použijete klávesovou zkratku, zrušte zaškrtnutí této volby („Apple+N“ pro Macintosh).

V systému Unicode se vyskytují znaky, které jsou si vzhledově podobné, ale mohou být v dokumentu uloženy různými způsoby. Například „ë“ (přehlasované e) může být zobrazeno jako jeden znak „přehlasované e“ nebo jako dva znaky „normální latinkové e“ + „kombinační znaménko přehlásky“. Kombinační znak Unicode je takový znak, který se používá s předchozím znakem, takže znaménko přehlásky se zobrazí nad „latinkovým e“. Oba tyto tvary mají stejnou vizuální typografii, ale v souboru je uložen každý jinak.

Normalizace je proces kontroly, zda všechny znaky, které mohou být uloženy v rozdílných formách, jsou uloženy ve stejné formě. Všechny znaky „ë“ v dokumentu jsou tedy uloženy buď jako jedno „přehlasované e“ nebo jako „e“ + „kombinační znaménko přehlásky“, a ne v obou tvarech v jednom dokumentu.

Další informace o normalizaci Unicode a specifických formách, které mohou být použity, najdete na webových stránkách Unicode na adrese www.unicode.org/reports/tr15.

Další témata nápovědy

„Kód XHTML“ na stránce 286

„Kódování dokumentu“ na stránce 207

Nastavení výchozí přípony souboru pro nové dokumenty HTML

Pro dokumenty HTML vytvořené v aplikaci Dreamweaver můžete určit výchozí příponu souboru. Můžete například použít pro všechny nové dokumenty HTML příponu .htm nebo .html.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

Chcete-li nastavit předvolby nového dokumentu při jeho vytváření, můžete také v dialogovém okně Nový dokument klepnout na tlačítko Předvolby.

2 V seznamu kategorií vlevo klepněte na tlačítko Nový dokument.

3 Ujistěte se, že je v rozbalovací nabídce Výchozí dokument vybrána položka HTML.

4 Do pole Výchozí přípona zadejte příponu souboru, kterou mají mít nové dokumenty HTML vytvořené v aplikaci Dreamweaver.

Pro systém Windows můžete určit následující přípony: .html, .htm, .shtml, .shtm, .stm, .tpl, .lasso, .xhtml.

Pro Macintosh můžete určit následující přípony: .html, .htm, .shtml, .shtm, .tpl, .lasso, .xhtml, .ssi.

Otevření a úpravy existujících dokumentů

Existující webovou stránku nebo textový dokument můžete otevřít bez ohledu na to, zda byl nebo nebyl vytvořen v aplikaci Dreamweaver, a upravit ho v zobrazení Návrh nebo v zobrazení Kód.

Pokud je otevřený dokument soubor aplikace Microsoft Word, který je uložen jako dokument HTML, můžete pomocí příkazu Vyčistit HTML z aplikace Word odstranit nadbytečné tagy, které aplikace Word vkládá do souborů HTML.

Chcete-li vyčistit HTML nebo XHTML, který byl vytvořen z aplikace Microsoft Word, použijte příkaz Vyčistit HTML.

Otevřít můžete i textové soubory, které nejsou ve formátu HTML, například soubory JavaScript, soubory XML, seznamy stylů CSS nebo textové soubory vytvořené pomocí textových procesorů nebo editorů.

1 Vyberte volbu Soubor > Otevřít.

K otevírání souborů můžete také použít panel Soubory.

2 Vyhledejte a vyberte soubor, který chcete otevřít.

***Poznámka:** Pokud jste to ještě neudělali, je vhodné uspořádat soubory, které plánujete otevřít a upravit, ve webovém místě aplikace Dreamweaver místo jejich otevření z jiného umístění.*

3 Klepněte na tlačítko Otevřít.

Dokument se otevře v okně dokumentu. JavaScript, text a seznamy stylů CSS se standardně otevírají v zobrazení kódu. Během práce v aplikaci Dreamweaver můžete dokument aktualizovat a změny ukládat do souboru.

Další témata nápovědy

„Vyčištění kódu“ na stránce 315

„Spuštění externího editoru multimediálních souborů“ na stránce 252

„Práce se soubory v panelu Soubory“ na stránce 75

Otevřít související soubory

Aplikace Dreamweaver umožňuje zobrazovat soubory související s hlavním dokumentem bez ztráty aktivního hlavního dokumentu. Například v případě připojených souborů CSS a JavaScript k hlavnímu dokumentu umožňuje aplikace Dreamweaver zobrazovat a upravovat tyto související soubory v okně Dokument, zatímco hlavní dokument je stále viditelný.

Poznámka: *Dynamicky související soubory (jako jsou soubory PHP v systémech správy obsahu) jsou probrány v následující části Nápovědy.*

Ve výchozím nastavení aplikace Dreamweaver zobrazuje titulky všech souborů souvisejících s hlavním dokumentem v panelu nástrojů Související soubory pod názvem hlavního dokumentu. Pořadí tlačítek na panelu nástrojů je určeno pořadím odkazů na související soubory v hlavním dokumentu.

Poznámka: *Pokud související soubor chybí, aplikace Dreamweaver zobrazí odpovídající tlačítko na panelu nástrojů Související soubory. Klepnete-li na toto tlačítko, aplikace Dreamweaver nic nezobrazí.*

Aplikace Dreamweaver podporuje následující typy souvisejících souborů:

- soubory skriptů na straně klienta,
- zahrnutí na straně serveru,
- zdroje datové sady Spry (XML a HTML),
- externí seznamy stylu CSS (včetně vnořených seznamů stylu).

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem způsobu práce se související soubory: www.adobe.com/go/dw10relatedfiles_cz.

Výukovou lekci na videu o práci s funkcí Živé zobrazení, souvisejících souborech a aplikaci Code Navigator najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_cz.

Otevřít související soubor z panelu nástrojů Související soubory

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na panelu nástrojů Související soubory v horní části dokumentu klepněte na název souvisejícího souboru, který chcete otevřít.
- V panelu nástrojů Související soubory klepněte pravým tlačítkem na název souvisejícího souboru, který chcete otevřít, a z kontextové nabídky vyberte volbu Otevřít jako samostatný soubor. Otevřete-li související soubor tímto způsobem, hlavní dokument nezůstane viditelný.

Otevřít související soubor z aplikace Code Navigator

1. Umístěte textový kurzor na řádek nebo do oblasti, o níž víte, že je ovlivněna souvisejícím souborem.
2. Počkejte, dokud se nezobrazí ukazatel aplikace Code Navigator, a poté klepnutím na něj aplikaci otevřete.
3. Umístěním ukazatele na položky v aplikaci Code Navigator zobrazíte další informace. Například chcete-li změnit určitou barevnou vlastnost CSS, ale nevíte, které pravidlo se jí týká, tuto vlastnost můžete zjistit umístěním ukazatele na dostupná pravidla v aplikaci Code Navigator.

4 Klepnutím na tuto položku otevřete odpovídající související soubor.

Návrat do zdrojového kódu hlavního dokumentu

❖ Klepněte na tlačítko Zdrojový kód na panelu nástrojů Související soubory.

Změna zobrazení souvisejících souborů

Související soubory můžete zobrazit různými způsoby:

- Otevřete-li související soubor v zobrazení Návrh nebo v zobrazeních Kód a Návrh (Rozdělené zobrazení), související soubor se zobrazí v rozděleném zobrazení nad zobrazením Návrh hlavního dokumentu.

  Chcete-li, aby se související soubor zobrazil v dolní části okna Dokument, vyberte možnost Zobrazení > Zobrazení návrhu nahoře.

- Otevřete-li související soubor ve svisle rozdělených zobrazeních Kód a Návrh (Zobrazit > Rozdělit svisle), související soubor se zobrazí v rozděleném zobrazení vedle zobrazení Návrh hlavního dokumentu.

  Možnost Zobrazení návrhu vlevo (Zobrazení > Zobrazení návrhu vlevo) můžete vybrat nebo zrušit její výběr, podle toho, kde chcete, aby se zobrazení Návrh nacházelo.

- Otevřete-li související soubor v zobrazení Rozdělit kód nebo Rozdělit kód vodorovně (Zobrazení > Rozdělit zobrazení kódu a Zobrazení > Rozdělit vertikálně), související soubor se zobrazí v rozděleném zobrazení nad nebo vedle zdrojového kódu hlavního dokumentu v závislosti na vybraných možnostech.

  Položka „Zobrazení kódu“ ve volbách zobrazení se vztahuje ke zdrojovému kódu hlavního dokumentu. Vyberete-li například možnost Zobrazení > Zobrazení kódu nahoře, aplikace Dreamweaver zobrazí zdrojový kód hlavního dokumentu v horní polovině okna Dokument. Vyberete-li možnost Zobrazení > Zobrazení kódu vlevo, aplikace Dreamweaver zobrazí zdrojový kód hlavního dokumentu na levé straně okna Dokument.

- Standardní zobrazení Kód neumožňuje současně zobrazit související dokumenty společně se zdrojovým kódem hlavního dokumentu.

Zakázat související soubory

1 Klepněte na položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V kategorii Obecné zrušte výběr volby Povolit související soubory.

Další témata nápovědy

„Přepínání mezi zobrazeními v okně dokumentu“ na stránce 17

„Přechod na související kód“ na stránce 306

„Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 280

Výuková lekce k souvisejícím souborům

Otevření dynamicky souvisejících souborů

Funkce Dynamicky související soubory rozšiřuje funkci Související soubory tím, že umožňuje zobrazení souvisejících souborů dynamických stránek v panelu nástrojů Související soubory. Konkrétně funkce Dynamicky související soubory umožňuje zobrazení množství dynamických vložení potřebných k vytvoření kódu rozhraní u oblíbených rozhraní systému správy obsahu (CMS) PHP s otevřeným zdrojem, jako je WordPress, Drupal nebo Joomla!.

Pokud chcete funkci Dynamicky související soubory používat, je třeba mít přístup k místnímu nebo vzdálenému aplikačnímu serveru PHP, na kterém je spuštěno rozhraní WordPress, Drupa nebo Joomla!. Jedním z běžných postupů při testování stránek je spuštění místního localhost aplikačního serveru PHP a testování stránek v místních podmínkách.

Před testováním stránek je třeba provést následující:

- Nastavte web aplikace Dreamweaver a ujistěte se, že jste vyplnili textové pole Adresa URL webu v dialogovém okně Nastavení webu.
- Nastavte aplikační server PHP.

  Informace o postupu v místních podmínkách viz www.adobe.com/go/learn_dw_phpsetup_cz.

  Důležité: *Před zahájením práce s dynamicky souvisejícími soubory v aplikaci Dreamweaver je třeba, aby byl server spuštěný.*
- Na aplikační server nainstalujte rozhraní WordPress, Drupal nebo Joomla!.

  Další informace viz následující odkazy.

  - Instalace rozhraní WordPress
  - Instalace rozhraní Drupal
  - Instalace rozhraní Joomla!
- V aplikaci Dreamweaver určete místní složku, kde budou soubory CMS stahovány a upravovány.
- Jako vzdálenou složku a složku pro testování určete umístění souborů nainstalovaných rozhraní WordPress, Drupal nebo Joomla!.
- Stáhněte nebo si obstarejte soubory CMS ze vzdálené složky.

Videoukázku od vývojového týmu produktu Dreamweaver o způsobu práce s dynamicky souvisejícími soubory najdete na webu: www.adobe.com/go/dwcs5drf_cz.

Nastavit předvolby dynamicky souvisejících souborů

Po otevření stránky s přiřazenými dynamicky souvisejícími soubory aplikace Dreamweaver umožňuje soubory vyhledat automaticky, nebo vás nechá vyhledat je ručně (klepnutím na odkaz v informačním pruhu nad stránkou). Podle výchozího nastavení probíhá vyhledání ručně.

1. Vyberte položky Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh OS).
2. Ujistěte se, že je v kategorii Obecné označena možnost Povolit související soubory.
3. V rozbalovací nabídce Dynamicky související soubory vyberte možnost Ručně nebo Automaticky. Vyhledávání můžete také zakázat úplně pomocí možnosti Zakázáno.

Vyhledat dynamicky související soubory

1. Otevřete stránku s přiřazenými dynamicky souvisejícími soubory (např. kořenová stránka webu se souborem index.php na webu s rozhraním WordPress, Drupal nebo Joomla!).
2. Pokud je vyhledávání dynamicky souvisejících souborů nastaveno na ruční režim (výchozí nastavení), klepněte na odkaz Vyhledat v informačním pruhu nad stránkou v okně Dokument.

   Pokud je vyhledávání dynamicky souvisejících souborů nastaveno na automatický režim, zobrazí se v panelu nástrojů Související soubory seznam dynamicky souvisejících souborů.

Pořadí souvisejících a dynamicky souvisejících souborů je v panelu nástrojů Související soubory určeno následovně:

- statické související soubory (tj. související soubory nevyžadující žádné dynamické zpracování),

- externí související soubory (tj. soubory .css a .js) přiřazené k vloženým souborům na serveru s dynamickým umístěním,
- vložené soubory na serveru s dynamickým umístěním (tj. soubory .php, .inc a .module).

Filtrovat související soubory

Vzhledem k tomu, že počet souvisejících a dynamicky souvisejících souborů může být vysoký, aplikace Dreamweaver umožňuje související soubory filtrovat a přesně tak určit soubory, se kterými chcete pracovat.

1 Otevřete stránku, ke které jsou přiřazeny související soubory.

2 Podle potřeby vyhledejte dynamicky související soubory.

3 Klepněte na ikonu Filtrovat související soubory na pravé straně panelu nástrojů Související soubory.

4 Vyberte typ souborů, které chcete v panelu nástrojů Související soubory zobrazit. Podle výchozího nastavení jsou v aplikaci Dreamweaver vybrány všechny související soubory.

5 Chcete-li vytvořit vlastní filtr, klepněte na ikonu Filtrovat související soubory a poté na možnost Vlastní filtr.

Dialogové okno Vlastní filtr umožňuje filtrovat pouze soubory s přesným názvem (style.css), přípony souborů (.php) a výrazy se zástupným znakem v podobě hvězdičky (*menu*). Filtrovat můžete více výrazů se zástupným znakem, pokud každé z nich oddělíte středníkem (např. style.css;*.js;*tpl.php).

Poznámka: *Nastavení filtru nebude po zavření souboru uloženo.*

Vyčištění souborů HTML z aplikace Microsoft Word

Dokumenty uložené aplikací Microsoft Word jako soubory HTML můžete otevřít a pomocí příkazu Vyčistit HTML z aplikace Word odstranit nadbytečný kód HTML vytvořený aplikací Word. Příkaz Vyčistit HTML z aplikace Word je dostupný pro dokumenty uložené jako soubory HTML v aplikaci Word 97 nebo novější.

Kód, který aplikace Dreamweaver odstraní, aplikace Word používá k formátování a zobrazení dokumentů v aplikaci Word a není potřeba pro zobrazení souboru HTML. Vytvořte si kopii svého původního souboru aplikace Word (.doc) jako zálohu, protože po aplikaci funkce Vyčistit HTML z aplikace Word nemusí jít daný dokument HTML v aplikaci Word otevřít.

Chcete-li vyčistit HTML nebo XHTML, který byl vytvořen z aplikace Microsoft Word, použijte příkaz Vyčistit HTML.

1 Uložte dokument v aplikaci Microsoft Word jako soubor HTML.

Poznámka: *Abyste se vyhnuli porušení sdílení v systému Windows, uzavřete původní soubor v aplikaci Word.*

2 Otevřete soubor HTML v aplikaci Dreamweaver.

Chcete-li zobrazit kód HTML vytvořený aplikací Word, přepněte se do zobrazení kódu (Zobrazení > Kód).

3 Vyberte volbu Příkazy > Vyčistit HTML z aplikace Word.

Poznámka: *Pokud nedokáže aplikace Dreamweaver určit verzi aplikace Word použitou pro uložení souboru, vyberte správnou verzi z rozbalovací nabídky.*

4 Vyberte (nebo odznačte) volby vyčištění. Předvolby, které zadáte, se uloží jako výchozí nastavení pro vyčištění.

Aplikace Dreamweaver aplikuje nastavení pro vyčištění na dokument HTML a zobrazí seznam změn (pokud jste tuto volbu v dialogovém okně neodznačili).

Odstranit všechny specifické značky aplikace Word Odstraní všechen kód HTML specifický pro aplikaci Microsoft Word, včetně XML z tagů HTML, vlastních metadat aplikace Word a tagů odkazů v hlavičce dokumentu, značek XML aplikace Word, podmíněných tagů a jejich obsahu a prázdných odstavců a okrajů ze stylů. Pomocí záložky Podrobné můžete vybrat jednotlivě každou z těchto voleb.

Vyčistit CSS Odstraní všechen kód CSS specifický pro aplikaci Microsoft Word včetně inline stylů CSS, když je to možné (kde rodičovský styl má stejné vlastnosti stylu), atributů stylů začínajících na „mso“, deklarací stylů jiných než CSS, atributů stylů CSS z tabulek a všech nepoužitých definic stylů ze záhlaví. Pomocí záložky Podrobné můžete tuto volbu nastavit podrobněji.

Vyčistit tagy <font> Odstraní tagy HTML a převede výchozí základní text na text HTML o velikosti 2.

Opravit chybně vnořené tagy Odstraní tagy značek písma vložené aplikací Word mimo tagy odstavců a nadpisů (na úrovni bloku).

Aplikovat formátování zdroje Aplikuje na dokument volby formátování zdroje, které jste zadali v předvolbách Formát HTML a v souboru SourceFormat.txt.

Po dokončení zobrazit zprávu Zobrazí po vyčištění výstražné okno s podrobnostmi o změnách, které byly v dokumentu provedeny.

5 Chcete-li podrobněji změnit volby Odstranit všechny specifické značky Wordu a Vyčistit CSS, klepněte na tlačítko OK nebo na záložku Podrobné a pak klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Vyčištění kódu“ na stránce 315

„Import dokumentů Microsoft Office (pouze Windows)“ na stránce 221

Správa souborů a složek

O správě souborů a složek

Aplikace Dreamweaver obsahuje panel Soubory, který pomáhá spravovat a přenášet soubory z a na vzdálený server. Když přenášíte soubory mezi lokálním a vzdáleným webovým místem, zachová se v obou webových místech stejná struktura souborů a složek. Když přenášíte soubory mezi webovými místy, aplikace Dreamweaver vytvoří odpovídající složky, pokud ve webovém místě neexistují. Mezi lokálními a vzdálenými místy můžete soubory také synchronizovat; aplikace Dreamweaver zkopíruje soubory v obou směrech podle potřeby a odstraní případné nežádoucí soubory.

Používání panelu Soubory

Panel Soubory vám umožní zobrazit soubory a složky, když jsou i když nejsou připojené k webovému místu aplikace Dreamweaver, a provádí standardní operace údržby, například otevírání a přesouvání souborů.

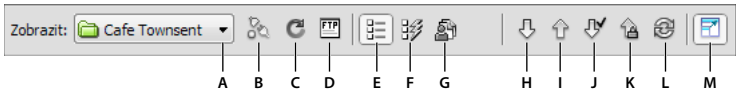
Poznámka: *V předchozí verzi aplikace Dreamweaver se panel Soubory nazýval Webové místo.*

Panel Soubory můžete přesunout podle potřeby a nastavit jeho předvolby.

Pomocí tohoto panelu můžete provádět následující úlohy:

- přistupovat k webovým místům, serveru a lokálním diskům,
- zobrazovat soubory a složky,
- spravovat soubory a složky v panelu Soubory.

  Pomocí následujících voleb můžete zobrazit nebo přenášet soubory webových míst aplikace Dreamweaver:



Rozbalené volby panelu Soubory.
***A.** Rozbalovací nabídka Webové místo **B.** Připojit/Odpojit **C.** Aktualizovat **D.** Zobrazit záznam FTP webového místa **E.** Soubory webového místa, zobrazení **F.** Testovací server **G.** Zobrazení úložiště **H.** Získat soubory **I.** Odeslat soubory **J.** Vyhradit si soubory **K.** Zpřístupnit soubory **L.** Synchronizovat **M.** Rozbalit/sbalit*

***Poznámka:** Zobrazení Soubory webového místa, Testovací server a tlačítko Synchronizovat se zobrazí pouze v rozbaleném panelu Soubory.*

Rozbalovací nabídka Webové místo Umožňuje vybrat webové místo aplikace Dreamweaver a zobrazit soubory tohoto místa. Pomocí nabídky Webové místo můžete také přistupovat ke všem souborům na lokálním disku lépe než pomocí prohlížeče Windows Explorer (Windows) nebo aplikace Finder (Macintosh).

Připojit/Odpojit (protokol FTP, RDS a WebDAV) Slouží k pripojení ke vzdálenému webovému místu nebo odpojení od něj. Aplikace Dreamweaver se standardně odpojí od vzdáleného webového místa při nečinnosti trvající déle než 30 minut (pouze FTP). Chcete-li změnit tento časový limit, vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a vlevo v seznamu kategorií vyberte volbu Webové místo.

Aktualizovat Obnoví seznamy lokálních a vzdálených adresářů. Pokud jste v dialogovém okně Definice webového místa odznačili volbu Automaticky aktualizovat seznam lokálních souborů nebo volbu Automaticky aktualizovat seznam vzdálených souborů, pomocí tohoto tlačítka obnovíte seznamy adresářů.

Soubory webového místa, zobrazení V dílčích panelech panelu Soubory zobrazuje strukturu souborů vzdálených i lokálních webových míst. (Nastavení předvoleb určuje, které webové místo se zobrazí v levém panelu a které v pravém.) Výchozím zobrazením panelu Soubory je zobrazení Soubory webového místa.

Zobrazení Testovací server Zobrazí adresářovou strukturu testovacího serveru a lokálního webového místa.

Zobrazení úložiště Zobrazuje úložiště dílčí verze (SVN).

Získat soubory Zkopíruje vybrané soubory ze vzdáleného webového místa do lokálního webového místa (přepíše existující lokální kopii souboru). Pokud je povoleno Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů, lokální kopie jsou pouze pro čtení; soubory zůstávají ve vzdáleném webovém místě přístupné pro vyhrazení ostatními členy týmu. Pokud je volba Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů vypnutá, kopie souborů budou mít práva pro čtení i zápis.

***Poznámka:** Aplikace Dreamweaver zkopíruje soubory, které jste vybrali v aktivním dílčím panelu v panelu Soubory. Pokud je aktivní dílčí panel Vzdálené, vybrané soubory vzdálených nebo testovacích serverů se zkopírují do lokálního webového místa; pokud je aktivní panel Lokální, aplikace Dreamweaver zkopíruje verze souborů vzdáleného nebo testovacího serveru vybraných lokálních souborů do lokálního webového místa.*

Odeslat soubory Zkopíruje vybrané soubory z lokálního webového místa do vzdáleného webového místa.

***Poznámka:** Aplikace Dreamweaver zkopíruje soubory, které jste vybrali v aktivním dílčím panelu v panelu Soubory. Pokud je aktivní dílčí panel Lokální, vybrané lokální soubory se zkopírují do vzdáleného webového místa nebo testovacího serveru; pokud je aktivní dílčí panel Vzdálené, aplikace Dreamweaver zkopíruje lokální verze vybraných souborů vzdáleného serveru do vzdáleného webového místa.*

Pokud odesíláte soubor, který ještě ve vzdáleném webovém místě neexistuje, a je povolena volba Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů, soubor se do vzdáleného webového místa přidá jako „vyhrazený“. Chcete-li přidat soubor jako nevyhrazený, klepněte na tlačítko Zpřístupnit soubory.

Vyhradit si soubory Přenese kopii souboru ze vzdáleného serveru do lokálního webového místa (přepíše existující lokální kopii souboru) a na serveru označí soubor jako vyhrazený. Pokud není pro aktuální webové místo

v dialogovém okně Definice webového místa povoleno Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů, tato volba není dostupná.

Zpřístupnit soubory Přenese kopii lokálního souboru do vzdáleného serveru a nastaví soubor na přístupný pro úpravy pro všechny uživatele. Lokální soubor se změní na pouze pro čtení. Pokud není pro aktuální webové místo v dialogovém okně Definice webového místa povolena volba Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů, tato volba není dostupná.

Synchronizovat Synchronizuje soubory mezi lokálními a vzdálenými složkami.

Tlačítko Rozbalit/sbalit Rozbalí nebo sbalí panel Soubory, aby zobrazoval jeden nebo dva panely.

Další témata nápovědy

„Panel Soubory – přehled“ na stránce 15

„Vytvořit nové webové místo“ na stránce 38

„Zpřístupnění a vyhrazení souborů ve vzdálené složce“ na stránce 87

„Odeslání souborů na vzdálený server“ na stránce 83

„Získání souborů ze vzdáleného serveru“ na stránce 82

„Synchronizace souborů“ na stránce 94

Zobrazení souborů a složek

Pomocí panelu Soubory můžete zobrazit soubory a složky spojené i nespojené s webovým místem aplikace Dreamweaver. Když v panelu Soubory zobrazujete webová místa, soubory nebo složky, můžete měnit velikost zobrazovací oblasti a pro webová místa aplikace Dreamweaver můžete rozbalit nebo sbalit panel Soubory.

V panelu Soubory můžete pro webová místa aplikace Dreamweaver také nastavit, které webové místo – lokální nebo vzdálené – se standardně zobrazí ve sbaleném panelu. Pomocí volby Vždy zobrazit můžete přepnout zobrazení obsahu v rozbaleném panelu Soubory.

Otevření nebo zavření panelu Soubory

❖ Vyberte volbu Okna > Soubory.

Rozbalení nebo sbalení panelu Soubory (pouze webová místa aplikace Dreamweaver)

❖ V panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte v panelu nástrojů na tlačítko Rozbalit/sbalit .

Poznámka: *Pokud klepnete na tlačítko Rozbalit/sbalit, abyste rozbalili ukotvený panelu, panel se maximalizuje, takže nemůžete pracovat v okně dokumentu. Chcete-li se vrátit do okna dokumentu, klepněte znovu na tlačítko Rozbalit/sbalit, abyste panel sbalili. Pokud klepnete na tlačítko Rozbalit/sbalit, abyste rozbalili neukotvený panelu, panel můžete stále pracovat v okně dokumentu. Abyste mohli panel znovu ukotvit, musíte ho nejdříve sbalit.*

Když je panel soubory sbalený, zobrazuje obsah lokálního webového místa, vzdáleného webového místa nebo testovacího serveru jako seznam souborů. Když je panel rozbalený, obsahuje místní webové místo a vzdálené místo nebo testovací server.

Změna velikosti zobrazovací oblasti v rozbaleném panelu Soubory

❖ V rozbaleném panelu Soubory (Okna > Soubory) proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zvětšit nebo zmenšit zobrazovací oblast pravého nebo levého panelu, přetáhněte pruh oddělující obě zobrazení.

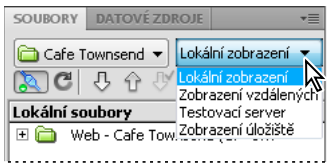
- Pomocí posuvníků na dolním okraji panelu Soubory můžete zobrazený obsah posouvat.

Změna zobrazení webového místa v panelu Soubory (pouze webová místa aplikace Dreamweaver)

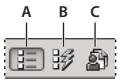
❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Ve *sbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte z rozbalovací nabídky Zobrazení webového místa položku Lokální zobrazení, Zobrazení vzdálených, Testovací server nebo Zobrazení úložiště.

Poznámka: *Lokální zobrazení se zobrazí v nabídce Zobrazení webového místa jako výchozí.*



- V *rozbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte na tlačítko Soubory webového místa (pro vzdálené webové místo), Testovací server nebo Soubory úložiště.



A. *Soubory webového místa* ***B.*** *Testovací server* ***C.*** *Soubory úložiště*

Poznámka: *Vzdálené webové místo, testovací server a úložiště SVN musíte nejdříve nastavit, abyste je mohli zobrazit.*

Zobrazení souborů mimo webové místo aplikace Dreamweaver

❖ Pomocí rozbalovací nabídky Webové místo vyhledejte počítač podobně jako v aplikaci Průzkumník (Windows) nebo Finder (Macintosh).

Práce se soubory v panelu Soubory

Soubory můžete otevřít nebo přejmenovat, přidat, odebrat nebo odstranit, nebo panel Soubory po provedení změn obnovit.

Pro webová místa aplikace Dreamweaver můžete také určit, které soubory (v lokálním nebo vzdáleném webovém místě) byly aktualizovány od posledního přenosu.

Další témata nápovědy

„Synchronizace souborů“ na stránce 94

„Přístup k webovým místům, serveru a lokálním diskům“ na stránce 78

Otevření souboru

1. V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte z rozbalovací nabídky (kde se zobrazuje aktuální webové místo, server nebo disk) webové místo, server nebo disk.
2. Vyhledejte soubor, který chcete otevřít.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na ikonu souboru.

- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu souboru a vyberte volbu Otevřít.

Aplikace Dreamweaver otevře soubor v okně dokumentu.

Vytvoření souboru nebo složky

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubor nebo složku.

Aplikace Dreamweaver vytvoří nový soubor nebo složku v aktuálně vybrané složce nebo ve stejné složce, kde je aktuálně vybraný soubor.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Nový soubor nebo Nová složka.

3 Zadejte název nového souboru nebo složky.

4 Stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Odstranění souboru nebo složky

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubor nebo složku, kterou chcete odstranit.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte možnosti Úpravy > Odstranit.

Přejmenování souboru nebo složky

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubor nebo složku, kterou chcete přejmenovat.

2 Chcete-li aktivovat název souboru nebo složky, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na název souboru, chvíli počkejte a pak klepněte ještě jednou.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na ikonu souboru a vyberte možnosti Úpravy > Přejmenovat.

3 Zadejte nový název místo existujícího.

4 Stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Přemístění souboru nebo složky

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubor nebo složku, kterou chcete přemístit.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zkopírujte soubor nebo složku a vložte ho do nového umístění.
- Přetáhněte soubor nebo složku do nového umístění.

3 Chcete-li zobrazit soubor nebo složku v novém umístění, obnovte panel Soubory.

Obnovení panelu Soubory

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor nebo složku a vyberte volbu Obnovit.
- (Pouze webová místa aplikace Dreamweaver) v panelu nástrojů panelu Soubory klepněte na tlačítko Obnovit (tato volba obnoví oba panely).

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver obnoví panel Soubory, když provedete změny v jiné aplikaci a vrátíte se do aplikace Dreamweaver.*

Hledání souborů ve webovém místě aplikace Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver usnadňuje hledání vybraných, otevřených, vyhrazených nebo nedávno změněných souborů ve webovém místě. Také můžete hledat novější soubory v lokálním nebo vzdáleném webovém místě.

Další témata nápovědy

„Testování webového místa pomocí zpráv“ na stránce 106

Hledání otevřených souborů ve webovém místě

1 Otevřete soubor v okně dokumentu.

2 Vyberte volbu Webové místo > Vyhledat ve webovém místě.

Aplikace Dreamweaver vybere tento soubor v panelu Soubory.

Poznámka: *Pokud není dokument otevřený v okně dokumentu součástí aktuálního webového místa v panelu Soubory, aplikace Dreamweaver se pokusí určit, ke kterému z webových míst aplikace Dreamweaver soubor patří; pokud aktuální soubor patří pouze jednomu lokálnímu webovému místu, aplikace Dreamweaver otevře toto webové místo v panelu Soubory a soubor zvýrazní.*

Vyhledání a výběr vyhrazených souborů ve webovém místě aplikace Dreamweaver

❖ Ve *sbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte v pravém horním rohu na nabídku Volby a vyberte volbu Úpravy > Vybrat vyhrazené soubory.



Aplikace Dreamweaver vybere tyto soubory v panelu Soubory.

Hledání vybraného souboru v lokálním nebo vzdáleném webovém místě

1 V panelu Soubory vyberte soubor v zobrazení Lokální nebo Vzdálené (Okna > Soubory).

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Vyhledat v lokálním webovém místě nebo volbu Vyhledat ve vzdáleném webovém místě (podle toho, kde jste vybrali soubor).

Aplikace Dreamweaver vybere tento soubor v panelu Soubory.

Vyhledání a výběr souborů novějších v lokálním webovém místě než ve vzdáleném webovém místě

❖ Ve *sbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte v pravém horním rohu na nabídku Volby a vyberte volbu Úpravy > Vybrat novější lokální.

Aplikace Dreamweaver vybere tyto soubory v panelu Soubory.

Vyhledání a výběr souborů novějších ve vzdáleném webovém místě než v lokálním webovém místě

❖ Ve *sbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte v pravém horním rohu na nabídku Volby a vyberte volbu Úpravy > Vybrat novější vzdálené.

Aplikace Dreamweaver vybere tyto soubory v panelu Soubory.

Hledání nedávno změněných souborů ve webovém místě

1 Ve *sbaleném* panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte v pravém horním rohu na nabídku Volby a vyberte volbu Úpravy > Vybrat nedávno změněné.

2 Chcete-li určit data vyhledávání pro vytvoření zprávy, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vytvořit zprávu o všech souborech změněných v posledních dnech, vyberte volbu Soubory vytvořené nebo upravené v posledních a do pole zadejte číslo.
- Chcete-li vytvořit zprávu o všech souborech změněných v určitém časovém období, klepněte na přepínač Soubory vytvořené nebo změněné mezi a určete rozsah datumů.

3 (Volitelné) Chcete-li omezit vyhledávání v daném období na soubory změněné určitým uživatelem, do pole Změnil zadejte uživatelské jméno.

Poznámka: *Tato volba je dostupná pouze pro zprávy o webových místech Contribute.*

4 Pokud je to nutné, určete pomocí přepínače, kde se mají zobrazit soubory vypsané ve zprávě:

Lokální počítač Pokud webové místo obsahuje statické stránky.

Testovací server Pokud webové místo obsahuje dynamické stránky.

Poznámka: *Tato volba předpokládá, že jste definovali testovací server v dialogovém okně Definice webového místa (XREF). Pokud jste nedefinovali testovací server a nezadali prefix URL tohoto serveru nebo vytváříte zprávu pro více než jedno webové místo, je tato volba nedostupná.*

Jiné umístění Pokud chcete do textového pole zadat cestu.

5 Klepnutím na tlačítko OK uložte provedené nastavení.

Aplikace Dreamweaver v panelu Soubory zvýrazní soubory, které byly změněny v daném časovém období.

Identifikace a odstranění nepoužívaných souborů

Soubory, které nejsou používány ostatními soubory ve webovém místě, můžete nalézt a odstranit.

1 Vyberte volbu Webové místo > Zkontrolovat odkazy v celém webovém místě.

Aplikace Dreamweaver zkontroluje všechny odkazy ve webovém místě a zobrazí přerušené odkazy v panelu Výsledky.

2 Z nabídky v panelu Kontrola odkazů vyberte volbu Osamocené soubory.

Aplikace Dreamweaver zobrazí všechny soubory, na které nevedou žádné odkazy. To znamená, že žádný ze souborů ve webovém místě neodkazuje na tyto soubory.

3 Vyberte soubory, které chcete odstranit, a stiskněte klávesu Delete (Windows) nebo Apple+Delete (Macintosh).

Důležité: *Přestože na tyto soubory nevede odkaz z žádných jiných souborů, některé z těchto souborů mohou obsahovat odkazy na jiné soubory. Při jejich odstraňování proto buďte opatrní.*

Další témata nápovědy

„Zapnutí a vypnutí maskování webového místa“ na stránce 100

Přístup k webovým místům, serveru a lokálním diskům

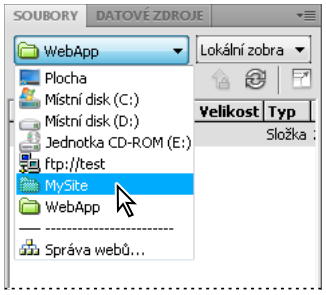
K souborům a složkám ve webovém místě aplikace Dreamweaver můžete přistupovat, měnit je a ukládat, stejně jako soubory a složky, které nepatří do webového místa aplikace Dreamweaver. Kromě webových míst aplikace Dreamweaver máte přístup k serveru, lokálnímu disku nebo pracovní ploše.

Než budete moci přistupovat ke vzdálenému serveru, musíte aplikaci Dreamweaver pro práci s tímto serverem nastavit.

Poznámka: *Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver je nejlepší způsob správy souborů.*

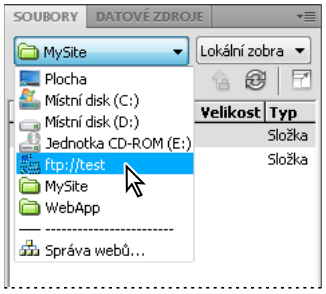
Otevření existujícího webového místa aplikace Dreamweaver

❖ V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte z nabídky (kde se zobrazuje aktuální webové místo, server nebo disk) webové místo.



Otevření složky na vzdáleném serveru FTP nebo RDS

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte z nabídky (kde se zobrazuje aktuální webové místo, server nebo disk) název serveru.



Poznámka: *Zobrazí se názvy serverů, pro které byla aplikace Dreamweaver nastavena.*

2 Vyhledejte a upravte soubory, jak jste normálně zvyklí.

Přístup k lokálnímu disku nebo pracovní ploše

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) z nabídky (kde se zobrazuje aktuální webové místo, server nebo disk) vyberte volbu Pracovní plocha, Lokální disk nebo Jednotka CD.

2 Vyhledejte soubor a pak proveďte libovolné z následujících úkonů:

- otevřete soubory v aplikaci Dreamweaver nebo jiné aplikaci,
- přejmenujte soubory,
- zkopírujte soubory,
- odstraňte soubory,
- přetáhněte soubory.

Když přetahujete soubory z jednoho webového místa aplikace Dreamweaver do jiného nebo do složky, která není součástí webového místa aplikace Dreamweaver, aplikace Dreamweaver *zkopíruje* tento soubor do umístění, kam jste ho přetáhli. Pokud přetahujete soubor v rámci webového místa aplikace Dreamweaver, aplikace Dreamweaver *přesune* soubor do umístění, kam jste ho přetáhli. Pokud přetahujete soubor, který není součást webového místa aplikace Dreamweaver, do složky, která není součástí webového místa aplikace Dreamweaver, aplikace Dreamweaver přesune soubor do umístění, kam jste ho přetáhli.

Poznámka: *Chcete-li přesunout soubor, který aplikace Dreamweaver standardně kopíruje, podržte při přetahování stisknutou klávesu Shift (Windows) nebo Apple (Macintosh). Chcete-li zkopírovat soubor, který aplikace Dreamweaver standardně přesunuje, podržte při přetahování stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh).*

Přizpůsobení zobrazení podrobností souborů a složek v rozbaleném panelu Soubory

Když zobrazíte webové místo aplikace Dreamweaver v rozbaleném panelu Soubory, ve sloupcích se zobrazí informace o souborech a složkách. Vidět můžete například typ souboru nebo datum poslední změny souboru.

Pomocí některých z následujících úkonů si můžete sloupce přizpůsobit (některé operace jsou dostupné pouze pro přidané sloupce a ne pro standardní sloupce):

- změnit pořadí nebo zarovnání sloupců,
- přidat nové sloupce (maximálně 10 sloupců),
- skrýt sloupce (kromě sloupce s názvem souboru),
- označit sloupce pro sdílení se všemi uživateli připojenými k webovému místu,
- odstranit sloupce (pouze vlastní sloupce),
- přejmenovat sloupce (pouze vlastní sloupce),
- přiřadit sloupce k poznámce k návrhu (pouze vlastní sloupce).

Změna pořadí sloupců

❖ Chcete-li změnit pozici vybraného sloupce, vyberte jeho název a klepněte na tlačítko se šipkou nahoru nebo dolů.

Poznámka: *Můžete změnit pořadí libovolného sloupce kromě sloupce Název, který je vždy první.*

Přidání, odstranění nebo změna sloupců podrobností

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. Vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. Rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Sloupce zobrazení souborů.
4. Vyberte sloupec a klepněte na tlačítko plus (+) pro přidání sloupce, nebo na tlačítko minus (-) pro jeho odstranění.

Poznámka: *Sloupec se odstraní okamžitě a bez dalšího potvrzení, ujistěte se proto před klepnutím na tlačítko minus (-), že sloupec opravdu chcete odstranit.*

5. Do pole Název sloupce zadejte název sloupce.
6. Vyberte hodnotu z nabídky Přiřadit k poznámkám k návrhu nebo zadejte vlastní.

Poznámka: *Nový sloupec musíte přiřadit k poznámce k návrhu, aby se data zobrazila v panelu Soubory.*

7. Vyberte zarovnání, abyste určili, jak bude text ve sloupci zarovnán.
8. Chcete-li sloupec zobrazit nebo skrýt, vyberte nebo odznačte volbu Zobrazit.

9 Chcete-li sdílet sloupec se všemi uživateli připojenými k danému vzdálenému webovému místu, vyberte volbu Sdílet se všemi uživateli tohoto webového místa.

Uspořádání podle sloupce detailů v panelu Soubory

❖ Klepněte na záhlaví sloupce, podle kterého chcete údaje uspořádat.

Chcete-li uspořádat sloupec opačně než ho aplikace Dreamweaver uspořádala, klepněte na záhlaví sloupce znovu (přepíná se uspořádání vzestupně nebo sestupně).

Získání souborů ze serveru a odeslání souborů na server

Přenos souborů a závislé soubory

Pokud pracujete v prostředí založeném na spolupráci, přenášejte soubory mezi lokálními a vzdálenými webovými místy pomocí systému zpřístupnění/vyhrazení. Pokud jste jediná osoba pracující na vzdáleném webovém místě, můžete pomocí příkazů Získat a Odeslat přenášet soubory bez jejich vyhrazení a zpřístupnění.

Když přenášíte pomocí panelu Soubory dokument mezi lokální a vzdálenou složkou, můžete určit, zda chcete přenést i soubory závislé na tomto dokumentu. Závislé soubory jsou obrazy, externí seznamy stylů a další soubory odkazované v dokumentu, které prohlížeč načítá, když načítá dokument.

***Poznámka:** Obvykle je vhodné stáhnout závislé soubory při vyhrazování nového souboru, ale pokud jsou již poslední verze závislých souborů na lokálním disku, není je nutné znovu stahovat. To platí i pro odesílání a zpřístupňování souborů: není to nutné, pokud jsou aktuální kopie již ve vzdáleném webovém místě.*

Položky knihovny jsou považovány za závislé soubory.

Některé servery ohlásí chybu, když obdrží položky knihovny. Chcete-li ale předejít přenosu těchto souborů, můžete je zamaskovat.

Další témata nápovědy

„Zpřístupňování a vyhrazování souborů“ na stránce 85

„Zapnutí a vypnutí maskování webového místa“ na stránce 100

O přenosech souborů na pozadí

Zatímco získáváte nebo odesíláte soubory, můžete provádět jiné činnosti, nesouvisející se serverem. Zpětný přenos souborů funguje pro všechny přenosové protokoly podporované aplikacemi Dreamweaver: FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Subversion a RDS.

Činnosti nesouvisející se serverem zahrnují běžné operace jako psaní, úprava seznamů stylů, vytváření zpráv z celého webového místa a vytváření nových webových míst.

Operace související se serverem, které aplikace Dreamweaver nemůže vykonávat během přenosu, zahrnují následující:

- získání/odeslání/zpřístupnění/vyhrazení souborů,
- zrušení vyhrazení,
- vytvoření databázového připojení,
- navázání dynamických dat,
- zobrazení náhledu dat v Živém zobrazení,

- vložení webové služby,
- odstraňování vzdálených souborů nebo složek,
- náhled v prohlížeči na testovacím serveru,
- ukládání souboru na vzdálený server,
- vložení obrazu ze vzdáleného serveru,
- otevření souboru ze vzdáleného serveru,
- automatické odeslání souborů po uložení,
- přetažení souborů do vzdáleného webového místa,
- vyjmutí, kopírování nebo vložení souborů ve vzdáleném webovém místě,
- aktualizace vzdáleného zobrazení.

Ve výchozím nastavení je během přenosu souborů otevřeno dialogové okno Operace se soubory na pozadí. Toto dialogové okno můžete minimalizovat klepnutím na tlačítko pro minimalizaci v pravém horním rohu. Zavření dialogového okna během přenosů souborů má za následek zrušení operace.

Získání souborů ze vzdáleného serveru

Pomocí příkazu Získat zkopírujete soubory ze vzdáleného webového místa do lokálního webového místa. Získat soubory můžete pomocí panelu Soubory nebo pomocí okna dokumentu.

Aplikace Dreamweaver vytváří záznam o operacích se soubory během přenosu, který si můžete zobrazit a uložit.

Poznámka: *Přenos souboru na pozadí nemůžete zrušit. Pokud máte v okně přenosu souboru na pozadí otevřený záznam o podrobnostech, můžete jej zavřít a zvýšit tak výkon.*

Aplikace Dreamweaver také zaznamenává všechny operace přenosu souborů pomocí FTP. Pokud nastane chyba při přenosu souboru pomocí FTP, záznam FTP webového místa vám může pomoci nalézt problém.

Další témata nápovědy

„Zpřístupňování a vyhrazování souborů“ na stránce 85

„Synchronizace souborů“ na stránce 94

Získání souborů ze vzdáleného serveru pomocí panelu Soubory

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte požadované soubory ke stažení.

Obvykle vybíráte tyto soubory v zobrazení Vzdálené, ale můžete podle potřeby vybrat odpovídající soubory v zobrazení Lokální. Pokud je aktivní zobrazení Vzdálené, aplikace Dreamweaver zkopíruje vybrané soubory do lokálního webového místa; pokud je aktivní zobrazení Lokální, aplikace Dreamweaver zkopíruje vzdálené verze vybraných lokálních souborů do lokálního webového místa.

Poznámka: *Chcete-li získat pouze soubory, jejichž vzdálená verze je novější než lokální verze, použijte příkaz Synchronizovat.*

2 Jedním z následujících úkonů získejte soubor:

- V panelu nástrojů v panelu Soubory klepněte na tlačítko Získat.
- V panelu Soubory klepněte na soubor pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte volbu Získat.

3 Chcete-li stáhnout závislé soubory, klepněte v dialogovém okně Závislé soubory na tlačítko Ano; pokud už máte lokální kopie závislých souborů, klepněte na tlačítko Ne. Standardně se závislé soubory nestahují. Tuto volbu můžete nastavit prostřednictvím položky Úpravy > Předvolby > Webové místo.

Aplikace Dreamweaver stáhne vybrané soubory následovně:

- Pokud používáte systém zpřístupnění/vyhrazení, získané soubory budou lokálními kopiemi souborů *pouze pro čtení*; vyhrazené soubory zůstanou dostupné ve vzdáleném webovém místě nebo testovacím serveru pro ostatní členy týmu.
- Pokud nepoužíváte systém zpřístupnění/vyhrazení, při pokusu o načtení souboru získáte kopii s právy pro *čtení i zápis*.

Poznámka: *Pokud pracujete v prostředí založeném na spolupráci – to znamená, že ostatní pracují se stejnými soubory – neměli byste vypnout volbu Zapnout zpřístupňování a vyhrazování souborů. Pokud ostatní používají systém zpřístupnění/vyhrazení v daném webovém místě, měli byste tento systém používat také.*

Chcete-li přenos souboru kdykoli ukončit, klepněte v dialogovém okně Operace se soubory na pozadí na tlačítko Zrušit.

Získání souborů ze vzdáleného serveru pomocí okna dokumentu

1 Ujistěte se, že dokument je aktivní v okně dokumentu.

2 Jedním z následujících úkonů získejte soubor:

- Vyberte volbu Webové místo > Získat.
- V panelu nástrojů okna dokumentu klepněte na ikonu Správa souborů a z nabídky vyberte volbu Získat.

Poznámka: *Pokud není aktuální soubor součást aktuálního webového místa v panelu Soubory, aplikace Dreamweaver se pokusí určit, ke kterému lokálně definovanému webovému místu aktuální soubor náleží. Pokud aktuální soubor náleží pouze do jednoho lokálního webového místa, aplikace Dreamweaver otevře toto webové místo a provede operaci Získat.*

Zobrazení záznamu FTP

1 Klepněte na tlačítko Volby v pravém horním rohu panelu Soubory.

2 Vyberte volbu Zobrazení > Záznam FTP webového místa.

Poznámka: *V rozbaleném panelu Soubory zobrazíte protokol klepnutím na tlačítko Záznam FTP webového místa.*

Odeslání souborů na vzdálený server

Soubory z lokálního webového místa můžete do vzdáleného webového místa obecně poslat beze změny vyhrazení.

Jsou dvě běžné situace, ve kterých můžete použít příkaz Odeslat místo příkazu Zpřístupnit:

- Nejste v prostředí založeném na spolupráci a nepoužíváte systém zpřístupnění/vyhrazení.
- Chcete odeslat aktuální verzi souboru na server, ale chcete ji dále upravovat.

Poznámka: *Pokud odesíláte soubor, který na vzdáleném serveru předtím neexistoval, a používáte systém zpřístupnění/vyhrazení, soubor je zkopírován do vzdáleného webového místa a vyhrazen pro vás, abyste mohli pokračovat v úpravách.*

Soubory můžete odeslat pomocí panelu Soubory nebo pomocí okna dokumentu. Aplikace Dreamweaver vytváří záznam o operacích se soubory během přenosu, který si můžete zobrazit a uložit.

Poznámka: *Přenos souboru na pozadí nemůžete zrušit. Pokud máte v okně přenosu souboru na pozadí otevřený záznam o podrobnostech, můžete jej zavřít a zvýšit tak výkon.*

Aplikace Dreamweaver také zaznamenává všechny operace přenosu souborů pomocí FTP. Pokud nastane chyba při přenosu souboru pomocí FTP, záznam FTP webového místa vám může pomoci nalézt problém.

Výukovou lekci o odesílání souborů na vzdálený server najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0163_cz.

Výukovou lekci o odstraňování problémů s publikováním najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0164_cz.

Další témata nápovědy

„Synchronizace souborů“ na stránce 94

„O systému zpřístupňování a vyhrazování“ na stránce 85

Výuková lekce Odesílání souborů

Výuková lekce o odstraňování problémů s publikováním

Odesílání souborů na vzdálený nebo testovací server pomocí panelu Soubory

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubory k odeslání.

Obvykle vybíráte tyto soubory v zobrazení Lokální, ale můžete podle potřeby vybrat odpovídající soubory v zobrazení Vzdálené.

Poznámka: *Odeslat můžete pouze soubory, jejichž lokální verze je novější než jejich vzdálená verze.*

2 Jedním z následujících úkonů odešlete soubor na vzdálený server:

- V panelu nástrojů v panelu Soubory klepněte na tlačítko Odeslat.
- V panelu Soubory klepněte na soubor pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte volbu Odeslat.

3 V případě, že soubor není uložený, zobrazí se dialogové okno (pokud jste v dialogovém okně Předvolby v kategorii Webové místo nastavili tuto předvolbu) umožňující uložit soubor před odesláním na vzdálený server. Chcete-li soubor uložit, klepněte na tlačítko Ano, nebo klepněte na tlačítko Ne, pokud chcete odeslat na vzdálený server předchozí uloženou verzi.

Poznámka: *Když soubor neuložíte, žádné změny, které jste provedli od posledního uložení, se na vzdálený server neodešlou. Soubor ale zůstane otevřený, takže po odeslání souboru na server můžete změny podle potřeby uložit.*

4 Chcete-li odeslat závislé soubory patřící k vybraným souborům, klepněte na tlačítko Ano, nebo klepněte na tlačítko Ne, pokud závislé soubory nechcete odeslat. Standardně se závislé soubory neodesílají. Tuto volbu můžete nastavit prostřednictvím položky Úpravy > Předvolby > Webové místo.

Poznámka: *Obvykle je vhodné odeslat závislé soubory při zpřístupňování nového souboru, pokud ale jsou poslední verze závislých souborů stále na vzdáleném serveru, není nutné je znovu odesílat.*

Chcete-li přenos souboru kdykoli ukončit, klepněte v dialogovém okně Operace se soubory na pozadí na tlačítko Zrušit.

Odeslání souborů na vzdálený server pomocí okna dokumentu

1 Ujistěte se, že dokument je aktivní v okně dokumentu.

2 Jedním z následujících úkonů odešlete soubor:

- Vyberte volbu Webové místo > Odeslat.
- V panelu nástrojů okna dokumentu klepněte na ikonu Správa souborů a z nabídky vyberte volbu Odeslat.

Poznámka: *Pokud není aktuální soubor součást aktuálního webového místa v panelu Soubory, aplikace Dreamweaver se pokusí určit, ke kterému lokálně definovanému webovému místu aktuální soubor náleží. Pokud aktuální soubor náleží pouze do jednoho lokálního webového místa, aplikace Dreamweaver otevře toto webové místo a provede operaci Odeslat.*

Zobrazení záznamu FTP

1. Klepněte na tlačítko Volby v pravém horním rohu panelu Soubory.
2. Vyberte volbu Zobrazení > Záznam FTP webového místa.

Poznámka: *V rozbaleném panelu Soubory zobrazíte protokol klepnutím na tlačítko Záznam FTP webového místa.*

Správa přenosů souborů

Můžete si zobrazit stav přenosů souborů a také seznam přenášených souborů a jejich výsledků (přenos byl úspěšný, byl přeskočen nebo selhal). Záznam o operacích se soubory můžete také uložit.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver umožňuje během přenosu souborů na a ze serveru provádět jiné se serverem nesouvisející operace.*

Zrušení přenosu souboru

- Klepněte na tlačítko Zrušit v dialogovém okně Operace se soubory na pozadí. Pokud se dialogové okno nezobrazuje, klepněte na tlačítko Aktivita souboru v dolní části panelu Soubory.

Zobrazení dialogového okna Operace se soubory na pozadí během přenosu

- Klepněte na tlačítko Aktivita souboru nebo Protokol v dolní části panelu Soubory.

Poznámka: *Tlačítko Záznam nemůžete skrýt nebo odstranit. Je trvalou součástí panelu.*

Zobrazení podrobností posledního přenosu souboru

1. Chcete-li otevřít dialogové okno Operace se soubory na pozadí, klepněte v dolní části panelu Soubory na tlačítko Záznam.
2. Klepněte na rozšiřovací šipku Podrobnosti.

Uložení záznamu posledního přenosu souboru

1. Chcete-li otevřít dialogové okno Operace se soubory na pozadí, klepněte v dolní části panelu Soubory na tlačítko Záznam.
2. Klepněte na tlačítko Uložit záznam a uložte záznam jako textový soubor.

Operace se soubory si můžete znovu zobrazit otevřením souboru se záznamem v aplikaci Dreamweaver nebo v libovolném textovém editoru.

Zpřístupňování a vyhrazování souborů

O systému zpřístupňování a vyhrazování

Pokud pracujete v prostředí týmové spolupráce, můžete zpřístupnit nebo vyhradit soubory z lokálních nebo vzdálených serverů. Pokud jste jediná osoba pracující na vzdáleném serveru, můžete použít příkazy Získat a Odeslat bez vyhrazení nebo zpřístupnění souborů.

Poznámka: *Pro testovací server můžete použít funkce Získat a Odeslat, ale nemůžete použít systém zpřístupnění/vyhrazení.*

Vyhrazení souboru odpovídá prohlášení „na tomto souboru teď pracuji, nedotýkejte se ho“. Když je soubor vyhrazen, jméno osoby, která si ho vyhradila, se zobrazí v panelu Soubory spolu s červeným zaškrtnutím (pokud si soubor vyhradil člen týmu) nebo zeleným zaškrtnutím (pokud jste si vyhradili soubor vy) vedle ikony souboru.

Zpřístupnění souboru umožní ostatním členům týmu si soubor vyhradit a upravovat ho. Když soubor po úpravách zpřístupníte, lokální verze souboru bude pouze pro čtení a v panelu Soubory se za souborem zobrazí symbol zámku, abyste v tomto souboru neprováděli změny.

Aplikace Dreamweaver vyhrazené soubory na vzdáleném serveru nenastavuje na pouze pro čtení. Pokud přenášíte soubory pomocí jiné aplikace než aplikace Dreamweaver, můžete vyhrazené soubory přepsat. V jiných aplikacích než aplikace Dreamweaver je proto v souborové struktuře viditelný vedle vyhrazeného souboru soubor LCK, aby se zamezilo možnosti takových situací.

Další informace o souborech LCK a jak pracuje systém zpřístupnění/vyhrazení viz technická zpráva 15447 na webových stránkách společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/15447_cz.

Další témata nápovědy

„Získání souborů ze serveru a odeslání souborů na server“ na stránce 81

Nastavení systému zpřístupnění/vyhrazení

Před použitím systému zpřístupnění/vyhrazení musíte přiřadit webové místo ke vzdálenému serveru.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 Upřesněte Základní možnosti, je-li třeba, a poté klepněte na tlačítko Další volby.

5 Pokud pracujete v týmovém prostředí (nebo pracujete sami, ale z více různých počítačů), vyberte možnost Zapnout vyhrazování souborů. Pokud chcete ve webovém místě zakázat zpřístupňování a vyhrazování souborů, odznačte tuto volbu.

Tato volba se hodí k tomu, abyste dali ostatním vědět, že jste si vyhradili soubor pro úpravy, nebo upozornili sami sebe, že máte novější verzi souboru na jiném počítači.

Pokud nevidíte volby zpřístupnění/vyhrazení, znamená to, že nemáte nastavený vzdálený server.

6 Pokud chcete automaticky vyhradit soubory, když na ně v panelu Soubory poklepete pro otevření, vyberte volbu Vyhrazovat soubory při otevření.

Při otevření souboru výběrem voleb Soubor > Otevřít si soubor nevyhradíte, i když je tato volba vybraná.

7 Nastavte zbývající volby:

Jméno pro vyhrazování Jméno pro vyhrazování se zobrazí v panelu Soubory u vyhrazených souborů; členové týmu tak mohou kontaktovat toho, kdo si příslušný soubor vyhradil.

Poznámka: *Pokud pracujete sami na více různých počítačích, použijte na každém počítači pro vyhrazení jiné jméno (například PetrR-DomaMac a PetrR-KancelarPC), abyste věděli, kde je nejnovější verze souboru, pokud ho zapomenete zpřístupnit.*

E-mailová adresa Pokud zadáte e-mailovou adresu, když vyhrazujete soubor, vaše jméno se zobrazí v panelu Soubory vedle daného souboru jako odkaz (modré a podtržené). Pokud klepne člen týmu na tento odkaz, jeho výchozí e-mailový program se otevře s novou zprávou obsahující vaši e-mailovou adresu a předmět odpovídající názvu souboru a webového místa.

Zpřístupnění a vyhrazení souborů ve vzdálené složce

Po nastavení systému zpřístupnění/vyhrazení můžete na vzdáleném serveru pomocí panelu Soubory nebo z okna dokumentu zpřístupňovat a vyhrazovat soubory.

Vyhrazení souborů pomocí panelu Soubory

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubory ze vzdáleného serveru, které si chcete vyhradit.

Poznámka: *Soubory můžete vybrat v zobrazení Lokální nebo v zobrazení Vzdálené, ne ale v zobrazení Testovací server.*

Červené zaškrtnutí značí, že soubor si vyhradil jiný člen týmu, a symbol zámku značí, že soubor je pouze pro čtení (Windows) nebo zamknutý (Macintosh).

2 Jedním z následujících úkonů si soubory vyhradíte:

- V panelu nástrojů panelu Soubory klepněte na tlačítko Vyhradit.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte volbu Vyhradit.

3 Chcete-li stáhnout závislé soubory patřící k vybraným souborům, klepněte v dialogovém okně Závislé soubory na Ano, nebo klepněte na tlačítko Ne. Standardně se závislé soubory nestahují. Tuto volbu můžete nastavit prostřednictvím položky Úpravy > Předvolby > Webové místo.

Poznámka: *Obvykle je vhodné stáhnout závislé soubory při vyhrazování nového souboru, ale pokud jsou již poslední verze závislých souborů na lokálním disku, není je nutné znovu stahovat.*

Za ikonou lokálního souboru se zobrazí zelené zaškrtnutí naznačující, že jste si soubor vyhradili.

Důležité: *Pokud jste vyhradili právě aktivní soubor, aktuálně otevřená verze tohoto souboru se přepíše novou vyhrazenou verzí.*

Zpřístupnění souborů pomocí panelu Soubory

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte vyhrazené nebo nové soubory.

Poznámka: *Soubory můžete vybrat v zobrazení Lokální nebo v zobrazení Vzdálené, ne ale v zobrazení Testovací server.*

2 Jedním z následujících úkonů soubory zpřístupníte:

- V panelu nástrojů v panelu Soubory klepněte na tlačítko Zpřístupnit.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte volbu Zpřístupnit.

3 Chcete-li odeslat závislé soubory patřící k vybraným souborům, klepněte na tlačítko Ano, nebo klepněte na tlačítko Ne, pokud závislé soubory nechcete odeslat. Standardně se závislé soubory neodesílají. Tuto volbu můžete nastavit prostřednictvím položky Úpravy > Předvolby > Webové místo.

Poznámka: *Obvykle je vhodné odeslat závislé soubory při zpřístupňování nového souboru, ale pokud jsou poslední verze závislých souborů stále na vzdáleném serveru, není je nutné znovu odesílat.*

Za ikonou lokálního souboru se zobrazí symbol zámku značící, že soubor je nyní pouze pro čtení.

Důležité: *Pokud zpřístupňujete právě aktivní soubor, může se před zpřístupněním automaticky uložit, podle nastavení příslušné předvolby.*

Zpřístupnění otevřeného souboru z okna dokumentu

1 Ujistěte se, že soubor, který chcete zpřístupnit, je otevřený v okně dokumentu.

Poznámka: *Současně můžete zpřístupnit pouze jeden otevřený soubor.*

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Webové místo > Zpřístupnit.
- V panelu nástrojů okna dokumentu klepněte na ikonu Správa souborů a z nabídky vyberte volbu Zpřístupnit.

Pokud není aktuální soubor součástí aktivního webového místa v panelu Soubory, aplikace Dreamweaver se pokusí určit, ke kterému lokálně definovanému webovému místu aktuální soubor náleží. Pokud aktuální soubor patří do jiného webového místa, než které je aktivní v panelu Soubory, aplikace Dreamweaver otevře toto webové místo a provede operaci zpřístupnění.

Důležité: *Pokud zpřístupňujete právě aktivní soubor, může se před zpřístupněním automaticky uložit, podle nastavení příslušné předvolby.*

Zrušení vyhrazení souboru

Pokud vyhradíte soubor a poté se rozhodnete ho neupravovat (nebo se rozhodnete zrušit provedené změny), můžete zrušit operaci vyhrazení souboru a soubor vrátit do původního stavu.

Chcete-li zrušit vyhrazení souboru, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete soubor v okně dokumentu a vyberte volbu Webové místo > Zrušit vyhrazení.
- V panelu Soubory (Okna > Soubory) klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Zrušit vyhrazení.

  Lokální kopie souboru se stane kopií pouze pro čtení a provedené změny budou ztraceny.

Používání WebDAV pro zpřístupnění a vyhrazení souborů

Aplikace Dreamweaver se umí připojit k serveru pomocí WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning), což je soubor rozšíření protokolu HTTP, který umožňuje uživatelům spolupracovat při úpravách a správě souborů na vzdálených webových serverech. Další informace naleznete na adrese www.webdav.org.

1 Pokud jste to ještě neudělali, definujte webové místo aplikace Dreamweaver určující lokální složku, kterou používáte pro ukládání souborů projektu.

2 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst a v seznamu poklepejte na webové místo.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Servery a proveďte jednu z následujících možností:

- Klepněte na tlačítko Přidat nový server a přidejte nový server.
- Vyberte existující server a klepněte na tlačítko Upravit existující server.

4 V základní obrazovce zvolte v rozbalovací nabídce Připojit pomocí možnost WebDAV a doplňte zbytek voleb na obrazovce, je-li třeba.

5 Klepněte na tlačítko Další volby.

6 Vyberte volbu Zapnout vyhrazování souborů a zadejte následující údaje:

- Do pole Jméno pro vyhrazování zadejte jméno, které vás identifikuje ostatním členům týmu.
- Do pole E-mailová adresa zadejte vaši e-mailovou adresu.

Jméno a e-mailová adresa se používá k identifikaci vlastnictví na serveru WebDAV a pro kontaktní účely se zobrazí v panelu Soubory.

7 Klepněte na Uložit.

Aplikace Dreamweaver zkonfiguruje webové místo pro přístup pomocí WebDAV. Když použijete pro některý soubor ve webovém místě příkazy Zpřístupnit nebo Vyhradit, soubor se přenese pomocí WebDAV.

Poznámka: *WebDAV nemusí být schopen správně vyhradit všechny soubory s dynamickým obsahem, například tagy PHP nebo SSI, protože příkaz HTTP GET tyto tagy při vyhrazení souboru nahradí.*

Používání dílčí verze (SVN) k získání a zpřístupnění souborů

Aplikace Dreamweaver se umí připojit k serveru využívajícímu dílčí verze (SVN), systému řízení verzí, který umožňuje uživatelům upravovat a spravovat soubory na vzdálených webových serverech. Aplikace Dreamweaver není plným klientem SVN, ale umožňuje uživatelům získat nejnovější verze souborů, provádět změny a potvrzovat soubory.

Důležité: *Aplikace Dreamweaver CS5 používá klientskou knihovnu Subversion 1.6.6. Novější verze klientské knihovny Subversion nejsou zpětně kompatibilní. Provedete-li aktualizaci klientské aplikace od jiného dodavatele (např. TortoiseSVN), aby pracovala s novější verzi knihovny Subversion, aktualizovaná aplikace knihovny Subversion provede aktualizaci místních metadat Subversion a aplikace Dreamweaver již s knihovnou Subversion nebude moci komunikovat. Tento problém nezpůsobují aktualizace serveru Subversion, protože tyto aktualizace jsou zpětně kompatibilní. Provedete-li aktualizaci klientské aplikace od jiného dodavatele, která pracuje s knihovnou Subversion 1.7 nebo s novější verzí, bude nutné zkontrolovat dostupnost aktualizací softwaru Adobe, než bude možné používat znovu knihovnu Subversion společně s aplikací Dreamweaver. Bližší informace o tomto problému najdete na adrese www.adobe.com/go/dw_svn_cz.*

Společnost Adobe doporučuje používat při práci se soubory kontrolovanými verzí SVN nástroj pro porovnávání souboru od jiného výrobce. Při porovnávání rozdílů souborů můžete přesně zjistit, jaké druhy úprav na těchto souborech provedli ostatní uživatelé. Další informace o nástrojích pro porovnání souborů najdete pomocí webového vyhledávače, například Google Search, hledáním nástrojů pro „porovnání souborů“ nebo „diff“. Produkt Dreamweaver spolupracuje s většinou nástrojů jiných výrobců.

Video s přehledem o práci s SVN a aplikací Dreamweaver najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4049_dw_cz.

Nastavení připojení SVN

Než použijete knihovnu Subversion (SVN) jako systém správy verzí pro aplikaci Dreamweaver, je třeba nastavit připojení k serveru SVN. Připojení k serveru SVN lze nastavit v kategorii Správa verzí v dialogovém okně Definice webového místa.

Server SVN je úložiště souborů, které vám a ostatním uživatelům umožňuje získávat a potvrzovat soubory. Liší se od vzdáleného serveru, který běžně používáte v aplikaci Dreamweaver. Při použití systému SVN zůstává vzdálený server tzv. „live“ serverem pro vaše webové stránky a server SVN slouží k poskytování úložiště pro soubory, u nichž chcete udržovat správu verzí. Typický pracovní postup zahrnuje získávání a potvrzování souborů pomocí serveru SVN a jejich následné publikování na vzdáleném serveru prostřednictvím aplikace Dreamweaver. Nastavení vzdáleného serveru je zcela oddělené od nastavení serveru SVN.

Než začnete provádět nastavení, musíte mít přístup k serveru SVN a k úložišti SVN. Bližší informace o systému SVN najdete na webových stránkách Subversion na adrese http://subversion.apache.org/.

Připojení SVN nastavte pomocí následujících kroků:

1 Klepněte na položky Webová místa > Správa webových míst, vyberte místo, pro které chcete správu verzí nastavit, a klepněte na tlačítko Upravit.

Poznámka: *Pokud jste pro web aplikace Dreamweaver zatím nenastavili lokální a vzdálenou složku, bude před dalším pokračováním nutné nastavit alespoň lokální web. (Vzdálený web není v této fázi vyžadován, ale později jej bude nutné nastavit, aby bylo možné publikovat soubory na web.) Bližší informace viz část* *„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37.*

2 V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Správa verzí.

3 V místní nabídce Přístup vyberte volbu Subversion.

4 Volby přístupu nastavte takto:

- V místní nabídce Protokol vyberte požadovaný protokol. Dostupné protokoly jsou HTTP, HTTPS, SVN a SVN+SSH.

  Poznámka: *Použití protokolu SVN+SSH vyžaduje zvláštní konfiguraci. Další informace najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_svn_ssh_cz.*

- Do textového pole Adresa serveru zadejte adresu serveru SVN (obvykle ve formě. *názevserveru.doména.com*).
- Do textového pole Cesta k úložišti zadejte cestu ke svému úložišti na serveru SVN (obvykle způsobem */svn/váš_kořenový_adresář*. Pojmenování kořenové složky úložiště SVN je záležitostí správce serveru.)
- (Volitelné) Chcete-li použít jiný než výchozí port serveru, vyberte volbu Nevýchozí a do textového pole zadejte číslo portu.
- Zadejte své uživatelské jméno a heslo na serveru SVN.

5 Klepněte na tlačítko Testovat, chcete-li připojení otestovat, nebo klepněte na tlačítko OK, chcete-li dialogové okno zavřít. Následně zavřete dialogové okno Správa webových míst klepnutím na tlačítko Hotovo.

Jakmile je připojení k serveru nastaveno, můžete úložiště SVN zobrazit pomocí panelu Soubory. Chcete-li úložiště zobrazit, vyberte v místní nabídce Zobrazit položku Zobrazení úložiště nebo v rozbaleném panelu Soubory klepněte na tlačítko Soubory úložiště .

Další témata nápovědy

„Vytvořit nové webové místo“ na stránce 38

„Používání panelu Soubory“ na stránce 72

Připojení složek z úložiště SVN

Proces připojení složek z úložiště SVN do vašeho lokálního počítače vytvoří přesné mapování adresářové struktury úložiště SVN. Připojíte-li složku z úložiště SVN, aplikace Dreamweaver získá veškeré soubory i podsložky, které se v této složce nacházejí.

Poznámka: *Při prvotním získávání souborů z úložiště byste měli pracovat s místním adresářem, který je prázdný, nebo neobsahuje soubory se stejným názvem jako soubory v úložišti. Aplikace Dreamweaver nebude zavádět soubory úložiště na lokální disk napoprvé, pokud disk obsahuje soubory, jejichž názvy se shodují s názvy souborů ve vzdáleném úložišti.*

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na složku v úložišti SVN, kterou chcete připojit, a vyberte volbu Připojit složky.

Získání nejnovějších verzí souborů

Při získání nejnovější verze souboru z úložiště SVN sloučí aplikace Dreamweaver obsah tohoto souboru s obsahem jeho lokální kopie. (Jinými slovy, pokud soubor někdo aktualizoval od doby, kdy jste ho naposledy potvrdili, sloučí se tyto aktualizace do lokální verze souboru na vašem počítači.) Pokud soubor na lokálním pevném disku ještě neexistuje, aplikace Dreamweaver jej získá.

Poznámka: *Při prvotním získávání souborů z úložiště byste měli pracovat s místním adresářem, který je prázdný, nebo neobsahuje soubory se stejným názvem jako soubory v úložišti. Aplikace Dreamweaver nebude zavádět soubory úložiště na lokální disk napoprvé, pokud disk obsahuje soubory, jejichž názvy se shodují s názvy souborů ve vzdáleném úložišti.*

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.) Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na požadovaný soubor nebo složku a vyberte možnosti Správa verzí > Získat aktuální verze.
- Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory. Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na požadovaný soubor nebo složku a vyberte volbu Získat aktuální verze.

Poznámka: *Nejnovější verzi můžete získat také buď klepnutím pravým tlačítkem na soubor a výběrem volby Vyhradit z kontextové nabídky, nebo výběrem souboru a klepnutím na tlačítko Vyhradit. Jelikož však systém SVN proces vyhrazení nepodporuje, nezpůsobí tato akce vyhrazení souborů v klasickém smyslu.*

Potvrzení souborů

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.) Poté vyberte soubor, který chcete potvrdit, a klepněte na tlačítko Zpřístupnit.
- Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory. Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor, který chcete potvrdit, a vyberte volbu Zpřístupnit.

3 Zkontrolujte akce v dialogovém okně Potvrdit, podle potřeby proveďte změny a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li akce změnit, vyberte konkrétní soubor, jehož akci chcete změnit, a klepněte na jedno z tlačítek ve spodní části dialogového okna Potvrdit. K dispozici jsou dvě volby: potvrdit a ignorovat.

Poznámka: *Zelená značka zatržení vedle souboru na panelu Soubory označuje změněný soubor, který zatím nebyl potvrzen v úložišti.*

Aktualizace stavu souborů a složek v úložišti

Můžete aktualizovat stav SVN samostatného souboru nebo složky. Aktualizace neobnoví celé zobrazení.

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na libovolný soubor nebo složku v úložišti a vyberte volbu Aktualizovat stav.

Aktualizace stavu lokálního souboru nebo složek

Můžete aktualizovat stav SVN samostatného souboru nebo složky. Aktualizace neobnoví celé zobrazení.

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.)

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na libovolný soubor nebo složku na panelu Soubory a vyberte volbu Aktualizovat stav.

Zobrazení revizí souboru

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.) Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor, u nějž chcete zobrazit revize, a vyberte možnost Správa verzí > Zobrazit revize.
- Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory. Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor, u nějž chcete zobrazit revize, a vyberte volbu Zobrazit revize.

3 V dialogovém okně Historie revizí vyberte požadované revize a proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li porovnat vybranou revizi s lokální verzí souboru, klepněte na tlačítko Porovnat s lokálním.

  Poznámka: *Než budete moci porovnávat soubory, je třeba nainstalovat nástroj pro porovnávání souboru od jiného výrobce. Další informace o nástrojích pro porovnání souborů najdete pomocí webového vyhledávače, například Google Search, hledáním nástrojů pro „porovnání souborů" nebo „diff". Produkt Dreamweaver spolupracuje s většinou nástrojů jiných výrobců.*

- Chcete-li porovnat dvě vybrané revize, klepněte na tlačítko Porovnat. Chcete-li vybrat dvě revize současně, použijte klepnutí při stisknuté klávese Ctrl.
- Vybranou revizi zobrazíte klepnutím na položku Zobrazit. Tato akce nezpůsobí přepsání aktuální lokální kopie téhož souboru. Vybranou revizi můžete uložit na pevný disk stejným způsobem jako kterýkoli jiný soubor.
- Chcete-li vybranou revizi nastavit jako nejaktuálnější revizi v úložišti, klepněte na tlačítko Zvýšit.

Uzamykání a odemykání souborů

Uzamknutí souboru v úložišti SVN dává ostatním uživatelům vědět, že se souborem pracujete. Ostatní uživatelé stále mohou soubor lokálně upravovat, ale nebudou schopni jej potvrdit, dokud jej neodemknete. Pokud soubor v úložišti uzamknete, zobrazí se vedle něj ikona otevřeného zámku. Ostatní uživatelé vidí zcela zamknutou ikonu.

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zobrazte soubory úložiště SVN vybráním položky Zobrazení úložiště v místní nabídce Zobrazit na panelu Soubory nebo klepnutím na tlačítko Soubory úložiště v rozbaleném panelu Soubory. Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na požadovaný soubor a vyberte volbu Zamknout nebo Odemknout.
- Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.) Poté klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na požadovaný soubor a vyberte volbu Zamknout nebo Odemknout.

Přidání souboru do úložiště

Modrá značka plus vedle souboru na panelu Soubory znamená, že soubor zatím není v úložišti SVN.

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Na panelu Soubory vyberte soubor, který chcete přidat do úložiště, a klepněte na tlačítko Zpřístupnit.

3 V dialogovém okně Potvrdit se ujistěte, že je soubor vybrán k potvrzení, a klepněte na tlačítko OK.

Přesunutí, kopírování, odstranění nebo obnovení souborů

- Chcete-li přesunout soubor, přetáhněte jej do cílové složky na lokálním webu.

  Když přesunujete soubor, aplikace Dreamweaver jej označí v novém umístění pomocí značky Přidat s historií a soubor ve starém umístění označí značkou Odstranit. Při potvrzení těchto souborů soubor ze starého umístění zmizí.

- Chcete-li zkopírovat soubor, vyberte soubor, zkopírujte jej (Úpravy > Kopírovat) a vložte (Úpravy > Vložit) do nového umístění.

  Při kopírování a vkládání souboru aplikace Dreamweaver soubor označí v novém umístění značkou Přidat s historií.

- Chcete-li odstranit soubor, vyberte jej a stiskněte klávesu Delete.

  Aplikace Dreamweaver vám nabídne, zda chcete odstranit jen lokální verzi souboru nebo lokální verzi a verzi na serveru SVN. Pokud se rozhodnete odstranit jen lokální verzi, na soubor na serveru SVN to nebude mít žádný vliv. Pokud se rozhodnete odstranit i verzi na serveru SVN, lokální verze bude označena značkou Odstranit. Aby odstranění mohlo být provedeno, soubor je třeba potvrdit.

- Chcete-li vrátit zkopírovaný nebo přesunutý soubor do původního umístění, pravým tlačítkem myši klepněte na soubor a vyberte možnost Správa verzí > Obnovit.

Řešení konfliktních souborů

Pokud je váš soubor v konfliktu s jiným souborem na serveru, můžete jej upravit a poté označit jako vyřešený. Pokud se například pokusíte zpřístupnit soubor, který je v konfliktu se změnami jiného uživatele, SVN vám nedovolí soubor potvrdit. Můžete získat nejnovější verzi souboru z úložiště, manuálně zachovat změny vaší pracovní kopie a poté soubor označit jako vyřešený, abyste jej mohli potvrdit.

1 Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.

2 Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.)

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor, který chcete vyřešit, a vyberte možnosti Správa verzí > Označit jako vyřešené.

Přechod do režimu offline

Během ostatních aktivit souvisejících s přenosem souborů může být užitečné přejít do režimu offline a zabránit tak přístupu k úložišti. Aplikace Dreamweaver se znovu připojí k úložišti SVN, jakmile vyvoláte aktivitu, která připojení vyžaduje (získání nejnovějších verzí, potvrzení apod.).

1. Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.
2. Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.)
3. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na libovolný soubor nebo složku na panelu Soubory a vyberte možnosti Správa verzí > Režim offline.

Vyčištění lokálního místa SVN

Tento příkaz umožňuje odstraňovat zámky souborů, abyste mohli pokračovat v nedokončených operacích. Tento příkaz byste měli použít k odstranění starých zámků, pokud obdržíte chyby „pracovní kopie uzamknuta“.

1. Ujistěte se, že máte správně nastavené připojení SVN.
2. Zobrazte lokální verze souborů SVN na panelu Soubory vybráním volby Lokální zobrazení v místní nabídce Zobrazit. (Pracujete-li s rozbaleným panelem Soubory, Lokální zobrazení je použito automaticky.)
3. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor, který chcete vyčistit, a vyberte možnosti Správa verzí > Vyčistit.

Informace o přesouvání souborů a složek na webových místech řízených systémem Subversion

Pokud přesunete lokální verzi souboru nebo složky na webovém místě řízeném systémem Subversion, můžete tak způsobit problémy jiným uživatelům, kteří provádí synchronizaci s úložištěm SVN. Přesunete-li například soubor lokálně a po několik následujících hodin jej nepotvrdíte v úložišti, jiný uživatel se může pokusit získat nejnovější verzi souboru z jeho starého umístění. Z tohoto důvodu byste měli soubory vždy potvrzovat na serveru SVN ihned poté, co je lokálně přesunete.

Soubory a složky zůstávají na serveru SVN, dokud je ručně neodstraníte. I když tedy přesunete soubor do jiné lokální složky a potvrdíte ho, stará verze souboru zůstane na serveru v předchozím umístění. Možným komplikacím zabráníte tím, že budete odstraňovat staré kopie přesunutých souborů a složek.

Při lokálním přesunu souboru a jeho následném potvrzení na serveru SVN dochází ke ztrátě historie verzí souboru.

Synchronizace souborů

Synchronizace souborů v lokálních a vzdálených webových místech

Po vytvoření souborů v lokálních a vzdálených webových místech můžete tyto soubory mezi webovými místy synchronizovat.

Poznámka: *Pokud je vzdáleným webovým místem server FTP (a ne síťový server), synchronizace souborů proběhne pomocí protokolu FTP.*

Před synchronizací webových míst si můžete ověřit, které soubory chcete odeslat, získat, odstranit nebo ignorovat. Aplikace Dreamweaver také potvrdí, které soubory byly aktualizovány po dokončení synchronizace.

Další témata nápovědy

„Správa přenosů souborů“ na stránce 85

„Zpřístupnění a vyhrazení souborů ve vzdálené složce“ na stránce 87

„Získání souborů ze vzdáleného serveru“ na stránce 82

„Odeslání souborů na vzdálený server“ na stránce 83

„Porovnání souborů a nalezení rozdílů“ na stránce 96

Kontrola, které soubory jsou novější v lokálním nebo vzdáleném webovém místě bez synchronizace

❖ V panelu Soubory proveďte jeden z následujících úkonů:

- V pravém horním rohu klepněte na nabídku Volby a vyberte volbu Úpravy > Vybrat novější lokální nebo Úpravy > Vybrat novější vzdálené.



- V panelu soubory klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Vybrat > Novější lokální nebo Vybrat > Novější vzdálené.

Zobrazení podrobných informací o synchronizaci pro určitý soubor

❖ V panelu Soubory klepněte na soubor, o kterém chcete zjistit informace, pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Zobrazit informace o synchronizaci.

Poznámka: *Aby byla tato funkce dostupná, musíte mít v dialogovém okně Definice webového místa v kategorii Vzdálené vybránu volbu Udržovat informace o synchronizaci.*

Synchronizujte soubory

1 V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte z nabídky (kde se zobrazuje aktuální webové místo, server nebo disk) webové místo.

2 (Volitelné) Vyberte určité soubory nebo složky, nebo přejděte k dalšímu kroku, chcete-li synchronizovat celé webové místo.

3 V pravém horním rohu panelu Soubory klepněte na nabídku Volby a vyberte volbu Webové místo > Synchronizovat.

Chcete-li synchronizovat soubory, můžete také klepnout v horní části panelu Soubory na tlačítko Synchronizovat.

4 V nabídce Synchronizovat proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li synchronizovat celé webové místo, vyberte volbu Celé webové místo *název místa*.
- Chcete-li synchronizovat pouze vybrané soubory, vyberte volbu Pouze vybrané lokální soubory (nebo volbu Pouze vybrané vzdálené soubory v případě, že jste poslední výběr v panelu Soubory provedli v zobrazení Vzdálené).

5 Vyberte směr, kterým chcete soubory kopírovat:

Odeslat novější soubory do vzdáleného místa Odešle všechny lokální soubory, které neexistují na vzdáleném serveru nebo které se od posledního odeslání změnily.

Získat novější soubory ze vzdáleného místa Stáhne všechny vzdálené soubory, které neexistují lokálně nebo které se změnily od posledního stažení.

Získat a odeslat novější soubory Umístí nejaktuálnější verze všech souborů do lokálních i vzdálených webových míst.

6 Určete, zda má program odstranit v cílovém webovém místě soubory, které nemají svůj protějšek v původním webovém místě. (Pokud jste v nabídce Směr vybrali volbu Získat a Odeslat, není tato volba dostupná.)

Pokud jste vybrali volbu Odeslat novější soubory do vzdáleného místa a vybrali jste volbu Odstranit, pak budou ve vzdáleném webovém místě odstraněny všechny soubory, které nemá odpovídající lokální soubor. Pokud jste vybrali volbu Získat novější soubory ze vzdáleného místa, pak se odstraní všechny soubory v lokálním webovém místě, které nemají odpovídající vzdálený soubor.

7 Klepněte na tlačítko Náhled.

Poznámka: *Před synchronizací souborů si musíte zobrazit náhled akce, které aplikace Dreamweaver vykoná, aby splnila tuto úlohu.*

Pokud je nejnovější verze každého vybraného souboru v obou umístěních a není potřeba nic odstranit, zobrazí se upozornění, že synchronizace není potřebná. V opačném případě se zobrazí dialogové okno Synchronizovat umožňující změnit akce (odeslat, získat, odstranit a ignorovat) pro tyto soubory před provedením synchronizace.

8 Pro každý soubor zkontrolujte akci, která se má vykonat.

9 Chcete-li změnit akci pro určitý soubor, vyberte tento soubor a v dolní části okna náhledu klepněte na jednu z ikon akcí.

Porovnat Akce Porovnat funguje pouze v případě, že máte nainstalovaný a v aplikaci Dreamweaver specifikovaný nástroj pro porovnávání souborů. Pokud je ikona akce ztlumená, akce nemůže být vykonána.

Označit vybrané soubory jako již synchronizované Tato volba umožňuje specifikovat vybraný soubor nebo soubory jako již synchronizované.

10 Chcete-li soubory synchronizovat, klepněte na tlačítko OK. Podrobnosti synchronizace si můžete zobrazit nebo je uložit do lokálního souboru.

Porovnání souborů a nalezení rozdílů

Porovnání lokálních a vzdálených souborů a nalezení rozdílů

Aplikace Dreamweaver umí pracovat s nástroji pro porovnání souborů (také zvané „nástroje diff“) a pomocí nich porovnat lokální a vzdálenou verzi stejného souboru, dva různé vzdálené soubory nebo dva různé lokální soubory. Porovnání lokálních a vzdálených verzí je užitečné, když pracujete na souboru lokálně a domníváte se, že kopie na serveru byla upravena někým jiným. Vzdálené změny si můžete zobrazit a přidat je do lokální verze souboru před odesláním souboru na server bez opuštění aplikace Dreamweaver.

Porovnání dvou lokálních nebo dvou vzdálených souborů je dále užitečné, pokud uchováváte starší přejmenované verze souborů. Pokud jste zapomněli, jaké změny jste v souboru od předchozí verze provedli, rychlé porovnání vám je připomene.

Než začnete, musíte si do systému nainstalovat nástroj porovnání souborů od jiného výrobce. Další informace o nástrojích pro porovnání souborů najdete pomocí webového vyhledávače, například Google Search, hledáním nástrojů pro „porovnání souborů“ nebo „diff“. Aplikace Dreamweaver spolupracuje s většinou nástrojů jiných výrobců.

Určení porovnávacího nástroje v aplikaci Dreamweaver

1 Nainstalujte nástroj porovnání souborů do stejného systému jako aplikaci Dreamweaver.

2 V aplikaci Dreamweaver otevřete dialogové okno Předvolby výběrem volby Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a vyberte kategorii Porovnání souborů.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V systému Windows klepněte na tlačítko Procházet a vyberte aplikaci pro porovnávání souborů.
- V systému Macintosh klepněte na tlačítko Procházet a vyberte nástroj nebo skript, který spouští nástroj porovnání souborů z příkazového řádku, nevybírejte samotný porovnávací nástroj.

Spouštěcí nástroje nebo skripty jsou většinou umístěny ve složce usr/bin systému Macintosh. Pokud například chcete použít funkci FileMerge, zobrazte si složku usr/bin a vyberte opendiff, což je nástroj, který spouští FileMerge.

Následující tabulka uvádí běžné nástroje porovnání souborů pro systém Macintosh a umístění nástrojů nebo skriptů na pevném disku, které porovnávací nástroje spouští:

Pokud používáte	**Vyberte tento soubor**
FileMerge	usr/bin/opendiff
BBEdit	usr/bin/bbdiff
TextWrangler	usr/bin/twdiff

Poznámka: *Složka usr je v aplikaci Finder normálně skrytá. Najít ji ale můžete pomocí tlačítka Procházet v aplikaci Dreamweaver.*

Poznámka: *Zobrazené výsledky záleží na porovnávacím nástroji, který používáte. Přečtěte si uživatelskou příručku k danému nástroji a zjistěte si, jak interpretovat výsledky.*

Porovnání dvou lokálních souborů

Porovnat můžete dva soubory umístěné kdekoliv v počítači.

1 V panelu Soubory klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na dané dva soubory.

Chcete-li vybrat soubory mimo definované webové místo, z levé rozbalovací nabídky v panelu Soubory vyberte lokální disk a pak vyberte soubory.

2 Klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných souborů a z kontextové nabídky vyberte volbu Porovnat lokální soubory.

Poznámka: *Pokud máte myš s jedním tlačítkem, klepněte místo toho na jeden z vybraných souborů se stisknutou klávesou Ctrl.*

Spustí se nástroj pro porovnání souborů a porovná tyto dva soubory.

Porovnání dvou vzdálených souborů

Porovnat můžete dva soubory umístěné na vzdáleném serveru. Před provedením této úlohy musíte určit webové místo aplikace Dreamweaver se vzdáleným nastavením.

1 Výběrem zobrazení Vzdálené z pravé rozbalovací nabídky v panelu Soubory zobrazte soubory na vzdáleném serveru.

2 Klepněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na dané dva soubory.

3 Klepněte pravým tlačítkem na jeden z vybraných souborů a z kontextové nabídky vyberte volbu Porovnat vzdálené soubory.

Poznámka: *Pokud máte myš s jedním tlačítkem, klepněte místo toho na jeden z vybraných souborů se stisknutou klávesou Ctrl.*

Spustí se nástroj pro porovnání souborů a porovná tyto dva soubory.

Porovnání lokálního a vzdáleného souboru

Porovnat můžete lokální soubor a soubor umístěný na vzdáleném serveru. Chcete-li to provést, musíte nejdříve určit webové místo aplikace Dreamweaver s nastavením vzdálených.

❖ V panelu Soubory klepněte pravým tlačítkem na lokální soubor a z kontextové nabídky vyberte volbu Porovnat se vzdáleným.

Poznámka: *Pokud máte myš s jedním tlačítkem, klepněte místo toho na lokální soubor se stisknutou klávesou Ctrl.*

Spustí se nástroj pro porovnání souborů a porovná tyto dva soubory.

Porovnání vzdáleného a lokálního souboru

Porovnat můžete také vzdálený soubor s lokálním souborem. Před provedením této úlohy musíte určit webové místo aplikace Dreamweaver s nastavením vzdálených.

1 Výběrem zobrazení Vzdálené z pravé rozbalovací nabídky v panelu Soubory zobrazte soubory na vzdáleném serveru.

2 Klepněte v panelu pravým tlačítkem na soubor a z kontextové nabídky vyberte volbu Porovnat s lokálními.

Poznámka: *Pokud máte myš s jedním tlačítkem, klepněte místo toho na soubor se stisknutou klávesou Ctrl.*

Porovnání otevřeného a vzdáleného souboru

Soubor otevřený v aplikaci Dreamweaver můžete porovnat s jeho protějškem na vzdáleném serveru.

❖ V okně dokumentu vyberte volbu Soubor > Porovnat se vzdálenými.

Spustí se nástroj pro porovnání souborů a porovná tyto dva soubory.

Také můžete v horní části okna dokumentu klepnout pravým tlačítkem na záložku dokumentu a z kontextové nabídky vybrat volbu Porovnat se vzdálenými.

Porovnání souborů před odesláním

Pokud upravujete soubor lokálně a pak ho zkusíte odeslat na vzdálený server, aplikace Dreamweaver vás upozorní, pokud se vzdálená verze souboru změnila. Před odesláním souboru a přepsáním vzdálené verze máte možnost oba soubory porovnat.

Než začnete, musíte do systému nainstalovat nástroj porovnání souborů a specifikovat ho v aplikaci Dreamweaver.

1 Po úpravách souboru ve webovém místě aplikace Dreamweaver odešlete soubor do vzdáleného webového místa (Webové místo > Odeslat).

Pokud byla vzdálená verze souboru změněna, budete upozorněni s možností zobrazení rozdílů.

2 Chcete-li zobrazit rozdíly, klepněte na tlačítko Porovnat.

Spustí se nástroj pro porovnání souborů a porovná tyto dva soubory.

Pokud jste neurčili nástroj porovnání souborů, budete vyzváni k jeho určení.

3 Po kontrole nebo provedení změn v nástroji můžete pokračovat v operaci Odeslat nebo ji zrušit.

Porovnání souborů při synchronizaci

Když pomocí aplikace Dreamweaver synchronizujete soubory webového místa, můžete porovnat lokální verze souborů s verzemi vzdálenými.

Než začnete, musíte do systému nainstalovat nástroj porovnání souborů a specifikovat ho v aplikaci Dreamweaver.

1 V panelu Soubory kdekoliv klepněte pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte volbu Synchronizovat.

2 Vyplňte dialogové okno Synchronizovat soubory a klepněte na tlačítko Náhled.

Po klepnutí na tlačítko Náhled se zobrazí vybrané soubory a akce, které se budou provádět během synchronizace.

3 V seznamu vyberte každý soubor, který chcete porovnat, a klepněte na tlačítko Porovnat (ikona se dvěma malými stránkami).

Poznámka: *Soubor musí být v textovém formátu, například HTML nebo ColdFusion.*

Aplikace Dreamweaver spustí porovnávací nástroj, který porovná lokální a vzdálené verze všech vybraných souborů.

Další témata nápovědy

„Synchronizace souborů“ na stránce 94

Vrácení souborů zpět (uživatelé aplikace Contribute)

Vrácení souboru zpět (uživatelé aplikace Contribute)

Když máte povolenu kompatibilitu s aplikací Adobe Contribute, aplikace Dreamweaver automaticky ukládá více verzí dokumentu.

Poznámka: *Aplikaci Contribute musíte mít nainstalovanou na stejném počítači jako aplikaci Dreamweaver.*

Vracení souborů zpět musí být také povoleno v administrátorských nastaveních aplikace Contribute. Další informace viz část *Správa Contribute*.

1 V panelu Soubory klepněte na soubor pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh).

2 Vyberte volbu Vrátit zpět stránku.

Pokud existuje nějaká předchozí verze této stránky pro vrácení zpět, zobrazí se dialog Vrácení zpět.

3 Vyberte verzi stránky, kterou chcete vrátit zpět, a klepněte na tlačítko Vrátit zpět.

Další témata nápovědy

„Příprava webového místa pro používání s aplikací Contribute“ na stránce 54

„Odstranění, přesunutí nebo přejmenování vzdáleného souboru ve webovém místě Contribute“ na stránce 56

Maskování souborů a složek ve webovém místě

O maskování webového místa

Maskování webového místa umožňuje vyloučit soubory a složky z operací jako Získat nebo Odeslat. Můžete také maskovat všechny soubory určitého typu (JPEG, FLV, XML atd.) z operací webu. Aplikace Dreamweaver si pamatuje nastavení pro každé webové místo, není proto nutné provádět výběr nastavení pokaždé, když na daném webovém místě pracujete.

Pokud například pracujete na rozsáhlém webu a nechcete odesílat multimediální soubory každý den, můžete multimediální složku zamaskovat pomocí maskování webu. Aplikace Dreamweaver pak soubory v této složce vyloučí z prováděných operací na webu.

Na vzdáleném nebo místním webu můžete maskovat soubory a složky. Maskování vyloučí maskované složky a soubory z následujících operací:

- provádění operací Odeslat, Získat, Zpřístupnit a Vyhradit,
- generování zpráv,
- hledání novějších lokálních a novějších vzdálených souborů,
- provádění operací v celém webovém místě, například kontrola a změna odkazů,
- synchronizace,
- práce s obsahem panelu Datový zdroj,
- aktualizace předloh a knihoven.

Poznámka: *S určitou maskovanou složkou nebo souborem můžete přesto provést operaci tak, že je nejdříve v panelu Soubory vyberete a pak u nich provedete operaci. Provedení operace přímo na dané složce nebo souboru potlačí maskování.*

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver vyloučí maskované předlohy a položky knihovny pouze z operací Získat a Odeslat. Aplikace Dreamweaver nevyloučí tyto položky z dávkových operací, protože by mohly být nesynchronizované se svými instancemi.*

Zapnutí a vypnutí maskování webového místa

Maskování webového místa umožňuje vyloučit složky, soubory a typy souborů ve webovém místě z operací s celým webovým místem, například Získat a Odeslat, a je standardně povoleno. Maskování můžete vypnout natrvalo nebo pouze dočasně kvůli provedení operace se všemi soubory (tedy včetně maskovaných souborů). Když vypnete maskování webového místa, všechny maskované soubory jsou odmaskovány. Když opět maskování webového místa zapnete, všechny soubory, které byly předtím maskované, jsou opět maskované.

Poznámka: *Chcete-li odmaskovat všechny soubory, můžete také použít volbu Odmaskovat vše, maskování však nebude zakázáno; podobně neexistuje způsob, jak opět maskovat všechny soubory a složky, které byly předtím maskovány, s výjimkou možnosti nastavení maskování pro každou složku a každý typ souboru znovu.*

1. V panelu Soubory (Okna > Soubory) vyberte soubor nebo složku.
2. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte položky Maskování > (pro vypnutí odznačte).
- Vybráním možnosti Maskování > Nastavení otevřete kategorii Maskování dialogového okna Nastavení webového místa. Vyberte nebo odznačte možnost Povolit maskování a vybráním nebo odznačením možnosti Maskovat soubory s příponou povolte nebo zrušte maskování specifických typů souborů. Do textového pole můžete zadat nebo odstranit přípony souborů, které chcete maskovat nebo odmaskovat.

Maskování a odmaskování souborů a složek webového místa

Můžete maskovat určité soubory a složky, není však možné maskovat všechny soubory a složky nebo celý web. Když maskujete určité soubory a složky, můžete maskovat více souborů a složek najednou.

1. Na panelu Soubory (Window > Soubory) vyberte web, u něhož je povoleno maskování.
2. Vyberte složky nebo soubory, které chcete maskovat nebo odmaskovat.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z kontextové nabídky vyberte volbu Maskování > Maskovat nebo Maskování > Odmaskovat.

Zobrazí se nebo zmizí červená čára přes ikonu souboru nebo složky značící, že složka je maskovaná nebo odmaskovaná.

Poznámka: *S určitou maskovanou složkou nebo souborem můžete přesto provést operaci tak, že je nejdříve v panelu Soubory vyberete a pak u nich provedete operaci. Provedení operace přímo na dané složce nebo souboru potlačí maskování.*

Maskování a odmaskování určitých typů souborů

Určitý typ souborů můžete označit pro maskování, aby aplikace Dreamweaver maskovala všechny soubory končící zadaným vzorkem. Maskovat můžete například všechny soubory končící příponou .txt. Typy souborů, které zadáte, nemusí být přípony souborů; mohou to být koncové části názvu souboru.

Maskování určitých typů souborů ve webovém místě

1 Na panelu Soubory (Window > Soubory) vyberte web, u něhož je povoleno maskování.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Maskování > Nastavení.

3 Vyberte volbu Zamaskovat soubory zakončené na, do pole zadejte typy souborů, které chcete maskovat, a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li například maskovat všechny soubory ve webovém místě s názvem končícím na .jpg, zadejte `.jpg`.

Více typů souborů oddělte jednou mezerou; nepoužívejte čárku ani středník.

V panelu Soubory se přes odpovídající soubory zobrazí červená čára značící, že soubory jsou maskované.

Některý software vytváří záložní soubory končící odpovídající příponou, například .bak. Takové soubory můžete maskovat.

Poznámka: *S určitou maskovanou složkou nebo souborem můžete přesto provést operaci tak, že je nejdříve v panelu Soubory vyberete a pak u nich provedete operaci. Provedení operace přímo na dané složce nebo souboru potlačí maskování.*

Odmaskování určitých typů souborů ve webovém místě

1 Na panelu Soubory (Window > Soubory) vyberte web, u něhož je povoleno maskování.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Maskování > Nastavení.

3 V dialogovém okně Další volby definice webového místa proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odmaskovat všechny typy souborů uvedené v rámečku, odznačte volbu Zamaskovat soubory zakončené na.
- Chcete-li odmaskovat určité typy souborů, odstraňte tyto typy souborů z pole.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Červená čára přes odpovídající soubory zmizí, což značí, že soubory nejsou maskované.

Odmaskování všech souborů a složek

Lze odmaskovat všechny složky a soubory ve webovém místě najednou. Tuto akci nemůžete vrátit zpět; neexistuje způsob, jak znovu maskovat všechny položky, které byly předtím maskované. Pokud tedy chcete položky znovu zamaskovat, musíte to provést jednotlivě.

Když chcete dočasně odmaskovat všechny složky a soubory a poté je znovu maskovat, vypněte maskování webového místa.

1 Na panelu Soubory (Window > Soubory) vyberte web, u něhož je povoleno maskování.

2 Vyberte libovolný soubor nebo složku v tomto webovém místě.

3 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Maskování > Odmaskovat vše.

Poznámka: *Tímto krokem také zrušíte výběr volby Zamaskovat soubory zakončené na v kategorii Maskování dialogového okna Definice webu.*

Červená čára přes ikony složek a souborů zmizí, což značí, že všechny soubory a složky ve webovém místě jsou nemaskované.

Ukládání informací o souborech v poznámkách k návrhu

O poznámkách k návrhu

Poznámky k návrhu jsou poznámky, které vytváříte pro nějaký soubor. Poznámky k návrhu jsou sice spojené se souborem, který popisují, ale jsou uložené v samostatném souboru. V rozbaleném panelu Soubory můžete vidět, které soubory mají připojené poznámky k návrhu: ve sloupci Poznámky se zobrazí ikona poznámek k návrhu.

Pomocí poznámek k návrhu můžete sledovat další informace o souborech přiřazené k dokumentům, například názvy zdrojů obrazů a poznámky ke stavu souboru. Pokud například kopírujete dokument z jednoho webového místa do jiného, můžete k tomuto dokumentu přidat poznámky k návrhu s komentářem, že původní dokument je ve složce jiného webového místa.

Pomocí poznámek k návrhu můžete také sledovat citlivé údaje, které z bezpečnostních důvodů nemůžete vložit do dokumentu, například poznámky o volbě konkrétní ceny nebo konfigurace nebo jaké tržní faktory ovlivnily zamýšlené rozhodnutí.

Pokud otevřete soubor v aplikaci Adobe® Fireworks® nebo Flash a exportujete jej do jiného formátu, aplikace Fireworks a Flash automaticky uloží název původního zdrojového souboru do souboru Poznámky k návrhu. Pokud například otevřete soubor myhouse.png v aplikaci Fireworks a exportujete ho do souboru myhouse.gif, aplikace Fireworks vytvoří soubor poznámek k návrhu s názvem myhouse.gif.mno. Soubor poznámek k návrhu obsahuje název originálního souboru jako absolutní `file:` URL. Poznámky k návrhu pro myhouse.gif mohou tedy obsahovat následující řádek:

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Podobně poznámky k návrhu k souboru Flash mohou obsahovat následující řádek:

```
fl_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.fla"
```

Poznámka: *Chtějí-li uživatelé sdílet poznámky k návrhu, musí určit stejnou cestu kořene webového místa (například sites/assets/orig).*

Když importujete grafiku do aplikace Dreamweaver, soubor poznámek k návrhu se společně s grafikou automaticky zkopíruje do webového místa. Když vyberete obraz v aplikaci Dreamweaver a chcete ho upravit pomocí aplikace Fireworks, aplikace Fireworks otevře pro úpravy původní soubor.

Další témata nápovědy

„Spuštění externího editoru multimediálních souborů“ na stránce 252

Zapnutí a vypnutí poznámek k návrhu pro webové místo

Poznámky k návrhu jsou přiřazeny k určitému souboru, ale uloženy jsou v samostatném souboru. Pomocí poznámek k návrhu můžete sledovat další informace o souborech přiřazené k dokumentům, například názvy zdrojů obrazů a poznámky ke stavu souboru.

Poznámky k návrhu pro webové místo zapnete nebo vypnete v dialogovém okně Definice webového místa v kategorii Poznámky k návrhu. Když povolíte funkci Poznámky k návrhu, můžete soubor také v případě potřeby sdílet s ostatními.

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. V dialogovém okně Správa webových míst vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. V dialogovém okně Nastavení webového místa rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Poznámky k návrhu.
4. Chcete-li zapnout poznámky k návrhu, vyberte volbu Zachovat poznámky k návrhu (pro vypnutí odznačte).
5. Pokud chcete ve webovém místě odstranit všechny lokální soubory poznámek k návrhu, klepněte na tlačítko Vyčistit a poté na tlačítko Ano. (Chcete-li odstranit vzdálené soubory Poznámky k návrhu, bude nutné tak učinit ručně.)

Poznámka: *Příkaz Vymazat poznámky k návrhu odstraní pouze soubory MNO (Poznámky k návrhu). Neodstraní složku _notes ani soubor dwsync.xml ve složce _notes. Aplikace Dreamweaver používá soubor dwsync.xml k uchovávání informací o synchronizaci webu.*

6. Chcete-li se zbytkem dokumentů odeslat poznámky k návrhu připojené k webovému místu, vyberte možnost Povolit odeslání poznámek k návrhu pro sdílení a klepněte na tlačítko OK.

- Pokud vyberete tuto volbu, můžete poznámky k návrhu sdílet s ostatními spolupracovníky. Když odesíláte nebo získáváte soubor, aplikace Dreamweaver automaticky získá nebo odešle připojený soubor poznámek k návrhu.
- Pokud tuto volbu nevyberete, aplikace Dreamweaver bude poznámky k návrhu lokálně spravovat, ale se soubory je nebude odesílat. Pokud na webovém místě pracujete sami, odznačení této volby zvýší výkon. Poznámky k návrhu nebudou přenášeny do vzdáleného webového místa, když zpřístupníte/vyhradíte soubory, a můžete je ve webovém místě přidávat a upravovat lokálně.

Přiřazení poznámek k návrhu k souborům

Pro každý dokument nebo předlohu ve webovém místě můžete vytvořit soubor poznámek k návrhu. Poznámky k návrhu můžete vytvořit také pro aplety, prvky ActiveX, obrazy, obsah Flash, objekty Shockwave a obrazová pole v dokumentech.

Poznámka: *Pokud přidáte poznámky k návrhu k souboru předlohy, dokumenty, které vytvoříte s touto předlohou, poznámky k návrhu nezdědí.*

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Otevřete soubor v okně dokumentu a vyberte volbu Soubor > Poznámky k návrhu.
- V panelu Soubory klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na daný soubor a vyberte volbu Poznámky k návrhu.

Poznámka: *Pokud je daný soubor umístěn ve vzdáleném webovém místě, musíte si ho nejdříve vyhradit a pak ho vybrat v lokální složce.*

2 V záložce Základní informace vyberte pro dokument stav z nabídky Stav.

3 Chcete-li vložit aktuální lokální datum do poznámek, klepněte na ikonu data (nad polem Poznámky).

4 Do pole Poznámky zadejte komentář.

5 Chcete-li poznámky k návrhu zobrazit pokaždé, když soubor otevíráte, vyberte volbu Zobrazit při otevírání souboru.

6 Chcete-li přidat nový pár klíč-hodnota, v záložce Všechny informace klepněte na tlačítko plus (+); chcete-li pár odstranit, vyberte ho a klepněte na tlačítko minus (-).

Klíč můžete nazvat například `Autor` (v poli Název) a hodnotu definovat jako `Heidi` (v poli Hodnota).

7 Klepnutím na tlačítko OK poznámky uložte.

Aplikace Dreamweaver ukládá poznámky do složky nazvané _notes, která se nachází se ve stejném umístění jako aktuální soubor. Název souboru je název souboru dokumentu spolu s příponou .mno. Pokud je název souboru například index.html, připojený soubor poznámek k návrhu se nazývá index.html.mno.

Další témata nápovědy

„Získání souborů ze serveru a odeslání souborů na server“ na stránce 81

„Zpřístupnění a vyhrazení souborů ve vzdálené složce“ na stránce 87

Práce s poznámkami k návrhu

Po připojení poznámek k návrhu k souboru můžete tyto poznámky otevřít, změnit jejich stav nebo je odstranit.

Otevření poznámek k návrhu připojených k souboru

❖ Jedním z následujících úkonů otevřete poznámky k návrhu:

- Otevřete soubor v okně dokumentu a vyberte volbu Soubor > Poznámky k návrhu.
- V panelu Soubory klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na soubor a vyberte volbu Poznámky k návrhu.
- V panelu Soubory ve sloupci Poznámky poklepejte na žlutou ikonu poznámek k návrhu.

Poznámka: *Chcete-li zobrazit žluté ikony funkce Poznámky k návrhu, vyberte položky Webové místo > Správa webových míst > [název webového místa] > Úpravy > Další nastavení > Sloupce zobrazení souboru. V panelu seznamu vyberte volbu Poznámky a vyberte volbu Zobrazit. Když v panelu nástrojů panelu Soubory klepnete pro zobrazení lokálního i vzdáleného webového místa na tlačítko Rozbalit, sloupec Poznámky bude v lokálním místě a bude zobrazovat žlutou ikonu poznámek pro každý soubor s poznámkou k návrhu.*

Přiřazení vlastního stavu poznámek k návrhu

1 Otevřete poznámky k návrhu k souboru nebo objektu (viz předchozí postup).

2 Klepněte na záložku Všechny informace.

3 Klepněte na tlačítko plus (+).

4 Do pole Název zadejte slovo `stav`.

5 Do pole Hodnota zadejte stav.

Pokud hodnota stavu již existuje, přepíše se novou.

6 Klepněte na záložku Základní informace a podívejte se, zda se v rozbalovací nabídce Stav zobrazila nová hodnota stavu.

Poznámka: *V nabídce stavu můžete mít v daný okamžik pouze jednu vlastní hodnotu. Pokud provedete tento postup znovu, aplikace Dreamweaver nahradí dříve zadanou hodnotu stavu nově zadanou hodnotou.*

Odstranění nepřiřazených poznámek k návrhu z webového místa

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. Vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. V dialogovém okně Definice webového místa vyberte volbu Poznámky k návrhu ze seznamu kategorií na levé straně.
4. Klepněte na tlačítko Vyčistit.

Aplikace Dreamweaver vás vyzve k potvrzení, že má odstranit poznámky k návrhu, které nejsou připojeny k souboru ve webovém místě.

Pokud pomocí aplikace Dreamweaver odstraníte soubor, který měl přiřazen soubor poznámek k návrhu, aplikace Dreamweaver odstraní také soubor poznámek k návrhu; osamocené soubory poznámek k návrhům vznikají obvykle pouze při mazání a přejmenování souborů mimo aplikaci Dreamweaver.

Poznámka: *Pokud odznačíte volbu Zachovat poznámky k návrhu před klepnutím na tlačítko Vyčistit, aplikace Dreamweaver odstraní všechny poznámky k návrhům z celého webového místa.*

Testování webového místa

Pravidla pro testování webového místa

Před odesláním webového místa na server a jeho prohlášením za připravené pro zobrazení je vhodné ho otestovat lokálně. (Ve skutečnosti je vhodné webové místo testovat a odstraňovat problémy již během jeho vytváření – problémy můžete zachytit brzy a vyhnout se jejich opakování.)

Měli byste se ujistit, že stránky vypadají a pracují v cílových prohlížečích podle vašich představ, nemají žádné přerušené odkazy a jejich stahování netrvá dlouho. Testovat a řešit problémy celého webového místa můžete také vytvářením zpráv o webovém místě.

Následující pravidla vám pomohou připravit návštěvníkům webového místa dobrý zážitek:

1. Ujistěte se, že stránky pracují v prohlížečích, pro které jste je navrhovali.

Vaše stránky by měli být čitelné a funkční v prohlížečích, které nepodporují styly, vrstvy, zásuvné moduly nebo jazyk JavaScript. Pro stránky, které selhávají ve starších prohlížečích, uvažujte o použití chování Zkontrolovat prohlížeč, aby byl návštěvník automaticky přesměrován na jinou stránku.

2. Prohlédněte si stránky v různých prohlížečích a na různých platformách.

To vám dává příležitost vidět rozdíly v rozvržení, barvě, velikosti písma a standardní velikosti okna prohlížeče, které nemohou být předvídatelné při kontrole v cílovém prohlížeči.

3. Zkontrolujte, zda ve webovém místě nejsou přerušené odkazy, a opravte je.

Ostatní webová místa jsou také předělávána a přeorganizována a stránky, na které odkazujete, mohou být přesunuty nebo odstraněny. Chcete-li zkontrolovat odkazy, můžete spustit kontrolu odkazů.

4. Sledujte velikost souborů stránek a čas potřebný pro jejich stažení.

Pamatujte si, že pokud se stránka skládá z jedné velké tabulky, v některých prohlížečích návštěvníci neuvidí nic, dokud se tabulka nestáhne celá. Zvažte rozdělení velkých tabulek; pokud to není možné, zkuste odeslat malé množství obsahu (například uvítací zprávu nebo reklamní proužek) vně tabulky na začátku stránky, aby uživatelé zobrazili alespoň toto, zatímco se tabulka stahuje.

5. Pro testování a řešení problémů celého webového místa vytvořte zprávy o webovém místě.

V celém webovém místě můžete zkontrolovat výskyt chyb, například dokumentů bez názvu, prázdných tagů a nadbytečných vnořených tagů.

6. Ověřte, zda kód neobsahuje chyby tagů a syntaktické chyby.

7. Po publikaci webové místo aktualizujte a udržujte.

Publikování webového místa – jeho oživení – můžete provést různými způsoby a jde o trvalý proces. Důležitá část tohoto procesu je určení a implementace systému kontroly verzí, buď pomocí nástrojů, které aplikace Dreamweaver obsahuje, nebo pomocí externí aplikace.

8. Používejte diskusní fóra.

Diskusní fóra o aplikaci Dreamweaver najdete na webových stránkách společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/dreamweaver_newsgroup_cz.

Diskusní fóra jsou výborným zdrojem informací o různých prohlížečích, platformách a podobně. Můžete také diskutovat o technických tématech a sdílet užitečné postřehy s ostatními uživateli aplikace Dreamweaver.

Výukovou lekci o odstraňování problémů s publikováním najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0164_cz.

Další témata nápovědy

„Oprava přerušených odkazů“ na stránce 279

„Testování odkazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 273

„Aplikování chování Kontrola prohlížeče“ na stránce 341

„Ověřování tagů“ na stránce 316

„Kontrola kompatibility s prohlížečem“ na stránce 316

Výuková lekce o odstraňování problémů s publikováním

Testování webového místa pomocí zpráv

Můžete spustit zprávy o webu na pracovním toku nebo na atributech HTML. Příkaz Zprávy můžete rovněž použít pro kontrolu odkazů na webovém místě.

Zprávy pracovních postupů mohou zlepšit spolupráci mezi členy webového týmu. Zprávy pracovních postupů můžete vytvářet pro zobrazení, kdo vyhrazoval daný soubor, které soubory mají připojeny poznámky k návrhu a které soubory byly nedávno změněny. Určením parametrů název/hodnota můžete zprávy o poznámkách k návrhu filtrovat.

Poznámka: *Při vytváření zpráv pracovních postupů musíte mít definováno připojení vzdáleného webového místa.*

Zprávy HTML umožňují sestavit a generovat zprávy pro několik atributů HTML. Kontrolovat můžete kombinovatelné vnořené tagy písma, chybějící text Alt, nadbytečné vnořené tagy, odstranitelné prázdné tagy a dokumenty bez názvu.

Hotovou zprávu můžete uložit jako soubor XML, importovat ji do instance předlohy, databáze nebo tabulkového procesoru a vytisknout ji nebo ji zobrazit ve webovém místě.

Poznámka: *Různé typy zpráv můžete také do aplikace Dreamweaver přidat pomocí webové stránky Adobe Dreamweaver Exchange.*

Další témata nápovědy

„Zprávy v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 20

„Testování odkazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 273

„Přidávání a správa doplňků v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 35

Vytváření zpráv pro testování webového místa

1 Vyberte volbu Webové místo > Zprávy.

2 Z rozbalovací nabídky Zpráva o vyberte, co chcete hlásit, a nastavte typy zpráv, které se mají vytvořit (pracovní postup nebo HTML).

Pokud jste ještě nevybrali soubory v panelu Soubory, nemůžete vytvořit zprávu Vybrané soubory ve webovém místě.

3 Pokud jste vybrali zprávu pracovního postupu, klepněte na tlačítko Nastavení zpráv. V opačném případě tento krok přeskočte.

Poznámka: *Pokud jste vybrali více než jednu zprávu pracovního postupu, budete muset klepnout na tlačítko Nastavení zpráv pro každou zprávu zvlášť. Vyberte zprávu, klepněte na tlačítko Nastavení zpráv a zadejte nastavení; poté postup zopakujte pro ostatní zprávy pracovního postupu.*

Vyhradil si Vytvoří zprávu obsahující všechny dokumenty vyhrazené určitým členem týmu. Zadejte jméno člena týmu a pro návrat do dialogového okna Zprávy klepněte na tlačítko OK.

Poznámky k návrhu Vytvoří zprávu obsahující všechny poznámky k návrhu vybraných dokumentů nebo webového místa. Zadejte jeden nebo více párů název-hodnota a vyberte porovnávací hodnoty z odpovídající rozbalovací nabídky. Klepnutím na tlačítko OK se vraťte do dialogového okna Zprávy.

Nedávno změněný Vytvoří zprávu obsahující všechny soubory změněné v určitém časovém úseku. Zadejte rozsah datumů a umístění pro soubory, které chcete zobrazit.

4 Pokud jste vybrali zprávu HTML, vyberte z následujících zpráv:

Kombinovatelné vnořené tagy písma Vytvoří zprávu obsahující všechny vnořené tagy písma, které mohou být při vyčištění kódu sloučeny.

Například `<font color="#FF0000"><font size="4">STOP!</font></font>` bude nahlášeno.

Chybějící alternativní text Vytvoří zprávu obsahující všechny tagy `img`, které nemají alternativní text.

Alternativní text se zobrazí na místě obrazu v textových prohlížečích nebo v prohlížečích nastavených na ruční stahování obrazů. Alternativní text čtou programy pro čtení z obrazovky a zobrazují ho některé prohlížeče v okamžiku, když uživatel přesune ukazatel myši nad obraz.

Vyhradil si Vytvoří zprávu obsahující všechny dokumenty vyhrazené určitým členem týmu.

Přebytečné vnořené tagy Vytvoří zprávu uvádějící vnořené tagy, které by měli být vyčištěny.

Bude nahlášen například nahlásí následující kód: `<i> Déš <i> ve</i> Špan lsku je nej ast jší v rovinatých oblastech</i> .`

Odstranitelné prázdné tagy Vytvoří zprávu uvádějící prázdné tagy, které mohou být pro vyčištění kódu HTML odstraněny.

V zobrazení kódu jste mohli například odstranit nějakou položku nebo obraz, ale ponechat tagy, které byly na tuto položku aplikovány.

Dokumenty bez názvu Vytvoří zprávu obsahující všechny dokumenty bez názvu nalezené pomocí zvolených parametrů. Aplikace Dreamweaver nahlásí všechny dokumenty s výchozím titulem, s duplikovanými tituly nebo s chybějícími tagy titulu.

5 Chcete-li vytvořit příslušnou zprávu, klepněte na tlačítko Spustit.

Podle typu zprávy, kterou vytváříte, můžete být vyzváni k uložení souboru, určení webového místa nebo k výběru složky (pokud jste to ještě neudělali).

V panelu Zprávy o webovém místě (ve skupině panelů Výsledky) se zobrazí seznam výsledků.

Použití a uložení zprávy

1 Vytvořte zprávu (viz předchozí postup).

2 V panelu Zprávy o webovém místě proveďte pro zobrazení zprávy jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na záhlaví sloupce, podle kterého chcete výsledky uspořádat.

Uspořádat je můžete podle názvu souboru, čísla řádku nebo popisu. Vytvářet můžete také více různých zpráv a nechat různé zprávy otevřené.

- Vyberte libovolný řádek zprávy a na levé straně panelu Zprávy webového místa klepněte na tlačítko Více informací, abyste zobrazili popis problému.

Informace se zobrazí v panelu Reference.

- Chcete-li zobrazit odpovídající kód v okně dokumentu, poklepejte na daný řádek zprávy.

Poznámka: *Pokud jste v zobrazení Návrh, aplikace Dreamweaver rozdělí zobrazení, aby byl vidět nahlášený problém v kódu.*

3 Klepněte na tlačítko Uložit zprávu, chcete-li zprávu uložit.

Když zprávu uložíte, můžete ji importovat do existujícího souboru předlohy. Pak soubor můžete importovat do databáze nebo tabulkového procesoru a vytisknout ho nebo pomocí něj zobrazit zprávu ve webovém místě.

Po vytvoření zprávy HTML použijte příkaz Vyčistit HTML a opravte chyby v kódu HTML uvedené ve zprávách.

Kapitola 5: Správa datových zdrojů a knihoven

O datových zdrojích a knihovnách

O datových zdrojích

Aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 nabízí možnost sledování a náhledu *datových zdrojů* ve webovém místě, například obrazů, filmů, barev, skriptů a odkazů. Datový zdroj také můžete přímo přetáhnout a vložit ho do stránky aktuálního dokumentu.

Datové zdroje pocházejí většinou z různých zdrojů. Datové zdroje můžete vytvořit například v aplikacích Adobe® Fireworks® nebo Adobe® Flash®, obdržet je od spolupracovníků nebo si je zkopírovat z disku CD s kliparty či webové stránky s grafikou.

Aplikace Dreamweaver také nabízí přístup ke dvěma speciálním typům datových zdrojů – knihovnám a předlohám. Jde o propojené datové zdroje: když upravujete položku knihovny nebo předlohu, aplikace Dreamweaver aktualizuje všechny dokumenty, které používají tyto datové zdroje. Položky knihovny obecně reprezentují malé datové zdroje v rámci návrhu, například logo webového místa nebo copyright. Chcete-li pracovat s větší oblastí návrhu, použijte raději předlohu.

Další témata nápovědy

„O předlohách aplikace Dreamweaver“ na stránce 378

O položkách knihovny

Knihovna je speciální soubor aplikace Dreamweaver obsahující kolekci samostatných datových zdrojů nebo kopií datových zdrojů, které můžete umístit do webových stránek. Datové zdroje v těchto knihovnách se nazývají *položky knihovny*. Do knihovny můžete jako položky ukládat obrázky, tabulky, zvuky a soubory vytvořené v aplikaci Adobe Flash. Když změníte položku knihovny, můžete automaticky aktualizovat všechny stránky, které tuto položku používají.

Například předpokládejme, že vytváříte rozsáhlé webové místo pro firmu, která chce zobrazit slogan na každé stránce. Můžete vytvořit položku knihovny obsahující slogan a tuto položku knihovnu pak použít na každé stránce. Pokud se slogan změní, změníte položku knihovny a automaticky tak aktualizujete všechny stránky, které ji používají.

Aplikace Dreamweaver ukládá položky knihovny do složky Library v kořenové složce webového místa. Každé webové místo má vlastní knihovnu.

Položku knihovny můžete vytvořit z jakéhokoliv elementu dokumentu ze sekce `body`, včetně textu, tabulek, formulářů, apletů Java, zásuvných modulů, elementů ActiveX, navigačních pruhů a obrazů.

Pro připojené položky, například obrazy, uchovává knihovna pouze odkazy. Aby položka knihovny fungovala správně, musí se původní soubor stále nacházet v daném umístění.

Někdy je ale přesto užitečné uložit si obraz přímo do položky knihovny. Například můžete uložit do položky knihovny celý tag `img`, díky čemuž budete moci snadno měnit text `alt` daného obrazu nebo jeho atribut `src` v celém webovém místě. (Tuto techniku nepoužívejte ke změně atributů obrazu `width` a `height` bez toho, že byste pomocí editoru obrazů změnili jejich skutečnou velikost.)

Poznámka: *Pokud položka knihovny obsahuje odkazy, nemusí tyto odkazy v novém webovém místě fungovat. Také obrazy v položce knihovny nejsou kopírovány do nového webového místa.*

Když používáte položku knihovny, aplikace Dreamweaver vloží do webové stránky odkaz na položku místo položky samotné. To znamená, že aplikace Dreamweaver vloží kopii zdrojového kódu HTML této položky do dokumentu a přidá komentář HTML obsahující odkaz na původní externí položku. Tento externí odkaz pak umožňuje vlastní automatické aktualizace.

Když vytvoříte položku knihovny obsahující element s chováním aplikace Dreamweaver, aplikace Dreamweaver zkopíruje element a jeho funkce pro zpracování události (atribut, který určuje, která událost spouští akci, například `onClick`, `onLoad` nebo `onMouseOver`, a jakou akci vyvolat, když událost nastane) do souboru položky knihovny. Aplikace Dreamweaver nezkopíruje propojené funkce jazyka JavaScript do položky knihovny. Místo toho, vložíte-li položku knihovny do dokumentu, aplikace Dreamweaver automaticky vloží odpovídající funkce jazyka JavaScript do sekce `head` tohoto dokumentu (pokud zde už nejsou).

Poznámka: *Pokud ručně programujete v jazyce JavaScript (to znamená, pokud ho tvoříte bez chování aplikace Dreamweaver), můžete ho umístit jako součást položky knihovny, pokud použijete ke spuštění kódu chování Zavolat JavaScript. Pokud nepoužijete chování aplikace Dreamweaver ke spuštění kódu, kód se neuchová jako součást položky knihovny.*

Pro úpravu chování v položkách knihovny existují speciální požadavky. Položka knihovny nemůže obsahovat tabulku stylů, protože kód pro tyto elementy je součást sekce `head`.

Další témata nápovědy

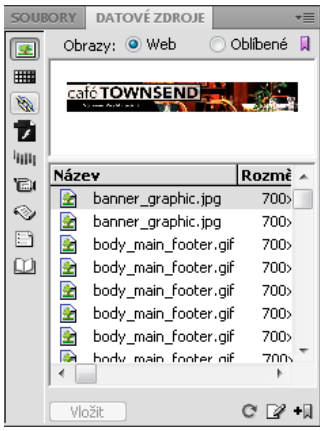
„Úpravy chování v položce knihovny“ na stránce 120

Práce s datovými zdroji

Panel Datové zdroje – přehled

Pro správu datových zdrojů v aktuálním webovém místě použijte panel Datové zdroje (Okna > Datové zdroje). Panel Datové zdroje zobrazí datové zdroje pro webové místo spojené s aktivním dokumentem v okně dokumentu.

Poznámka: *Nejdříve musíte definovat lokální webové místo, abyste mohli zobrazit datové zdroje v panelu Datové zdroje.*



Panel Datové zdroje se zobrazeným seznamem webového místa. Ikony kategorií jsou vlevo, oblast náhledu je nad seznamem.

Panel Datové zdroje umožňuje zobrazit datové zdroje dvěma způsoby:

Seznam webového místa Zobrazí všechny datové zdroje webového místa včetně barev a adres URL, které jsou použity v dokumentech webového místa.

Seznam Oblíbené Zobrazí pouze zvolené datové zdroje.

Chcete-li přepnout mezi těmito dvěma zobrazeními, klepněte nad oblastí náhledu na přepínací tlačítko Webové místo nebo Oblíbené. (Tato dvě zobrazení nejsou dostupná pro kategorie Předlohy a Knihovna.)

Poznámka: *Většina operací panelu Datové zdroje pracuje stejně pro oba seznamy. Některé úlohy ale můžete provést pouze v seznamu Oblíbené.*

Datové zdroje z obou seznamů patří do jedné z následujících kategorií:

Obrazy Obrazové soubory ve formátu GIF, JPEG nebo PNG.

Barvy Barvy použité v dokumentech a seznamech stylů, včetně barvy textu, pozadí a odkazů.

URL Externí odkazy v dokumentech webového místa, včetně adres FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, e-mailových adres (`mailto`) a odkazů na místní soubory (`file://`).

Flash Soubory Adobe Flash libovolné verze. Panel Datové zdroje zobrazuje pouze soubory SWF (komprimované soubory vytvořené v aplikaci Flash), nikoli však soubory FLA (zdrojové soubory Flash).

Shockwave Soubory Adobe Shockwave libovolné verze.

Filmy Soubory QuickTime nebo MPEG.

Skripty Soubory JavaScript nebo VBScript. Skripty v souborech HTML (na rozdíl od nezávislých souborů JavaScript nebo VBScript) se nezobrazují v panelu Datové zdroje.

Předlohy Rozvržení vzorových stránek použitá ve více stránkách. Změna předlohy automaticky změní všechny stránky s ní spojené.

Položky knihovny Elementy návrhů, které používáte ve více stránkách; když změníte položku knihovny, všechny stránky obsahující tuto položku budou aktualizovány.

Poznámka: *Aby se soubor zobrazil v panelu Datové zdroje, musí patřit do jedné z těchto kategorií: Některé další typy souborů jsou někdy nazývány datovými zdroji, ale nezobrazují se v panelu.*

Datové zdroje jsou v kategoriích standardně uspořádány abecedně podle jména, ale můžete je uspořádat podle typu a dalších kritérií. Můžete si také zobrazit náhled datových zdrojů a měnit velikost sloupců a oblasti náhledu.

Další témata nápovědy

„Vytvoření a správa seznamu oblíbených datových zdrojů“ na stránce 115

„Práce s položkami knihovny“ na stránce 117

Zobrazení datového zdroje v oblasti náhledu

❖ Vyberte datový zdroj v panelu Datové zdroje.

Pokud například vyberete film jako datový zdroj, oblast náhledu zobrazí ikonu. Chcete-li přehrát film, klepněte na tlačítko Play (zelený trojúhelník) v pravém horním rohu oblasti náhledu.

Zobrazení datových zdrojů v kategorii

❖ Klepněte na levé straně panelu Datové zdroje na ikonu kategorie.

Uspořádání datových zdrojů

❖ Klepněte na záhlaví sloupce.

Například pokud chcete uspořádat seznam obrazů podle typu (tak, aby obrazy GIF byly pohromadě, obrazy JPEG byly pohromadě a podobně) klepněte na záhlaví sloupce Typ.

Změna velikosti sloupce

❖ Přetáhněte čáru oddělující dvě záhlaví sloupců.

Změna velikosti oblasti náhledu

❖ Přetáhněte oddělovací pruh (mezi oblastí náhledu a seznamem datových zdrojů) nahoru nebo dolů.

Aktualizace panelu Datové zdroje

Vytvoření seznamu webového místa může trvat několik vteřin, protože aplikace Dreamweaver musí nejdříve načíst vyrovnávací paměť webového místa.

Některé změny se v panelu Datové zdroje nezobrazí ihned. Pokud například přidáte nebo odstraníte datový zdroj z webového místa, změna se v panelu Datové zdroje nezobrazí, dokud klepnutím na tlačítko Aktualizovat seznam webového místa neobnovíte seznam webového místa. Pokud přidáte nebo odstraníte datový zdroj mimo aplikaci Dreamweaver – například pomocí aplikace Průzkumník Windows nebo Finder – musíte znovu vytvořit vyrovnávací paměť webového místa, aby se panel Datové zdroje aktualizoval.

Když odstraníte poslední instanci určité barvy nebo adresu URL z webového místa nebo když uložíte nový soubor obsahující nějakou barvu nebo adresu URL, změna se nezobrazí v panelu Datové zdroje, dokud neobnovíte seznam webového místa.

- Chcete-li ručně obnovit seznam webového místa, klepněte na tlačítko Aktualizovat seznam webového místa . Aplikace Dreamweaver vytvoří vyrovnávací paměť webového místa nebo ji aktualizuje podle potřeby.
- Chcete-li obnovit seznam webového místa a ručně obnovit vyrovnávací paměť webového místa, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) do seznamu Datové zdroje a vyberte volbu Aktualizovat seznam webového místa.

Přidání datového zdroje do dokumentu

Většinu datových zdrojů můžete do dokumentu vložit přetažením do zobrazení kódu nebo do okna dokumentu, případně pomocí tlačítka Vložit v panelu. Také barvy a adresy URL můžete vložit nebo je v zobrazení Návrh aplikovat na vybraný text. (Adresy URL mohou být v zobrazení Návrh aplikovány i na další elementy, například obrazy.)

1 V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vložit datový zdroj.

2 Nalevo v panelu Datové zdroje vyberte jedno z tlačítek kategorií datových zdrojů.

Poznámka: *Zvolte libovolnou kategorii kromě kategorie Předlohy. Předlohy se aplikují na celý dokument; nemůžete je vložit do dokumentu.*

3 Nahoře v panelu vyberte buď volbu Webové místo, nebo volbu Oblíbené a pak vyberte datový zdroj.

Pro položky knihovny nejsou k dispozici žádné seznamy Webové místo ani Oblíbené; pokud vkládáte položku knihovny, tento krok vynecháte.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte datový zdroj z panelu do dokumentu.

Skripty můžete přetáhnout do oblasti obsahu záhlaví v okně dokumentu; pokud není tato oblast viditelná, vyberte volbu Zobrazení > Obsah záhlaví.

- V panelu vyberte datový zdroj a klepněte na tlačítko Vložit.

Pokud je vkládaným datovým zdrojem barva, je po vložení aplikována na zobrazení textu.

Aplikování barvy na text pomocí panelu Datové zdroje

Panel Datové zdroje zobrazuje barvy již aplikované na různé elementy, například text, okraje tabulky, pozadí a podobně.

1 Vyberte text v dokumentu.

2 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Barvy .

3 Vyberte požadovanou barvu a klepněte na tlačítko Aplikovat.

Další témata nápovědy

„Přidávání nebo odstraňování oblíbených datových zdrojů“ na stránce 115

Aplikování adresy URL na obraz nebo text pomocí panelu Datové zdroje

1 Vyberte text nebo obraz.

2 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii URL buď v zobrazení Webová místa, nebo Oblíbené, v závislosti na tom, kde je adresa URL uložena.

Poznámka: *Adresy URL pro soubory vašeho webového místa jsou standardně uložené v zobrazení Webová místa. V zobrazení Oblíbené jsou adresy URL, které jste sami přidali.*

3 Vyberte požadovanou adresu URL.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte adresu URL z panelu na výběr v zobrazení Návrh.
- Vyberte adresu URL a pak klepněte na volbu Vložit.

Výběr a úpravy datových zdrojů

Panel Datové zdroje umožňuje vybrat více datových zdrojů najednou. Umožňuje také rychle začít upravovat datové zdroje.

Další témata nápovědy

„Spuštění externího editoru multimediálních souborů“ na stránce 252

Výběr více datových zdrojů

1 V panelu Datové zdroje vyberte datový zdroj.

2 Vyberte další datové zdroje některým z následujících způsobů:

- Klepnutím se stisknutou klávesou Shift vyberte řadu sousedních datových zdrojů.

- Chcete-li přidat určitý datový zdroj do výběru (ať je nebo není vedle existujícího výběru), klepněte na něj se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh). Chcete-li zrušit výběr datového zdroje, klepněte na něj se stisknutou klávesou Ctrl nebo Apple.

Úpravy datového zdroje

Když upravujete datový zdroj v panelu Datové zdroje, chování se liší podle typu datového zdroje. Pro některé datové zdroje, například obrazy, používáte externí editor, který se otevírá automaticky, pokud je pro daný typ datového zdroje definován. Barvy a adresy URL můžete upravovat pouze v seznamu Oblíbené. Když upravujete předlohy a položky knihovny, provádíte změny přímo v aplikaci Dreamweaver.

1 V panelu Datové zdroje proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na datový zdroj.
- Vyberte datový zdroj a klepněte na tlačítko Upravit .

Poznámka: *Pokud musí být datový zdroj upraven externím editorem a ten se neotevře automaticky, vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh), vyberte kategorii Typy souborů/editory a ověřte, že jste definovali externí editor pro daný typ datového zdroje.*

2 Proveďte změny.

3 Až skončíte, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud je datovým zdrojem soubor (není to barva ani adresa URL), uložte ho v editoru, který používáte a zavřete ho.
- Pokud je datovým zdrojem adresa URL, klepněte v dialogovém okně Upravit URL na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud je datovým zdrojem barva, dialog pro výběr barvy se zavře automaticky, jakmile vyberete barvu. Chcete-li uzavřít dialog pro výběr barvy, aniž byste vybrali barvu, stiskněte klávesu Esc.*

Opakované používání datových zdrojů v jiném webovém místě

Panel Datové zdroje zobrazuje všechny datové zdroje (rozpoznaných typů) v aktuálním webovém místě. Chcete-li použít datový zdroj z aktuálního webového místa v jiném webovém místě, musíte ho tam zkopírovat. Zkopírovat můžete určitý datový zdroj, skupinu určitých datových zdrojů nebo celou složku Oblíbené.

Předtím, než datový zdroj přemístíte z nebo do vzdáleného webového místa, musíte v panelu Soubory najít soubor, který odpovídá tomuto datovému zdroji v panelu Datové zdroje.

Poznámka: *Panel Soubory může zobrazovat jiné webové místo než panel Datové zdroje. Je to proto, že panel Datové zdroje je spojen s aktivním dokumentem.*

Nalezení souboru datového zdroje v panelu Soubory

1 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii datového zdroje, který chcete nalézt.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na název nebo ikonu datového zdroje v panelu Datové zdroje a pak vyberte volbu Najít ve webovém místě z kontextové nabídky.

Poznámka: *Příkaz Najít ve webovém místě je neodstupný pro barvy a adresy URL, které neodpovídají souborům ve webovém místě.*

Panel Soubory se otevře s vybraným souborem datového zdroje. Příkaz Najít ve webovém místě nalezne soubor odpovídající danému datovému zdroji; nenalezne soubory, které tento datový zdroj používá.

Kopírování datových zdrojů z panelu Datový zdroj do jiných webových míst

1 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii datového zdroje, který chcete kopírovat.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na jeden nebo více datových zdrojů buď v seznamu Webové místo, nebo v seznamu Oblíbené, vyberte volbu Kopírovat do webového místa a zvolte název cílového webového místa z podnabídky všech webových míst, která jste definovali.

Poznámka: *V seznamu Oblíbené můžete zkopírovat složku oblíbených položek i jednotlivé datové zdroje.*

Datové zdroje jsou zkopírovány do odpovídajícího umístění v cílovém webovém místě. Aplikace Dreamweaver podle potřeby vytvoří nové složky v hierarchii cílového webového místa. Datové zdroje jsou také přidány do seznamu Oblíbené v cílovém webovém místě.

Poznámka: *Pokud je kopírovaný datový zdroj barva nebo adresa URL, zobrazí se pouze v seznamu Oblíbené cílového webového místa. Protože barvy ani adresy URL neodpovídají žádným souborům, není zde žádný soubor pro kopírování do jiného webového místa.*

Vytvoření a správa seznamu oblíbených datových zdrojů

Správa oblíbených datových zdrojů

Úplný seznam všech rozpoznaných datových zdrojů může být pro rozsáhlá webová místa příliš velký. Často užívané datové zdroje můžete přidat do seznamu Oblíbené, seskupit příbuzné datové zdroje dohromady, dát jim přezdívky pro zapamatování jejich určení a snadněji je pak nalézt v panelu Datové zdroje.

Poznámka: *Oblíbené datové zdroje nejsou uloženy jako samostatné soubory na disku; jsou to odkazy na datové zdroje v seznamu webového místa. Aplikace Dreamweaver sleduje, které datové zdroje ze seznamu webového místa má zobrazovat v seznamu Oblíbené.*

Většina operací v panelem Datové zdroje je stejná pro seznam Oblíbené i pro seznam Webové místo. Některé úlohy ale můžete provést pouze v seznamu Oblíbené.

Přidávání nebo odstraňování oblíbených datových zdrojů

V panelu Datové zdroje existuje několik způsobů, jak přidat datové zdroje do seznamu Oblíbené webového místa.

Přidání barvy nebo adresy URL do seznamu Oblíbené vyžaduje krok navíc. Do seznamu webového místa nemůžete přidat novou barvu ani adresu URL; seznam webového místa obsahuje pouze datové zdroje, které jsou už použité ve webovém místě.

Poznámka: *Pro předlohy a položky knihovny neexistují seznamy Oblíbené.*

Další témata nápovědy

„Panel Datové zdroje – přehled“ na stránce 110

„Používání okna pro výběr barvy“ na stránce 210

Přidávání datových zdrojů do seznamu Oblíbené

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Datové zdroje vyberte ze seznamu webového místa jeden nebo více datových zdrojů a klepněte na tlačítko Přidat k oblíbeným .

- V panelu Datové zdroje vyberte ze seznamu webového místa jeden nebo více datových zdrojů, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) a vyberte volbu Přidat k oblíbeným.
- V panelu Soubory vyberte jeden nebo více souborů, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) a vyberte volbu Přidat k oblíbeným. Aplikace Dreamweaver ignoruje soubory, které neodpovídají nějaké kategorii v panelu Datové zdroje.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na element v okně dokumentu v zobrazení Návrh, pak vyberte z kontextové nabídky příkaz pro přidání elementu do kategorie Oblíbené.

  Kontextová nabídka pro text obsahuje buď příkaz Přidat k oblíbeným barvám, nebo Přidat k oblíbeným URL podle toho, zda má text připojený odkaz. Přidat můžete pouze elementy, které patří do jedné z kategorií v panelu Datové zdroje.

Přidání nové barvy nebo adresy URL do seznamu Oblíbené

1. V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Barvy nebo kategorii URL.
2. Nahoře v panelu vyberte volbu Oblíbené.
3. Klepněte na tlačítko Nová barva nebo Nový URL .
4. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V dialogu pro výběr barvy vyberte barvu a podle potřeby její přezdívku.

Chcete-li zavřít dialog pro výběr barvy bez vybrání barvy, stiskněte klávesu Esc nebo klepněte na šedý pruh nahoře v dialogu pro výběr barvy.

- V dialogu Přidat nový URL zadejte adresu URL a přezdívku a klepněte na tlačítko OK.

Odstranění datových zdrojů ze seznamu Oblíbené

1. Nahoře v panelu Datové zdroje vyberte volbu Oblíbené.
2. Ze seznamu Oblíbené vyberte jeden nebo více datových zdrojů (nebo složku).
3. Klepněte na tlačítko Odstranit z oblíbených .

Datové zdroje jsou odstraněny ze seznamu Oblíbené, ale ne ze seznamu webového místa. Pokud odstraníte složku Oblíbené, složka a celý její obsah bude odstraněn.

Vytvoření přezdívky pro oblíbený datový zdroj

Přezdívku (například BarvaPozadi místo #999900) můžete přiřadit pouze datovým zdrojům v seznamu Oblíbené. Seznam webového místa uchovává skutečné názvy jejich souborů (nebo hodnot u barev a adres URL).

1. V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii, která obsahuje datový zdroj.
2. Nahoře v panelu vyberte volbu Oblíbené.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na název nebo ikonu datového zdroje v panelu Datové zdroje a pak vyberte volbu Upravit přezdívku.
- Klepněte na název datového zdroje jednou, chvíli počkejte a pak klepněte ještě jednou. (Nepoužívejte poklepání, to otevře danou položku pro úpravy.)

4. Zadejte přezdívku datového zdroje a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Další témata nápovědy

„Panel Datové zdroje – přehled“ na stránce 110

Seskupení datových zdrojů ve složce Oblíbené

Umístění datového zdroje do složky Oblíbené nezmění umístění souboru tohoto datového zdroje na disku.

1 Nahoře v panelu Datové zdroje vyberte volbu Oblíbené.

2 Klepněte na tlačítko Nová složka oblíbených .

3 Zadejte název složky a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

4 Přetáhněte datové zdroje do složky.

Práce s položkami knihovny

Vytvoření položky knihovny

Položky knihovny jsou elementy, které chcete často znovu používat nebo aktualizovat ve webovém místě.

Další témata nápovědy

„O položkách knihovny“ na stránce 109

Vytvoření položky knihovny podle výběru

1 V okně dokumentu vyberte část dokumentu, kterou chcete uložit jako položku knihovny.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte výběr do kategorie Knihovna .
- Klepněte na tlačítko Nová položka knihovny v dolní části v kategorii Knihovna.
- Vyberte volbu Změnit > Knihovna > Přidat objekt do knihovny.

3 Zadejte název nové položky knihovny a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Aplikace Dreamweaver uloží každou položku knihovny do samostatného souboru (s příponou souboru .lbi) do složky Library v lokální kořenové složce webového místa.

Vytvoření prázdné položky knihovny

1 Ujistěte se, že v okně dokumentu není nic vybráno.

Pokud bude něco vybráno, bude to umístěno do nové položky knihovny.

2 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

3 Klepněte na tlačítko Nová položka knihovny v dolní části panelu.

4 Dokud je položku vybraná, zadejte její název a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Vložení položky knihovny do dokumentu

Když přidáte položku knihovny na stránku, do dokumentu se vloží aktuální obsah zároveň s odkazem na položku knihovny.

1 Umístěte textový kurzor do okna dokumentu.

2 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Z panelu Datové zdroje přetáhněte položku knihovny do okna dokumentu.

Pokud chcete do dokumentu vložit obsah položky knihovny bez vkládání odkazu na položku, při přetahování položky z panelu Datové zdroje stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh). Pokud vložíte položku tímto způsobem, můžete ji upravovat v dokumentu, ale dokument nebude aktualizován, až provedete aktualizaci stránek, které tuto položku obsahují.

- Vyberte položku knihovny a klepněte na tlačítko Vložit.

Úpravy položek knihovny a aktualizace dokumentů

Když upravíte položku knihovny, můžete aktualizovat všechny dokumenty, které tuto položku používají. Pokud zvolíte neaktualizovat, dokumenty zůstanou spojeny s položkou knihovny a aktualizovat je můžete později.

Můžete položky přejmenovat (a tím zrušit jejich spojení s dokumentem nebo předlohou), odstranit položky z knihovny webového místa a znovu vytvořit chybějící položku knihovny.

***Poznámka:** Když upravujete položku knihovny, panel Styly CSS je nedostupný, protože položky knihovny mohou obsahovat pouze elementy sekce `body` a kód kaskádových stylů CSS se vkládá do sekce `head` dokumentu. Dialogové okno Vlastnosti stránky je také nedostupné, protože položka knihovny nemůže obsahovat tag `body` nebo jeho atributy.*

Úpravy položky knihovny

1 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

2 Vyberte položku knihovny.

3 Klepněte buď na tlačítko Upravit , nebo poklepejte na položku knihovny.

Aplikace Dreamweaver otevře pro úpravu položky knihovny nové okno podobné oknu dokumentu. Šedé pozadí značí, že upravujete položku knihovny a ne dokument.

4 Proveďte a uložte změny.

5 Určete, zda chcete v lokálním webovém místě aktualizovat dokumenty, které používají tuto položku knihovny. Okamžitou aktualizaci zahájíte klepnutím na tlačítko Aktualizovat. Pokud jste zvolili možnost Neaktualizovat, dokumenty nebudou aktualizovány, dokud nezvolíte volbu Změnit > Knihovna > Aktualizovat aktuální stránku nebo Aktualizovat stránky.

Aktualizace aktuálního dokumentu s použitím aktuální verze všech položek knihovny

❖ Vyberte volbu Změnit > Knihovna > Aktualizovat aktuální stránku.

Aktualizace celého webového místa nebo všech dokumentů, které používají určitou položku knihovny

1 Vyberte volbu Změnit > Knihovna > Aktualizovat stránky.

2 V rozbalovací nabídce Hledat v zadejte, co se má aktualizovat:

- Chcete-li provést aktualizaci všech stránek ve vybraném webovém místě s použitím aktuální verze všech položek knihovny, vyberte volbu Celé webové místo a z přilehlé rozbalovací nabídky vyberte název webového místa.
- Chcete-li provést aktualizaci všech stránek v aktuálním webovém místě používajících položku knihovny, vyberte volbu Soubory, které používají, a z přilehlé rozbalovací nabídky vyberte název položky knihovny.

3 Zkontrolujte, že je v rámci volby Aktualizovat vybrána volba Položky knihovny.

Chcete-li provést současně i aktualizaci předloh, vyberte také volbu Předlohy.

4 Klepněte na tlačítko Spustit.

Aplikace Dreamweaver aktualizuje soubory podle označení. Pokud vyberete volbu Zobrazit záznam, aplikace Dreamweaver vytvoří zprávu popisující, zda byly soubory aktualizovány úspěšně, společně s dalšími informacemi.

Přejmenování položky knihovny

1 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

2 Vyberte položku knihovny, chvíli počkejte a klepněte na ni znovu. (Nepoužívejte poklepání, to otevře danou položku pro úpravy.)

3 Zadejte nový název.

4 Klepněte jinam nebo stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

5 Výběrem volby Aktualizovat nebo Neaktualizovat určete, zda chcete aktualizovat dokument, který používá danou položku.

Odstranění položky z knihovny

Když odstraníte položku knihovny, aplikace Dreamweaver ji odstraní z knihovny, ale nezmění obsah žádného dokumentu, který tuto položku používá.

1 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

2 Vyberte položku knihovny.

3 Buď klepněte na tlačítko Odstranit, nebo stiskněte klávesu Delete a potvrďte, že chcete položku odstranit.

Důležité: *Pokud odstraníte položku knihovny, nemůžete ji obnovit pomocí příkazu Zpět. Můžete ji ale vytvořit znovu.*

Nové vytvoření chybějící nebo odstraněné položky knihovny

1 Vyberte instanci položky v jednom z dokumentů.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Znovu vytvořit.

Přizpůsobení zvýrazňování položek knihovny

Barvu zvýraznění položek knihovny můžete přizpůsobit a zobrazit nebo skrýt zvýraznění nastavením předvoleb Zvýraznění.

Další témata nápovědy

„Používání okna pro výběr barvy“ na stránce 210

Změna barvy zvýraznění položek knihovny

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Nalevo v dialogovém okně Předvolby vyberte ze seznamu kategorii Zvýraznění.

3 Klepněte na pole Barva položek knihovny a vyberte barvu zvýraznění v dialogu pro výběr barvy (nebo do pole zadejte hexadecimální hodnotu barvy).

4 Chcete-li zobrazovat barvu zvýraznění v okně dokumentu, vyberte volbu Zobrazit.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení nebo skrytí zvýraznění v okně dokumentu

❖ Chcete-li zobrazit zvýraznění, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy. Chcete-li zvýraznění skrýt, odznačte volbu Neviditelné elementy.

Úpravy vlastností položky knihovny

Pomocí inspektoru Vlastnosti můžete otevřít položku knihovny pro úpravy, odpojit vybranou položku knihovny od jejího zdrojového souboru nebo přepsat některou položku aktuálně vybranou položkou knihovny.

1 Vyberte v dokumentu položku knihovny.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte jednu z následujících voleb:

Zdroj Zobrazí název souboru a umístění zdrojového souboru položky knihovny. Tuto informaci nemůžete upravit.

Otevřít Otevře zdrojový soubor položky knihovny pro úpravy. Toto je ekvivalentní výběru položky v panelu Datové zdroje a klepnutí na tlačítko Upravit.

Odpojit od originálu Přeruší spojení mezi vybranou položkou knihovny a jejím zdrojovým souborem. Odpojenou položku můžete v dokumentu upravovat, ale ta není dále položkou knihovny a nebude aktualizována, když změníte původní položku.

Znovu vytvořit Přepíše původní položku knihovny aktuálním výběrem. Pomocí této volby znovu vytvoříte položku knihovny, pokud původní položka knihovny chybí nebo byla omylem odstraněna.

Změna položek knihovny na upravitelné v dokumentu

Pokud jste do dokumentu přidali položku knihovny a chcete ji upravit speciálně na nějaké stránce, musíte přerušit spojení mezi položkou v dokumentu a knihovnou. Jakmile změníte instanci položky knihovny na upravitelnou, tato instance nebude aktualizována, když se položka knihovny změní.

1 Vyberte v dokumentu položku knihovny.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Odpojit od originálu.

Úpravy chování v položce knihovny

Chcete-li upravit chování v položce knihovny, musíte nejdříve vložit položku do dokumentu a změnit ji na upravitelnou v tomto dokumentu. Po provedení změn můžete znovu vytvořit položku knihovny a nahradit tak položku v knihovně upravenou položkou z dokumentu.

1 Otevřete dokument obsahující danou položku knihovny.

Poznamenejte si název položky knihovny i tagy, které obsahuje. Tyto informace budete později potřebovat.

2 Vyberte položku knihovny a v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Odpojit od originálu.

3 Vyberte element, který má připojené chování.

4 V panelu Chování (Okna > Chování) poklepejte na akci, kterou chcete změnit.

5 V dialogovém okně, které se zobrazí, proveďte potřebné změny a klepněte na tlačítko OK.

6 V panelu Datové zdroje vyberte kategorii Knihovna .

7 Poznamenejte si přesný název a velikost písmen původní položky knihovny; vyberte ji a klepněte na tlačítko Odstranit.

8 V okně dokumentu vyberte všechny elementy, které tvoří danou položku knihovny.

Vyberte přesně ty samé elementy, jako byly v původní položce knihovny.

9 V panelu Datové zdroje klepněte na tlačítko Nová položka knihovny a nazvěte novou položku stejně jako položku, kterou jste odstranili, se stejným pravopisem a velikostí písmen.

10 Chcete-li provést aktualizaci položky knihovny v dalších dokumentech webového místa, vyberte volbu Změnit > Knihovna > Aktualizovat stránky.

11 V rozbalovací nabídce Hledat v vyberte volbu Soubory, které používají.

12 V přilehlé rozbalovací nabídce vyberte název položky knihovny, kterou jste právě vytvořili.

13 Zkontrolujte, že v poli Aktualizovat je vybrána volba Položky knihovny, a klepněte na tlačítko Spustit.

14 Po dokončení aktualizace klepněte na tlačítko Zavřít.

Další témata nápovědy

„Používání chování v jazyku JavaScript“ na stránce 325

Kapitola 6: Vytváření stránek s CSS

Kaskádové styly

O tabulkách kaskádových stylů

Kaskádové styly (CSS) je soubor pravidel formátování, která určují zobrazení obsahu na webové stránce. Formátováním pomocí stylů CSS můžete oddělit obsah od prezentace. Obsah webové stránky (kód HTML) se nachází v souboru HTML a pravidla CSS určující prezentaci kódu se nachází v jiném souboru (externí seznam stylů) nebo v jiné části dokumentu HTML (většinou v sekci head). Oddělení obsahu od prezentace zjednodušuje správu vzhledu stránek v jednom centrálním umístění, protože nemusíte při každé změně aktualizovat vlastnosti ve všech stránkách. Oddělení obsahu od prezentace je také cesta k jednoduššímu a čistšímu kódu HTML, který se rychleji načítá v prohlížeči, a zjednodušuje navigaci pro hendikepované uživatele (například používající programy pro čtení z obrazovky).

CSS nabízí velkou přizpůsobivost a kontrolu přesného vzhledu stránky. Pomocí CSS můžete nastavovat mnoho vlastností textu včetně konkrétních typů a velikostí písma; tučného písma, kurzívy, podtržení a stínování textu, barvy textu a barvy pozadí, barvy odkazu a podtržení odkazu a mnohem více. Pokud nastavujete písma pomocí CSS, můžete také zajistit shodnější zacházení s rozvržením stránky ve více prohlížečích.

Kromě formátování textu můžete na webové stránce pomocí CSS nastavit také formát a umístění elementů na úrovni bloku. Element na úrovni bloku je samostatná část obsahu, většinou oddělená novým řádkem v kódu HTML a vizuálně formátovaná jako blok. Například všechny tagy `h1`, tagy `p` a tagy `div` tvoří na webové stránce elementy na úrovni bloku. Pro elementy na úrovni bloku můžete nastavit okraje a rámečky, umístit je do určité pozice, přidat jim barvu pozadí, nechat kolem nich obtékat text a podobně. Manipulace s elementy na úrovni bloku v podstatě charakterizuje způsob, jakým vytváříte rozvržení stránek pomocí CSS.

Výukovou lekci o kaskádových stylech najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0152_cz.

Další témata nápovědy

„Práce s tagy div“ na stránce 155

„Rozvržení stránek pomocí CSS“ na stránce 148

Výuková lekce o CSS

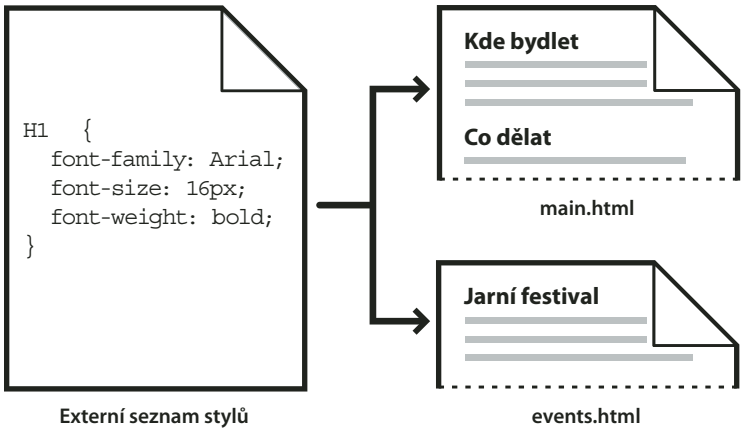
O pravidlech CSS

Pravidlo formátování CSS se skládá ze dvou částí – selektoru a deklarace (nebo ve většině případů bloku deklarací). Selektor je termín (například `p`, `h1`,název třídy nebo identifikátor), který označuje formátovaný element, a deklarační blok určuje, jaké jsou vlastnosti stylu. V následujícím příkladu je `h1` selektor a všechno, co se nachází mezi závorkami ({}), je deklarační blok.

```
h1 {
font-size: 16 pixels;
font-family: Helvetica;
font-weight:bold;
}
```

Jednotlivé deklarace se skládají ze dvou částí, vlastnosti (například `font-family`) a hodnoty (například `Helvetica`). V předchozím pravidlu CSS byl pro tagy `h1` vytvořen specifický styl: text pro všechny tagy `h1` spojené s tímto stylem bude mít velikost 16 obrazových bodů, písmo Helvetica a bude tučný.

Styl neboli formátování (které vychází z pravidla nebo skupiny pravidel) je umístěn mimo vlastní text, většinou v externím seznamu stylů nebo v dokumentu HTML v sekci head. Takže jedno pravidlo pro tagy `h1` je možné použít pro mnoho tagů zároveň (a v případě externího seznamu stylů je možné pravidlo použít pro mnoho tagů na mnoha stránkách najednou). Tímto způsobem poskytuje CSS neobyčejně snadnou možnost aktualizace webových stránek. Když aktualizujete pravidlo CSS v jednom umístění, formátování všech elementů, které používají definovaný styl, se automaticky aktualizují podle nového stylu.



V aplikaci Dreamweaver můžete definovat následující typy stylů:

- *Styly tříd* vám umožní použít vlastnosti stylu pro libovolný element nebo elementy na stránce.
- *Styly tagů HTML* předefinují formátování pro určitý tag, například `h1`. Pokud vytvoříte nebo změníte styl CSS pro tag `h1`, všechny texty formátované pomocí tagu `h1` se okamžitě aktualizují.
- *Rozšířené styly* předefinují formátování pro specifickou kombinaci elementů nebo pro tvary selektoru dle zásad CSS (například selektor `td h2` platí v případě, že se nadpis `h2` vyskytne v buňce tabulky). Rozšířené styly mohou také předefinovat formátovaní pro tagy obsahující určitý atribut `id` (například styly definované pomocí `#myStyle` platí pro všechny tagy obsahující pár atribut – hodnota `id="myStyle"`).

Pravidla CSS mohou být uložena v následujících umístěních:

Externí seznamy stylů CSS Skupiny pravidel CSS uložené v samostatném externím souboru CSS (.css) (ne v souboru HTML). Tento soubor je propojen s jednou nebo více stránkami webového místa pomocí odkazu nebo pravidla @import v sekci head dokumentu.

Interní (vložené) seznamy stylů CSS Kolekce pravidel CSS zahrnuté do tagu `style` v sekci head dokumentu HTML.

Inline styly Definované v určitých výskytech tagů uvnitř dokumentu HTML. (Používání Inline stylů se nedoporučuje.)

Aplikace Dreamweaver rozpozná styly definované v existujících dokumentech v případě, že jsou v souladu s pravidly stylů CSS. Aplikace Dreamweaver také vykresluje většinu použitých stylů přímo v zobrazení návrhu. (Nejpřesnější „živé“ vykreslení stránky ale získáte zobrazením náhledu dokumentu v okně prohlížeče.) Některé styly CSS se zobrazí rozdílně v prohlížečích Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera, Apple Safari nebo jiných a některé nejsou v současné době podporovány žádným prohlížečem.

Chcete-li zobrazit referenční příručku o CSS od nakladatelství O'Reilly, která je součástí aplikace Dreamweaver, vyberte volbu Nápověda > Reference a z rozbalovací nabídky v panelu Reference vyberte volbu O'Reilly CSS Reference.

Další témata nápovědy

„Aplikování, odstranění nebo přejmenování stylů tříd“ na stránce 139

O kaskádových stylech

Termín *kaskádové* se vztahuje na způsob, jak prohlížeč nakonec zobrazí styly pro určité elementy na webové stránce. Styly, které uvidíte na webové stránce, pocházejí ze tří různých zdrojů: ze seznamu stylů vytvořeného autorem stránky, z přizpůsobených stylů uživatele (pokud existují) a z výchozích stylů samotného prohlížeče. Předcházející témata popisují vytváření stylů pro webovou stránku z pozice autora jak webové stránky, tak i seznamu stylů připojeného k této stránce. Ale prohlížeče mají také své vlastní výchozí styly, které řídí vykreslování webových stránek, a navíc uživatelé si mohou prohlížeč přizpůsobit nastavením možností, které ovlivní zobrazování webových stránek. Výsledný vzhled webové stránky je výsledkem spojení pravidel ze všech těchto zdrojů dohromady („kaskádně“) pro optimální vykreslení webové stránky.

Tento princip si můžeme ilustrovat na běžném tagu – tagu odstavce `<p>`. Prohlížeče se standardně dodávají se seznamy stylů, které definují písmo a velikost písma pro text odstavce text (to znamená text, který je mezi tagy `<p>` v kódu HTML). Například v prohlížeči Internet Explorer se všechen základní text, včetně textu odstavců, standardně zobrazuje v písmu Times New Roman, Medium.

Jako autor webové stránky můžete ale vytvořit seznam stylů, který nahradí výchozí styl prohlížeče pro písmo a velikost písma odstavce. Ve svém seznamu stylů můžete například vytvořit následující pravidlo:

```
p {
font-family: Arial;
font-size: small;
}
```

Když uživatel načte stránku, nastavení písma a velikost písma odstavce, která jste nastavili jako autor, nahradí výchozí nastavení textu odstavce prohlížeče.

Uživatelé mohou vybrat možnosti, které optimálně přizpůsobí zobrazení v prohlížeči pro jejich vlastní použití. Například v prohlížeči Internet Explorer může uživatel vybrat volbu Zobrazení > Velikost textu > Největší, aby zvětšil písmo stránky na lépe čitelnou velikost, pokud si myslí, že je písmo příliš malé. V konečném výsledku (alespoň v tomto případě) výběr uživatele nahradí jak výchozí styl prohlížeče pro velikost písma odstavce, tak i styl odstavce vytvořený autorem webové stránky.

Další důležitou součástí kaskádových stylů je dědičnost. Vlastnosti pro většinu prvků na webové stránce jsou převzaté, například tagy odstavce převezmou určité vlastnosti z tagů těla, tagy span převezmou určité vlastnosti z odstavcových tagů a tak dále. Pokud například ve svém seznamu stylů vytvoříte následující pravidlo:

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
```

Všechen text odstavců na vaší webové stránce (stejně jako text, který zdědí vlastnosti z tagu odstavce) bude v písmu Arial a kurzívou, protože tag odstavce zdědí tyto vlastnosti z tagu body. Vaše pravidla ale mohou být specifičtější a můžete vytvořit styly, které změní standardní vzorec dědičnosti. Například pokud ve svém seznamu stylů vytvoříte následující pravidla:

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
p {
font-family: Courier;
font-style: normal;
}
```

Všechen základní text (body) bude v písmu Arial a kurzívou, *kromě* textu odstavců (a z něho zděděného), který se zobrazí v normálním písmu Courier (ne kurzívou). Technicky vzato tag odstavce nejdříve zdědí vlastnosti, které jsou nastaveny pro tag body, ale pak tyto vlastnosti ignoruje, protože má definované své vlastní vlastnosti. Jinými slovy, zatímco elementy stránky obecně dědí vlastnosti shora, přímé aplikování vlastnosti na některý tag vždy způsobí změnu standardního vzorce dědění.

Kombinace všech výše popsaných faktorů, plus dalších faktorů, jako je specifičnost (přesnost) CSS (systém, který dává různou váhu určitým typům pravidel CSS) a pořadí pravidel CSS, nakonec vytvoří složitou kaskádu, kde položky s vyšší prioritou nahradí vlastnosti, které mají nižší prioritu. Další informace pravidlech, kterými se řídí kaskádové styly, dědičnost a specifičnost najdete na adrese www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.

O formátování textu a CSS

Aplikace Dreamweaver standardně formátuje text pomocí kaskádových stylů (CSS). Styly, které použijete na text pomocí inspektoru Vlastnosti nebo příkazů nabídky, vytvoří pravidla, která se vloží do sekce head v rámci aktuálního dokumentu.

CSS pravidla a vlastnosti můžete tvořit a upravovat také pomocí panelu Styly CSS. Panel Styly CSS je mnohem obsáhlejší editor než inspektor Vlastnosti a zobrazuje všechna pravidla CSS, která byla definována pro aktuální dokument, ať už jde o pravidla vložená do sekce head dokumentu nebo v externím seznamu stylů. Adobe doporučuje, abyste používali jako primární nástroj při vytváření a úpravách CSS panel Styly CSS (spíše než inspektor Vlastnosti). Výsledkem bude čistější a jednodušeji spravovatelný kód.

Při aplikaci stylů na dokumenty můžete kromě stylů a seznamů stylů, které vytvoříte, použít také seznamy stylů dodávané s aplikací Dreamweaver.

Výukovou lekci o formátování textu pomocí CSS najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0153_cz.

Další témata nápovědy

„Přidávání a formátování textu“ na stránce 213

„Panel Styly CSS“ na stránce 126

„Vytvoření nového pravidla CSS“ na stránce 131

Výuková lekce o formátování textu pomocí CSS

O zkráceném zápisu vlastností CSS

Specifikace CSS povoluje vytváření stylů pomocí zkrácené syntaxe známé jako *zkrácený zápis CSS*. Zkrácený zápis CSS umožňuje zadat hodnoty několika vlastností pomocí jediné deklarace. Vlastnost `font` například umožňuje nastavit vlastnosti `font-style`, `font-variant`, `font-weight`, `font-size`, `line-height` a `font-family` na jediném řádku.

Klíčovým problémem při používaní zkráceného zápisu CSS je, že hodnotám vynechaným ze zkráceného zápisu vlastnosti CSS bude přiřazena jejich výchozí hodnota. To může způsobit nesprávné zobrazení stránek v případě, že jsou jednomu tagu přidělena dvě nebo více pravidel CSS.

Například následující pravidlo pro `h1` používá syntaxi nezkráceného zápisu CSS. Všimněte si, že vlastnostem `font-variant`, `font-stretch`, `font-size-adjust` a `font-style` byly přiděleny jejich výchozí hodnoty.

```
h1 {
font-weight: bold;
font-size: 16pt;
line-height: 18pt;
font-family: Arial;
font-variant: normal;
font-style: normal;
font-stretch: normal;
font-size-adjust: none
}
```

Pokud stejné pravidlo přepíšete pomocí zkráceného zápisu jako jednu vlastnost, bude vypadat následovně:

```
h1 { font: bold 16pt/18pt Arial }
```

Pokud píšete pomocí zkráceného zápisu, vynechaným hodnotám budou automaticky přiřazeny jejich výchozí hodnoty. Předchozí příklad zkráceného zápisu tedy vynechává tagy `font-variant`, `font-style`, `font-stretch` a `font-size-adjust`.

Pokud máte styly definované ve více než jednom umístění (například vložené v HTML stránce i importované z externího seznamu stylů) a používáte zkrácenou i nezkrácenou formu syntaxe CSS, uvědomte si, že vlastnosti vynechané v pravidlu ve zkráceném zápisu mohou změnit (nebo *kaskádově nastavit*) vlastnosti, které jsou explicitně nastavené v jiném pravidle.

Z tohoto důvodu aplikace Dreamweaver standardně používá nezkrácený zápis CSS. Takto se zabrání možným problémům způsobeným tím, že pravidlo ve zkráceném zápisu přepíše pravidlo v nezkráceném zápisu. Pokud v aplikaci Dreamweaver otevřete webovou stránku, která je kódovaná pomocí zkráceného zápisu CSS, uvědomte si, že aplikace Dreamweaver vytvoří nová CSS pravidla pomocí nezkráceného zápisu. Chcete-li určit způsob, jakým aplikace Dreamweaver tvoří a upravuje pravidla CSS, můžete změnit předvolby úprav CSS v dialogovém okně Předvolby v kategorii Styly CSS (Úpravy > Předvolby ve Windows; Dreamweaver > Předvolby na Macintosh).

Poznámka: *Panel Styly CSS používá pro vytváření pravidel pouze nezkrácený zápis. Pokud pomocí panelu Styly CSS vytvoříte stránku nebo seznam stylů CSS, uvědomte si, že ručním kódováním pravidel CSS ve zkráceném zápisu můžete přepsat vlastnosti pravidel vytvořených v nezkráceném zápisu. Proto tvořte svoje styly pomocí nezkráceného zápisu CSS.*

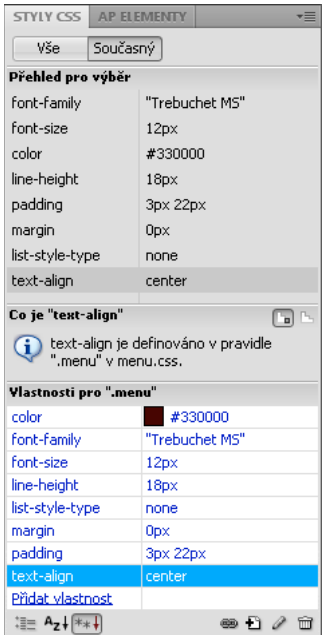
Vytváření a správa CSS

Panel Styly CSS

Panel Styly CSS umožňuje sledovat pravidla CSS a vlastnosti ovlivňující aktuálně vybraný element stránky (režim Současný) nebo všechna pravidla a vlastnosti dostupné dokumentu (režim Vše). Pomocí přepínače v horní části panelu můžete přepínat mezi oběma režimy. Panel Styly CSS také umožňuje upravovat vlastnosti CSS v režimu Současný i režimu Vše.

Panel Styly CSS v režimu Současný

V režimu Současný zobrazuje panel Styly CSS tyto tři dílčí panely: dílčí panel Přehled pro výběr, který zobrazuje vlastnosti CSS pro aktuální výběr v dokumentu, dílčí panel Pravidla, který zobrazuje umístění vybraných vlastností (nebo kaskádu pravidel pro vybraný tag), a dílčí panel Vlastnosti, který umožňuje upravit vlastnosti CSS pro pravidlo aplikované na výběr.



Velikost panelů můžete měnit tažením okrajů mezi panely, velikost sloupců je možné upravit tažením oddělovačů.

Panel Přehled pro výběr zobrazuje souhrn vlastností CCS a jejich hodnot pro aktuálně vybranou položku v aktivním dokumentu. V souhrnu jsou vlastnosti pro všechna pravidla, která se přímo vztahují k výběru. Zobrazují se pouze nastavené vlastnosti.

Následující pravidla například tvoří styl třídy a styl tagu (v tomto případě odstavce):

```
.foo{
color: green;
font-family: 'Arial';
}
p{
font-family: 'serif';
font-size: 12px;
}
```

Pokud v okně dokumentu vyberete text odstavce se stylem třídy `.foo`, v panelu Přehled pro výběr se zobrazí příslušné vlastnosti pro obě pravidla, protože se obě pravidla vztahují k výběru. V tomto případě by panel Přehled pro výběr zobrazil seznam následujících vlastností:

```
font-size: 12px
font-family: 'Arial'
color: green
```

V panelu Přehled pro výběr jsou vlastnosti seřazeny ve vzestupném pořadí podle přesnosti. V předchozím příkladu styl tagu definuje velikost písma a styl třídy definuje rodinu písma a barvu. (Rodina písma definovaná stylem třídy přepíše rodinu písma definovanou stylem tagu, protože selektory tříd mají vyšší přesnost než selektory tagů. Další informace o přesnosti CSS najdete na adrese www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.)

Panel Pravidla používá dvě různá zobrazení – zobrazení Popis nebo zobrazení Pravidla – v závislosti na výběru. V zobrazení Popis (výchozí zobrazení) panel zobrazí název pravidla, které definuje vybranou vlastnost CSS, a název souboru obsahujícího toto pravidlo. V zobrazení Pravidla panel zobrazí kaskádu neboli hierarchii všech pravidel, která se přímo nebo nepřímo vztahují k aktuálnímu výběru. (Tag, ke kterému se pravidlo přímo vztahuje, se zobrazí v pravém sloupci.) Mezi těmito dvěma zobrazeními můžete přepínat pomocí tlačítek Zobrazit informace a Zobrazit kaskádu, která se nachází v pravém horním rohu panelu Pravidla.

Pokud vyberete vlastnost v panelu Přehled pro výběr, všechny vlastnosti definujícího pravidla se objeví v panelu Vlastnosti. (Pokud vyberete zobrazení Pravidla, definující pravidlo bude také vybráno v panelu Pravidla.) Pokud například máte pravidlo pojmenované `.maintext`, které definuje rodinu písma, velikost písma a barvu, a pak jednu z těchto vlastností vyberete v panelu Přehled pro výběr, všechny vlastnosti definované pravidlem `.maintext` se zobrazí v panelu Vlastnosti a vybrané pravidlo `.maintext` se zobrazí v panelu Pravidla. (Navíc v případě, že vyberete nějaké pravidlo v panelu Pravidla, vlastnosti tohoto pravidla se zobrazí v panelu Vlastnosti.) Pomocí panelu Vlastnosti pak můžete CSS informace rychle upravit, ať už jsou vloženy v aktuálním dokumentu nebo navázány pomocí připojeného seznamu stylů. V panelu Vlastnosti se standardně zobrazují pouze vlastnosti, které už byly nastaveny (jsou uspořádány v abecedním pořadí).

Panel Vlastnosti můžete používat ve dvou dalších zobrazeních. Zobrazení kategorií vypíše vlastnosti zařazené do kategorií, například Písmo, Pozadí, Blok, Okraj a podobně, přičemž nastavené vlastnosti v každé kategorii se zobrazí nahoře modrou barvou. Zobrazení seznamu vypíše seznam všech dostupných vlastností v abecedním pořadí a nastavené vlastnosti zobrazí nahoře modrou barvou. Chcete-li přepnout mezi zobrazeními, klepněte v levém spodním rohu panelu Vlastnosti na tlačítko Zobrazit zobrazení kategorií, Zobrazit zobrazení seznamu nebo Zobrazit pouze nastavené vlastnosti.

Ve všech zobrazeních se nastavené vlastnosti zobrazí modře a vlastnosti nepodstatné pro daný výběr jsou červeně přeškrtnuté. Pokud podržíte myš nad nepodstatným pravidlem, zobrazí se zpráva vysvětlující, proč je vlastnost nepodstatná. Vlastnost je většinou nepodstatná v případě, že byla přepsána, nebo se nejedná o zděděnou vlastnost.

Všechny změny, které provedete v panelu Vlastnosti, se okamžitě aplikují a vy můžete průběžně sledovat náhled své práce.

Další témata nápovědy

„Otevření panelu Styly CSS“ na stránce 130

Panel Styly CSS v režimu Vše

V režimu Vše zobrazuje panel Styly CSS tyto dva dílčí panely: panel Všechna pravidla (nahoře) a panel Vlastnosti (dole). V panelu Všechna pravidla se zobrazí seznam pravidel definovaných v aktuálním dokumentu včetně pravidel, která jsou definovaná v seznamech stylů připojených k aktuálnímu dokumentu. Panel Vlastnosti vám umožňuje upravit vlastnosti CSS pro pravidla vybraná v panelu Všechna pravidla.



Velikost panelu můžete měnit přetažením okraje mezi panely, velikost sloupců vlastností přetažením oddělovačů.

Pokud vyberete pravidlo v panelu Všechna pravidla, všechny vlastnosti definované v tomto pravidlu se objeví v panelu Vlastnosti. Pomocí panelu Vlastnosti pak můžete svoje styly CSS rychle upravit, ať už jsou vložené v aktuálním dokumentu nebo navázané z připojeného seznamu stylů. V panelu Vlastnosti se standardně zobrazují pouze vlastnosti, které už byly dříve nastaveny, a jsou uspořádané v abecedním pořádku.

Vlastnosti můžete zobrazit ve dvou dalších zobrazeních. Zobrazení kategorií vypíše vlastnosti rozdělené do kategorií, například Písmo, Pozadí, Blok, Okraj a podobně, přičemž nastavené vlastnosti v každé kategorii se zobrazí nahoře. Zobrazení seznamu vypíše seznam všech dostupných vlastností v abecedním pořadí a nastavené vlastnosti uvede nahoře. Chcete-li přepnout mezi zobrazeními, klepněte v levém spodním rohu panelu Vlastnosti na tlačítko Zobrazit zobrazení kategorií, Zobrazit zobrazení seznamu nebo Zobrazit pouze nastavené vlastnosti. Nastavené vlastnosti se ve všech zobrazeních zobrazují modře.

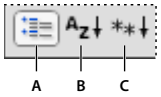
Všechny změny, které provedete v panelu Vlastnosti, se okamžitě aplikují a vy můžete průběžně sledovat náhled své práce.

Další témata nápovědy

„Otevření panelu Styly CSS“ na stránce 130

Tlačítka a zobrazení panelu Styly CSS

V režimech Vše i Současný obsahuje panel Styly CSS tři tlačítka, která umožňují změnit zobrazení v panelu Vlastnosti (spodní panel):



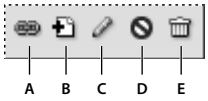
***A.** Zobrazení kategorií **B.** Zobrazení seznamu **C.** Zobrazení nastavených vlastností*

Zobrazení kategorií Vlastnosti CSS podporované aplikací Dreamweaver se rozdělí do osmi kategorií: písmo, pozadí, blok, okraj, rámeček, seznam, umístění a rozšíření. Vlastnosti každé kategorie jsou umístěny v seznamu, který rozbalíte nebo sbalíte klepnutím na tlačítko plus (+) vedle názvu kategorie. Nastavené vlastnosti se zobrazí nahoře v seznamu modrou barvou.

Zobrazení seznamu Zobrazí všechny vlastnosti CSS podporované aplikací Dreamweaver v abecedním pořadí. Nastavené vlastnosti se zobrazí nahoře v seznamu modrou barvou.

Zobrazení nastavených vlastností Zobrazí pouze vlastnosti, které byly nastaveny. Standardním zobrazením je zobrazení nastavených vlastností.

V režimech Vše i Současný obsahuje panel Styly CSS také následující tlačítka:



***A.** Připojit seznam stylů **B.** Nové pravidlo CSS **C.** Upravit styl **D.** Povolit/Zakázat vlastnost CSS **E.** Odstranit pravidlo CSS*

Připojit seznam stylů Otevře dialogové okno Připojit externí seznam stylů. Vyberte externí seznam stylů, který chcete připojit nebo importovat do aktuálního dokumentu.

Nové pravidlo CSS Otevře dialogové okno, kde můžete vybrat typ stylu, který chcete vytvořit (například vytvořit styl třídy, předefinovat tag HTML nebo definovat selektor CSS).

Upravit styl Otevře dialogové okno, ve kterém můžete upravit styly v aktuálním dokumentu nebo v externím seznamu stylů.

Odstranit pravidlo CSS Odstraní vybrané pravidlo nebo vlastnost z panelu Styly CSS a odstraní formátování z elementů, u kterých bylo aplikováno. (Neodstraní ale vlastnosti třídy nebo identifikátoru odkazované tímto stylem). Tlačítkem odstranit pravidlo CSS je možné rovněž odpojit (nebo „zrušit odkaz“) připojený seznam stylů CSS.

Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na panel Styly CSS a v otevřené kontextové nabídce se zobrazí volby pro práci s příkazy seznamu stylů CSS.

Otevření panelu Styly CSS

Pomocí panelu Styly CSS můžete zobrazit, vytvořit, upravit nebo odstranit styly CSS a také připojit k dokumentům externí seznamy stylů.

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Okna > Styly CSS.
- Stiskněte kombinaci kláves Shift+F11.
- Klepněte na tlačítko CSS v inspektoru Vlastnosti.

Nastavení předvoleb stylů CSS

Předvolby stylů CSS určují, jakým způsobem aplikace Dreamweaver zapisuje kód definující styly CSS. Styly CSS můžete psát ve formě zkráceného zápisu, se kterou se některým lidem jednodušeji pracuje. Některé starší verze prohlížečů ale zkrácený zápis špatně interpretují.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a v seznamu Kategorie vyberte volbu Styly CSS.

2 Nastavte volby stylů CSS, které chcete použít:

Při vytváření pravidel CSS použít zkrácený zápis pro Umožňuje vybrat, které vlastnosti stylů CSS má aplikace Dreamweaver psát ve zkráceném zápisu.

Při úpravách pravidel CSS použít zkrácený zápis Určuje, jestli aplikace Dreamweaver přepíše existující styly ve zkráceném zápisu.

Chcete-li všechny styly ponechat tak, jak jsou, vyberte volbu Pokud byl v originále použit zkrácený zápis.

Chcete-li ve zkráceném zápisu přepsat styly pro vlastnosti vybrané v části Použít zkrácený zápis pro, vyberte volbu Podle nastavení nahoře.

Při poklepání v panelu CSS Umožňuje vybrat nástroj pro úpravy pravidel CSS.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření nového pravidla CSS

Můžete vytvořit pravidlo CSS, pomocí kterého automatizujete formátování tagů HTML nebo rozsahu textu identifikovaného atributy `class` nebo `ID`.

1 Umístěte textový kurzor do dokumentu a pak jedním z následujících způsobů otevřete dialogové okno Nové pravidlo CSS:

- Vyberte položky Formát > Styly CSS > Nový.
- Na panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS) klepněte na tlačítko Nové pravidlo CSS (+) v pravé dolní části panelu.
- V okně Dokument vyberte text a vyberte položku Nové pravidlo CSS z rozbalovací nabídky Odkazované pravidlo v inspektoru vlastností CSS (Okno > Vlastnosti). Poté klepnutím na tlačítko Upravit pravidlo nebo výběrem možnost v inspektoru vlastností (například klepněte na tlačítko Tučné) založte nové pravidlo.

2 V dialogovém okně Nové pravidlo CSS vyberte typ selektoru pro pravidlo CSS, které chcete vytvořit:

- Chcete-li vytvořit vlastní styl, který lze u jakéhokoli prvku HTML použít jako atribut `class`, vyberte volbu Třída z rozbalovací nabídky Typ selektoru a zadejte název stylu do textového pole Název selektoru.

Poznámka: *Názvy tříd musí začínat tečkou a mohou obsahovat libovolnou kombinaci písmen a čísel (například .mujnadpis1). Pokud nezadáte na začátku názvu stylu tečku, aplikace Dreamweaver ji přidá automaticky.*

- Chcete-li definovat formátování všech tagů obsahujících specifický atribut `ID`, vyberte volbu Identifikátor z rozbalovací nabídky Typ selektoru a poté zadejte jedinečný identifikátor (například containerDIV) do textového pole Název selektoru.

Poznámka: *Identifikátor musí začínat symbolem # a může obsahovat libovolnou kombinaci písmen a čísel (například #mojeID1). Pokud při zadávání identifikátoru nezadáte na začátku symbol #, aplikace Dreamweaver jej přidá automaticky.*

- Chcete-li předefinovat výchozí formátování určitého tagu HTML, vyberte volbu Tag z rozbalovací nabídky Typ selektoru a poté tag HTML zadejte do textového pole Název selektoru nebo vyberte požadovaný tag z rozbalovací nabídky.

- Chcete-li nadefinovat složené pravidlo, které současně ovlivní více tagů, tříd nebo identifikátorů, vyberte volbu Složený a zadejte selektory pro složené pravidlo. Například zadáte-li **div p**, všechny prvky p uvnitř tagů div budou tímto pravidlem ovlivněny. Textová oblast Popis přesně uvádí, které prvky toto pravidlo ovlivní při přidání nebo odstranění selektorů.

3 Vyberte umístění, pro které chcete definovat pravidlo, a klepněte na tlačítko OK:

- Pokud chcete pravidlo umístit do seznamu stylů, který už je k dokumentu připojen, vyberte tento seznam stylů.
- Chcete-li vytvořit externí seznam stylů, vyberte volbu Nový soubor seznamu stylů.
- Chcete-li styl vložit do aktuálního dokumentu, vyberte volbu Pouze v tomto dokumentu.

4 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volby stylů, které chcete nastavit pro nové pravidlo CSS. Další informace najdete v následující části.

5 Až dokončíte nastavení vlastností stylů, klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud klepnete na tlačítko OK a nenastavíte volby stylů, bude vytvořeno nové prázdné pravidlo.*

Nastavení vlastností CSS

Můžete definovat vlastnosti pro pravidla CSS, například písmo textu, obraz a barvu pozadí, vlastnosti mezer a rozvržení a vzhled elementů v seznamech. Nejdříve vytvořte nové pravidlo a pak nastavte libovolnou z následujících vlastností.

Definice vlastností textu v CSS

Chcete-li definovat základní písmo a nastavení textu ve stylu CSS, použijte kategorii Text v dialogovém okně Definice pravidla CSS.

1 Pokud ještě není otevřený panel Styly CSS, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Text a pak nastavte vlastnosti stylu.

Z následujících vlastností ponechte prázdné ty, které nejsou pro styl podstatné:

Font-family Nastavuje pro styl rodinu písma (nebo řadu rodin). Prohlížeč zobrazí text pomocí prvního písma z řady, které je nainstalované v systému uživatele. Kompatibilitu s prohlížečem Internet Explorer 3.0 zaručíte tím, že uvedete nejdřív písmo Windows. Atribut písma podporují oba prohlížeče.

Font-size Definuje velikost textu. Specifickou velikost můžete zvolit tak, že vyberete číslo a jednotku měření, nebo můžete zvolit relativní velikost. Pokud chcete zabránit tomu, aby prohlížeče deformovaly text, použijte obrazové body. Atribut velikosti podporují oba prohlížeče.

Font-style Určuje styl písma normální, kurzívu nebo šikmé. Výchozí nastavení je Normální. Atribut stylu podporují oba prohlížeče.

Line-height Nastavuje výšku řádku, na kterém je umístěn text. Toto nastavení se tradičně nazývá *proklad*. Pokud chcete, aby se výška řádku počítala podle velikosti písma, vyberte volbu Normal, jinak zadejte přesnou hodnotu a vyberte jednotku měření. Atribut výšky řádku podporují oba prohlížeče.

Text–decoration Přidává podtržení, čáru nad, přeškrtnutí nebo blikání textu. Výchozí nastavení pro normální text je žádné. Výchozí nastavení pro odkazy je s podtržením. Pokud změníte nastavení odkazu na žádné, podtržení můžete z odkazů odstranit pomocí definice speciální třídy. Atribut ozdobení podporují oba prohlížeče.

Font-weight Aplikuje na písmo relativní tloušťku. Normální se rovná 400; Tučné odpovídá 700. Atribut tloušťky podporují oba hlavní prohlížeče.

Font-variant Nastaví pro text variantu kapitálky. Aplikace Dreamweaver tento atribut nezobrazuje v okně dokumentu. Atribut varianty podporuje prohlížeč Internet Explorer, ale ne prohlížeč Navigator.

Text–transform První písmena všech slov ve výběru změní na velká nebo nastaví v textu všechna písmena velká nebo všechna písmena malá. Atribut velikosti písmen podporují oba prohlížeče.

Color Nastavuje barvu textu. Atribut barvy podporují oba prohlížeče.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definice vlastností pozadí ve stylu CSS

Chcete-li definovat nastavení pozadí ve stylu CSS, použijte kategorii Pozadí v dialogovém okně Definice pravidla CSS. Vlastnosti pozadí můžete aplikovat na libovolný element na webové stránce. Můžete například vytvořit styl, který přidá barvu pozadí a obraz pozadí libovolným elementům stránky, například za text, tabulce, stránce a podobně. Můžete také nastavit umístění obrazu pozadí.

1 Pokud panel Styly CSS ještě není otevřený, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Pozadí a pak nastavte vlastnosti stylu.

Z následujících vlastností ponechte prázdné ty, které nejsou pro styl podstatné:

Background Color Nastavuje barvu pozadí pro daný element. Atribut barvy pozadí podporují oba prohlížeče.

Background Image Nastavuje obraz pozadí pro element. Atribut obrazu pozadí podporují oba prohlížeče.

Background Repeat Určuje, zda a jak se má obraz pozadí opakovat. Atribut Opakovat podporují oba prohlížeče.

- Neopakovat zobrazí obraz pouze jednou na začátku elementu.
- Opakovat zopakuje obraz dlaždicově ve vodorovném a svislém směru za elementem.
- Opakovat-x a Opakovat-y zobrazí vodorovný a svislý pruh obrazů. Obrazy jsou oříznuty tak, aby se přizpůsobily hranicím elementu.

***Poznámka:** Pomocí vlastnosti Opakovat můžete předefinovat tag* `body` *a nastavit obraz pozadí, které se dlaždicově ani jinak neopakuje.*

Background Attachment Určuje, zda obrázek pozadí zůstává na původní pozici nebo se roluje zároveň s obsahem. Některé prohlížeče se mohou chovat při volbě možnosti Fixed stejně jako při volbě možnosti Scroll. Toto nastavení podporuje prohlížeč Internet Explorer, ale ne prohlížeč Netscape Navigator.

Background Position (X a Y) Určuje počáteční pozici obrazu pozadí vhledem k elementu. Toto můžete použít pro zarovnání obrazu pozadí na střed stránky, vodorovně (X) nebo svisle (Y). Pokud je přichycení nastaveno na volbu Pevně, pozice je relativní k oknu dokumentu, ne k elementu.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definice vlastností bloku ve stylu CSS

Chcete-li definovat nastavení mezer a zarovnání pro tagy a vlastnosti, použijte kategorii Blok v dialogovém okně Definice pravidla CSS.

1 Pokud panel Styly CSS ještě není otevřený, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Blok a pak nastavte libovolné z následujících vlastností stylu. (Pokud vlastnost není pro styl podstatná, ponechte ji prázdnou.)

Word Spacing Nastavuje mezery mezi slovy. Chcete-li nastavit určitou hodnotu, v rozbalovací nabídce vyberte volbu Hodnota a pak zadejte číselnou hodnotu. V druhé rozbalovací nabídce vyberte jednotku měření (například obrazové body, body a podobně).

***Poznámka:** Můžete zadat záporné hodnoty, ale zobrazení závisí na prohlížeči. Aplikace Dreamweaver tento atribut nezobrazuje v okně dokumentu.*

Letter Spacing Zvětšuje nebo zmenšuje mezeru mezi písmeny a znaky. Chcete-li mezeru mezi znaky zmenšit, zadejte zápornou hodnotu, například (-4). Nastavením mezer znaků lokálně změníte nastavení zarovnání textu. Atribut Mezery znaků podporuje prohlížeč Internet Explorer 4 a novější a Netscape Navigator 6.

Vertical Align Určuje svislé zarovnání elementu, na který je aplikováno. Aplikace Dreamweaver zobrazí tento atribut v okně dokumentu pouze v případě, že je aplikovaný na tag `<img>`.

Text Align Určuje, jak se zarovná text v elementu. Atribut Text Align podporují oba prohlížeče.

Text Indent Určuje, o kolik se odsadí první řádek textu. Pomocí záporné hodnoty můžete vytvořit odsazení doleva, ale zobrazení závisí na prohlížeči. Aplikace Dreamweaver zobrazí tento atribut v okně dokumentu pouze v případě, že je tag aplikovaný na element na úrovni bloku. Atribut Text Indent podporují oba prohlížeče.

Whitespace Určuje způsob, jakým se zachází s prázdným místem v elementu. K dispozici jsou 3 volby: volba Normální prázdné místo sbalí; volba Pre s ním zachází, jako by byl text uzavřený mezi tagy `pre` (to znamená, že respektuje všechna prázdná místa, včetně mezer, tabulátorů a zalomení); volba Nezalamovat určuje, že se text zalomí pouze v případě, že narazí na tag `br`. Aplikace Dreamweaver tento atribut nezobrazuje v okně dokumentu. Atribut Whitespace podporuje prohlížeč Netscape Navigator a Internet Explorer 5.5.

Display Určuje, zda se element zobrazí a jakým způsobem se případně zobrazí. Žádné zakáže zobrazení elementu, ke kterému byl přiřazen.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definování vlastností rámečku ve stylu CSS

Chcete-li definovat nastavení pro tagy a vlastnosti, které ovládají umístění elementů na stránce, použijte kategorii Rámeček v dialogovém okně Definice pravidla CSS.

Při aplikování nastavení okraje a odsazení můžete nastavení použít na jednotlivé strany elementu nebo aplikovat stejné nastavení na všechny strany elementu pomocí nastavení Same For All.

1 Pokud ještě není otevřený panel Styly CSS, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Rámeček a pak nastavte libovolné z následujících vlastností stylu. (Pokud vlastnost není pro styl podstatná, ponechte ji prázdnou.)

Width and Height Nastavuje šířku a výšku elementu.

Float Nastavuje, jak budou kolem elementu umístěny další elementy, například text, AP tagy Div, tabulky a podobně. Ostatní elementy budou kolem plovoucího elementu obtékat obvyklým způsobem. Atribut Plovoucí podporují oba prohlížeče.

Clear Určuje strany, které nepovolují AP elementy. Pokud se AP element objeví na prázdné straně, element s nastavením prázdné se posune pod něj. Atribut Prázdné podporují oba prohlížeče.

Padding Určuje velikost mezery mezi obsahem elementu a jeho rámečkem (nebo okrajem v případě, že nemá rámeček). Pokud chcete odsazení nastavit pro jednotlivé strany elementu, odznačte volbu Same For All.

Same For All Nastaví stejné vlastnosti odsazení Top, Right, Bottom a Left pro daný element.

Margin Určuje velikost mezery mezi okrajem elementu (nebo odsazením v případě, že nemá okraj) a dalším elementem. Aplikace Dreamweaver zobrazí tento atribut v okně dokumentu pouze v případě, že je aplikován na element na úrovni bloku (odstavce, nadpisy, seznamy, a podobně). Pokud chcete okraj nastavit pro jednotlivé strany elementu, odznačte volbu Same For All.

Same For All Nastaví pro daný element stejné vlastnosti okraje Top, Right, Bottom a Left.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definování vlastností okrajů ve stylu CSS

Chcete-li definovat nastavení pro okraje okolo elementů, například šířku, barvu a styl, použijte kategorii Okraj v dialogovém okně Definice pravidla CSS.

1 Pokud panel Styly CSS ještě není otevřený, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Okraj a pak nastavte libovolné z následujících vlastností stylu. (Pokud vlastnost není pro styl podstatná, ponechte ji prázdnou.)

Type Nastavuje styl vzhledu okraje. Způsob, jakým se styl zobrazí, závisí na prohlížeči. Pokud chcete styl okraje nastavit pro jednotlivé strany elementu, odznačte volbu Same For All.

Same For All Nastaví u daného elementu stejné vlastnosti okraje nahoře, vpravo, dole a vlevo.

Width Nastavuje šířku okraje elementu. Atribut Width podporují oba prohlížeče. Pokud chcete šířku okraje nastavit pro jednotlivé strany elementu, odznačte volbu Same For All.

Same For All Nastaví u daného elementu stejnou šířku okraje nahoře, vpravo, dole a vlevo.

Color Nastavuje barvu okraje. Barvu můžete pro každou stranu nastavit nezávisle, ale zobrazení závisí na prohlížeči. Pokud chcete barvu okraje nastavit pro jednotlivé strany elementu, odznačte volbu Same For All.

Same For All Nastaví u daného elementu stejnou barvu okraje nahoře, vpravo, dole a vlevo.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definování vlastností seznamů ve stylu CSS

Pomocí kategorie Seznam v dialogovém okně Definice pravidla CSS můžete definovat nastavení seznamů, například velikost a typ odrážky pro tagy seznamů.

1 Pokud panel Styly CSS ještě není otevřený, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Seznam a pak nastavte libovolné z následujících vlastností stylu. (Pokud vlastnost není pro styl podstatná, ponechte ji prázdnou.)

List style type Nastavuje vzhled odrážek nebo čísel. Volbu Typ podporují oba hlavní prohlížeče.

List style image Umožňuje určit vlastní obraz pro odrážky. Klepněte na tlačítko Procházet (Windows) nebo Vybrat (Macintosh) a vyhledejte obraz nebo zadejte jeho cestu.

List style position Určuje, zda se text položky seznamu zalamuje a odsazuje (vně) nebo se text zalamuje k levému okraji (uvnitř).

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definování vlastností umístění ve stylu CSS

Vlastnosti stylu pro Umístění určují, jak je na stránce umístěn obsah související s vybraným stylem CSS.

1 Pokud panel Styly CSS ještě není otevřený, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Umístění a pak nastavte vlastnosti stylu.

Z následujících vlastností ponechte prázdné ty, které nejsou pro styl podstatné:

Position Určuje, že by měl prohlížeč umístit vybraný element následujícím způsobem:

- *Absolute* umístí obsah pomocí souřadnic zadaných v polích umístění relativně k nejbližšímu absolutně nebo relativně umístěnému předchůdci nebo k levému hornímu rohu stránky (v případě, že neexistuje žádný absolutně nebo relativně umístěný předchůdce).
- *Relative* umístí blok obsahu relativně k poloze bloku v textu dokumentu podle souřadnic zadaných do polí umístění. Pokud například elementu zadáte relativní polohu horní a levé souřadnice 20ob, program posune element o 20ob doprava a o 20ob dolů od jeho normální polohy v toku textu. Chcete-li vytvořit kontext pro absolutně polohované potomky, můžete elementy umístit relativně s nebo bez horních, levých, pravých a spodních souřadnic.
- *Fixed* umístí obsah relativně k levému hornímu rohu prohlížeče podle souřadnic zadaných do polí umístění. Při rolování stránky zůstane obsah pevně v této poloze.
- *Static* umístí obsah na jeho místo v textu. Toto je standardní poloha všech umístitelných elementů HTML.

Visibility Určuje počáteční stav zobrazení obsahu. Pokud neurčíte viditelnost, obsah standardně zdědí hodnotu rodičovského tagu. Standardní viditelnost tagu body je viditelný. Vyberte jednu z následujících voleb viditelnosti:

- *Inherit* zdědí vlastnost viditelnosti z rodiče obsahu.
- *Visible* zobrazí obsah bez ohledu na hodnotu rodiče.
- *Hidden* skryje obsah bez ohledu na hodnotu rodiče.

Z-index Určuje pořadí překrývání obsahu. Prvky s vyšším z-indexem se zobrazí nad elementy s nižším z-indexem (nebo vůbec). Hodnoty mohou být kladné nebo záporné. (Pokud je obsah umístěný absolutně, je jednodušší změnit pořadí překrývání pomocí panelu AP elementů.

Overflow Určuje, co se stane v případě, že obsah kontejneru (například DIV nebo P) přesáhne jeho velikost. Následující vlastnosti určují, jakým způsobem bude tato situace vyřešena:

- *Visible* zvětší velikost kontejneru tak, aby byl celý jeho obsah viditelný. Kontejner se rozšiřuje dolů a doprava.
- *Hidden* zachová velikost kontejneru a ořízne přesahující obsah. Posuvníky nejsou k dispozici.
- *Scroll* přidá kontejneru posuvníky bez ohledu na to, zda obsah přesahuje velikost kontejneru. Zapnutím posuvníků zabráníte zmatku, který někdy způsobuje dynamické zobrazování a skrývání posuvníků. Tato volba se nezobrazuje v okně dokumentu.
- *Auto* zobrazí posuvníky pouze v případě, že obsah přesáhne hranice svého kontejneru. Tato volba se nezobrazuje v okně dokumentu.

Placement Určuje umístění a velikost bloku obsahu. Způsob, jakým prohlížeč interpretuje umístění, závisí na nastavení pro Typ. Hodnoty velikosti se změní v případě, že obsah v bloku obsahu přesáhne určenou velikost.

Standardní jednotkou pro umístění a velikost jsou obrazové body. Můžete také vybrat následující jednotky: pc (pica), b (body), " (palce), mm (milimetry), cm (centimetry), (em), (ex) nebo % (procenta z hodnoty rodiče). Zkratky musí za hodnotou následovat bez mezery: například `3mm`.

Clip Definuje část obsahu, která je viditelná. Pokud určíte oblast ořízntutí, můžete k ní přistupovat pomocí skriptovacího jazyka, například JavaScript, a manipulováním vlastností vytvořit speciální efekty, například vymazání. Tato vymazání můžete nastavit pomocí chování Změnit vlastnost.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Definování vlastností rozšíření ve stylu CSS

Vlastnosti stylů pro rozšíření zahrnují volby filtrů, nové stránky a ukazatele.

Poznámka: *V aplikaci Dreamweaver je dostupných mnoho dalších vlastností rozšíření, ale musíte k nim přistupovat přes panel Styly CSS. Seznam vlastností rozšíření si můžete jednoduše zobrazit tak, že otevřete panel Styly CSS (Okna > Styly CSS), ve spodní části panelu klepnete na tlačítko Zobrazit zobrazení kategorií a rozbalíte kategorii Rozšíření.*

1 Pokud ještě není otevřený panel Styly CSS, otevřete jej (Shift+F11).

2 V panelu Styly CSS poklepejte na existující pravidlo nebo vlastnost v horním panelu.

3 V dialogovém okně Definice pravidla CSS vyberte volbu Rozšíření a pak nastavte libovolné z následujících vlastností stylu. (Pokud vlastnost není pro styl podstatná, ponechte ji prázdnou.)

Page break before Při tisku vynutí novou stránku před nebo po objektu řízeném tímto stylem. Z rozbalovací nabídky vyberte volbu, kterou chcete použít. Tato volba není podporována ani jedním z prohlížečů ve verzi 4.0, ale v budoucích prohlížečích může být podpora dostupná.

Cursor Změní obraz ukazatele, když se ukazatel nachází nad objektem ovládaným tímto stylem. Z rozbalovací nabídky vyberte volbu, kterou chcete použít. Tento atribut podporují prohlížeče Internet Explorer 4.0 a novější a Netscape Navigator 6.

Filter Na objekt ovládaný stylem aplikuje speciální efekty, včetně rozostření a inverze. Z rozbalovací nabídky vyberte požadovaný efekt.

4 Pokud chcete po dokončení nastavení těchto voleb nastavit ještě další vlastnosti stylu, vyberte na levé straně panelu další kategorii CSS, jinak klepněte na tlačítko OK.

Úpravy pravidla CSS

Můžete jednoduše upravovat interní i externí pravidla, která jste aplikovali na dokument.

Když upravíte seznam stylů CSS, který řídí text v dokumentu, automaticky změníte formátování všech textů, které řídí tento seznam stylů CSS. Úpravami externího seznamu stylů ovlivníte všechny dokumenty, které jsou s ním propojeny.

Pro úpravy seznamů stylů můžete určit externí editor.

Úpravy pravidla v panelu Styly CSS (režim Současný)

1 Panel Styly CSS otevřete tak, že vyberete volbu Okna > Styly CSS.

2 Klepněte na tlačítko Současný nahoře v panelu Styly CSS.

3 Pokud vyberete textový element na aktuální stránce, zobrazí se jeho vlastnosti.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepáním na vlastnost v panelu Přehled pro výběr zobrazte dialogové okno Definice pravidla CSS a pak proveďte změny.
- Vyberte vlastnost v panelu Přehled pro výběr a pak tuto vlastnost upravte níže v panelu Vlastnosti.
- Vyberte pravidlo v panelu Pravidla a pak upravte vlastnosti tohoto pravidla níže v panelu Vlastnosti.

Poznámka: *Chování poklepání pro úpravy CSS můžete stejně jako ostatní chování změnit pomocí předvoleb aplikace Dreamweaver.*

Úpravy pravidla v panelu Styly CSS (režim Vše)

1 Panel Styly CSS otevřete tak, že vyberete volbu Okna > Styly CSS.

2 Klepněte na tlačítko Vše nahoře v panelu Styly CSS.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepáním na pravidlo v panelu Všechna pravidla zobrazte dialogové okno Definice pravidla CSS a pak proveďte změny.
- Vyberte pravidlo v panelu Všechna pravidla a pak upravte vlastnosti tohoto pravidla níže v panelu Vlastnosti.
- Vyberte pravidlo v panelu Všechna pravidla a pak v pravém spodním rohu panelu Styly CSS klepněte na tlačítko Upravit styl.

Poznámka: *Chování poklepání pro úpravy CSS můžete stejně jako ostatní chování změnit pomocí předvoleb aplikace Dreamweaver.*

Změna názvu selektoru CSS

1 V panelu Styly CSS (režim Vše) vyberte selektor, který chcete změnit.

2 Klepněte na selektor ještě jednou, aby se jeho název zvýraznil pro úpravy.

3 Proveďte změny a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Další témata nápovědy

„Nastavení vlastností textu v inspektoru Vlastnosti“ na stránce 222

Přidání vlastnosti k pravidlu

Pomocí panelu Styly CSS můžete přidávat vlastnosti k pravidlům.

1 V panelu Styly CSS (Okna > CSS) vyberte pravidlo z panelu Všechna pravidla (režim Vše) nebo vyberte vlastnost z panelu Přehled pro výběr (režim Současný).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud je v panelu Vlastnosti vybráno zobrazení Zobrazit pouze nastavené vlastnosti, klepněte na odkaz Přidat vlastnosti a přidejte požadovanou vlastnost.
- Pokud je v panelu Vlastnosti vybráno zobrazení kategorií nebo zobrazení seznamu, vyplňte hodnotu vlastnosti, kterou chcete přidat.

Aplikování, odstranění nebo přejmenování stylů tříd

Styly tříd jsou jediným typem stylu CSS, který je možné aplikovat na libovolný text v dokumentu, bez ohledu na to, které tagy text řídí. Všechny styly tříd přiřazené k aktuálnímu dokumentu se zobrazí v panelu Styly CSS (s tečkou [.] před názvem) a v inspektoru Vlastnosti textu v rozbalovací nabídce stylu.

Většina stylů se aktualizuje okamžitě, měli byste si ale zobrazit náhled stránky v prohlížeči, abyste ověřili, jestli se styl aplikoval podle očekávání. Když aplikujete na jeden text dva nebo více stylů, styly mohou být v rozporu a vytvářet nečekané výsledky.

Při náhledu stylů definovaných v externím seznamu stylů CSS nezapomeňte seznam stylů uložit, aby se změny při náhledu stránky v prohlížeči správně projevily.

Další témata nápovědy

„O tabulkách kaskádových stylů“ na stránce 122

„O kaskádových stylech“ na stránce 124

„Panel Styly CSS“ na stránce 126

Aplikování stylu třídy CSS

1 Vyberte v dokumentu text, na který chcete aplikovat styl CSS.

Pokud chcete styl aplikovat na celý odstavec, umístěte do odstavce textový kurzor.

Pokud vyberete rozsah textu v jednom odstavci, styl CSS ovlivní pouze vybraný rozsah.

Chcete-li vybrat určitý tag, na který by se měl styl CSS aplikovat, vyberte tento tag v selektoru tagů v levé dolní části okna dokumentu.

2 Styl třídy aplikujte jedním z následujících způsobů:

- V panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS) vyberte režim Vše, klepněte pravým tlačítkem na název stylu, který chcete aplikovat, a z kontextové nabídky vyberte volbu Aplikovat.
- Z rozbalovací nabídky třídy v inspektoru Vlastnosti kódu HTML vyberte styl třídy, který chcete aplikovat.
- V okně dokumentu klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na vybraný text, v kontextové nabídce zvolte Styly CSS a pak vyberte styl, který chcete aplikovat.
- Vyberte volbu Formát > Styly CSS a v podnabídce vyberte styl, který chcete použít.

Odstranění stylu třídy z výběru

1 Vyberte objekt nebo text, ze kterého chcete styl odstranit.

2 V inspektoru Vlastnosti kódu HTML (Okna > Vlastnosti) z rozbalovací nabídky třídy vyberte volbu None (Žádné).

Přejmenování stylu třídy

1 V panelu Styly CSS klepněte pravým tlačítkem na styl třídy CSS, který chcete přejmenovat, a vyberte volbu Přejmenovat třídu.

Třídu můžete také přejmenovat tak, že z nabídky voleb panelu Styly CSS vyberete volbu Přejmenovat třídu.

2 V dialogovém okně Přejmenovat třídu zkontrolujte, že v rozbalovací nabídce Přejmenovat třídu je vybraná třída, kterou chcete přejmenovat.

3 Do textového pole Nový název zadejte nový název pro novou třídu a klepněte na tlačítko OK.

Pokud se přejmenovávaná třída nachází v hlavičce aktuálního dokumentu, aplikace Dreamweaver změní název třídy včetně všech výskytů názvu třídy v aktuálním dokumentu. Pokud se přejmenovávaná třída nachází v externím souboru CSS, aplikace Dreamweaver ho otevře a změní název třídy v tomto souboru. Aplikace Dreamweaver také spustí funkci Hledat a nahradit pro celé webové místo, takže v něm můžete snadno vyhledat všechny výskyty starého názvu třídy.

Přesun / export pravidel CSS

Funkce pro správu CSS v Dreamweaveru umožňují jednoduše přesouvat nebo exportovat pravidla CSS. Pravidla můžete přemístit z dokumentu do dokumentu, ze sekce head dokumentu do externího seznamu stylů, mezi externími soubory stylů CSS a podobně.

Poznámka: *Pokud je pravidlo, které se pokoušíte přesunout, v konfliktu s pravidlem v cílovém seznamu stylů, aplikace Dreamweaver zobrazí dialogové okno Pravidlo se stejným názvem již existuje. Pokud se rozhodne konfliktní pravidlo přemístit, aplikace Dreamweaver toto pravidlo přesune přímo vedle konfliktního pravidla v cílovém seznamu stylů.*

Další témata nápovědy

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

Přesun / export pravidla do nového seznamu stylů

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Styly CSS vyberte pravidlo nebo pravidla, která chcete přemístit. Pak klepněte pravým tlačítkem na výběr a z kontextové nabídky vyberte volbu Přemístit pravidla CSS. Chcete-li vybrat více pravidel, klepněte na pravidla, která chcete vybrat, se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- V zobrazení Kód vyberte pravidlo nebo pravidla, která chcete přemístit. Pak klepněte pravým tlačítkem na výběr a z kontextové nabídky vyberte volbu Styly CSS > Přemístit pravidla CSS.

Poznámka: *V případě, že vyberete část pravidla, bude přemístěno celé pravidlo.*

2 V dialogovém okně Přesunout do externího seznamu stylů vyberte volbu nového seznamu stylů a klepněte na tlačítko OK.

3 V dialogovém okně Uložit soubor seznamu stylů jako zadejte název nového seznamu stylů a klepněte na tlačítko Uložit.

Když klepnete na tlačítko Uložit, aplikace Dreamweaver uloží nový seznam stylů s pravidly, která jste vybrali, a připojí ho k aktuálnímu dokumentu.



Pravidla můžete také přesunout pomocí panelu nástrojů Kódování. Panel nástrojů Kódování je dostupný pouze v zobrazení Kód.

Přesun / export pravidla do existujícího seznamu stylů

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu Styly CSS vyberte pravidlo nebo pravidla, která chcete přemístit. Pak klepněte pravým tlačítkem na výběr a z kontextové nabídky vyberte volbu Přemístit pravidla CSS. Chcete-li vybrat více pravidel, klepněte na pravidla, která chcete vybrat, se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- V zobrazení Kód vyberte pravidlo nebo pravidla, která chcete přemístit. Pak klepněte pravým tlačítkem na výběr a z kontextové nabídky vyberte volbu Styly CSS > Přemístit pravidla CSS.

Poznámka: *V případě, že vyberete část pravidla, bude přemístěno celé pravidlo.*

2 V dialogovém okně Přesunout do externího seznamu stylů vyberte existující seznam stylů z rozbalovací nabídky nebo existující seznam stylů vyhledejte a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *V rozbalovací nabídce se zobrazují všechny seznamy stylů, které jsou propojené s aktuálním dokumentem.*

Pravidla můžete také přesunout pomocí panelu nástrojů Kódování. Panel nástrojů Kódování je dostupný pouze v zobrazení Kód.

Změna uspořádání nebo přemístění pravidel CSS přetažením

❖ V panelu Styly CSS (režim Vše) vyberte pravidlo a přetáhněte ho do požadovaného umístění. Můžete vybrat pravidla a přetažením měnit jejich pořadí v seznamu stylů nebo pravidlo přesunout do jiného seznamu stylů nebo sekce head dokumentu.

Chcete-li přesouvat více pravidel najednou, vyberte další pravidla se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Výběr více pravidel před jejich přemístěním

❖ V panelu Styly CSS klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) na pravidla, která chcete vybrat.

Převedení inline CSS na pravidlo CSS

Inline styly se pro praktické použití nedoporučují. Chcete-li mít styly CSS čistší a lépe uspořádané, můžete převést inline styly na pravidla CSS, která se nachází v sekci head dokumentu nebo v externím seznamu stylů.

1 V zobrazení kódu (Zobrazení > Kód) vyberte celý atribut stylu obsahující inline CSS, které chcete převést.

2 Klepněte pravým tlačítkem a vyberte volbu Styly CSS > Převést inline CSS na pravidlo.

3 V dialogovém okně Převést inline CSS zadejte název třídy pro nové pravidlo a pak proveďte jeden z následujících úkonů:

- Určete seznam stylů, ve kterém chcete nové pravidlo CSS vytvořit a klepněte na tlačítko OK.
- Vyberte sekci head dokumentu jako umístění, kde chcete vytvořit nové pravidlo CSS a klepněte na tlačítko OK.

Pravidla můžete převést také pomocí panelu nástrojů Kódování. Panel nástrojů Kódování je dostupný pouze v zobrazení Kód.

Další témata nápovědy

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

Odkaz na externí seznam stylů CSS

Když upravujete externí seznam stylů CSS, všechny dokumenty s odkazem na tento seznam stylů CSS se aktualizují podle těchto úprav. Styly CSS nacházející se v dokumentu můžete exportovat, vytvořit z nich nový seznam stylů CSS a styly z toho seznamu aplikovat tak, že externí seznam stylů připojíte nebo propojíte.

Ke stránkám můžete připojit libovolný seznam stylů, který jste vytvořili nebo zkopírovali do svého webového místa. Aplikace Dreamweaver je navíc dodávána s vestavěnými seznamy stylů, které je možné automaticky přemístit do webového místa a připojit ke stránkám.

1 Panel Styly CSS otevřete jedním z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Okna > Styly CSS.
- Stiskněte kombinaci kláves Shift + F11.

2 V panelu Styly CSS klepněte na tlačítko Připojit seznam stylů. (Nachází se v pravém dolním rohu panelu.)

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte externí seznam stylů CSS.
- Do pole Soubor/URL zadejte cestu k seznamu stylů.

4 Pro volbu Přidat jako vyberte jednu z možností:

- Chcete-li vytvořit odkaz mezi aktuálním dokumentem a externím seznamem stylů, vyberte volbu Odkaz. Takto se v kódu HTML vytvoří tag `href` odkazu a odkazuje na adresu URL, kde se nachází publikovaný seznam stylů. Tuto metodu podporuje prohlížeč Microsoft Internet Explorer i Netscape Navigator.
- Tag odkazu nemůžete použít pro odkazování z jednoho externího seznamu stylů do jiného. Pokud chcete styly v seznamu stylů vnořovat, použijte instrukci import. Většina prohlížečů rozpozná instrukci import také ve stránce (nejen v seznamech stylů). Existují jemné rozdíly v tom, jak program řeší konflikty vlastností, když se překrývající pravidla nachází v propojených externích seznamech stylů a když jsou importována do stránky. Pokud chcete externí seznam stylů importovat místo propojit, vyberte volbu Import.

5 V rozbalovací nabídce Média určete cílové médium pro seznam stylů.

Další informace o seznamech stylů závislých na médiu najdete na webových stránkách sdružení W3C na adrese www.w3.org/TR/CSS21/media.html.

6 Klepnutím na tlačítko Náhled ověřte, zda seznam stylů aplikuje na aktuální stránku správné styly.

Pokud aplikované styly nejsou podle očekávání, odstraňte seznam stylů klepnutím na tlačíko Zrušit. Stránka se vrátí k původnímu vzhledu.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránky na základě vzorového souboru aplikace Dreamweaver“ na stránce 64

Úpravy seznamu stylů CSS

Seznam stylů CSS běžně obsahuje jedno nebo více pravidel. Jednotlivá pravidla můžete v seznamu stylů CSS upravovat pomocí panelu Styly CSS nebo pokud chcete, můžete pracovat přímo v seznamu stylů CSS.

1 V panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS) vyberte režim Vše.

2 V panelu Všechna pravidla poklepejte na název seznamu stylů, který chcete upravit.

3 V okně dokumentu seznam stylů podle potřeby upravte a pak seznam stylů uložte.

Formátování kódu CSS

Předvolby, které řídí formátování kódu CSS, můžete nastavovat vždy, když tvoříte nebo upravujete pravidlo CSS pomocí rozhraní aplikace Dreamweaver. Můžete například nastavit předvolby, které umístí všechny vlastnosti CSS na samostatné řádky, umístí prázdný řádek mezi pravidla CSS a podobně.

Když nastavíte předvolby formátování kódu CSS, vybrané předvolby se automaticky aplikují na všechna nová pravidla CSS, která vytvoříte. Tyto předvolby můžete ale také ručně aplikovat na jednotlivé dokumenty. To může být užitečné v případě, že máte starší dokumenty HTML nebo CSS, které vyžadují formátování.

Poznámka: *Předvolby formátování kódu CSS se aplikují pouze na pravidla CSS v externích nebo vložených seznamech stylů (ne na inline styly).*

Další témata nápovědy

„Změna formátování kódu“ na stránce 292

Nastavení předvoleb formátování kódu CSS

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby.

2 V dialogovém okně Předvolby vyberte kategorii Formátování kódu.

3 Vedle pole Rozšířené formátování klepněte na tlačítko CSS.

4 V dialogovém okně Volby zdrojového formátu CSS vyberte volby, které chcete aplikovat na svůj zdrojový kód CSS. V okně náhledu níže se objevuje náhled CSS, jak by kód vypadal podle vybraných voleb.

Odsadit vlastnosti pomocí Nastavuje hodnotu odsazení pro vlastnosti v pravidlu. Můžete určit tabulátory nebo mezery.

Každá vlastnost na samostatném řádku Umístí každou vlastnost v pravidlu na samostatný řádek.

Otevírací závorka na samostatném řádku Umístí otevírací závorku pravidla na jiný řádek než selektor.

Pouze když je více než 1 vlastnost Pravidlo s pouze jednou vlastností umístí na stejný řádek jako selektor.

Všechny selektory pravidla na stejném řádku Umístí všechny selektory pravidla na stejný řádek.

Prázdný řádek mezi pravidly Vloží prázdný řádek mezi všechna pravidla.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Formátování kódu CSS také dědí předvolbu Typ zalomení řádků, kterou nastavujete v kategorii Formátování kódu v dialogovém okně Předvolby.*

Ruční formátování kódu CSS v seznamu stylů CSS

1 Otevřete seznam stylů CSS.

2 Vyberte volbu Příkazy > Aplikovat formátování zdroje.

Volby formátování, které jste nastavili v předvolbách formátování kódu CSS, se aplikují na celý dokument. Nemůžete měnit formátování jednotlivých výběrů.

Ruční formátování kódu vloženého CSS

1 Otevřete stránku HTML, která obsahuje CSS vložené v sekci head dokumentu.

2 Vyberte libovolnou část kódu CSS.

3 Vyberte volbu Příkazy > Aplikovat formátování zdroje na výběr.

Volby formátování, které jste nastavili v předvolbách formátování kódu CSS, se použijí na všechna pravidla CSS pouze v sekci head dokumentu.

Poznámka: *Chcete-li celý dokument formátovat podle vámi určených předvoleb formátování kódu, vyberte volbu Příkazy > Aplikovat formátování zdroje.*

Povolit/Zakázat vlastnosti CSS

Funkce Povolit/Zakázat vlastnosti CSS umožňuje dočasně zakázat části CSS na panelu Styly CSS, aniž by se musely provést změny přímo v kódu. Pokud části CSS dočasně zakážete, můžete si ověřit, jaký budou určité vlastnosti a hodnoty mít vliv na stránku.

Jestliže zakážete vlastnost CSS, aplikace Dreamweaver přidá do vlastnosti CSS, kterou jste zakázali, tagy komentáře CSS a [zakázaný] popis. Zakázanou vlastnost CSS pak můžete snadno znovu povolit nebo odstranit.

Videoukázku od vývojového týmu produktu Dreamweaver o způsobu použití funkce Povolit/zakázat vlastnosti CSS najdete na webu: www.adobe.com/go/dwcs5css_cz.

1 Na panelu Vlastnosti na panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS) vyberte vlastnost, kterou chcete zakázat.

2 V dolním pravém rohu panelu Vlastnosti klepněte na ikonu Zakázat/Povolit vlastnosti CSS. Tato ikona se také zobrazí, pokud posunete kurzor vlevo od dané vlastnosti.

   Po klepnutí na ikonu Zakázat/Povolit vlastnosti CSS se vlevo od vlastnosti zobrazí ikona Zakázáno. Chcete-li vlastnost znovu povolit, klepněte na ikonu Zakázáno nebo klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo stiskněte klávesu Control a klepněte (Macintosh OS) na vlastnost a vyberte možnost Zapnout.

3 (Volitelné) Chcete-li povolit nebo odstranit všechny zakázané vlastnosti ve vybraném pravidle, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo stiskněte klávesu Control a klepněte (Macintosh OS) na jakékoli pravidlo nebo vlastnost se zakázanými vlastnostmi a vyberte možnost Povolit všechny zakázané ve vybraném pravidle nebo Odstranit všechny zakázané ve vybraném pravidle.

Prohlédnutí CSS v živém zobrazení

Režim prohlédnutí funguje společně s živým zobrazením a umožňuje rychle určit elementy HTML a jejich přidružené styly CSS. Pokud je režim prohlédnutí zapnutý, posunutím kurzoru na elementy na stránce můžete zjistit atributy modelu rámečku CSS týkající se jakéhokoli elementu na úrovni bloku.

Poznámka: *Více informací o modelu rámečku CSS najdete zde: CSS 2.1 specification.*

Kromě možnosti zobrazení vizuální podoby modelu rámečku v režimu prohlédnutí můžete při posunutí na elementy v okně Dokument použít také panel Styly CSS. Pokud máte panel Styly CSS otevřený v režimu Současný a posunete kurzor na element stránky, pravidla a vlastnosti na panelu Styly CSS se automaticky aktualizují a zobrazí se pravidla a vlastnosti vybraného elementu. Stejně tak se aktualizuje i jakékoli zobrazení nebo panel související s elementem, na kterém je umístěn kurzor (například zobrazení kódu, selektor tagů, inspektor vlastností atd.).

Videoukázku od vývojového týmu produktu Dreamweaver o způsobu práce v režimu prohlédnutí najdete na webu: www.adobe.com/go/dwcs5inspect_cz.

1 S dokumentem otevřeným v okně Dokument klepněte na tlačítko Prohlédnout (vedle tlačítka Živé zobrazení na panelu nástrojů Dokument).

   Poznámka: *Pokud již není aktivováno živé zobrazení, režim prohlédnutí jej automaticky povolí.*

2 Posunutím kurzoru na elementy stránky zjistěte model rámečku CSS. Režim prohlédnutí zvýrazní různými barvami okraje, odsazení a obsah.

3 (Volitelné) Stisknutím klávesy se šipkou vlevo na klávesnici zvýrazníte nadřazený prvek aktuálně zvýrazněného elementu. Stisknutím klávesy se šipkou vpravo obnovíte zvýraznění podřízeného elementu.

4 (Volitelné) Klepnutím na element uzamknete zvýrazněný výběr.

   Poznámka: *Klepnutím na element za účelem uzamčení zvýrazněného výběru se vypne režim prohlédnutí.*

Další témata nápovědy

„Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 280

„Panel Styly CSS“ na stránce 126

Kontrola problémů zobrazení CSS v různých prohlížečích

Funkce Kontrola kompatibility s prohlížečem vám pomůže najít kombinace HTML a CSS, které mohou v určitých prohlížečích způsobit problémy. Když spustíte funkci Kontrola kompatibility s prohlížečem v otevřeném souboru, aplikace Dreamweaver soubor prohledá a v panelu Výsledky vypíše všechny potenciální problémy s vykreslováním CSS. Hodnocení spolehlivosti znázorněné kruhem ze čtvrtiny, poloviny, tří čtvrtin nebo zcela vyplněným naznačuje pravděpodobnost výskytu chyby (ze čtvrtiny vyplněný kruh označuje možný výskyt, zcela vyplněný kruh označuje velice pravděpodobný výskyt). Pro každou nalezenou potencionální chybu aplikace Dreamweaver nabídne přímý odkaz na dokumentaci o chybě na webových stránkách Adobe CSS Advisor (Poradce CSS), které obsahují podrobnosti o běžně známých chybách ve vykreslování prohlížečů a jejich řešení.

Standardně funkce Kontrola kompatibility s prohlížečem kontroluje kód s ohledem na následující prohlížeče: Firefox 1.5, Internet Explorer (Windows) 6.0 a 7.0, Internet Explorer (Macintosh) 5.2, Netscape Navigator 8.0, Opera 8.0 a 9.0, Safari 2.0.

Tato funkce nahradila dřívější funkci Kontrola v cílovém prohlížeči, z níž zůstala zachována funkčnost CSS. To znamená, že nová funkce Kontrola kompatibility s prohlížečem stále testuje kód v dokumentech, aby zjistila, zda některé vlastnosti nebo hodnoty CSS nejsou podporovány cílovými prohlížeči.

Mohou se vyskytnout tři úrovně potenciálních problémů s podporou prohlížečů:

- Chyba označuje kód CSS, který může v určitém prohlížeči způsobit závažný viditelný problém, například zmizení části stránky. (Chyba je výchozí označení problémů s podporou prohlížečů, takže v některých případech je kód s neznámým efektem také označen jako chyba.)
- Výstraha označuje část kódu CSS, která není v určitém prohlížeči podporována, ale nezpůsobí žádné vážné problémy se zobrazením.
- Informativní zpráva označuje kód, který není v určitém prohlížeči podporován, ale nemá žádný viditelný efekt.

Kontrola kompatibility s prohlížečem dokument žádným způsobem nemění.

Další témata nápovědy

„Ověřování tagů“ na stránce 316

Poradce CSS

Spusťte kontrolu kompatibility s prohlížečem

❖ Vyberte volbu Soubor > Zkontrolovat stránku > Kompatibilita s prohlížečem.

Výběr elementu ovlivněného nalezeným problémem

❖ Poklepejte na problém v panelu Výsledky.

Přeskočení na následující nebo předchozí problém nalezený v kódu

❖ V panelu nástrojů Dokument z nabídky Kontrola kompatibility s prohlížečem vyberte volbu Další problém nebo Předchozí problém.

Výběr prohlížečů, pro které má aplikace Dreamweaver kód kontrolovat

1 V panelu Výsledky (Okna > Výsledky) vyberte záložku Kontrola kompatibility s prohlížečem.

2 Klepněte na zelenou šipku v levém horním rohu panelu Výsledky a vyberte volbu Nastavení.

3 Vyberte zaškrtávací pole u všech prohlížečů, pro které chcete kód kontrolovat.

4 Pro každý vybraný prohlížeče vyberte z odpovídající rozbalovací nabídky nejnižší verzi pro kontrolu.

Pokud chcete například zjistit, které chyby vykreslování CSS by se mohly vyskytnout v prohlížeči Internet Explorer 5.0 a novějším a prohlížeči Netscape Navigator 7.0 a novějším, vyberte zaškrtávací pole vedle názvů těchto prohlížečů, z rozbalovací nabídky prohlížeče Internet Explorer vyberte volbu 5.0 a rozbalovací nabídky prohlížeče Netscape vyberte volbu 7.0.

Vyloučení problému z kontroly kompatibility s prohlížečem

1. Spusťte kontrolu kompatibility s prohlížečem.
2. V panelu Výsledky klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na problém, který chcete vyloučit z budoucích kontrol.
3. Z kontextové nabídky vyberte volbu Ignorovat problém.

Úpravy seznamu ignorovaných problémů

1. V panelu Výsledky (Okna > Výsledky) vyberte záložku Kontrola kompatibility s prohlížečem.
2. Klepněte na zelenou šipku v levém horním rohu panelu Výsledky a vyberte volbu Upravit seznam ignorovaných problémů.
3. V souboru Exceptions.xml vyhledejte problém, který chcete vyřadit ze seznamu ignorovaných problémů, a odstraňte ho.
4. Uložte a zavřete soubor Exceptions.xml.

Uložení zprávy o kontrole kompatibility s prohlížečem

1. Spusťte kontrolu kompatibility s prohlížečem.
2. Na levé straně panelu Výsledky klepněte na tlačítko Uložit zprávu.

Umístěte ukazatel nad tlačítka v panelu Výsledky, aby se zobrazily tipy pro tlačítka nástrojů.

Poznámka: *Zprávy se neukládají automaticky. Pokud chcete zachovat kopii zprávy, musíte ji uložit podle výše uvedeného postupu.*

Zobrazení zprávy o kontrole kompatibility s prohlížečem v prohlížeči

1. Spusťte kontrolu kompatibility s prohlížečem.
2. Na levé straně panelu Výsledky klepněte na tlačítko Procházet zprávu.

Umístěte ukazatel nad tlačítka v panelu Výsledky, aby se zobrazily tipy pro tlačítka nástrojů.

Otevření webových stránek Adobe CSS Advisor (Poradce CSS)

1. V panelu Výsledky (Okna > Výsledky) vyberte záložku Kontrola kompatibility s prohlížečem.
2. Klepněte na text odkazu v pravé spodní části panelu.

Používání seznamů stylů pro dobu návrhu

Při práci s dokumentem aplikace Dreamweaver vám seznamy stylů pro dobu návrhu umožňují zobrazit nebo skrýt návrh, který aplikuje seznam stylů CSS. Pomocí této volby můžete například při návrhu stránky zahrnout nebo vyloučit efekt seznamu stylů jen pro systém Macintosh nebo jen pro systém Windows.

Seznamy stylů pro dobu návrhu se aplikují pouze při práci v dokumentu. Když stránku zobrazíte v okně prohlížeče, v prohlížeči se objeví pouze styly, které jsou skutečně připojené nebo vložené do dokumentu.

Poznámka: *Pomocí panelu nástrojů Styl vykreslení můžete také zapínat a vypínat styly pro celou stránku. Chcete-li tento panel nástrojů zobrazit, vyberte volbu Zobrazení > Panely nástrojů > Styl vykreslení. Tlačítko Přepnout zobrazení stylů CSS (pravé krajní tlačítko) pracuje nezávisle na ostatních tlačítkách médií v panelu nástrojů.*

Chcete-li použít seznam stylů pro dobu návrhu, postupujte podle těchto kroků.

1 Otevřete dialogové okno Seznam stylů pro dobu návrhu jedním z následujících způsobů:

- Klepněte pravým tlačítkem v panelu Styly CSS a v kontextové nabídce vyberte volbu v době návrhu.
- Vyberte volbu Formát > Styly CSS > V době návrhu.

2 V dialogovém okně nastavte volby pro zobrazení nebo skrytí vybraného seznamu stylů:

- Chcete-li seznam stylů CSS zobrazit v době návrhu, klepněte na tlačítko plus (+) nad Zobrazit pouze v době návrhu, pak v dialogovém okně Vybrat seznam stylů vyhledejte seznam stylů CSS, který chcete zobrazit.
- Chcete-li seznam stylů CSS skrýt, klepněte na tlačítko plus (+) nad Skrýt v době návrhu, pak v dialogovém okně Vybrat seznam stylů vyhledejte seznam stylů CSS, který chcete skrýt.
- Chcete-li seznam stylů odstranit z některého z těchto dvou seznamů, klepněte na seznam stylů, který chcete odstranit, a pak klepněte na příslušné tlačítko minus (-).

3 Klepnutím na tlačítko OK dialogové okno zavřete.

Panel Styly CSS se aktualizuje a vedle názvu vybraného seznamu stylů se zobrazí indikátor „skrytý“ nebo „návrh“, který vyjadřuje stav seznamu stylů.

Další témata nápovědy

„Panel nástrojů Styl vykreslení – přehled“ na stránce 10

Používání vzorových seznamů stylů aplikace Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver poskytuje vzorové seznamy stylů, které můžete aplikovat na stránky nebo je použít jako základ pro vytváření vlastních stylů.

1 Panel Styly CSS otevřete jedním z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Okna > Styly CSS.
- Stiskněte kombinaci kláves Shift+F11.

2 V panelu Styly CSS klepněte na tlačítko Připojit externí seznam stylů. (Nachází se v pravém dolním rohu panelu.)

3 V dialogovém okně Připojit externí seznam stylů klepněte na tlačítko Vzorové styly.

4 V dialogovém okně Vzorové styly vyberte seznam stylů z pole seznamu.

Při vybírání seznamu stylů v poli seznamu se v panelu Náhled zobrazuje formátování textu a barev podle vybraného seznamu stylů.

5 Klepněte na tlačítko Náhled a ověřte, zda aplikuje styly, které chcete pro aktuální stránku.

Pokud aplikované styly nejsou podle očekávání, vyberte ze seznamu jiný seznam stylů a klepnutím na tlačítko Náhled si tyto styly zobrazte.

6 Seznam stylů ukládá aplikace Dreamweaver standardně do složky s názvem CSS, která je přímo pod kořenem webového místa, které jste pro stránku určili. Pokud tato složka neexistuje, aplikace Dreamweaver ji vytvoří. Chcete-li soubor uložit do jiné složky, klepněte na tlačítko Procházet a přejděte do jiné složky.

7 Když najdete styl, jehož pravidla formátování splňují vaše požadavky na návrh, klepněte na tlačítko OK.

Aktualizace seznamů stylů ve webovém místě Contribute

Uživatelé aplikace Adobe Contribute nemohou provádět změny v seznamu stylů CSS. Změny v seznamu stylů pro webové místo Contribute můžete provést pomocí aplikace Dreamweaver.

1. Seznam stylů upravte pomocí nástrojů pro úpravy stylů v aplikaci Dreamweaver.
2. Sdělte všem uživatelům aplikace Contribute, kteří pracují na daném webové místě, aby publikovali stránky používající tento seznam stylů. Nový seznam stylů zobrazíte opětovnou úpravou těchto stránek.

Když aktualizujete seznamy stylů pro webové místo Contribute, mějte na paměti následující důležité okolnosti:

- Pokud provádíte změny v seznamu stylů v době, kdy uživatel aplikace Contribute upravuje stránku používající tento seznam stylů, uživatel změny v seznamu stylů neuvidí, dokud stránku nepublikuje.
- Pokud odstraníte styl ze seznamu stylů, název stylu se ze stránek používajících tento seznam stylů neodstraní, ale protože tento styl už neexistuje, zobrazení nemusí odpovídat tomu, co bude uživatel aplikace Contribute očekávat. Pokud vám tedy uživatel řekne, že se při aplikování určitého stylu nic nestane, problémem může být, že byl tento styl odstraněn ze seznamu stylů.

Rozvržení stránek pomocí CSS

O rozvržení stránek CSS

Rozvržení stránek CSS pro organizaci obsahu na webové stránce používá formát kaskádových stylů, spíše než tradiční tabulky nebo rámce HTML. Základním stavebním blokem rozvržení CSS je tag div – tag HTML, který se ve většině případů chová jako kontejner pro text, obrazy a další elementy stránky. Při vytváření rozvržení CSS umístíte na stránku tagy div, přidáte k nim obsah a posunete je do různých umístění. Na rozdíl od buněk tabulky, které jsou omezené na polohu někde mezi řádky a sloupci tabulky, tagy div se mohou objevit kdekoliv na webové stránce. Tagy div můžete umístit absolutně (zadáním souřadnic x a y) nebo relativně (zadáním jejich vzdálenosti od jiných elementů stránky). Tagy div můžete také umístit zadáním plovoucích rámečků, odsazení a okrajů – podle dnešních webových standardů se jedná o preferovanou metodu.

Tvořit rozvržení CSS od začátku může být obtížné, protože je to možné provést mnoha způsoby. Jednoduché rozvržení CSS se dvěma sloupci vytvoříte tak, že libovolně zkombinujete plovoucí rámečky, okraje, odsazení a další vlastnosti CSS. Navíc je problém s vykreslováním ve více prohlížečích, protože určitá rozvržení CSS se v některých prohlížečích zobrazí správně, ale v jiných nesprávně. Aplikace Dreamweaver zjednodušuje vytváření stránek s rozvržením CSS pomocí 16 předdefinovaných rozvržení, která fungují v různých prohlížečích.

Používání předdefinovaných rozvržení CSS dodávaných s aplikací Dreamweaver je nejjednodušší způsob vytváření stránky s rozvržením CSS, rozvržení CSS ale můžete vytvořit také pomocí absolutně polohovaných elementů aplikace Dreamweaver (AP elementů). AP element v aplikaci Dreamweaver je element stránky HTML – konkrétně tag `div` nebo jiný tag – kterému bylo přiřazeno absolutní umístění. AP elementy aplikace Dreamweaver mají ale omezení, neboť jsou absolutně polohované a jejich pozice se pak nemění podle velikosti okna prohlížeče.

Pokud jste pokročilý uživatel, rozvržení stránky můžete vytvořit tak, že ručně vložíte tagy `div` a aplikujete na ně styly umístění CSS.

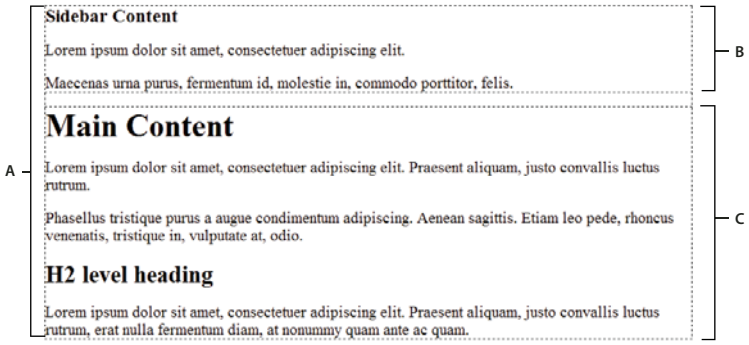
Více informací o různých rozvrženích CSS najdete v článku Garyho Whitea: Layout 101.

Výukovou lekci o vytváření rozvržení stránek CSS a o práci s dalšími vylepšeními vlastností CSS najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_comm05_cz.

O struktuře rozvržení stránek CSS

Před pokračováním v tomto oddílu byste měli být seznámení se základními koncepty CSS.

Základním stavebním blokem rozvržení CSS je tag div – tag HTML, který se ve většině případů chová jako kontejner pro text, obrazy a další elementy stránky. Následující příklad ukazuje stránku HTML, která obsahuje tři samostatné tagy div: jeden tag velkého „kontejneru“ a dva další tagy – tag bočního sloupce a tag hlavního obsahu – uvnitř tagu kontejneru.



***A.** Div kontejneru **B.** Div bočního sloupce **C.** Div hlavního obsahu*

Následuje kód pro všechny tři tagy div v HTML:

```
<!--container div tag-->
<div id="container">
<!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>

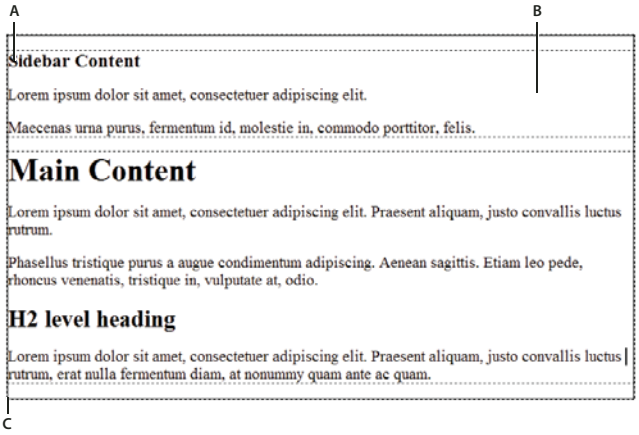
<!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo
convallis luctus rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo
pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo
convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
```

V předchozím příkladu není k žádnému z tagů div přiřazen žádný „styl“. Bez definice pravidel CSS se všechny tagy div a jejich obsahy umísti do výchozí pozice na stránce. Pokud má ale každý tag div jedinečný identifikátor (jako v předchozím příkladu), můžete tyto identifikátory použít při vytváření pravidel CSS a aplikováním pravidel změnit styl a umístění tagů div.

Následující pravidlo CSS, které se může nacházet v sekci head dokumentu nebo v externím souboru CSS, vytvoří pravidla používání stylů pro první tag div na stránce nebo pro tag div „kontejneru“.

```
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
```

Pravidlo #container nastavuje styl tagu div kontejneru tak, aby měl šířku 780 obrazových bodů, bílé pozadí, žádný okraj (od levé strany stránky), plný černý okraj široký 1 obrazový bod a text zarovnaný doleva. Aplikování pravidla na tag div kontejneru má následující výsledky:

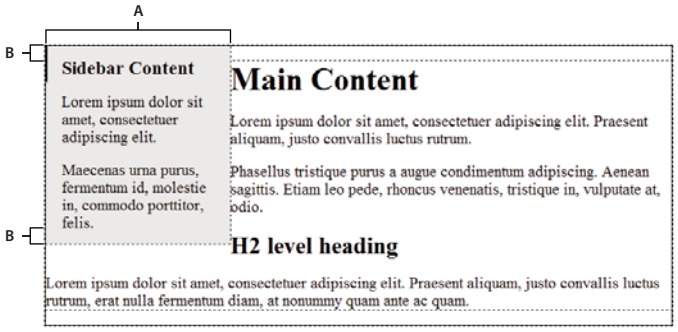


Tag div kontejneru, 780 obrazových bodů, žádný okraj
***A.** Text zarovnán doleva **B.** Bílé pozadí **C.** Plný černý okraj s tloušťkou 1 obrazový bod*

Následující pravidlo CSS tvoří pravidla používání stylů pro tag div bočního sloupce:

```
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
```

Pravidlo #sidebar nastavuje styl tagu div bočního sloupce tak, aby měl šířku 200 obrazových bodů, šedé pozadí, horní a spodní odsazení široké 15 obrazových bodů, pravé odsazení široké 10 obrazových bodů a levé odsazení o velikosti 20 obrazových bodů. (Výchozí pořadí pro odsazení je horní-pravý-dolní-levý.) Pravidlo navíc umístí tag div postranního sloupce jako plovoucí: nalevo – vlastnost, která posune tag div bočního sloupce na levou stranu od tagu div kontejneru. Aplikování pravidla na tag div postranního panelu má následující výsledky:

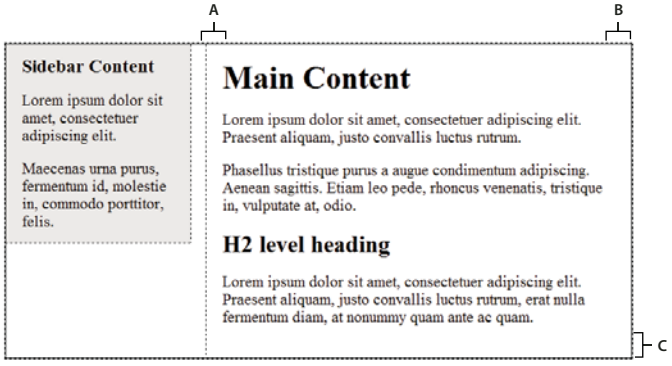


Div postranního panelu, nalevo plovoucí
***A.** Šířka 200 obrazových bodů **B.** Horní a spodní odsazení, 15 obrazových bodů*

Pravidlo CSS pro tag div hlavního kontejneru dokončí rozvržení:

```
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
```

Pravidlo #mainContent nastavuje styl div hlavního obsahu tak, aby měl levý okraj 250 obrazových bodů, což znamená, že mezi levou stranu div kontejneru a levou stranou div hlavního obsahu bude mezera o velikosti 250 obrazových bodů. Pravidlo navíc přidá mezery o velikosti 20 obrazových bodů na pravé, spodní a levé straně div hlavního obsahu. Aplikování pravidla na div hlavního obsahu má následující výsledky:



Div hlavního obsahu, levý okraj o velikosti 250 obrazových bodů
***A.** Odsazení 20 obrazových bodů vlevo **B.** Odsazení 20 obrazových bodů vpravo **C.** Odsazení 20 obrazových bodů dole*

Kompletní kód vypadá následovně:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
<style type="text/css">
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
</style>
</head>
<body>
<!--container div tag-->
<div id="container">
    <!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
    </div>
    <!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo
convallis luctus rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo
pede, rhoncus venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo
convallis luctus rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
</body>
```

Poznámka: *Předchozí ukázka kódu je zjednodušená verze, která vytvoří rozvržení se dvěma sloupci a pevným levým bočním panelem (pokud nový dokument vytvoříte pomocí předdefinovaných rozvržení dodávaných s aplikací Dreamweaver).*

Další témata nápovědy

„Kaskádové styly“ na stránce 122

Vytvoření stránky s rozvržením CSS

Když tvoříte novou stránku v aplikaci Dreamweaver, můžete vytvořit takovou, která už obsahuje rozvržení CSS. Aplikace Dreamweaver se dodává s 16 různými rozvrženími CSS. Navíc si můžete vytvořit vlastní rozvržení CSS a přidat je do konfigurační složky, takže se objeví v nabídce rozvržení v dialogovém okně Nový dokument.

Dreamweaver Rozvržení CSS se správně vykreslují v následujících prohlížečích: Firefox (Windows a Macintosh) 1.0, 1.5, 2.0 a 3.6, Internet Explorer (Windows) 5.5, 6.0, 7.0 a 8.0, Opera (Windows a Macintosh) 8.0, 9.0 a 10.0, Safari 2.0. 3.0 a 4.0 a Chrome 3.0.

Informativní článek, který vysvětluje použití rozvržení CSS, která jsou součástí aplikace Dreamweaver, najdete v části Centrum pro vývojáře aplikace Dreamweaver.

Další rozvržení CSS jsou k dispozici v části Adobe Dreamweaver Exchange.

Další témata nápovědy

„Vytvoření prázdné stránky“ na stránce 60

„Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování“ na stránce 66

„Odkaz na externí seznam stylů CSS“ na stránce 141

Vytvoření stránky s rozvržením CSS

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Prázdná stránka. (Ta je standardně vybrána.)

3 V poli Typ stránky vyberte druh stránky, který chcete vytvořit.

Poznámka: *Pro rozvržení musíte vybrat typ stránky HTML. Můžete vybrat například volby HTML, ColdFusion®, PHP atd. Pomocí rozvržení CSS nemůžete vytvořit ActionScript™, CSS, položky knihovny, JavaScript, XML, XSLT ani stránku komponenty ColdFusion. Typy stránek v kategorii Jiné v dialogovém okně Nový dokument také neumožňují použití rozvržení stránek CSS.*

4 Z nabídky Rozvržení vyberte rozvržení CSS, které chcete použít. Můžete si vybrat z 16 různých rozvržení. Okno náhledu zobrazí rozvržení a stručný popis vybraného rozvržení.

Předdefinovaná rozvržení CSS nabízejí následující typy sloupců:

Pevný Šířka sloupců je určena v obrazových bodech. Sloupec nemění svou velikost podle velikosti okna prohlížeče ani nastavení textu návštěvníka webového místa.

Pružný Šířka sloupce je určena v procentech šířky prohlížeče návštěvníka webového místa. Pokud návštěvník webového místa rozšíří nebo zúží okno prohlížeče, návrh se přizpůsobí, ale nemění se podle nastavení textu návštěvníka.

5 Vyberte typ dokumentu z rozbalovací nabídky Typ dokumentu.

6 Z rozbalovací nabídky CSS rozvržení vyberte umístění pro CSS rozvržení.

Přidat do záhlaví Přidá CSS pro rozvržení do sekce head stránky, kterou vytváříte.

Vytvořit nový soubor CSS pro rozvržení přidá do nového externího seznamu stylů CSS a tento nový seznam stylů připojí k vytvářené stránce.

Odkaz na existující soubor Umožňuje určit existující soubor CSS, který už obsahuje pravidla CSS potřebná pro rozvržení. Tato volba je zvláště užitečná v případě, že chcete použít stejné rozvržení CSS (jehož pravidla CSS jsou uložena v jednom souboru) pro více dokumentů.

7 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud jste z rozbalovací nabídky CSS rozvržení vybrali volbu Přidat do záhlaví (výchozí volba), klepněte na tlačítko Vytvořit.
- Pokud jste z rozbalovací nabídky CSS rozvržení vybrali volbu Vytvořit nový soubor, klepněte na tlačítko Vytvořit a pak v dialogovém okně Uložit soubor seznamu stylů jako zadejte název nového externího souboru.
- Pokud jste z rozbalovací nabídky CSS rozvržení vybrali volbu Odkaz na existující soubor, zadejte externí soubor do textového pole Připojit soubor CSS tak, že klepnete na ikonu Přidat seznam stylů, vyplníte údaje v dialogovém okně Připojit externí seznam stylů a klepnete na tlačítko OK. Až skončíte, v dialogovém okně Nový dokument klepněte na tlačítko Vytvořit.

Poznámka: *Když vyberete volbu Odkaz na existující soubor, určený soubor už musí obsahovat pravidla pro v něm obsažený soubor CSS.*

Pokud rozvržení CSS uložíte do nového souboru nebo přidáte odkaz na existující soubor, aplikace Dreamweaver automaticky přidá odkaz na tento soubor do vytvářené stránky HTML.

Poznámka: *Podmíněné komentáře pro prohlížeč Internet Explorer, které pomáhají obejít problémy s vykreslováním v IE, zůstávají vložené v sekci head nového dokumentu s rozvržením CSS i v případě, že jako umístění CSS rozvržení vyberete nový nebo existující externí soubor.*

8 (Volitelně) Seznamy stylů CSS můžete také připojit k nové stránce (nesvázané s rozvržením CSS), když ji vytváříte. V takovém případě klepněte na ikonu Připojit seznam stylů nad panelem Připojit soubor CSS a vyberte požadovaný seznam stylů CSS.

Podrobný návod k tomuto postupu naleznete v článku Automatické připojení seznamu stylů k novému dokumentu od Davida Powerse.

Přidání vlastních rozvržení CSS do seznamu možností

1 Vytvořte stránku HTML obsahující rozvržení CSS, které chcete přidat do seznamu možností v dialogovém okně Nový dokument. CSS pro rozvržení se musí nacházet v sekci head stránky HTML.

Chcete-li, aby bylo vaše vlastní rozvržení CSS v souladu s ostatními rozvrženími dodávanými s aplikací Dreamweaver, měli byste svůj soubor HTML uložit s příponou .htm.

2 Stránku HTML přidejte do složky Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts.

3 (Volitelně) Přidejte obraz náhledu rozvržení (například soubor .gif nebo .png) do složky Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts. Výchozí obrázky dodávané s aplikací Dreamweaver jsou soubory PNG s rozměry 227 obrazových bodů na šířku a 193 obrazových bodů na výšku.

Obrazu náhledu přiřaďte stejný název souboru, jako má soubor HTML, abyste mohli náhled jednoduše identifikovat. Pokud má například soubor HTML název mojeVlastníRozvržení.htm, zadejte pro obraz náhledu název mojeVlastníRozvržení.png.

4 (Volitelně) Chcete-li pro vlastní rozvržení vytvořit soubor poznámek, otevřete složku Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts_notes, zkopírujte a vložte do stejné složky některý z existujících souborů poznámek a kopii přejmenujte podle vlastního rozvržení. Můžete například zkopírovat soubor oneColElsCtr.htm.mno a přejmenovat ho na mojeVlastníRozvržení.htm.mno.

5 (Volitelně) Po vytvoření souboru poznámek pro vlastní rozvržení můžete tento soubor otevřít a určit název rozvržení, popis a obraz náhledu.

Práce s tagy div

Vložení a úprava tagů div

Rozvržení stránek můžete vytvořit tak, že ručně vložíte tagy `div` a aplikujete na ně styly umístění CSS. Tag `div` je tag, který definuje logické sekce uvnitř obsahu webové stránky. Pomocí tagů `div` můžete vystředit bloky obsahu, vytvořit efekty sloupců, vytvořit různé barevné oblasti a podobně.

Pokud neumíte webové stránky tvořit pomocí tagů `div` a kaskádových stylů (CSS), můžete rozvržení CSS vytvořit pomocí jednoho z předdefinovaných rozvržení dodávaných s aplikací Dreamweaver. Pokud vám nevyhovuje práce s CSS, ale jste obeznámeni s používáním tabulek, můžete zkusit použít tabulky.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver zachází se všemi tagy div s absolutním umístěním jako s AP elementy (absolutně polohované elementy), i když jste tyto tagy div nevytvořili pomocí nástroje pro kreslení AP tagů Div.*

Další témata nápovědy

„O AP elementech v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 158

„Vytvoření stránky s rozvržením CSS“ na stránce 153

„Zobrazení obsahu pomocí tabulek“ na stránce 173

Vkládání tagů div

Pomocí tagů `div` můžete vytvořit bloky rozvržení CSS a umístit je do dokumentu. To je užitečné v případě, že máte k dokumentu připojený existující seznam stylů CSS se styly umístění. Aplikace Dreamweaver umožňuje rychle vložit tag div a aplikovat na něj existující styly.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vložit tag `div`.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty rozvržení > Tag Div.
- V kategorii Rozvržení na panelu Vložit klepněte na tlačítko Vložit tag Div .

3 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Vložit Umožňuje vybrat umístění tagu `div` a název tagu, pokud se nejedná o nový tag.

Třída Zobrazí styl třídy, který je aktuálně použit pro tag. Pokud jste připojili seznam stylů, třídy definované v tomto seznamu stylů se zobrazí v seznamu. Pomocí této rozbalovací nabídky vyberte styl, který chcete použít na tag.

Identifikátor Umožňuje změnit název, který identifikuje tag `div`. Pokud jste připojili seznam stylů, identifikátory definované v tomto seznamu stylů se zobrazí v seznamu. V seznamu se nezobrazí identifikátory bloků, které už jsou v dokumentu.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver vás upozorní, pokud zadáte identifikátor, který již má přiřazen jiný tag v dokumentu.*

Nové pravidlo CSS Otevře dialogové okno Nové pravidlo CSS.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Tag `div` se v dokumentu objeví jako rámeček se zástupným textem. Když přesunete ukazatel nad okraj rámečku, aplikace Dreamweaver rámeček zvýrazní.

Pokud je tag `div` absolutně polohovaný, stane se AP elementem. (Tagy `div`, které nejsou absolutně polohované, můžete upravovat.)

Další témata nápovědy

„O AP elementech v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 158

„Vytvoření stránky s rozvržením CSS“ na stránce 153

Úpravy tagů div

Po vložení můžete s tagem `div` manipulovat nebo mu přidat obsah.

Poznámka: *Tagy div, které absolutně umístíte, se stanou AP elementy.*

Tagy `div` získají viditelné okraje v případě, že jim přiřadíte okraje nebo jste vybrali volbu Obrysy rozvržení CSS. (Obrysy rozvržení CSS jsou v nabídce Zobrazení > Vizuální pomůcky standardně vybrané.) Když přesunete ukazatel nad tag `div`, aplikace Dreamweaver tag zvýrazní. Můžete změnit barvu zvýraznění nebo zvýraznění vypnout.

Když vyberete tag `div`, jeho pravidla můžete zobrazit a upravovat v panelu Styly CSS. Obsah můžete do tagu `div` jednoduše přidat tak, že do tagu `div` umístíte textový kurzor a pak přidáte obsah stejným způsobem, jako byste přidávali obsah na stránku.

Další témata nápovědy

„O AP elementech v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 158

„Otevření panelu Styly CSS“ na stránce 130

Zobrazení a úpravy pravidel aplikovaných na tag div

1 Tag `div` vyberte jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na okraj tagu `div`.

Okraj najdete pomocí zvýraznění.

- Klepněte uvnitř tagu `div` a dvakrát stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A (Windows) nebo Apple+A (Macintosh).
- Klepněte uvnitř tagu `div` tag a pak vyberte tag `div` v selektoru tagů dole v okně dokumentu.

2 Pokud ještě není otevřený panel Styly CSS, otevřete ho tak, že vyberete volbu Okna > Styly CSS.

V panelu se zobrazí pravidla použitá na tag `div`.

3 Proveďte potřebné úpravy.

Umístění textové kurzoru pro přidání obsahu do tagu div

❖ Klepněte kamkoliv uvnitř okrajů tagu.

Změna zástupného textu v tagu div

❖ Vyberte text a pak ho podle potřeby přepište nebo stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: *Obsah do tagu `div` přidáte stejně, jako byste přidávali obsah na stránku.*

Změna barvy zvýraznění tagů div

Když v zobrazení návrhu přesunete ukazatel nad tag `div`, aplikace Dreamweaver zvýrazní okraje tagu. Zvýraznění můžete podle potřeby zapnout a vypnout nebo změnit barvu zvýraznění v dialogovém okně Předvolby.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií na levé straně vyberte volbu Zvýraznění.

3 Proveďte jednu z následujících úprav a klepněte na tlačítko OK:

- Chcete-li změnit barvu zvýraznění tagů `div`, klepněte na pole barvy pro Myš nad a pak vyberte barvu zvýraznění v dialogovém okně pro výběr barvy (nebo zadejte hexadecimální hodnotu barvy zvýraznění v textovém poli).
- Chcete-li zapnout nebo vypnout zvýraznění tagů `div`, zapněte nebo vypněte volbu Zobrazit pro Myš nad.

Poznámka: *Tyto volby ovlivní všechny objekty, například tabulky, které aplikace Dreamweaver zvýrazní, když na ně najedete ukazatelem.*

Bloky rozvržení CSS

Vizualizace bloků rozvržení CSS

Při práci v zobrazení návrhu si můžete bloky rozvržení CSS vizualizovat. Blok rozvržení CSS je element stránky HTML, který můžete umístit kdekoliv na stránce. Přesněji, blok rozvržení CSS je buď tag `div` bez `display:inline`, nebo kterýkoliv jiný element stránky, který obsahuje CSS deklarace `display:block`, `position:absolute`, nebo `position:relative`. Následuje několik příkladů elementů, které jsou v aplikaci Dreamweaver považovány za bloky rozvržení CSS:

- tag `div`,
- obraz s přiřazenou absolutní nebo relativní polohou,
- tag `a` s přiřazeným stylem `display:block`,
- odstavec s přiřazenou absolutní nebo relativní polohou.

Poznámka: *Pro účely vizuálního vykreslení bloky rozvržení CSS neobsahují inline elementy (elementy, jejichž kód je uvnitř řádku textu) ani jednoduché elementy bloků jako jsou odstavce.*

Aplikace Dreamweaver poskytuje množství vizuálních pomůcek pro zobrazení bloků rozvržení CSS. Při návrhu můžete pro bloky rozvržení CSS zapnout například obrysy, pozadí a rámečky. Můžete také zobrazit tipy nástroje, které zobrazí vlastnosti pro vybrané bloky rozvržení CSS, když umístíte ukazatel myši nad blok rozvržení.

Následující seznam vizuálních pomůcek pro blok rozvržení CSS popisuje, co aplikace Dreamweaver vykreslí jako viditelné:

Obrysy rozvržení CSS Zobrazí obrysy všech bloků rozvržení CSS na stránce.

Pozadí rozvržení CSS Dočasně zobrazí přiřazené barvy pozadí pro jednotlivé bloky rozvržení CSS a skryje ostatní barvy nebo obrázky pozadí, které by se na stránce normálně zobrazily.

Kdykoliv zobrazíte pozadí bloků rozvržení CSS pomocí vizuální pomůcky, aplikace Dreamweaver automaticky přiřadí každému bloku rozvržení CSS odlišnou barvu pozadí. (Aplikace Dreamweaver vybere barvy pomocí svého algoritmu – nemůžete je tedy přiřadit sami.) Přiřazené barvy jsou vizuálně příjemné a pomohou rozlišovat jednotlivé bloky rozvržení CSS.

Rámečkový model rozvržení CSS Zobrazí rámečkový model (to je okraj a odsazení) vybraného bloku rozvržení CSS.

Zobrazení bloků rozvržení CSS

Vizuální pomůcky pro blok rozvržení CSS můžete podle potřeby zapínat a vypínat.

Zobrazení obrysů bloků rozvržení CSS

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Obrysy rozvržení CSS.

Zobrazení pozadí bloků rozvržení CSS

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Pozadí rozvržení CSS.

Zobrazení rámečkových modelů bloků rozvržení CSS

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Rámečkový model rozvržení CSS.

Volby vizuálních pomůcek pro bloky rozvržení CSS můžete zobrazit klepnutím na tlačítko Vizuální pomůcky v panelu nástrojů Dokument.

Používání vizuálních pomůcek pro elementy bloků rozvržení nezaložené na CSS

Pomocí seznamu stylů pro dobu návrhu můžete zobrazit pozadí, okraje nebo rámečkový model pro elementy, které normálně nejsou považovány za bloky rozvržení CSS. Chcete-li to provést, musíte nejdříve vytvořit seznam stylů pro dobu návrhu, který příslušnému elementu stránky přiřadí atribut `display:block`.

1. Externí seznam stylů vytvořte tak, že vyberte volbu Soubor > Nový, ve sloupci Kategorie vyberete volbu Základní stránka, ve sloupci Základní stránka vyberete volbu CSS a klepnete na tlačítko Vytvořit.
2. V novém seznamu stylů vytvořte pravidla, která přiřadí atribut `display:block` elementům stránky, které chcete zobrazit jako bloky rozvržení CSS.

Pokud chcete například zobrazit barvu pozadí pro odstavce a položky seznamu, měli byste vytvořit seznam stylů s následujícími pravidly:

```
p{
display:block;
}
li{
display:block;
}
```

3. Soubor uložte.
4. V zobrazení návrhu otevřete stránku, ke které chcete nové styly připojit.
5. Vyberte volbu Formát > Styly CSS > V době návrhu.
6. V dialogovém okně Seznam stylů pro dobu návrhu klepněte na tlačítko plus (+) nad textovým polem Zobrazit pouze v době návrhu, vyberte seznam stylů, který jste právě vytvořili, a klepněte na tlačítko OK.
7. Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno Seznam stylů pro dobu návrhu.

Seznam stylů je připojený k dokumentu. Pokud jste seznam stylů vytvořili podle předchozího příkladu, všechny odstavce a položky seznamů budou formátovány pomocí atributu `display:block`, což umožní pro odstavce a položky seznamů zapínat a vypínat vizuální pomůcky bloků rozvržení CSS.

Další témata nápovědy

„Používání seznamů stylů pro dobu návrhu“ na stránce 146

Práce s AP elementy

O AP elementech v aplikaci Dreamweaver

AP element (absolutně polohovaný element) je element stránky HTML – tag `div` nebo jiný tag – kterému bylo přiřazeno absolutní umístění. AP elementy mohou obsahovat text, obrazy nebo jiný obsah, který můžete umístit do základního textu dokumentu HTML (sekce body).

V aplikaci Dreamweaver můžete AP elementy použít k rozvržení stránky. Můžete je navzájem umístit před a za sebe, skrýt je, zobrazit a přesouvat po obrazovce. Je také možné umístit do jednoho AP elementu obraz pozadí a pak před něj vložit další AP element, který obsahuje text a průhledné pozadí.

AP elementy jsou obvykle absolutně polohované tagy div. (Takové AP elementy aplikace Dreamweaver vkládá standardně.) Ale nezapomeňte, že kterýkoliv element HTML (například obraz) můžete nastavit jako AP element tak, že mu přiřadíte absolutní pozici. Všechny AP elementy (nejen absolutně polohované tagy div) se objeví v panelu AP elementů.

Kód HTML pro AP elementy Div

Aplikace Dreamweaver tvoří AP elementy pomocí tagu `div`. Když nakreslíte AP element pomocí nástroje Kreslit AP Div, aplikace Dreamweaver vloží tag `div` do dokumentu a tomuto div přiřadí hodnotu identifikátoru (standardně apDiv1 pro první nakreslený div, apDiv2 pro druhý nakreslený div a tak dále). Později můžete podle potřeby AP Div libovolně přejmenovat pomocí panelu AP elementů nebo inspektoru Vlastnosti. Aplikace Dreamweaver umísťuje AP tag Div a přiřazuje AP tagu Div jeho přesné rozměry pomocí CSS vloženého do sekce head dokumentu.

Následuje ukázka kódu HTML pro AP tag Div:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Sample AP Div Page</title>
<style type="text/css">
<!--
    #apDiv1 {
        position:absolute;
        left:62px;
        top:67px;
        width:421px;
        height:188px;
        z-index:1;
    }
-->
</style>
</head>
<body>
    <div id="apDiv1">
    </div>
</body>
</html>
```

Na stránce můžete měnit vlastnosti AP tagů Div (nebo jiných AP elementů) včetně souřadnic x a y, z-indexu (pořadí překrývání) a viditelnosti.

Vložení AP tagu Div

Aplikace Dreamweaver umožňuje jednoduše vytvořit a umístit AP tagy Div na stránce. Můžete vytvořit také vnořené AP tagy Div.

Když vložíte AP tag Div, aplikace Dreamweaver standardně zobrazí obrys AP tagu Div v zobrazení návrhu a zvýrazní ho, když nad něj posunete ukazatel myši. Tuto vizuální pomůcku, která zobrazuje obrysy AP tagu Div (nebo jiného AP elementu), můžete deaktivovat vypnutím obrysů AP elementů a obrysů rozvržení CSS v nabídce Zobrazení > Vizuální pomůcky. Jako vizuální pomůcku pro AP elementy v době návrhu také můžete zapnout pozadí a rámečkový model.

Po vytvoření AP tagu Div do něj můžete jednoduše přidat obsah tak, že textový kurzor umístíte do AP tagu Div a pak přidáte obsah stejným způsobem, jako byste přidávali obsah na stránku.

Další témata nápovědy

„Výběr AP elementů“ na stránce 165

„Změna barvy zvýraznění tagů div“ na stránce 156

„Vizualizace bloků rozvržení CSS“ na stránce 157

Nakreslení jednoho AP tagu Div nebo více AP tagů Div za sebou

1 V kategorii Rozvržení na panelu Vložit klepněte na tlačítko Kreslit AP Div .

2 V zobrazení návrhu v okně dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:

- Tažením nakreslete jeden AP tag Div.
- Tažením s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) nakreslete více AP tagů Div za sebou.

V kreslení AP tagů Div můžete pokračovat, dokud neuvolníte klávesu Ctrl nebo Apple.

Vložení AP tagu Div na určité místo v dokumentu

❖ Umístěte textový kurzor do okna dokumentu a pak vyberte volbu Vložit > Objekty rozvržení > AP Div.

Poznámka: *Tímto postupem vložíte tag pro AP Div při každém klepnutí v okně dokumentu. Vizuální vykreslení AP tagu Div ale může ovlivnit ostatní elementy stránky (například text), které ho obklopují.*

Umístění textového kurzoru do AP tagu Div

❖ Klepněte kamkoliv uvnitř okrajů AP tagu Div.

Okraje AP tagu Div se zvýrazní a objeví se táhlo výběru, ale samotný AP tag Div není vybraný.

Zobrazení okrajů AP tagu Div

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky a vyberte buď volbu Obrysy AP Div, nebo volbu Obrysy rozvržení CSS.

Poznámka: *Výběr obou voleb najednou má stejný efekt.*

Skrytí okrajů AP tagu Div

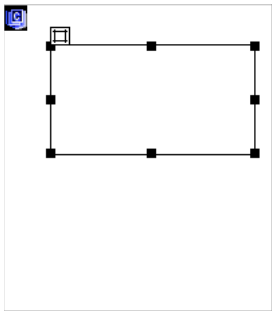
❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky a odznačte volbu Obrysy AP Div i volbu Obrysy rozvržení CSS.

Práce s vnořenými AP tagy Div

Vnořený AP tag Div je AP tag Div, jehož kód je obsažen uvnitř jiného AP tagu Div. Následující kód například ukazuje dva AP tagy Div, které *nejsou* vnořené, a dva AP tagy Div, které jsou vnořené:

```
<div id="apDiv1"></div>
<div id="apDiv2"></div>
<div id="apDiv3">
    <div id="apDiv4"></div>
</div>
```

Grafická znázornění pro tyto sady AP tagů Div by mohla vypadat následovně:



V první sadě tagů div je na stránce jeden div umístěný nad druhým. V druhé sadě je div apDiv4 skutečně uvnitř tagu div apDiv3. (Pořadí překrývání AP tagů Div můžete změnit v panelu AP elementy.)

Vnořování se často používá pro seskupování AP tagů Div. Vnořený AP tag Div se přesouvá spolu se svým rodičovským AP tagem Div a je možné nastavit, aby po rodiči zdědil viditelnost.

Pokud zapnete volbu Vnoření, při kreslení AP tag Div začínajícího uvnitř jiného AP tagu Div dojde automaticky k vnoření. Chcete-li kreslit uvnitř nebo přes jiný AP tag Div, musíte také odznačit volbu Zabránit překrývání.

Kreslení vnořeného AP tagu Div

1. Ujistěte se, že je odznačena volba Zabránit překrývání v panelu AP elementy (Okna > AP elementy).
2. V kategorii Rozvržení na panelu Vložit klepněte na tlačítko Kreslit AP Div .
3. V zobrazení návrhu v okně dokumentu tažením nakreslete AP tag Div uvnitř existujícího AP tagu Div.

Pokud je v předvolbách AP elementů vnoření zakázáno, tažením se stisknutou klávesou Alt vnoříte AP tag Div dovnitř existujícího AP tagu Div.

Vnořené AP tagy Div se mohou v různých prohlížečích zobrazit rozdílně. Pokud používáte vnořené AP tagy Div, během procesu návrhu často kontrolujte jejich vzhled v různých prohlížečích.

Vložení vnořeného AP tagu Div

1. Ujistěte se, že je odznačena volba Zabránit překrývání.
2. V zobrazení návrhu v okně dokumentu umístěte textový kurzor dovnitř existujícího AP tagu Div a pak vyberte volby Vložit > Objekty rozvržení > AP Div.

Vnoření existujícího AP elementu dovnitř jiného pomocí panelu AP elementy

1. Vyberte volbu Okna > AP elementy, abyste otevřeli panel AP elementy.
2. Vyberte AP element v panelu AP elementy a pak AP element přetáhněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) do cílového AP elementu v panelu AP elementy.
3. Jakmile se název cílového AP elementu zvýrazní, uvolněte tlačítko myši.

Automatické vnoření AP tagů Div při kreslení AP tagu Div uvnitř jiného AP tagu Div

- V předvolbách AP elementů vyberte volbu Vnoření.

Zobrazení nebo nastavení předvoleb AP elementů

V kategorii AP elementy v dialogovém okně Předvolby můžete určit výchozí nastavení pro nově tvořené AP elementy.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií vlevo vyberte AP elementy, určete libovolné z následujících předvoleb a pak klepněte na tlačítko OK.

Viditelnost Určuje, zda jsou AP elementy standardně viditelné. Volby jsou default (výchozí), inherit (zdědit), visible (viditelné) a hidden (skryté).

Šířka a výška Určete výchozí výšku a šířku (v obrazových bodech) pro AP elementy, které vytvoříte pomocí nabídky Vložit > Objekty rozvržení > AP Div.

Barva pozadí Určuje standardní barvu pozadí. Vyberte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy.

Obraz pozadí Určuje standardní obraz pozadí. Klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte v počítači soubor obrazu.

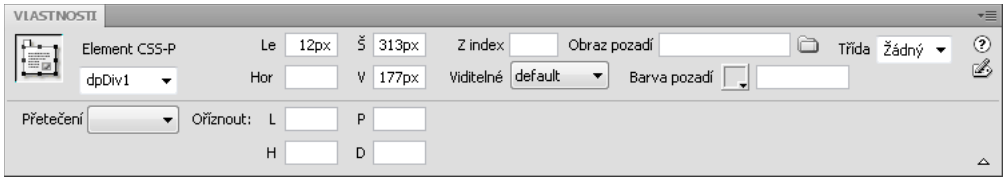
Vnoření: Vnořit při vytvoření uvnitř AP tagu Div Určuje, zda by se měl vnořeným AP tagem Div stát AP Div, jehož kreslení začnete v bodě uvnitř hranic existujícího AP tagu Div. Chcete-li při kreslení AP tagu Div toto nastavení dočasně změnit, podržte klávesu Alt.

Zobrazení nebo nastavení vlastností pro jeden AP element

Když vyberete AP element, inspektor Vlastnosti zobrazí vlastnosti tohoto AP elementu.

1 Vyberte AP element.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu a zobrazte tak všechny vlastnosti (pokud již nejsou zobrazené).



3 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Element CSS-P Určuje identifikátor pro vybraný AP element. Identifikátor označuje AP element v panelu AP elementy a v kódu JavaScript.

Používejte pouze alfanumerické znaky; nepoužívejte speciální znaky, například mezery, spojovníky, lomítka nebo tečky. Každý AP element musí mít vlastní jedinečný identifikátor.

Poznámka: *Inspektor Vlastnosti CSS-P zobrazuje stejné volby pro relativně umístěné elementy.*

L a H (levý a horní) Určuje pozici levého horního rohu AP elementu relativně k levému hornímu rohu stránky nebo rodičovského AP elementu (pokud je vnořený).

Š a V Určuje šířku a výšku AP elementu.

Poznámka: *Pokud obsah AP elementu přesáhne určenou velikost, spodní okraj AP elementu (jako v zobrazení návrhu v aplikaci Dreamweaver) se protáhne, aby se přizpůsobil obsahu. (Spodní okraj se při zobrazení AP elementu v prohlížeči neprotáhne v případě, že není vlastnost Přetečení nastavená na hodnotu Visible.)*

Standardní jednotkou pro polohu a velikost jsou obrazové body (ob). Místo toho můžete určit následující jednotky: pc (pica), b (body), " (palce), mm (milimetry), cm (centimetry) nebo % (procenta z odpovídající hodnoty rodičovského AP elementu). Zkratky musí za hodnotou následovat bez mezery: například 3mm označuje 3 milimetry.

Z-index Určuje z index nebo pořadí překrývání AP elementu.

AP elementy s vysokými čísly se v prohlížeči zobrazí před AP elementy s nízkými čísly. Hodnoty mohou být kladné nebo záporné. Změnit pořadí překrývání AP elementů je jednodušší pomocí panelu AP elementů, než zadáváním určitých hodnot *z* indexu.

Viditelné Určuje, zda je AP element zpočátku viditelný nebo ne. Vyberte některé z následujících voleb:

- Vlastnost viditelnosti standardně není určena. Když není viditelnost určená, většina prohlížečů ji standardně nastaví na hodnotu Zdědit.
- Volba Zdědit používá viditelnost rodičovského AP elementu.
- Volba Viditelné zobrazí obsah AP elementu bez ohledu na hodnotu rodiče.
- Volba Skryté skryje obsah AP elementu bez ohledu na hodnotu rodiče.

  Chcete-li obsah AP elementu zobrazovat dynamicky, použijte pro řízení viditelnosti skriptovací jazyk, například JavaScript.

Obraz pozadí Určuje obraz pozadí pro AP element.

Klepněte na ikonu složky a pak vyhledejte a vyberte soubor obrazu.

Barva pozadí Určuje barvu pozadí pro AP element.

Chcete-li použít průhledné pozadí, ponechte tuto volba prázdnou.

Třída Určuje třídu CSS, která nastavuje styl AP elementu.

Přetečení Určuje, jak se AP elementy zobrazí v prohlížeči, když obsah přesáhne určenou velikost AP elementu.

Volba Viditelné určuje, že se nadbytečný obsah v AP elementu zobrazí; to znamená, že se AP element protáhne, aby se mu přizpůsobil. Skryté určuje, že nadbytečný obsah v prohlížeči nezobrazí. Rolovat určuje, že by měl prohlížeč přidat AP elementu posuvníky bez ohledu na to, jestli jsou potřeba. Automatické zobrazí v prohlížeči posuvníky pro AP element pouze, když jsou potřeba (když obsah AP elementu přesáhne jeho hranice).

Poznámka: *Volba* `p ete ení` *je mezi prohlížeči různě podporována.*

Clip Určuje viditelnou oblast AP elementu.

Určením levých, horních, pravých a spodních souřadnic definujete obdélník v prostoru souřadnic AP elementu (počítá se od levého horního rohu AP elementu). AP element se „ořízne“ tak, že bude viditelný pouze určený obdélník. Pokud chcete například z obsahu AP elementu ponechat viditelný pouze obdélník široký 50 a vysoký 75 obrazových bodů, který se bude nacházet v levém horním rohu AP elementu, nastavte L na 0, H na 0, P na 50 a D na 75.

Poznámka: *Přestože CSS určuje pro oříznutí jinou sémantiku, aplikace Dreamweaver interpretuje oříznutí stejně jako většina prohlížečů.*

4 Pokud jste zadali hodnotu v textovém poli, stisknutím klávesy tabulátor nebo Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) hodnotu aplikujte.

Zobrazení nebo nastavení vlastností pro více AP elementů

Když vyberete dva nebo více AP elementů, inspektor Vlastnosti zobrazí vlastnosti textu a podmnožinu vlastností AP elementů a umožní tak upravit několik AP elementu zároveň.

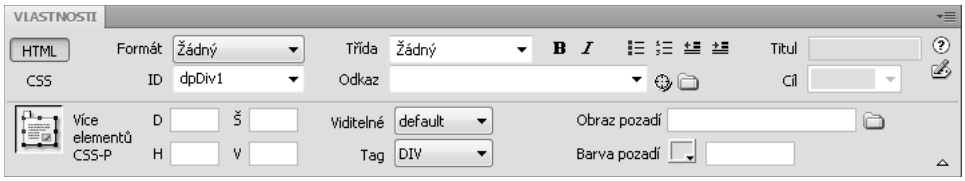
Výběr více AP elementů

❖ Při výběru AP elementů držte klávesu Shift.

Zobrazení a nastavení vlastností pro více AP elementů

1 Vyberte více AP elementů.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu a zobrazte tak všechny vlastnosti (pokud již nejsou zobrazené).



3 Nastavte libovolné z následujících vlastností pro více AP elementů:

L a H (levý a horní) Určuje pozici levých horních rohů AP elementů relativně k levému hornímu rohu stránky nebo rodičovského AP elementu (pokud jsou vnořené).

Š a V Určuje šířku a výšku AP elementů.

Poznámka: *Pokud obsah některého z AP elementů překročí určenou velikost, spodní okraj AP elementu (jako v zobrazení návrhu v aplikaci Dreamweaver) se natáhne, aby se přizpůsobil obsahu. (Spodní okraj se při zobrazení AP elementu v prohlížeči neprotáhne v případě, že není vlastnost Přetečení nastavená na hodnotu Visible.)*

Standardní jednotkou pro polohu a velikost jsou obrazové body (ob). Místo toho můžete určit následující jednotky: pc (pica), b (body), " (palce), mm (milimetry), cm (centimetry) nebo % (procenta z odpovídající hodnoty rodičovského AP elementu). Zkratky musí za hodnotou následovat bez mezery: například 3mm označuje 3 milimetry.

Viditelné Určuje, zda jsou AP elementy zpočátku viditelné nebo ne. Vyberte některé z následujících voleb:

- Vlastnost viditelnosti standardně není určena. Když není viditelnost určená, většina prohlížečů ji standardně nastaví na Zdědit.
- Volba Zdědit používá viditelnost rodičovských AP elementů.
- Volba Viditelné zobrazí obsahy AP elementů bez ohledu na hodnotu rodiče.
- Volba Skryté skryje obsah AP elementu bez ohledu na hodnotu rodiče.

  Chcete-li obsah AP elementu zobrazovat dynamicky, použijte pro řízení viditelnosti skriptovací jazyk, například JavaScript.

Tag Určuje tag HTML použitý k definování AP elementů.

Obraz pozadí Určuje obraz pozadí pro AP elementy.

Klepněte na ikonu složky a pak vyhledejte a vyberte soubor obrazu.

Barva pozadí Určuje barvu pozadí pro AP elementy. Chcete-li použít průhledné pozadí, ponechte tuto volba prázdnou.

4 Pokud jste zadali hodnotu v textovém poli, stisknutím klávesy tabulátor nebo Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) hodnotu aplikujte.

Panel AP elementy – přehled

Panel AP elementy (Okna > AP Elementy) slouží ke správě AP elementů v dokumentu. Pomocí panelu AP elementy můžete zabránit překrývání, změnit viditelnost AP elementů, vnořovat nebo překrývat AP elementy a vybrat jeden nebo více AP elementů.

Poznámka: *AP element v aplikaci Dreamweaver je element stránky HTML – konkrétně tag* `div` *nebo jiný tag – kterému bylo přiřazeno absolutní umístění. Panel AP elementů nezobrazuje relativně umístěné elementy.*

AP elementy se zobrazují jako seznam názvů, podle pořadí *z* indexu; standardně se první vytvořený AP element (se *z* indexem 1) zobrazuje v seznamu dole a naposledy vytvořený AP element se zobrazuje nahoře. *Z* index AP elementu ale můžete změnit tak, že změníte jeho pozici v pořadí překrývání. Pokud jste například vytvořili osm AP elementů a chcete čtvrtý AP element přesunout nahoru, zkuste mu přiřadit vyšší *z* index než ostatním.

Výběr AP elementů

Můžete vybrat jeden nebo více AP elementů a manipulovat s nimi nebo měnit jejich vlastnosti.

Výběr AP elementu v panelu AP elementy

❖ V panelu AP elementy (Okna > AP Elementy) klepněte na název AP elementu.

Výběr AP elementu v okně dokumentu

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ovladač výběru AP elementu.

Pokud není ovladač výběru viditelný, klepněte kdekoliv uvnitř AP elementu, až se zobrazí ovladač výběru.

- Klepněte na okraj AP elementu.
- Klepněte uvnitř AP elementu se stisknutými klávesami Ctrl a Shift (Windows) nebo Apple a Shift (Macintosh).
- Klepněte uvnitř AP elementu a stisknutím kombinace kláves Ctrl+A (Windows) nebo Apple+A (Macintosh) vyberte obsah AP elementu. Chcete-li vybrat AP element, stiskněte znovu kombinaci kláves Ctrl+A nebo Apple+A.
- Klepněte uvnitř AP elementu a vyberte jeho tag v selektoru tagů.

Výběr více AP elementů

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu AP elementy (Okna > AP Elementy) se stisknutou klávesou Shift klepněte na názvy dvou nebo více AP elementů.
- V okně dokumentu se stisknutou klávesou Shift klepněte uvnitř nebo na okraj dvou nebo více AP elementů.

Změna pořadí překrývání AP elementů

Pořadí překrývání AP elementů můžete změnit pomocí inspektoru Vlastnosti nebo panelu AP elementy. AP element, který je nahoře v seznamu panelu AP elementů, je na vrcholu pořadí překrývání a zobrazí se před ostatními AP elementy.

V kódu HTML, pořadí překrývání nebo *z* index AP elementů určuje pořadí, v jakém se vykreslí v prohlížeči. Čím vyšší je *z* index AP elementu, tím vyšší je pozice AP elementu v pořadí překrývání. *Z* index každého AP elementu můžete změnit pomocí panelu AP elementů nebo inspektoru Vlastnosti.

Změna pořadí překrývání AP elementů pomocí panelu AP elementů

1 Vyberte volbu Okna > AP elementy, abyste otevřeli panel AP elementy.

2 Přetáhněte AP element nahoru nebo dolů do požadovaného místa v pořadí překrývání.

Při přesouvání AP elementu se zobrazí čára označující, kde se daný AP element zobrazí. Až se čára umístění objeví na požadované místě v pořadí překrývání, uvolněte tlačítko myši.

Změna pořadí překrývání AP elementů pomocí inspektoru Vlastnosti

1. Vyberte volbu Okna > AP elementy (otevře se panel AP elementů a zobrazí se aktuální pořadí překrývání).
2. Vyberte AP element v panelu AP elementů nebo v okně dokumentu.
3. V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte číslo do textového pole Z index.

- Zadejte vyšší číslo, daný AP element se posune nahoru v pořadí překrývání.
- Zadejte nižší číslo, daný AP element se posune dolů v pořadí překrývání.

Zobrazení a skrytí AP elementů

Při práci v dokumentu můžete AP elementy ručně zobrazovat a skrývat pomocí panelu AP elementy a uvidíte tak, jak se stránka zobrazí za různých podmínek.

Poznámka: *Aktuálně vybraný AP element se vždy stane viditelným a zobrazuje se před ostatními AP elementy, dokud je vybraný.*

Změna viditelnosti AP elementu

1. Vyberte volbu Okna > AP elementy, abyste otevřeli panel AP elementy.
2. Klepněte v sloupci s ikonou oka a tím změňte viditelnost AP elementu.

- Otevřené oko znamená, že je AP element viditelný.
- Zavřené oko znamená, že je AP element neviditelný.
- Pokud se ikona oka nezobrazuje, AP element pravděpodobně zdědil viditelnost od svého rodiče. (Když AP elementy nejsou vnořené, rodičem je sekce body dokumentu, která je vždy viditelná.)

Ikona oka se také nezobrazí, když není viditelnost určena (v inspektoru Vlastnosti se zobrazí viditelnost Výchozí).

Změna viditelnosti všech AP elementů zároveň

❖ V panelu AP elementy (Okna > AP elementy) klepněte na ikonu oka v záhlaví sloupce.

Poznámka: *Tímto postupem můžete nastavit všechny AP elementy na viditelné nebo skryté, ale ne na zdědit.*

Změna velikosti AP elementů

Můžete měnit velikost jednotlivých AP elementů nebo změnit velikost více AP elementů zároveň a nastavit jim tak stejnou šířku a výšku.

Pokud je zapnutá volba Zabránit překrývání, nebudete moct změnit velikost AP elementu tak, aby se překrýval s jiným AP elementem.

Další témata nápovědy

„Používání mřížky rozvržení“ na stránce 172

Změna velikosti AP elementu

1. V zobrazení návrhu vyberte AP element.
2. Velikost AP elementu změňte jedním z následujících způsobů:

- Chcete-li velikost změnit tažením, přetáhněte libovolný z ovladačů pro změnu velikosti daného AP elementu.
- Chcete-li měnit velikost po jednom obrazovém bodu, podržte stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh) a stiskněte kurzorovou klávesu.

Kurzorovými klávesami můžete posunout pravý a spodní okraj AP elementu; tímto způsobem nemůžete změnit velikost pomocí horního a levého okraje.

- Chcete-li rozměry měnit o velikost dílků mřížky pro přitahování, podržte stisknuté klávesy Shift a Ctrl (Windows) nebo Shift a Alt (Macintosh) a stiskněte kurzorovou klávesu.
- V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte hodnoty pro šířku (Š) a výšku (V).

Změnou velikosti AP elementu změníte šířku a výšku AP elementu. Neurčujete tak, jaká část obsahu AP elementu bude viditelná. Viditelnou oblast uvnitř AP elementu můžete definovat v předvolbách.

Změna velikosti více AP elementů zároveň

1. V zobrazení návrhu vyberte dva nebo více AP elementů.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Uspořádat > Nastavit stejnou šířku nebo Změnit > Uspořádat > Nastavit stejnou výšku.

Nejdříve vybrané AP elementy se přizpůsobí šířce a výšce posledního vybraného AP elementu.

- V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) v poli Vícenásobný element CSS-P zadejte hodnoty šířky a výšky.

Tyto hodnoty se aplikují na všechny vybrané AP elementy.

Přemístění AP elementů

AP elementy můžete v zobrazení návrhu přemístit podobným způsobem, jakým přesouváte objekty ve většině základních grafických aplikací.

Pokud je zapnutá volba Zabránit překrývání, nebudete moci přemístit AP element tak, aby se překrýval jiný AP elementem.

1. V zobrazení návrhu vyberte jeden AP element nebo více AP elementů.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přemístit element přetažením, přetáhněte ovladač výběru naposledy vybraného AP elementu (černě zvýrazněný).
- Chcete-li elementy přemísťovat po jednom obrazovém bodu, použijte kurzorové klávesy.

Podržte stisknutou klávesu Shift a stiskem kurzorové klávesy posuňte AP element o aktuální velikost dílků mřížky pro přitahování.

Další témata nápovědy

„Používání mřížky rozvržení“ na stránce 172

Zarovnání AP elementů

Pomocí příkazů pro zarovnání AP elementů můžete zarovnat jeden nebo více AP elementů s okrajem naposledy vybraného AP elementu.

Když zarovnáte AP elementy, mohou se posunout i dceřiné AP elementy, které nebyly vybrány, protože jejich rodičovský element byl vybrán a přesunut. Chcete-li tomuto chování zabránit, nepoužívejte vnořené AP elementy.

1. V zobrazení návrhu vyberte AP element.
2. Vyberte volbu Změnit > Uspořádat a pak vyberte požadovanou volbu zarovnání.

Pokud například vyberete volbu Top, všechny AP elementy se přesunou tak, že jejich horní okraje budou ve stejném svislém umístění jako horní okraj naposledy vybraného elementu (černě zvýrazněný).

Převádění AP elementů na tabulky

Při vytváření rozvržení někteří návrháři webu upřednostňují práci s AP elementy místo používání tabulek. Aplikace Dreamweaver umožňuje vytvořit rozvržení pomocí AP elementů a pak (pokud chcete) ho převést na tabulky. Převedení AP elementů na tabulky můžete využít například pokud vyžadujete podporu prohlížečů starších než verze 4.0. Převedení AP elementů na tabulky se ale důrazně nedoporučuje, protože výsledkem mohou být tabulky s velkým počtem prázdných buněk, nemluvě o zbytečném nárůstu kódu. Pokud potřebujete rozvržení stránky, které používá tabulky, je nejlepší vytvořit rozvržení stránky pomocí nástrojů pro standardní tabulkové rozvržení, které jsou dostupné v aplikaci Dreamweaver.

Při úpravách rozvržení a optimalizaci návrhu stránky můžete převádět AP elementy a tabulky tam a zpět. (Když ale převedete tabulku zpět na AP elementy, aplikace Dreamweaver převede tabulku zpět na AP tagy Div bez ohledu na typ AP elementu, který jste měli na stránce před převodem na tabulky.) Není možné převést určitou tabulku nebo AP element na stránce; převody AP elementů na tabulky a tabulek na AP tagy Div musíte provádět pro celou stránku.

Poznámka: *AP elementy na tabulky nebo tabulky na AP tagy Div nemůžete převést v dokumentu předlohy ani v dokumentu, na který byla předloha aplikována. Místo toho můžete rozvržení vytvořit v dokumentu bez předlohy a převést ho před uložením jako předloha.*

Převádění AP elementů a tabulek

Rozvržení můžete vytvořit pomocí AP elementů a pak převést AP elementy na tabulky, aby bylo možné rozvržení zobrazit ve starších prohlížečích.

Před převodem na tabulky se ujistěte, že se AP elementy nepřekrývají. Také se ujistěte, že používáte Standardní režim (Zobrazit > Režim tabulky > Standardní režim).

Převádění AP elementů na tabulku

1. Vyberte volbu Změnit > Převést > AP tagy Div na tabulku.
2. Určete libovolné z následujících voleb a klepněte na tlačítko OK:

Nejpřesněji Vytvoří buňku pro každý AP element a případně vloží i buňky navíc, aby se zachovaly mezery mezi AP elementy.

Nejmenší: sbalit prázdné buňky Určuje, že hrany AP elementů mají být zarovnány v případě, že jsou umístěny ve vzdálenosti určitého počtu obrazových bodů.

Pokud tuto volba vyberete, výsledná tabulka bude mít méně prázdných řádků a sloupců, ale nebude se přesně shodovat s vaším rozvržením.

Použít průhledné GIFy Vyplní poslední řádek tabulky průhlednými obrazy GIF. Tím zajistíte, že se tabulka ve všech prohlížečích zobrazí se stejnými šířkami sloupců.

Když je tato volba zapnutá, není možné výslednou tabulku upravovat přetažením jejích sloupců. Když je tato volba vypnutá, výsledná tabulka nebude obsahovat průhledné GIFy, ale šířky sloupců se mohou mezi prohlížeči lišit.

Vystředit na stránce Vystředí výslednou tabulku na stránce. Pokud je tato volba vypnutá, tabulka začíná u levého okraje stránky.

Převést tabulky na AP tagy Div

1. Vyberte volbu Změnit > Převést > Tabulky na AP tagy Div.
2. Určete libovolné z následujících voleb a klepněte na tlačítko OK:

Zabránit překrývání AP elementů Omezuje umístění AP elementů tak, aby při jejich vytváření, přesouvání a změnách velikosti nedošlo k jejich překrytí.

Zobrazit panel AP elementy Zobrazí panel AP elementy.

Zobrazovat mřížku a Přitahovat na mřížku Umožní použít mřížku pro snadnější umístění AP elementů.

Tabulky se převedou na AP tagy Div. Prázdné buňky se převedou na AP elementy, pouze pokud mají přiřazenou barvu pozadí.

Poznámka: *Elementy stránky, které se nacházely mimo tabulky, budou také umístěny do AP tagů Div.*

Zamezení překrývání AP elementů

Aplikace Dreamweaver nemůže tabulku vytvořit z překrývajících se AP elementů, protože buňky tabulky se nemohou překrývat. Pokud plánujete převést AP elementy v dokumentu na tabulky, pomocí volby Zabránit překrývání omezíte pohyb a umístění AP elementů tak, aby se AP elementy nepřekrývaly.

Když je tato volba zapnutá, AP element není možné vytvořit tak, aby překrýval nebo se vnořil do existujícího AP elementu. Pokud tuto volba aktivujete až po vytvoření překrývajících se AP elementů, přetáhněte všechny překrývající se AP elementy tak, aby ležely mimo ostatní AP elementy. Když zapnete volbu Zabránit překrývání AP elementů, aplikace Dreamweaver neopraví existující překrývající se AP elementy automaticky.

Když je zapnutá tato volba a přitahování na mřížku, AP element se nepřitáhne k mřížce v případě, že by to způsobilo překrytí dvou AP elementů. Místo toho se přitáhne k okraji nejbližšího AP elementu.

Poznámka: *Určité akce umožní překrýt AP elementy, i když je zapnutá volba Zabránit překrývání AP elementů. Pokud AP element vložíte pomocí nabídky Vložit a zadáte čísla v inspektoru Vlastnosti nebo AP elementy přemístíte upravením zdrojového kódu HTML, můžete způsobit překrývání nebo vnoření AP elementů, i když je tato volba zapnutá. Pokud dojde k překrývání, můžete AP elementy oddělit jejich přetažením v zobrazení návrhu.*

- V panelu AP elementy (Okna > AP Elementy) vyberte volbu Zabránit překrývání.
- V okně dokumentu vyberte volbu Změnit > Uspořádat > Zabránit překrývání AP elementů.

Kapitola 7: Rozvržení stránek pomocí HTML

Používání vizuálních pomůcek pro rozvržení

Nastavení pravítek

Pomocí pravítek můžete měřit, uspořádat a naplánovat rozvržení. Mohou se zobrazit na levém a horním okraji stránky se stupnicí v obrazových bodech, palcích nebo centimetrech.

- Chcete-li pravítka zapnout a vypnout, vyberte volbu Zobrazení > Pravítka > Zobrazovat.
- Chcete-li změnit počátek, přetáhněte ikonu počátku pravítek (v levém horním rohu zobrazení Návrh v okně dokumentu) na libovolné místo na stránce.
- Chcete-li vrátit počátek do výchozí pozice, vyberte volbu Zobrazení > Pravítka > Obnovit počátek.
- Chcete-li změnit jednotky měření, vyberte volbu Zobrazení > Pravítka a pak vyberte volbu Obrazové body, Palce nebo Centimetry.

Nastavení vodítek rozvržení

Vodítka jsou čáry, které přetáhnete do dokumentu z pravítek. Pomáhají přesněji umístit a zarovnat objekty. Pomocí vodítek také můžete měřit velikost elementů stránky nebo napodobit *panely* (viditelné oblasti) webových prohlížečů.

Při zarovnání elementů můžete přitahovat elementy na vodítka a vodítka na elementy. (Aby funkce přitahovaní pracovala, musíte umístit elementy absolutně.) Vodítka můžete také zamknout, abyste zabránili ostatním uživatelům v jejich přemístění.

Vytvoření vodorovného nebo svislého vodítka

1. Přetáhněte odpovídající pravítko.
2. Umístěte vodítko do okna dokumentu a uvolněte tlačítko myši (přemístění vodítka lze provést dalším tažením).

Poznámka: *Standardně je poloha vodítka absolutní vzdálenost v obrazových bodech od horní nebo levé strany dokumentu a zobrazuje se vzhledem k počátku pravítka. Chcete-li nastavit polohu vodítka v procentech, stiskněte při vytvoření nebo přesunutí vodítka klávesu Shift.*

Zobrazení nebo skrytí vodítek

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vodítka > Zobrazovat vodítka.

Přitahování elementů na vodítka

- Chcete-li přitahovat elementy na vodítka, vyberte volbu Zobrazení > Vodítka > Přitahovat na vodítka.
- Chcete-li přitahovat vodítka na elementy, vyberte volbu Zobrazení > Vodítka > Přitahovat vodítka na elementy.

Poznámka: *Při změně velikosti elementů, například absolutně polohovaných elementů (AP elementů), tabulek a obrazů, se měněné elementy přitahují na vodítka.*

Zamknutí nebo odemknutí všech vodítek

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vodítka > Zamknout vodítka.

Zobrazení a přemístění vodítka na požadovanou pozici

1 Podržením ukazatele myši nad vodítkem zobrazte jeho polohu.

2 Poklepejte na vodítko.

3 Zadejte novou polohu v dialogovém okně Posunout vodítko a klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení vzdálenosti mezi vodítky

❖ Stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a umístěte ukazatel myši na libovolné místo mezi dvěma vodítky.

Poznámka: *Jednotky měření jsou stejné jako jednotky měření pravítek.*

Napodobení panelu (viditelné oblasti) webového prohlížeče

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vodítka a vyberte z nabídky předem nastavenou velikost prohlížeče.

Odstranění vodítka

❖ Přetáhněte vodítko z dokumentu.

Změna nastavení vodítek

❖ Vyberte možnost Zobrazení > Vodítka > Upravit vodítka, nastavte následující možnosti a klepněte na tlačítko OK.

Barva vodítka Určuje barvu čar vodítka. Klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy nebo zadejte hexadecimální číslo do textového pole.

Barva mezery Určuje barvu čar, které se zobrazují jako ukazatele vzdálenosti, když podržíte ukazatel myši mezi vodítky. Klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy nebo zadejte hexadecimální číslo do textového pole.

Zobrazovat vodítka Zobrazí vodítka v zobrazení Návrh.

Přitahovat na vodítka Určuje, že při přesunování elementů ve stránce se elementy přitahují na vodítka.

Zamknout vodítka Zamkne vodítka na místě.

Přitahovat vodítka na elementy Při přetažení vodítek se vodítka přitáhnou na elementy stránky.

Vymazat vše Odstranit všechna vodítka ze stránky.

Používání vodítek s předlohami

Když přidáte vodítka do předlohy aplikace Dreamweaver, všechny instance dané předlohy zdědí vodítka. S vodítky v instancích předloh se ale zachází jako s upravitelnými oblastmi, aby je mohli uživatelé upravovat. Upravená vodítka v instancích předloh se obnoví na původní polohu při každé aktualizaci instance pomocí vzorové předlohy.

Do instance předlohy můžete také přidat vlastní vodítka. Vodítka přidaná tímto způsobem se nepřepíší při aktualizaci instance předlohy pomocí vzorové předlohy.

Další témata nápovědy

„Zarovnání AP elementů“ na stránce 167

„Přemístění AP elementů“ na stránce 167

Používání mřížky rozvržení

Mřížka zobrazuje v okně dokumentu systém vodorovných a svislých čar. Je užitečná pro přesné umísťování objektů. Můžete určit, aby se absolutně polohované elementy stránky při přesunutí automaticky přitahovaly na mřížku, a změnit mřížku nebo řídit chování přitáhnutí pomocí nastavení mřížky. Přitahování funguje, ať je mřížka viditelná nebo ne.

Další témata nápovědy

„Zarovnání AP elementů“ na stránce 167

„Přemístění AP elementů“ na stránce 167

Zobrazení nebo skrytí mřížky

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Mřížka > Zobrazovat mřížku.

Zapnutí nebo vypnutí přitahování

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Mřížka > Přitahovat na mřížku.

Změna nastavení mřížky

1 Vyberte volbu Zobrazení > Mřížka > Nastavení mřížky.

2 Nastavte volby a klepnutím na tlačítko OK změny aplikujte.

Barva Určuje barvu čar mřížky. Klepněte na vzorek barvy a vyberte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy nebo zadejte hexadecimální číslo do textového pole.

Zobrazovat mřížku Zobrazí mřížku v zobrazení Návrh.

Přitahovat na mřížku Elementy stránky se přitahují na čáry mřížky.

Mezery Určuje vzdálenost mezi čarami mřížky. Zadejte číslo a z nabídky vyberte volbu Obrazové body, Palce nebo Centimetry.

Zobrazit Určuje, zda se čáry mřížky zobrazují jako čáry nebo tečky.

Poznámka: *Pokud není zapnutá volba Zobrazovat mřížku, mřížka se nezobrazuje v dokumentu a nejsou vidět žádné změny.*

Používání obkreslovaného obrazu

Při použití obkreslovaného obrazu jako vodítka můžete znovu vytvořit návrh stránky vytvořený v grafické aplikaci, například Adobe Freehand nebo Fireworks.

Obkreslovaný obraz je obraz JPEG, GIF nebo PNG umístěný na pozadí okna dokumentu. Obraz můžete skrýt, nastavit jeho krytí a změnit jeho polohu.

Obkreslovaný obraz je viditelný pouze v aplikaci Dreamweaver, není viditelný při zobrazování stránky v prohlížeči. Když je obkreslovaný obraz viditelný, v okně dokumentu není viditelný skutečný obraz pozadí a barva pozadí; obraz i barva pozadí ale budou viditelné, jakmile stránku zobrazíte v prohlížeči.

Vložení obkreslovaného obrazu do okna dokumentu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

• Vyberte volbu Zobrazení > Obkreslovaný obraz > Načíst.

- Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky, pak klepněte na tlačítko Procházet (vedle textového pole Obkreslovaný obraz).

2 V dialogovém okně Vybrat zdroj obrazu vyberte soubor obrázku a klepněte na tlačítko OK.

3 V dialogu Vlastnosti stránky nastavte průhlednost obrázku pomocí posuvníku Průhlednost obrázku a klepněte na tlačítko OK.

Chcete-li přepnout do jiného obkreslovaného obrazu nebo změnit kdykoliv průhlednost aktuálního obkreslovaného obrazu, vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky.

Zobrazení nebo skrytí obkreslovaného obrazu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Obkreslovaný obraz > Zobrazovat.

Změna polohy obkreslovaného obrazu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Obkreslovaný obraz > Nastavit polohu.

- Chcete-li přesně zadat polohu obkreslovaného obrazu, zadejte hodnoty souřadnic do textových polích X a Y.
- Chcete-li přesunout obraz o 1 obrazový bod, použijte kurzorové klávesy.
- Chcete-li přesunout obraz o 5 obrazových bodů, stiskněte klávesu Shift a kurzorovou klávesu.

Obnovení polohy obkreslovaného obrazu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Obkreslovaný obraz > Obnovit polohu.

Obkreslovaný obraz se vrátí do levého horního rohu okna dokumentu (0,0).

Zarovnání obkreslovaného obrazu s vybraným elementem

1 Vyberte element v okně dokumentu.

2 Vyberte volbu Zobrazení > Obkreslovaný obraz > Zarovnat s výběrem.

Levý horní roh obkreslovaného obrazu se zarovná s levým horním rohem vybraného elementu.

Zobrazení obsahu pomocí tabulek

O tabulkách

Tabulky jsou účinné nástroje pro zobrazení tabulkových dat a rozvržení textu a grafiky na stránce HTML. Tabulka je tvořena jedním nebo více řádky; každý řádek se skládá z jedné nebo více buněk. Přestože sloupce nejsou obvykle v kódu HTML jednoznačně určeny, aplikace Dreamweaver umožňuje pracovat se sloupci stejně jako s řádky a buňkami.

Aplikace Dreamweaver zobrazí šířku tabulky a šířku sloupce pro každý sloupec tabulky pokaždé, když je tabulka vybrána, nebo když je v tabulce textový kurzor. Vedle hodnot šířky se nachází šipky nabídky záhlaví tabulky a nabídky záhlaví sloupce. Nabídky nabízí rychlý přístup k často používaným příkazům pro práci s tabulkami. Zobrazení hodnot šířky a nabídek můžete zapnout nebo vypnout.

Pokud nevidíte šířku tabulky nebo sloupce, pak tabulka nebo sloupec nemá v kódu HTML určenou šířku. Pokud jsou zobrazena dvě čísla, pak viditelná šířka zobrazená v zobrazení Návrh nesouhlasí se šířkou zadanou v kódu HTML. K tomu může dojít, když změníte velikost tabulky přetažením pravého dolního rohu nebo když přidáte do buňky obsah, který je větší než nastavená šířka buňky.

Pokud například nastavíte šířku sloupce na 200 obrazových bodů a vložíte obsah, který roztáhne šířku sloupce na 250 obrazových bodů, zobrazí se pro tento sloupec dvě čísla: 200 (šířka zadaná v kódu) a (250) v závorkách (viditelná šířka sloupce zobrazená na obrazovce).

Poznámka: *Rozvržení stránek můžete také vytvářet pomocí CSS.*

Další témata nápovědy

„Rozvržení stránek pomocí CSS“ na stránce 148

Priority formátování tabulek v HTML

Při formátování tabulek v zobrazení Návrh můžete nastavit vlastnosti celé tabulky nebo vybraných řádků, sloupců nebo buněk v tabulce. Když je vlastnost, například barva pozadí nebo zarovnání, nastavena na jednu hodnotu pro celou tabulku a jiná hodnota dané vlastnosti je nastavena pro jednotlivé buňky, formátování buňky má přednost před formátováním řádku, které má zase přednost před formátováním tabulky.

Pořadí priority formátování tabulky je následující:

1. Buňky
2. Řádky
3. Tabulka

Pokud například nastavíte jako barvu pozadí jedné buňky modrou barvu a pak nastavíte jako barvu pozadí celé tabulky žlutou, modrá buňka se nezmění na žlutou, protože formátování buňky má přednost před formátováním tabulky.

Poznámka: *Když nastavíte vlastnosti sloupce, aplikace Dreamweaver změní podle toho atributy tagu* `td` *všech buněk ve sloupci.*

O slučování a rozdělování buněk

Sloučením libovolného počtu sousedních buněk – pokud celý výběr tvoří přímý úsek nebo obdélník buněk – můžete vytvořit jednu buňku, která přesahuje přes několik sloupců nebo řádků. Buňku můžete rozdělit na libovolný počet řádků nebo sloupců bez ohledu na to, zda byla před tím sloučena. Aplikace Dreamweaver automaticky znovu uspořádá tabulku (přidáním potřebných atributů `colspan` nebo `rowspan`), aby vytvořil požadované uspořádání.

V následujícím příkladu byly buňky v prostředním sloupci prvních dvou řádků sloučeny do jedné buňky zasahující do dvou řádků.



Vložení tabulky a přidání obsahu

Pomocí panelu Vložit nebo nabídky Vložit vytvořte novou tabulku. Pak vložte text a obrazy do buněk tabulky stejným způsobem, jako jste vkládali text a obrázky mimo tabulku.

Poznámka: *Funkce Režim rozvržení není v aplikaci Dreamweaver CS4 a novějších podporována. Režim rozvržení vytvářel rozvržení stránek pomocí tabulek rozvržení, které již nejsou vhodné. Více informací o režimu rozvržení a důvodu ukončení jeho podpory naleznete v blogu týmu Dreamweaver.*

1. V zobrazení Návrh v okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete tabulku vložit.

Poznámka: *Pokud je dokument prázdný, můžete umístit textový kurzor pouze na začátek dokumentu.*

- Vyberte volbu Vložit > Tabulka.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na položku Tabulka.

2 Nastavte atributy v dialogovém okně Tabulka a klepnutím na tlačítko OK vytvořte tabulku.

Řádky Určuje počet řádků tabulky.

Sloupce Určuje počet sloupců tabulky.

Šířka tabulky Určuje šířku tabulky v obrazových bodech nebo v procentech šířky okna prohlížeče.

Tloušťka okraje Určuje šířku okraje tabulky v obrazových bodech.

Mezery buněk Určuje počet obrazových bodů mezi sousedními buňkami tabulky.

Když neurčíte jednoznačně hodnoty tloušťky okraje nebo mezer buněk a odsazení buněk, většina prohlížečů zobrazí tloušťku okraje tabulky a odsazení buněk s hodnotou 1 obrazový bod a mezery buněk s hodnotou 2 obrazové body. Chcete-li se ujistit, že prohlížeče zobrazují tabulku bez okrajů, odsazení nebo mezer, nastavte hodnoty Odsazení buňky a Mezery buněk na 0.

Odsazení buňky Určuje počet obrazových bodů mezi okrajem buňky a jejím obsahem.

Žádné Vypíná záhlaví sloupce nebo řádku v tabulce.

Doleva Nastaví první sloupec tabulky jako sloupec záhlaví, abyste mohli zadat záhlaví každého *řádku* tabulky.

Nahoru Nastaví první řádek tabulky jako řádek záhlaví, abyste mohli zadat záhlaví každého *sloupce* tabulky.

Obojí Umožňuje zadat záhlaví sloupců a řádků v tabulce.

Záhlaví je vhodné používat v případě, že návštěvníci stránek používají programy pro čtení z obrazovky. Programy pro čtení z obrazovky čtou záhlaví tabulky a pomáhají uživatelům udržovat přehled o informacích v tabulce.

Popisek Titulek tabulky, který se zobrazí mimo tabulku.

Zarovnat popisek Určuje, kde se zobrazí popisek tabulky vzhledem k poloze tabulky.

Přehled Obsahuje popis tabulky. Text přehledu je čten pouze programy pro čtení z obrazovky, ale nezobrazí se v prohlížeči.

Další témata nápovědy

„Přidávání a formátování textu“ na stránce 213

„Přidávání a úpravy obrazů“ na stránce 228

Import a export tabulkových dat

Tabulková data vytvořená v jiné aplikaci (například Microsoft Excel) a uložená ve formátu textu s oddělovači (s položkami oddělenými tabulátory, čárkami, dvojtečkami nebo středníky) můžete importovat do aplikace Dreamweaver a formátovat je jako tabulku.

Také můžete exportovat data tabulky z aplikace Dreamweaver do textového souboru, ve kterém je obsah sousedních buněk oddělen oddělovači. Jako oddělovače můžete použít čárky, dvojtečky, středníky nebo mezery. Při exportu tabulky se exportuje celá tabulka; nelze exportovat pouze části tabulky.

Pokud chcete použít pouze některá data v tabulce – například prvních šest řádků nebo prvních šest sloupců – zkopírujte příslušné buňky obsahující požadovaná data, vložte tyto buňky mimo tabulku (vytvoří se nová tabulka) a exportujte tuto novou tabulku.

Import dat tabulky

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Soubor > Import > Tabulková data.
- V kategorii Data panelu Vložit klepněte na ikonu Importovat tabulková data .
- Vyberte volbu Vložit > Objekty tabulky > Importovat tabulková data.

2 Určete volby tabulkových dat a klepněte na tlačítko OK.

Datový soubor Název souboru, který se má importovat. Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte soubor.

Oddělovač Oddělovač použitý v importovaném souboru.

Pokud vyberete Jiný, napravo od rozbalovací nabídky se zobrazí textové pole. Zadejte oddělovač použitý v souboru.

***Poznámka:** Určete oddělovač, který byl použit při uložení datového souboru. Pokud to neuděláte, soubor se neimportuje správně a data nebudou v tabulce správně formátována.*

Šířka tabulky Šířka tabulky.

- Výběrem volby Přizpůsobit datům nastavíte šířku sloupců podle nejdelšího textového řetězce ve sloupci.
- Výběrem volby Nastavit určíte pevnou šířku tabulky v obrazových bodech nebo jako hodnotu v procentech šířky okna prohlížeče.

Okraj Určuje šířku okraje tabulky v obrazových bodech.

Odsazení buňky Počet obrazových bodů mezi obsahem buňky a hranicemi buňky.

Mezery buněk Počet obrazových bodů mezi sousedními buňkami tabulky.

Pokud neurčíte jednoznačně hodnoty okraje, mezer buněk a odsazení buněk, většina prohlížečů zobrazí okraje a odsazení buněk v tabulce s hodnotou 1 obrazový bod a mezery buněk 2 obrazové body. Pokud chcete, aby webové prohlížeče zobrazovaly tabulku bez odsazení a mezer, nastavte hodnoty Odsazení buňky a Mezery buněk na 0. Chcete-li zobrazit okraje buněk a tabulky, když je okraj nastavený na hodnotu 0, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Okraje tabulky.

Formátovat horní řádek Určuje formátování použité v horním řádku, pokud je nějaké vybráno. Vyberte si ze čtyř možností formátování: bez formátování, tučné, kurzíva nebo tučná kurzíva.

Export tabulky

1 Umístěte textový kurzor do libovolné buňky tabulky.

2 Vyberte volbu Soubor > Exportovat > Tabulka.

3 Určete následující volby:

Oddělovač Určuje, který znak bude použit jako oddělovač položek v exportovaném souboru.

Rozdělení řádků Určuje, v jakém operačním systému budete exportovaný soubor otevírat: Windows, Macintosh nebo UNIX. (Různé operační systémy mají různé způsoby označení konce řádku textu.)

4 Klepněte na tlačítko Exportovat.

5 Zadejte název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.

Výběr elementů tabulky

Můžete vybrat celou tabulku, řádek nebo sloupec najednou. Také můžete vybrat jednu nebo více jednotlivých buněk.

Když přesunete ukazatel nad tabulku, řádek sloupec nebo buňku, aplikace Dreamweaver zvýrazní všechny buňky v tomto výběru, takže víte, které buňky se vyberou. To je užitečné, když máte tabulky bez okrajů, buňky přes více sloupců nebo řádků nebo vnořené tabulky. Barvu zvýraznění můžete změnit v předvolbách.

Pokud umístíte ukazatel myši nad okraj tabulky a podržíte stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh), zvýrazní se celá struktura tabulky – tedy všechny buňky v tabulce. To je užitečné, pokud chcete vidět u vnořené tabulky strukturu jedné z tabulek.

Výběr celé tabulky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

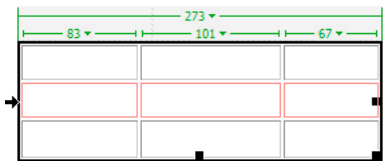
- Klepněte na levý horní roh tabulky, na horní nebo dolní okraj tabulky nebo na okraj řádku nebo sloupce.

Poznámka: *Pokud můžete vybrat tabulku, ukazatel myši se změní na ikonu mřížky tabulky (dokud neklepnete na okraj řádku nebo tabulky).*

- Klepněte do buňky tabulky a vyberte tag `<table>` v selektoru tagů v levém dolním rohu okna dokumentu.
- Klepněte do buňky tabulky a vyberte volbu Změnit > Tabulka > Vybrat tabulku.
- Klepněte do buňky tabulky, klepněte na nabídku záhlaví tabulky a klepněte na tlačítko Vybrat tabulku. Nad dolním a pravým okrajem tabulky se zobrazí táhla výběru.

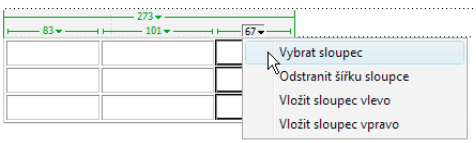
Výběr jednoho nebo více řádků nebo sloupců

1. Umístěte kurzor nad levý okraj řádku nebo horní okraj sloupce.
2. Když se ukazatel změní na výběrovou šipku, vyberte řádek nebo sloupec nebo tažením vyberte více řádků nebo sloupců.



Výběr jednoho sloupce

1. Klepněte ve sloupci.
2. Klepněte na nabídku záhlaví sloupce a vyberte volbu Vybrat sloupec.



Výběr jedné buňky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte v buňce a vyberte tag `<td>` v selektoru tagů v levém dolním rohu okna dokumentu.
- Klepněte v buňce se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- Klepněte v buňce a vyberte volbu Úpravy > Vybrat vše.

Když je vybrána buňka, dalším výběrem volby Úpravy > Vybrat vše vyberte celou tabulku.

Výběr řádku nebo pravoúhlého bloku buněk

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Táhněte z jedné buňky do druhé.
- Klepněte do jedné buňky, klepnutím do stejné buňky se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) tuto buňku vyberte a pak se stisknutou klávesou Shift klepněte do jiné buňky.

Vyberou se všechny buňky v přímé nebo obdélníkové oblasti definované těmito dvěma buňkami.



Výběr nesousedících buněk

❖ Se stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) klepněte na buňky, řádky nebo sloupce, které chcete vybrat.

Pokud není buňka, řádek nebo sloupec, na který klepnete se stisknutou klávesou Ctrl nebo Apple už vybraná, přidá se do výběru. Pokud je již vybraná, odstraní se z výběru.

Změna barvy zvýraznění elementů tabulky

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V seznamu kategorií vlevo vyberte volbu Zvýraznění, proveďte jednu z následujících změn a klepněte na tlačítko OK.

- Chcete-li změnit barvu zvýraznění elementů tabulky, klepněte na pole barvy pro hodnotu Myš nad a vyberte barvu zvýraznění v dialogovém okně pro výběr barvy (nebo zadejte hexadecimální hodnotu barvy zvýraznění do textového pole).
- Chcete-li zapnout nebo vypnout zvýraznění elementů tabulky, vyberte nebo odznačte volbu Zobrazit pro hodnotu Myš nad.

Poznámka: *Tyto volby ovlivní všechny objekty, například absolutně polohované elementy (AP elementy), které aplikace Dreamweaver zvýrazní, když na ně najedete ukazatelem.*

Nastavení vlastností tabulky

Tabulky můžete upravit pomocí inspektoru Vlastnosti.

1 Vyberte tabulku.

2 Vlastnosti můžete podle potřeby upravit v panelu Inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti).

Identifikátor tabulky Identifikátor dané tabulky.

Řádky a sloupce Počet řádků a sloupců v tabulce.

W Šířka tabulky v obrazových bodech nebo v procentech šířky okna prohlížeče.

Poznámka: *Výšku tabulky obvykle nemusíte zadávat.*

Odsazení buňky Počet obrazových bodů mezi obsahem buňky a hranicemi buňky.

Mezery buněk Počet obrazových bodů mezi sousedními buňkami tabulky.

Zarovnání Určuje, kde se tabulka zobrazí vzhledem k ostatním elementům ve stejném odstavci, například textu nebo obrazům.

Volna Doleva zarovná tabulku vlevo od ostatních elementů (aby se text ve stejném odstavci zalomil okolo tabulky vpravo); volba Doprava zarovná tabulku napravo od ostatních elementů (s textem zalomeným okolo tabulky vlevo); volba Na střed tabulku vystředí (text se zobrazí nad a/nebo pod tabulkou). Hodnota Výchozí znamená, že prohlížeč by měl používat výchozí zarovnání.

Když zarovnání nastavíte na hodnotu Výchozí, vedle tabulky se nezobrazí žádný obsah. Chcete-li zobrazit tabulku vedle dalšího obsahu, použijte zarovnání Doleva nebo Doprava.

Okraj Určuje šířku okraje tabulky v obrazových bodech.

Pokud neurčíte jednoznačně hodnoty okraje, mezer buněk a odsazení buněk, většina prohlížečů zobrazí okraje a odsazení buněk v tabulce s hodnotou 1 obrazový bod a mezery buněk 2 obrazové body. Chcete-li se ujistit, že prohlížeče zobrazují tabulku bez odsazení nebo mezer, nastavte hodnoty Okraj, Odsazení buňky a Mezery buněk na 0. Chcete-li zobrazit okraje buněk a tabulky, když je okraj nastavený na hodnotu 0, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Okraje tabulky.

Třída Nastavuje u tabulky třídu CSS.

***Poznámka:** Aby byly následující možnosti viditelné, bude možná potřeba tabulku s nástrojem Inspektor vlastností rozšířit. Tabulku Inspektor vlastností rozšíříte klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu.*

Vymazat šířky sloupců a Vymazat výšky řádků odstraní všechny přímo zadané hodnoty výšky řádků nebo šířky sloupců z tabulky.

Převést šířky v tabulce na obrazové body a Převést výšky v tabulce na obrazové body nastaví šířku nebo výšku každého sloupce v tabulce na aktuální šířku v obrazových bodech (také nastaví šířku celé tabulky na aktuální šířku v obrazových bodech).

Převést šířky v tabulce na procenta a Převést výšky v tabulce na procenta nastaví šířku nebo výšku každého sloupce v tabulce na aktuální šířku vyjádřenou v procentech šířky okna dokumentu (také nastaví šířku celé tabulky na aktuální šířku v procentech šířky okna dokumentu).

Pokud jste zadali hodnotu v textovém poli, stisknutím klávesy tabulátor nebo Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) hodnotu aplikujte.

Nastavení vlastností buňky, řádku nebo sloupce

Buňky a řádky v tabulce můžete upravit pomocí inspektoru Vlastnosti.

1 Vyberte sloupec nebo řádek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) nastavte následující volby:

Vodorovně Určuje vodorovné zarovnání obsahu buňky, řádku nebo sloupce. Obsah můžete zarovnat doleva, doprava nebo na střed buněk nebo můžete určit, aby prohlížeč používal svoje výchozí zarovnání (obvykle doleva pro běžné buňky a na střed pro buňky záhlaví).

Svisle Určuje svislé zarovnání obsahu buňky, řádku nebo sloupce. Obsah můžete zarovnat nahoru, na střed, dolů nebo na účaří buněk, případně určit, aby prohlížeč používal svoje výchozí zarovnání (obvykle na střed).

Š a V Šířka a výška vybraných buněk v obrazových bodech nebo v procentech šířky nebo výšky celé tabulky. Chcete-li zadat hodnotu v procentech, zadejte za hodnotou symbol procenta (%). Chcete-li nechat prohlížeč určit správnou šířku nebo výšku podle obsahu buňky a šířky a výšky ostatních sloupců nebo řádků, nechte pole prázdné (výchozí).

Standardně prohlížeč určí výšku řádku a šířku sloupce podle nejširšího obrazu nebo nejdelšího řádku ve sloupci. Kvůli tomu se sloupec po přidání obsahu občas nastaví na mnohem širší než ostatní sloupce v tabulce.

***Poznámka:** Výšku můžete zadat v procentech celkové výšky tabulky, ale řádek se s takto zadanou výškou v procentech nemusí zobrazit ve všech prohlížečích.*

Pozadí Barva pozadí buňky, sloupce nebo řádku vybraná pomocí výběru barvy.

Sloučit buňky Sloučí vybrané buňky, řádky nebo sloupce do jedné buňky. Buňky lze sloučit pouze v případě, že tvoří obdélníkový nebo lineární blok.

Rozdělit buňku Rozdělí buňku a vytvoří dvě nebo více buněk. Rozdělit můžete najednou pouze jednu buňku; pokud je vybráno více buněk, toto tlačítko je nedostupné.

Nezalamovat Řádky se nezalamují, text se ponechá v dané buňce na jednom řádku. Pokud je zapnuta volba Nezalamovat, buňky se při psaní nebo vkládání dat rozšíří, aby se do nich vešla všechna data. (Obvykle se buňky rozšiřují vodorovně, aby se do nich vešlo nejdelší slovo nebo nejširší obraz v buňce a pak se podle potřeby rozšiřují svisle pro další obsah.)

Záhlaví Naformátuje vybrané buňky jako buňky záhlaví tabulky. Obsah buněk záhlaví tabulky je standardně tučný a vystředěný.

Šířku a výšku můžete zadat v obrazových bodech nebo procentech a můžete je převádět z obrazových bodů na procenta a zpět.

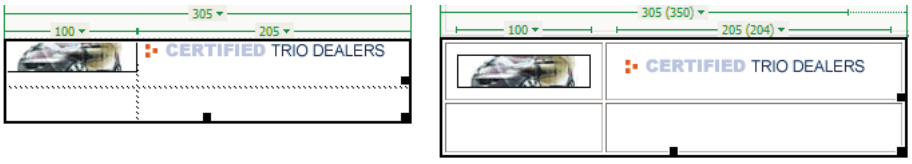
***Poznámka:** Když nastavíte vlastnosti sloupce, aplikace Dreamweaver změní podle toho atributy tagu `td` všech buněk ve sloupci. Po nastavení určitých vlastností řádku aplikace Dreamweaver změní atributy tagu `tr` místo toho, aby měnila atributy všech tagů `td` v řádku. Namísto použití stejného formátu na všechny buňky v řádku je lepší použít formát na tag `tr` . Vznikne tak přehlednější a stručnější kód HTML.*

3 Stiskem tabulátoru nebo klávesy Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) aplikujte hodnotu.

Používání režimu rozšířených tabulek pro snadnější úpravy tabulek

Rozšířené tabulky dočasně přidají mezery a odsazení buněk do všech tabulek v dokumentu a zvětší okraje tabulky pro snadnější úpravy. Tento režim umožňuje vybírat položky v tabulkách nebo přesněji umísťovat textový kurzor.

Například můžete tabulku rozšířit, abyste umístili textový kurzor nalevo nebo napravo od obrazu, aniž byste nechtěně vybrali obraz nebo buňku tabulky.



***A.** Tabulka ve standardním režimu **B.** Tabulka v režimu rozšířených tabulek*

***Poznámka:** Jakmile provedete výběr nebo umístíte textový kurzor, měli byste se vrátit do standardního režimu zobrazení Návrh a provést požadované úpravy. Některé vizuální operace, například změna velikosti, nemají v režimu rozšířených tabulek vždy očekávané výsledky.*

Přepnutí do režimu rozšířených tabulek

1 Pokud pracujete v zobrazení kódu, vyberte volbu Zobrazení > Návrh nebo Zobrazení > Kód a Návrh (v zobrazení kódu nelze přepnout do režimu rozšířených tabulek).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Zobrazení > Režim tabulky > Režim rozšířených tabulek.
- V kategorii Rozvržení na panelu Vložit klepněte na položku Režim rozšířených tabulek.

V horní části okna dokumentu se zobrazí pruh s názvem Režim rozšířených tabulek. Aplikace Dreamweaver přidá mezery a odsazení do všech tabulek na stránce a zvětší okraje tabulek.

Přepnutí z režimu rozšířených tabulek

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Konec v pruhu označeném Režim rozšířených tabulek v horní části okna dokumentu.
- Vyberte volbu Zobrazení > Režim tabulky > Standardní režim.
- V kategorii Rozvržení na panelu Vložit klepněte na položku Standardní režim.

Formátování tabulek a buněk

Vzhled tabulek můžete změnit nastavením vlastností tabulky a jejích buněk nebo použitím předem definovaného návrhu tabulky. Před nastavením vlastností tabulky a buňky je třeba si uvědomit priority formátování buněk, řádků a tabulek.

Chcete-li formátovat text uvnitř buňky tabulky, použijte stejné postupy jako u textu mimo tabulku.

Další témata nápovědy

„Přidávání a formátování textu“ na stránce 213

Změna formátu tabulky, řádku nebo sloupce

1 Vyberte volbu tabulku, buňku, řádek nebo sloupec.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu a změňte vlastnosti podle potřeby.

3 Změňte vlastnosti podle potřeby.

Více informací o volbách získáte klepnutím na ikonu Nápověda v inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: *Když nastavíte vlastnosti sloupce, aplikace Dreamweaver změní podle toho atributy tagu* `td` *všech buněk ve sloupci. Když ale nastavíte určité vlastnosti řádku, aplikace Dreamweaver změní atributy tagu* `tr` *místo změny atributů každého tagu* `td` *v řádku. Když aplikujete stejný formát na všechny buňky v řádku, aplikováním formátování na tag* `tr` *vznikne přehlednější a stručnější kód HTML.*

Přidání nebo úpravy hodnot pro usnadnění přístupu pro tabulku v zobrazení Kód

❖ Upravte příslušné atributy v kódu.

Chcete-li rychle najít tagy v kódu, klepněte v tabulce a v selektoru tagů v dolní části okna dokumentu vyberte tag `<table>` .

Přidání nebo úpravy hodnot pro usnadnění přístupu pro tabulku v zobrazení Návrh

- Chcete-li upravit popisek tabulky, zvýrazněte ho a zadejte nový text.
- Chcete-li upravit zarovnání popisku, vložte textový kurzor do popisku tabulky, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Upravit kód tagu.
- Chcete-li upravit přehled tabulky, vyberte tabulku, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Upravit kód tagu.

Změna velikosti tabulek, sloupců a řádků

Změna velikosti tabulek

Je možné změnit velikost celé tabulky nebo jednotlivých řádků a sloupců. Když změníte velikost celé tabulky, změní se podle toho velikost všech buněk v tabulce. Pokud mají buňky tabulky pevně zadanou šířku nebo výšku, změna velikosti tabulky změní vizuální velikost buněk v okně dokumentu, ale nezmění zadanou šířku a výšku buněk.

Velikost tabulky můžete změnit tažením jednoho z táhel výběru. Když je tabulka vybrána nebo je v ní umístěn textový kurzor, aplikace Dreamweaver zobrazuje šířku tabulky spolu s nabídkou záhlaví tabulky v horní nebo dolní části tabulky.

Někdy šířky sloupců nastavené v kódu HTML neodpovídají šířkám zobrazeným na obrazovce. Když k tomu dojde, můžete šířky sjednotit. V aplikaci Dreamweaver se zobrazují šířky tabulky a sloupců a nabídky záhlaví, aby vám pomohly při rozvržení tabulek; šířky a nabídky můžete podle potřeby zapnout nebo vypnout.

Změna velikosti řádků a sloupců

Šířku sloupce nebo výšku řádku můžete změnit v inspektoru Vlastnosti nebo tažením okrajů sloupce nebo řádku. Pokud máte při změně velikosti potíže, můžete šířku sloupce nebo výšku řádku odstranit a začít znovu.

Poznámka: *Podobně je možné změnit šířku a výšku buňky přímo v kódu HTML v zobrazení kódu.*

Pokud je vybrána tabulka nebo je umístěn textový kurzor v tabulce, aplikace Dreamweaver zobrazuje šířky sloupců spolu s nabídkami záhlaví sloupce v horní nebo dolní části sloupců; nabídky záhlaví sloupce můžete podle potřeby vypnout a zapnout.

Další témata nápovědy

„Práce s kódem stránky“ na stránce 285

Změnit velikost tabulek, sloupců a řádků

Změna velikosti tabulky

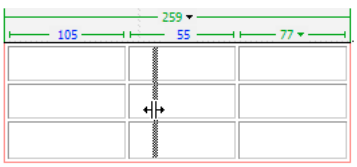
❖ Vyberte tabulku.

- Chcete-li změnit vodorovnou velikost tabulky, přetáhněte táhlo výběru na pravé straně.
- Chcete-li změnit svislou velikost tabulky, přetáhněte táhlo výběru na dolním okraji.
- Chcete-li změnit oba rozměry tabulky, přetáhněte táhlo výběru v pravém dolním rohu.

Změna šířky sloupce při zachování šířky celé tabulky

❖ Přetáhněte pravý okraj sloupce, který chcete změnit.

Šířka sousedního sloupce se také změní, takže ve skutečnosti měníte velikost dvou sloupců. Vizuální zpětná vazba ukazuje, jak se sloupce změní; celková šířka tabulky zůstane zachována.

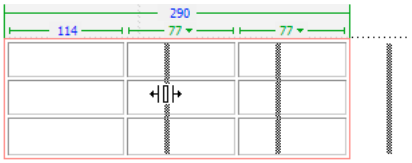


Poznámka: *Pokud v tabulkách, kde je šířka vyjádřena procentuálně (ne pomocí obrazových bodů), přetáhnete pravý okraj sloupec nejvíce vpravo, změní se šířka celé tabulky a všechny sloupce se podle toho rozšíří nebo zúží.*

Změna šířky sloupce při zachování velikosti ostatních sloupců

❖ Stiskněte klávesu Shift a přetáhněte okraj sloupce.

Šířka jednoho sloupce se změní. Vizuální zpětná vazba ukazuje, jak se sloupce změní; celková šířka tabulky se přitom změní tak, aby se do ní vešel sloupec, jehož velikost měníte.



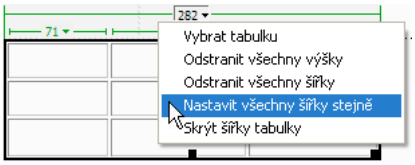
Vizuální změna výšky řádku

❖ Přetáhněte dolní okraj řádku.

Sjednocení šířek řádku v kódu s vizuálními šířkami

1 Klepněte do buňky.

2 Klepněte na nabídku sloupce a vyberte volbu Nastavit všechny šířky stejně.



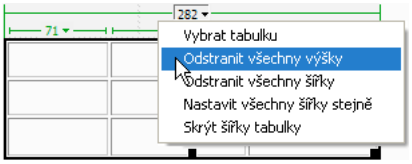
Aplikace Dreamweaver nastaví šířky zadané v kódu podle vizuálních šířek.

Vymazání všech nastavených šířek nebo výšek v tabulce

1 Vyberte tabulku.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Vymazat šířky buněk nebo Změnit > Tabulka > Vymazat výšky buněk.
- V inspektoru vlastností (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Vymazat výšky řádků nebo Vymazat šířky sloupců .
- Klepněte na nabídku záhlaví tabulky a vyberte volbu Odstranit všechny výšky nebo Odstranit všechny šířky.



Vymazání nastavené šířky sloupce

❖ Klepněte do sloupce, klepněte na nabídku záhlaví sloupce a vyberte volbu Vymazat šířku sloupce.

Zapnutí nebo vypnutí šířek a nabídek tabulky a sloupců

1 Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Šířky tabulky.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do tabulky a vyberte volbu Tabulka > Šířky tabulky.

Přidání a odstranění řádků a sloupců

Chcete-li přidat a odstranit řádky a sloupce, vyberte volbu Změnit > Tabulka nebo použijte nabídku záhlaví sloupce.

Stiskem tabulátoru v poslední buňce tabulky automaticky přidáte do tabulky další řádek.

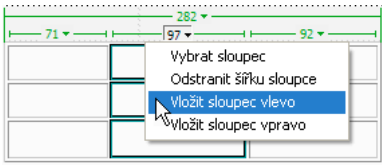
Přidání jednoho řádku nebo sloupce

❖ Klepněte do buňky a proveďte jeden z následujících úkonů:

• Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Vložit řádek nebo Změnit > Tabulka > Vložit sloupec.

Nad textovým kurzorem se objeví řádek nebo se nalevo od textového kurzoru objeví sloupec.

• Klepněte na nabídku záhlaví sloupce a vyberte volbu Vložit sloupec vlevo nebo Vložit sloupec vpravo.



Vložení více řádků nebo sloupců

1 Klepněte do buňky.

2 Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Vložit řádky nebo sloupce, vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK.

Vložit Určuje, zda se mají vložit řádky nebo sloupce.

Počet řádků nebo počet sloupců Počet řádků nebo sloupců, které se mají vložit.

Kde Určuje, zda se mají nové řádky nebo sloupce zobrazit před nebo po řádku/sloupci vybrané buňky.

Odstranění řádku nebo sloupce

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

• Klepněte do buňky v řádku nebo sloupci, který chcete odstranit, vyberte volbu Změnit > Tabulka > Odstranit řádek nebo Změnit > Tabulka > Odstranit sloupec.

• Vyberte celý řádek nebo sloupec a vyberte volbu Úpravy > Vymazat nebo stiskněte klávesu Delete.

Přidání nebo odstranění řádků pomocí inspektoru Vlastnosti

1 Vyberte tabulku.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) proveďte jeden z následujících úkonů:

• Chcete-li přidat nebo odstranit řádky, zvyšte nebo snižte hodnotu Řádky.

• Chcete-li přidat nebo odstranit sloupce, zvyšte nebo snižte hodnotu Sloupce.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver nezobrazí varování v případě, že odstraňujete řádky a sloupce obsahující data.*

Rozdělení a sloučení buněk

Buňky můžete rozdělit nebo sloučit pomocí inspektoru Vlastnosti nebo příkazů v podnabídce Změnit > Tabulka.

Sloučení dvou nebo více buněk v tabulce

1 Vyberte sousedící buňky ve tvaru pruhu nebo ve tvaru obdélníku.

V následujícím příkladu má výběr tvar obdélníku, buňky lze tedy sloučit.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

V následujícím příkladu není výběr obdélníkový, buňky tedy nelze sloučit.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Sloučit buňky.
- V rozbaleném inspektoru vlastností HTML (Okna > Vlastnosti) klepněte na možnost Sloučit buňky .

Poznámka: *Pokud tlačítko nevidíte, klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu inspektoru vlastností zobrazíte všechny možnosti.*

Obsah jednotlivých buněk se umístí do výsledné sloučené buňky. Vlastnosti první vybrané buňky se použijí na sloučenou buňku.

Rozdělení buňky

1 Klepněte do buňky a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Rozdělit buňku.
- V rozbaleném inspektoru vlastností HTML (Okna > Vlastnosti) klepněte na možnost Rozdělit buňku .

Poznámka: *Pokud tlačítko nevidíte, klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu inspektoru vlastností zobrazíte všechny možnosti.*

2 V dialogovém okně Rozdělit buňku vyberte, jak se má buňka rozdělit:

Rozdělit buňku na Určuje, zda se má buňka rozdělit na řádky nebo sloupce.

Počet řádků/Počet sloupců Určuje, na kolik řádků nebo sloupců se má buňka rozdělit.

Zvětšení nebo zmenšení počtu řádků nebo sloupců, do kterých buňka přesahuje

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Zvětšit rozmezí řádků nebo Změnit > Tabulka > Zvětšit rozmezí sloupců.
- Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Zmenšit rozmezí řádků nebo Změnit > Tabulka > Zmenšit rozmezí sloupců.

Kopírování, vložení a odstranění buněk

Je možné kopírovat, vložit nebo odstranit jednu buňku tabulky nebo více buněk najednou při zachování formátování buněk.

Buňky lze vložit v místě textového kurzoru nebo místo výběru v existující tabulce. Chcete-li vložit více buněk tabulky, obsah schránky musí být kompatibilní se strukturou tabulky nebo výběrem v tabulce, do kterého se buňky vloží.

Vyjmutí nebo kopírování buněk tabulky

1 Vyberte jednu nebo více buněk ve tvaru pruhu nebo ve tvaru obdélníku.

V následujícím příkladu má výběr buněk tvar obdélníku, buňky lze tedy vyjmout a kopírovat.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

V následujícím příkladu není výběr obdélníkový, buňky tedy nelze vyjmout nebo kopírovat.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2 Vyberte volbu Úpravy > Vyjmout nebo Úpravy > Kopírovat.

Poznámka: *Pokud vyberete celý řádek nebo sloupec a vyberete volbu Úpravy > Vyjmout, celý řádek nebo sloupec se odstraní z tabulky (ne pouze obsah buněk).*

Vložení buněk tabulky

1 Vyberte místo, kam chcete buňky vložit:

- Chcete-li nahradit existující buňky vkládanými, vyberte sadu existujících buněk se stejným rozvržením, jako mají buňky ve schránce. (Pokud jste například kopírovali nebo vyjmuli blok buněk 3 x 2, můžete vybrat pro nahrazení vložením jiný blok buněk 3 x 2.)
- Chcete-li vložit celý řádek buněk nad určitou buňku, klepněte do této buňky.
- Chcete-li vložit celý sloupec buněk vlevo od určité buňky, klepněte do této buňky.

Poznámka: *Pokud máte ve schránce méně než celý řádek nebo sloupec buněk, klepnete do buňky a vložíte buňky ze schránky, buňka, do které jste klepnuli, a její sousedé může být (záleží na poloze buňky v tabulce) nahrazena vkládanými buňkami.*

- Chcete-li pomocí vkládaných buněk vytvořit novou tabulku, umístěte textový kurzor mimo tabulku.

2 Vyberte volbu Úpravy > Vložit.

Pokud vkládáte do existující tabulky celé řádky nebo sloupce, řádky nebo sloupce se přidají do tabulky. Pokud vkládáte samotnou buňku, obsah vybrané buňky se nahradí. Pokud vkládáte výběr mimo tabulku, řádky, sloupce nebo buňky se použijí k definování nové tabulky.

Odstranění obsahu buněk se zachováním buněk

1 Vyberte jednu nebo více buněk.

Poznámka: *Zkontrolujte, že výběr není tvořen celými řádky nebo sloupci.*

2 Vyberte volbu Úpravy > Vymazat nebo stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: *Pokud vyberete volbu Úpravy > Vymazat nebo stisknete klávesu Delete v okamžiku, kdy jsou vybrány pouze celé řádky nebo sloupce, z tabulky se odstraní celé řádky nebo sloupce, tedy ne pouze jejich obsahy.*

Odstranění řádků nebo sloupců obsahujících sloučené buňky

1 Vyberte řádek nebo sloupec.

2 Vyberte volbu Změnit > Tabulka > Odstranit řádek nebo Změnit > Tabulka > Odstranit sloupec.

Vnoření tabulek

Vnořená tabulka je tabulka uvnitř buňky jiné tabulky. Vnořenou tabulku můžete formátovat stejně jako jinou tabulku; její šířka je ale omezena šířkou buňky, ve které se nachází.

1 Klepněte do buňky existující tabulky.

2 Vyberte volbu Vložit > Tabulka, nastavte volby tabulky a klepněte na tlačítko OK.

Uspořádání tabulek

Řádky tabulky můžete uspořádat podle obsahu jednoho sloupce. Také je možné použít složitější uspořádání podle obsahu dvou sloupců.

Nelze uspořádat tabulky obsahující atributy `colspan` nebo `rowspan` – to znamená tabulky obsahující sloučené buňky.

1 Vyberte tabulku nebo klepněte do libovolné buňky.

2 Vyberte volbu Příkazy > Uspořádat tabulku, nastavte volby v dialogovém okně a klepněte na tlačítko OK.

Uspořádat podle Určuje, podle hodnot kterého sloupce se řádky tabulky uspořádají.

Pořadí Určuje, zda se má sloupec uspořádat abecedně nebo číselně a zda se má uspořádat vzestupně (od A k Z, od nižších čísel k vyšším) nebo sestupně.

Pokud sloupce obsahují čísla, vyberte volbu Číselně. Pokud použijete abecední uspořádání na seznam jednociferných a dvouciferných čísel, čísla se uspořádají jako slova (tedy například 1, 10, 2, 20, 3, 30) a ne jako čísla (například 1, 2, 3, 10, 20, 30).

Pak podle/Pořadí Určuje pořadí uspořádání pro sekundární uspořádání podle jiného sloupce. Vyberte sloupec sekundárního uspořádání v rozbalovací nabídce Pak podle a pořadí sekundárního uspořádání podle v rozbalovací nabídce Pořadí.

Uspořádat včetně prvního řádku První řádek tabulky bude začleněn do uspořádání. Pokud je prvním řádkem záhlaví, které by se nemělo přesunout, tuto volbu nezapínejte.

Uspořádat řádky záhlaví Určuje, že se mají uspořádat všechny řádky v sekci `thead` (pokud existuje) pomocí stejného kritéria jako řádky sekce body. (Všimněte si, že řádky `thead` zůstávají v sekci `thead` a stále jsou zobrazeny v hodní části tabulky i po uspořádání.) Více informací o tagu `thead` najdete v panelu Reference (vyberte volbu Nápověda > Reference).

Uspořádat řádky zápatí Určuje, že se mají uspořádat všechny řádky v sekci `tfoot` tabulky (pokud existují) pomocí stejných kritérií jako řádky body. (Všimněte si, že řádky `tfoot` zůstávají v sekci `tfoot` a stále jsou zobrazeny ve spodní části tabulky i po uspořádání.) Více informací o tagu `tfoot` najdete v panelu Reference (vyberte volbu Nápověda > Reference).

Po provedení uspořádání zachovat barvy všech řádků Určuje, že atributy řádku tabulky (například barva) by měly po uspořádání zůstat asociovány se stejným obsahem. Pokud jsou řádky v tabulce formátovány pomocí dvou střídavých barev, nezapínejte tuto volbu, aby měla uspořádaná tabulka stále střídavě obarvené řádky. Pokud jsou atributy řádku specifické pro obsah každého řádku, výběrem této volby zajistíte, že tyto atributy zůstanou asociovány se správnými řádky v uspořádané tabulce.

Používání rámců

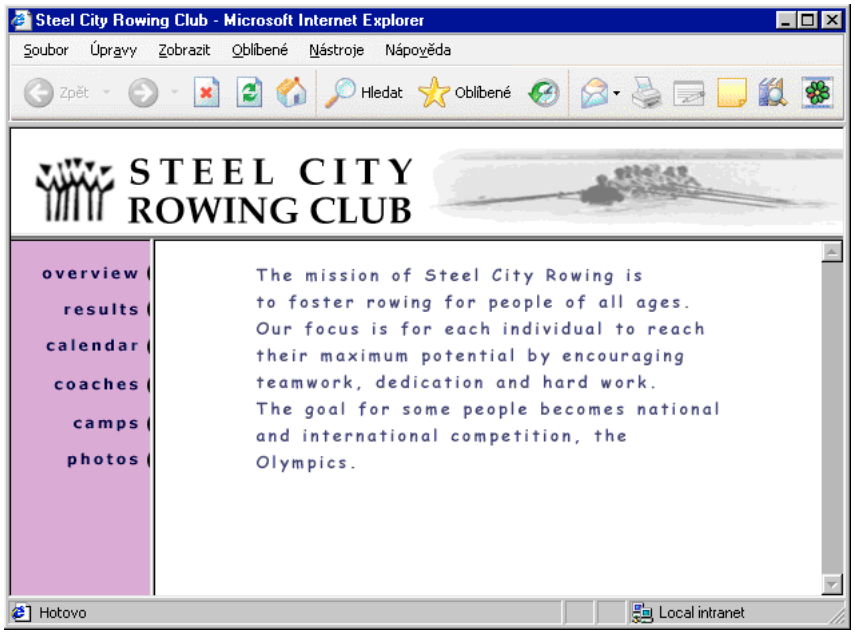
Jak fungují rámce a sady rámců

Rámec je oblast v okně prohlížeče, která může zobrazit dokument HTML nezávisle na tom, co je zobrazeno ve zbytku okna prohlížeče. Rámce umožňují rozdělit okno prohlížeče do několika oblastí a v každé této oblasti zobrazit jiný dokument HTML. Nejčastějším případem použití rámců je situace, kdy jeden rámec zobrazuje dokument s ovládači pro navigaci a další rámec obsahuje dokument s obsahem.

Sada rámců je soubor HTML definující rozvržení a vlastnosti sady rámců včetně počtu rámců, velikosti a umístění rámců a adres URL stránek, která se při spuštění zobrazí v těchto rámcích. Samotný soubor sady rámců neobsahuje žádný obsah HTML, který se zobrazí v prohlížeči, s výjimkou sekce `noframes`; soubor sady rámců jen předává prohlížeči informace o tom, jak by měla sada rámců vypadat a jaké dokumenty by se v ní měly zobrazit.

Chcete-li zobrazit sadů rámců v prohlížeči, zadejte adresu URL souboru sady rámců; prohlížeč pak otevře příslušné dokumenty v jednotlivých rámcích. Soubor sady rámců pro webové místo se často jmenuje index.html, aby se standardně zobrazil, když návštěvník nezadá název souboru.

Následující příklad zobrazuje rámcové rozvržení tvořené třemi rámci: jedním úzkým rámcem na straně obsahujícím navigační pruh, jedním rámcem podél horního okraje s logem a titulkem webového místa a jedním velkým rámcem, který zabírá zbytek stránky a zobrazuje hlavní obsah. Každý z těchto rámců zobrazuje samostatný dokument HTML.



V tomto příkladu se dokument zobrazený v horním rámci nikdy nemění, ani když uživatel prochází webové místo. Boční navigační pruh obsahuje odkazy; klepnutím na jeden z těchto odkazů změníte obsah hlavního rámce s obsahem, ale obsah samotného bočního rámce zůstává statický. Hlavní rámec s obsahem napravo zobrazuje příslušný dokument pro odkaz, na který uživatel klepne v levém rámci.

Rámec není soubor; uživatelé si někdy představují dokument právě zobrazený v rámci jako nedílnou součást tohoto rámce, ve skutečnosti ale samotný dokument není součástí rámce. Rámec je jen „kontejner“, ve kterém se dokument nachází.

Poznámka: *Pojem „stránka“ označuje buď jeden dokument HTML, nebo celý obsah okna prohlížeče v daném okamžiku, i když v něm může být zároveň zobrazeno několik dokumentů HTML. Výraz „stránka používající rámce“ obvykle označuje sadu rámců a dokumentů, které se na začátku zobrazují v těchto rámcích.*

Webové místo, které se zobrazí v prohlížeči jako jedna stránka, se ve skutečnosti skládá nejméně ze čtyř dokumentů HTML: souboru sady rámců a tří dokumentů s obsahem, který se po spuštění zobrazí v rámcích. Když v aplikaci Dreamweaver navrhujete stránku používající sady rámců, je nutné uložit každý z těchto čtyř souborů, aby stránka v prohlížeči správně fungovala.

Podrobnější informace o rámcích najdete na webových stránkách Thierryho Koblentze na adrese www.tjkdesign.com/articles/frames/.

Kdy použít rámce

Společnost Adobe nedoporučuje použití rámců pro rozvržení webových stránek. K nevýhodám použití rámců patří:

- Přesné grafické zarovnání prvků v různých rámcích může být obtížné.
- Testování navigace může být časově náročné.

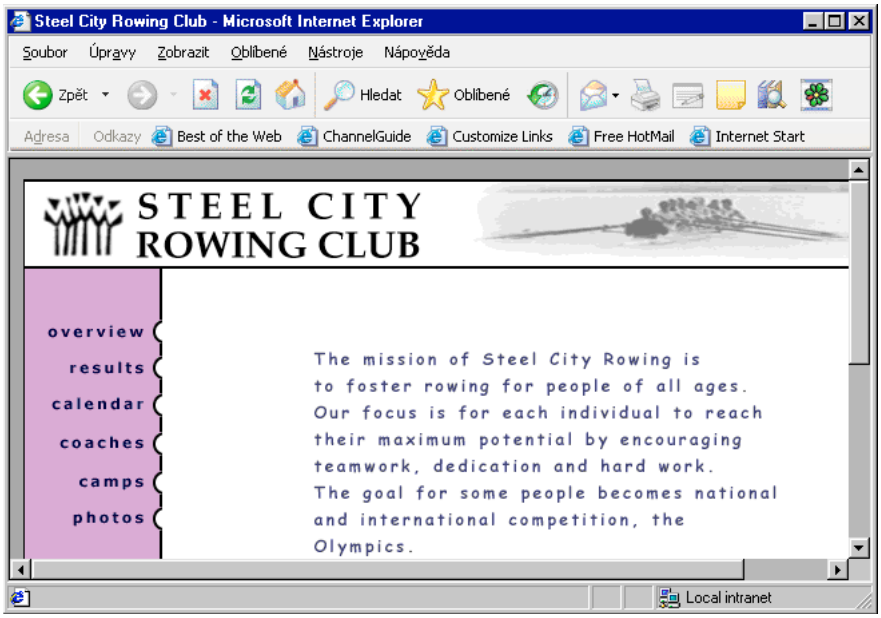
- Adresa URL jednotlivých stránek v rámcích se nezobrazuje v prohlížečích, takže je někdy komplikované vytvořit si záložku pro určitou stránku (ledaže byste poskytli serverový kód umožňující načíst verzi jednotlivé stránky s rámci).

Úplné pojednání o tom, proč byste *neměli* používat rámce, najdete ve výkladu Garyho Whitea na adrese http://apptools.com/rants/framesevil.php.

Nejobvyklejším použitím rámců, když se je rozhodnete použít, je navigace. Sada rámců často obsahuje jeden rámec obsahující navigační pruh a další rámec pro zobrazení hlavních stránek s obsahem. Používání rámců tímto způsobem poskytuje několik výhod:

- Prohlížeč návštěvníka nemusí načítat grafiku navigačních prvků pro každou stránku.
- Každý rámec má vlastní posuvník (pokud je obsah příliš velký a nevejde se do okna), aby mohl návštěvník rolovat rámce nezávisle. Například uživatel rolující dolů obsahem dlouhé stránky v rámci nemusí rolovat zpět nahoru, aby mohl použít navigační pruh, který se nachází v jiném rámci.

V mnoha případech můžete vytvořit webovou stránku bez rámců, která splní stejný účel jako sada rámců. Chcete-li například zobrazit v levé části stránky navigační pruh, můžete buď nahradit stránku sadou rámců, nebo prostě vložit navigační pruh do každé stránky webového místa. (Aplikace Dreamweaver vám vytváření více stránek používajících stejné rozvržení usnadní.) V následujícím příkladu je návrh stránky s rozvržením podobným rámcům, který ale rámce nepoužívá.



Špatně navržená webová místa používají rámce nevhodně, například sada rámců, která znovu načítá obsah navigačních rámců pokaždé, když uživatel klepne na navigační tlačítko. Při správném použití rámců (například jsou-li ovládací prvky pro navigaci v jednom rámci statické, zatímco obsah dalšího rámce se může měnit) mohou být rámce pro webové místo velmi užitečné.

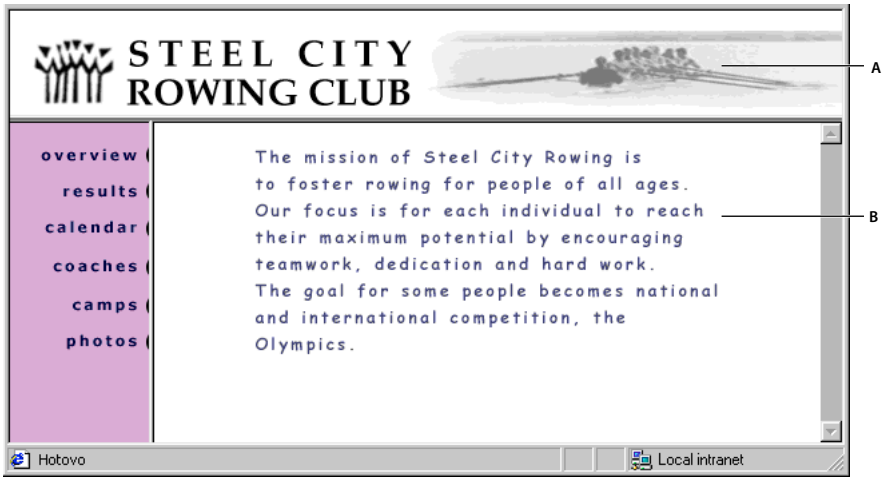
Protože všechny prohlížeče nemají dobrou podporu rámců a rámce pak mohou uživatelům takových prohlížečů způsobovat potíže, vždy použijte v sadě rámců sekci `noframes` pro uživatele, kteří rámce nemohou zobrazit. Také je možné uvést explicitní odkaz na verzi webového místa bez rámců.

Podrobnější informace o rámcích najdete na webových stránkách Thierryho Koblentze na adrese www.tjkdesign.com/articles/frames/.

Vnořené sady rámců

Sada rámců uvnitř jiné sady rámců se nazývá *vnořená sada rámců*. Jeden soubor sady rámců může obsahovat více vnořených sad rámců. Většina webových stránek používajících rámce ve skutečnosti používá vnořené rámce a většina předdefinovaných sad rámců v aplikaci Dreamweaver také používá vnoření. Každá sada rámců, ve které je různý počet rámců v různých řádcích nebo sloupcích, potřebuje vnořenou sadu rámců.

Například nejčastěji používané rozvržení s rámci má jeden rámec v horním řádku (kde se zobrazí logo společnosti) a dva rámce v dolní části (navigační rámec a rámec s obsahem). Toto rozvržení vyžaduje vnořenou sadu rámců: sadu rámců se dvěma řádky a sadu rámců se dvěma sloupci vnořenou v druhém řádku.



***A.** Hlavní sada rámců **B.** Rámec s nabídkou a rámec s obsahem jsou vnořeny v hlavní sadě rámců.*

Aplikace Dreamweaver se podle potřeby stará o vnořené sady rámců; pokud v aplikaci Dreamweaver použijete nástroje pro rozdělení rámců, nemusíte se starat o to, které rámce jsou vnořeny a které ne.

V HTML existují dva způsoby vnoření sad rámců: vnitřní sadu rámců lze definovat ve stejném souboru jako vnější sadu rámců nebo v samostatném souboru. Každá předem definovaná sada rámců v aplikaci Dreamweaver definuje všechny sady rámců ve stejném souboru.

Oba druhy vnoření vypadají stejně; není jednoduché říci, který druh se právě používá, aniž byste se podívali do kódu. Nejpravděpodobnější situace, kdy se v aplikaci Dreamweaver použije externí soubor sady rámců, je, když použijete příkaz Otevřít v rámci pro otevření souboru sady rámců v rámci; tento přístup může mít za následek problémy při určení cílů odkazů. Obecně je nejjednodušší mít všechny sady rámců definované v jednom souboru.

Práce se sadami rámců v okně dokumentu

Aplikace Dreamweaver umožňuje zobrazit a upravit všechny dokumenty asociované se sadou rámců v jednom okně dokumentu. Tento postup umožňuje při úpravě stránek sledovat, jak se stránky s rámci zobrazí v prohlížeči. Některé aspekty tohoto přístupu ale mohou být matoucí, dokud si na ně nezvyknete. Zejména, že každý rámec zobrazuje samostatný dokument HTML. I když jsou dokumenty prázdné, je nutné je před zobrazením náhledu všechny uložit (protože sadu rámců lze přesně zobrazit, pouze když obsahuje adresu URL dokumentu, který se má zobrazit v každém rámci).

Chcete-li se ujistit, že se sada rámců zobrazí v prohlížečích správně, postupujte podle následujících pokynů:

1 Vytvořte sadu rámců a určete dokumenty, které se mají zobrazit v každém rámci.

2 Uložte každý soubor, který se má zobrazit v rámci. Nezapomeňte, že každý rámec zobrazuje samostatný dokument HTML a každý dokument je nutné uložit spolu se souborem sady rámců.

3 Nastavte vlastnosti každého rámce a sady rámců (včetně pojmenování každého rámce a nastavení voleb rolování a nerolování).

4 U všech odkazů nastavte v inspektoru Vlastnosti vlastnost Cíl, aby se odkazovaný obsah zobrazil ve správném cílovém okně/rámci.

Vytváření rámců a sad rámců

V aplikaci Dreamweaver existují dva způsoby, jak vytvořit rámec: Můžete si vybrat z několika předdefinovaných sad rámců nebo můžete sadu rámců navrhnout sami.

Výběrem předdefinované sady rámců vytvoříte všechny sady rámců a rámce potřebné pro vytvoření rozvržení a je to nejsnadnější způsob, jak rychle vytvořit rozvržení založené na rámcích. Předdefinovanou sadu rámců můžete vložit pouze v zobrazení Návrh v okně dokumentu.

V aplikaci Dreamweaver je také možné vytvořit vlastní sadu rámců přidáním „rozdělovačů“ do okna dokumentu.

Dříve než vytvoříte sadu rámců nebo začnete pracovat s rámci, zapněte viditelnost okrajů rámců v zobrazení Návrh v okně dokumentu výběrem volby Zobrazení >Vizuální pomůcky > Okraje rámců.

Další témata nápovědy

„Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu“ na stránce 665

Vytvoření předdefinované sady rámců a zobrazení existujícího dokumentu v rámci

1 Umístěte textový kurzor do dokumentu a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > HTML > Rámce a vyberte předem definovanou sadu rámců.
- V kategorii Rozvržení panelu Vložit klepněte na rozbalovací šipku u tlačítka Rámce a vyberte předdefinovanou sadu rámců.

Ikony sady rámců poskytují vizuální znázornění sady rámců při aplikaci na aktuální dokument. Modrá oblast ikony sady rámců představuje aktuální dokument a bílé oblasti představují rámce, kde se zobrazí ostatní dokumenty.

2 Pokud jste nastavili, aby vás aplikace Dreamweaver vyzvala k zadání atributů usnadnění přístupu, vyberte rámec z rozbalovací nabídky, zadejte pro něj název a klepněte na tlačítko OK. (Pokud uživatel používá programy pro čtení z obrazovky, program přečte tento název, jakmile na rámec ve stránce narazí.)

Poznámka: *Pokud jste klepli na tlačítko OK a nezadali nový název, aplikace Dreamweaver přiřadí rámci název podle polohy v sadě rámců (levý rámec, pravý rámec atd.).*

Poznámka: *Pokud stisknete tlačítko Zrušit, v dokumentu se zobrazí sada rámců, ale aplikace Dreamweaver s nimi nespojí tagy ani atributy usnadnění přístupu.*

Výběrem volby Okna > Rámce zobrazte diagram rámců, které pojmenováváte.

Vytvoření prázdné předdefinované sady rámců

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Stránka z příkladu.

3 Vyberte složku Sada rámců ve sloupci Vzorová složka.

4 Vyberte sadu rámců ze sloupce Vzorová stránka a klepněte na tlačítko Vytvořit.

5 Pokud jste v předvolbách aktivovali atributy usnadnění přístupu, zobrazí se dialogové okno Atributy tagu rámce pro usnadnění přístupu; vyplňte je pro každý rámec a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud stisknete tlačítko Zrušit, v dokumentu se zobrazí sada rámců, ale aplikace Dreamweaver s nimi nespojí tagy ani atributy usnadnění přístupu.*

Vytvoření sady rámců

❖ Vyberte volbu Změnit > Sada rámců, pak vyberte z podnabídky způsob rozdělení (například Rozdělit rámec doleva nebo Rozdělit rámec doprava).

Aplikace Dreamweaver rozdělí okno na rámce. Pokud máte otevřený existující dokument, zobrazí se v jednom z rámců.

Rozdělení rámce na menší rámce

- Chcete-li rozdělit rámec v místě textového kurzoru, vyberte způsob rozdělení z podnabídky Změnit > Sada rámců.
- Chcete-li rozdělit rámec nebo sadu rámců svisle nebo vodorovně, přetáhněte okraj rámce od kraje do středu zobrazení Náhled.
- Chcete-li rozdělit rámec pomocí okraje rámce, který není na okraji zobrazení Návrh, přetáhněte okraj rámce se stisknutou klávesou Alt.
- Chcete-li rozdělit rámec na čtyři rámce, přetáhněte okraj rámce z jednoho ze čtyř rohů zobrazení Návrh do středu rámce.

Chcete-li vytvořit tři rámce, začněte dvěma rámci a jeden z nich rozdělte. Spojení dvou sousedních rámců bez úpravy kódu sady rámců není snadné, změna čtyř rámců na tři rámce je těžší než změna dvou rámců na tři rámce.

Odstranění rámce

❖ Přetáhněte okraj rámce ze stránky nebo na okraj rodičovského rámce.

Pokud je v dokumentu v rámci, který chcete odstranit, neuložený obsah, aplikace Dreamweaver zobrazí výzvu k uložení dokumentu.

Poznámka: *Sadu rámců nemůžete zcela odstranit přetažením rámců. Chcete-li odstranit sadu rámců, zavřete okno dokumentu, který ji zobrazuje. Pokud máte soubor sady rámců uložený, odstraňte soubor.*

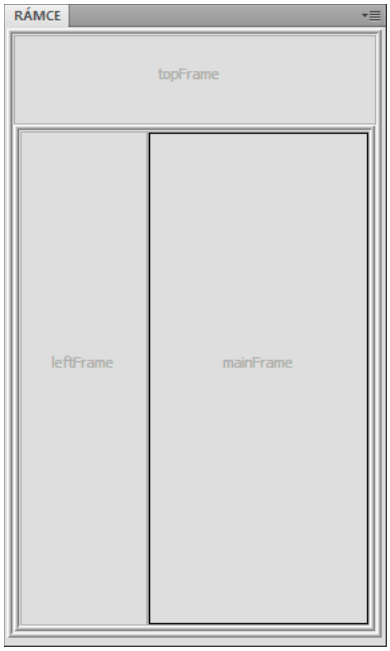
Změna velikosti rámce

- Chcete-li nastavit přibližné velikosti rámců, přetáhněte okraje rámce v zobrazení Návrh v okně dokumentu.
- Chcete-li zadat přesné velikosti a určit, jak velký prostor prohlížeč přiřadí řádku nebo sloupci rámců, když okno prohlížeče neumožňuje úplné zobrazení rámců, použijte inspektor Vlastnosti.

Výběr rámců a sad rámců

Chcete-li provést změny vlastností rámce nebo sady rámců, začněte výběrem rámce nebo sady rámců, kterou chcete změnit. Rámec nebo sadu rámců můžete vybrat v okně dokumentu nebo pomocí panelu Rámce.

V panelu Rámce vidíte vizuální zobrazení rámců v sadě rámců. Zobrazuje hierarchii struktury sady rámců způsobem, který nemusí být patrný v okně dokumentu. V panelu Rámce obklopuje každý rámec tenký šedý okraj; každý rámec obklopuje tenký šedý okraj a je určen názvem rámce.



Když vyberete rámec v zobrazení návrhu okna dokumentu, jeho okraje jsou vyznačeny tečkovanou čarou; když vyberete sadu rámců, všechny okraje rámců v sadě rámců jsou vyznačeny světlou tečkovanou čarou.

Poznámka: *Vložení textového kurzoru do dokumentu zobrazeného v rámci není stejné jako výběr rámce. Existují různé operace (například nastavení vlastností rámce), pro které je nutné vybrat rámec.*

Výběr rámce nebo sady rámců v panelu Rámce

1 Klepněte na položky Okna > Rámce.

2 V panelu Rámce:

- Chcete-li vybrat rámec, klepněte na něj. (Okolo rámce se zobrazí obrys výběru v panelu Rámce i v zobrazení Návrh v okně dokumentu.)
- Chcete-li vybrat sadu rámců, klepněte na okraj obklopující sadu rámců.

Výběr rámce nebo sady rámců v okně dokumentu

- Chcete-li vybrat rámec, klepněte se stisknutými klávesami Shift-Alt (Windows) nebo klepněte Shift-Option (Macintosh) do rámce v zobrazení Návrh.
- Chcete-li vybrat sadu rámců, klepněte na jeden z okrajů vnitřního rámce sady rámců v zobrazení Návrh. (Aby to bylo možné provést, musí být viditelné okraje rámce; pokud nejsou okraje rámce viditelné, vyberte volbu Zobrazení >Vizuální pomůcky > Okraje rámců.)

Poznámka: *Obecně je snazší vybrat sady rámců v panelu Rámce místo v okně dokumentu. Další informace najdete v předchozích tématech.*

Výběr jiného rámce nebo sady rámců

- Chcete-li vybrat další nebo předchozí rámec nebo sadu rámců ve stejné úrovni hierarchie jako aktuální výběr, stiskněte kombinaci kláves Alt+šipka doleva nebo Alt+šipka doprava (Windows) nebo Apple+šipka doleva nebo Apple+šipka doprava (Macintosh). Pomocí těchto kombinací kláves můžete procházet rámce a sady rámců v pořadí, v jakém jsou definovány v souboru sady rámců.
- Chcete-li vybrat rodičovskou sadu rámců (sadu obsahující aktuální výběr), stiskněte kombinaci kláves Alt+šipka nahoru (Windows) nebo Apple+šipka nahoru (Macintosh).
- Chcete-li vybrat první dceřiný rámec nebo sadu rámců aktuálně vybrané sady rámců (to znamená první v pořadí, v jakém jsou definovány v souboru sady rámců), stiskněte klávesy Alt+šipka dolů (Windows) nebo Apple+šipka dolů (Macintosh).

Otevření dokumentu v rámci

Počáteční obsah rámce můžete určit buď vložením nového obsahu do prázdného dokumentu v rámci, nebo otevřením existujícího dokumentu v rámci.

1. Umístěte textový kurzor do rámce.
2. Vyberte volbu Soubor > Otevřít v rámci.
3. Vyberte dokument, který se má otevřít v rámci, a klepněte na tlačítko OK (Windows) nebo Vybrat (Macintosh).
4. (Volitelně) Chcete-li nastavit tento dokument jako výchozí dokument, který se má zobrazit v rámci, když se sada rámců otevře v prohlížeči, uložte sadu rámců.

Uložení souborů rámce a sady rámců

Dříve než zobrazíte náhled sady rámců v prohlížeči, je nutné uložit soubor sady rámců a všechny dokumenty, které se v rámcích zobrazí. Každý soubor sady rámců a dokument rámce můžete uložit jednotlivě nebo můžete uložit soubor sady rámců a všechny dokumenty zobrazené v rámcích najednou.

Poznámka: *Když vytváříte v aplikaci Dreamweaver sadu rámců pomocí vizuálních nástrojů, každý nový dokument, který se zobrazí v rámci, dostane výchozí název souboru. Například první soubor sady rámců je pojmenován NepojmenovanáSadaRámců-1 a první dokument v rámci je pojmenován NepojmenovanýRámec-1.*

Uložení souboru sady rámců

❖ Vyberte sadu rámců v panelu Rámce nebo v okně dokumentu.

- Chcete-li uložit soubor sady rámců, vyberte volbu Soubor > Uložit sadu rámců.
- Chcete-li uložit soubor sady rámců jako nový soubor, vyberte volbu Soubor > Uložit sadu rámců jako.

Poznámka: *Pokud jste soubor sady rámců předtím neuložili, mají tyto dva příkazy stejný efekt.*

Uložení dokumentu zobrazeného v rámci

❖ Klepněte do rámce a vyberte volbu Soubor > Uložit rámec nebo Soubor > Uložit rámec jako.

Uložení všech souborů spojených se sadou rámců

❖ Vyberte volbu Soubor > Uložit všechny rámce.

Tím se uloží všechny otevřené dokumenty v sadě rámců včetně souboru sady rámců a všech dokumentů v rámcích. Pokud nebyl soubor sady rámců ještě uložen, okolo sady rámců (nebo okolo neuloženého rámce) se v zobrazení Návrh zobrazí tlustý okraj a vy můžete vybrat název souboru.

Poznámka: *Pokud jste otevřeli dokument v rámci výběrem volby Soubor > Otevřít, pak při uložení sady rámců se dokument otevřený v rámci stane výchozím dokumentem pro tento rámec. Pokud nechcete použít tento dokument jako výchozí, neukládejte soubor sady rámců.*

Zobrazení a nastavení vlastností a atributů rámce

Pomocí inspektoru Vlastnosti můžete zobrazit a nastavit většinu vlastností rámce, například okraje a posuvníky. Nastavení vlastnosti rámce předefinuje nastavení této vlastnosti v sadě rámců.

Pro zlepšení usnadnění přístupu můžete také nastavit některé atributy rámce, například atribut title (který není stejný jako atribut name). Můžete zapnout volbu usnadnění přístupu pro rámce, aby se atributy nastavily při vytváření rámců, nebo můžete atributy nastavit po vložení rámce. Chcete-li změnit atributy usnadnění přístupu rámce, upravte pomocí inspektoru tagů přímo kód HTML.

Další témata nápovědy

„Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu“ na stránce 665

Zobrazení nebo nastavení vlastností rámce

1 Vyberte rámec jedním z následujících úkonů:

- Se stisknutou klávesou Alt (Windows) nebo Shift-Alt (Macintosh) klepněte do rámce v zobrazení Návrh v okně dokumentu.
- Klepněte do rámce v panelu Rámce (Okna > Rámce).

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu zobrazte vlastnosti rámce.

3 Nastavte volby rámce pomocí inspektoru Vlastnosti.

Název rámce Název použitý v atributu `target` odkazu nebo ve skriptu při odkazu na rámec. Název rámce musí být jedno slovo, přičemž podtržítka (_) jsou povolena, ale pomlčky (-), tečky (.) a mezery povoleny nejsou. Název rámce musí začínat písmenem (ne číslicí). V názvech rámců se rozlišují malá a velká písmena. Jako názvy rámců nepoužívejte pojmy, které jsou vyhrazenými slovy v jazyce JavaScript (například *top* nebo *navigator*).

Chcete-li, aby odkaz změnil obsah jiného rámce, je nutné pojmenovat cílový rámec. Chcete-li usnadnit pozdější vytváření odkazů mezi rámci, pojmenujte všechny rámce při vytvoření.

Zdroj Určuje zdrojový dokument, který se zobrazí v rámci. Klepnutím na ikonu složky můžete najít a vybrat soubor.

Rolovat Určuje, zda se v rámci zobrazí posuvníky. Nastavení této volby na hodnotu Výchozí nenastavuje hodnotu odpovídajícího atributu, ale umožňuje, aby každý prohlížeč použil svoji výchozí hodnotu. Většina prohlížečů má výchozí nastavení Automaticky, což znamená, že se posuvníky zobrazí pouze v případě, když není v okně prohlížeče dost místa na to, aby se zobrazil úplný obsah aktuálního rámce.

Neměnit velikost Zabraňuje uživatelům změnit velikost rámce v prohlížeči přetažením okrajů rámce.

Poznámka: *V aplikaci Dreamweaver můžete vždy změnit velikost rámců; tato možnost se vztahuje pouze na návštěvníky zobrazující rámce v prohlížeči.*

Okraje Zobrazí nebo skryje okraje aktuálního rámce při zobrazení v prohlížeči. Zapnutí volby Okraje u rámce předefinuje nastavení okrajů sady rámců.

Možnosti okrajů jsou Ano (zobrazovat okraje), Ne (skrýt okraje) a Výchozí; většina prohlížečů má jako výchozí nastavení zobrazovat okraje, ledaže by měla rodičovská sada nastavena u volby Okraje hodnotu Ne. Okraj je skrytý, pouze když mají všechny rámce sdílející okraje nastavenu volbu Okraje na hodnotu Ne nebo když je vlastnost Okraje

rodičovské sady rámců nastavena na hodnotu Ne a rámce sdílející okraj mají volbu Okraje nastavenu na hodnotu Výchozí.

Barva okraje Nastavuje barvu okraje pro všechny okraje rámce. Tato volba se použije na všechny okraje dotýkající se rámce a předefinuje zadanou barvu okraje sady rámců.

Šířka okraje Nastavuje šířku levého a pravého okraje v obrazových bodech (prostor mezi okraji rámce a obsahem).

Výška okraje Nastavuje šířku horního a dolního okraje v obrazových bodech (prostor mezi okraji rámce a obsahem).

Poznámka: *Nastavení šířky a výšky okraje rámce není stejné jako nastavení okrajů v dialogovém okně Změnit > Vlastnosti stránky.*

Chcete-li změnit barvu pozadí rámce, nastavte barvu pozadí dokumentu ve vlastnostech stránky.

Nastavení hodnot usnadnění přístupu pro rámec

1. V panelu Rámce (Okna > Rámce) vyberte rámec vložením textového kurzoru do jednoho z rámců.
2. Vyberte volbu Změnit > Upravit tag <frameset>.
3. V seznamu kategorií vlevo vyberte volbu Seznam stylů/Usnadnění přístupu, zadejte hodnoty a klepněte na tlačítko OK.

Úpravy hodnot usnadnění přístupu pro rámec

1. Pokud nejste právě v zobrazení Návrh, zobrazte zobrazení Kód nebo zobrazení Kód a návrh.
2. V panelu Rámce (Okna > Rámce) vyberte rámec vložením textového kurzoru do jednoho z rámců. Aplikace Dreamweaver zvýrazní v kódu tag rámce.
3. Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) do kódu a vyberte volbu Upravit tag.
4. V editoru tagů proveďte úpravy a klepněte na tlačítko OK.

Změna barvy pozadí dokumentu v rámci

1. Umístěte textový kurzor do rámce.
2. Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky.
3. V dialogovém okně Vlastnosti stránky klepněte na nabídku Barva pozadí a vyberte požadovanou barvu.

Zobrazení a nastavení vlastností sady rámců

Pomocí inspektoru Vlastnosti můžete zobrazit a nastavit většinu vlastností sady rámců, včetně titulku sady rámců, okrajů a velikostí rámců.

Nastavení titulu dokumentu sady rámců

1. Vyberte sadu rámců jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na okraj mezi dvěma rámci v sadě rámců v zobrazení Návrh v okně dokumentu.
- Klepněte na okraj obklopující sadu rámců v panelu Rámce (Okna > Rámce).

2. V poli Titul v panelu nástrojů Dokument zadejte název dokumentu sady rámců.

Když návštěvník zobrazí sadu rámců v prohlížeči, titul se zobrazí v titulním pruhu prohlížeče.

Zobrazení nebo nastavení vlastností sady rámců

1 Vyberte sadu rámců jedním z následujících úkonů:

- Klepněte na okraj mezi dvěma rámci v sadě rámců v zobrazení Návrh v okně dokumentu.
- Klepněte na okraj obklopující sadu rámců v panelu Rámce (Okna > Rámce).

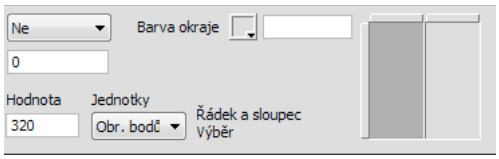
2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu a nastavte možnosti sady rámců.

Okraje Určuje, zda se mají okolo rámců zobrazit okraje, když se dokument zobrazí v prohlížeči. Chcete-li okraje zobrazit, vyberte volbu Ano, pokud chcete zobrazení okrajů v prohlížeči vypnout, vyberte volbu Ne. Chcete-li nechat prohlížeč určit zobrazení okrajů, vyberte volbu Výchozí.

Šířka okraje Určuje šířku všech okrajů v sadě rámců.

Barva okraje Určuje barvu okrajů. Vyberte barvu v dialogovém okně pro výběr barvy nebo zadejte hexadecimální hodnotu barvy.

Výběr řádků/sloupců Nastavuje velikosti rámce pro řádky a sloupce vybrané sady rámců, klepněte na záložku na levé nebo horní straně oblasti Výběr řádků/sloupců, pak zadejte výšku nebo šířku v textovém poli Hodnota.



3 Chcete-li určit, kolik místa má prohlížeč přiřadit každému rámci, vyberte z následujících možností v nabídce Jednotky:

Obrazové body Nastaví velikost vybraného sloupce nebo řádku na absolutní hodnotu v obrazových bodech. Nastavte tuto volbu pro rámec, který by měl mít vždy stejnou velikost, například navigační pruh. Rámcům s velikostí zadanou v obrazových bodech se vyhradí místo dříve než rámcům s velikostí zadanou v procentech nebo relativně. Nejčastější metodou práce s velikostmi rámců je nastavit rámec na levé straně na pevnou šířku v obrazových bodech a velikost rámce vpravo relativní, aby se mohl rámec vpravo rozšířit a vyplnit všechen zbývající prostor po vyhrazení šířky v obrazových bodech.

Poznámka: *Pokud jsou všechny šířky zadány v obrazových bodech a návštěvník zobrazuje sadu rámců v prohlížeči, který je příliš široký nebo úzký pro zadanou šířku, rámce se proporcionálně roztáhnou nebo zmenší, aby vyplnily dostupné místo. To platí i pro výšky zadané v obrazových bodech. Je tedy dobré zadat nejméně jednu výšku nebo šířku jako relativní.*

Procenta Určuje, že velikost vybraného sloupce nebo řádek by měla být podíl v procentech celkové šířky nebo výšky sady rámců. Rámcům s jednotkami v procentech se přiřadí místo po rámcích s jednotkami nastavenými v obrazových bodech, ale před rámci s relativními jednotkami.

Relativní Určuje, že vybranému sloupci nebo řádku se má vyhradit zbytek dostupného místa, jakmile se přiřadí místo rámcům s velikostí v obrazových bodech a procentech; zbývající místo se proporcionálně rozdělí mezi rámce s relativní velikostí.

Poznámka: *Když z nabídky Jednotky vyberete volbu Relativní, číslo zadané v poli Hodnota zmizí; chcete-li tedy určit číslo, je nutné je zadat znovu. Pokud je ale volbu Relativní nastavena pouze u jednoho řádku nebo sloupce, není třeba zadávat číslo, protože tento řádek nebo sloupec obsadí všechno zbývající místo po přiřazení všech ostatních řádků/sloupců. Chcete-li si být jisti kompatibilitou ve všech prohlížečích, můžete zadat v poli Hodnota hodnotu 1; to je ekvivalent nezadání žádné hodnoty.*

Řízení obsahu rámce pomocí odkazů

Chcete-li pomocí odkazu v jednom rámci otevřít dokument v jiném rámci, je nutné pro odkaz nastavit cíl. Atribut odkazu `target` určuje rámec nebo okno, ve kterém se navázaný obsah otevře.

Například pokud je navigační pruh v levém rámci a chcete, aby se navázaný materiál zobrazil v rámci s hlavním obsahem napravo, je nutné zadat název rámce s hlavním obsahem jako cíl pro všechny odkazy v navigačním pruhu. Když návštěvník klepne na navigační odkaz, zadaný obsah se mu otevře v hlavním rámci.

1 V zobrazení Návrh vyberte text nebo objekt.

2 V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu složky a vyberte soubor, na který chcete vytvořit odkaz.
- Přetáhněte ikonu Ukázat na soubor do panelu Soubory a vyberte soubor, na který chcete vytvořit odkaz.

3 Z nabídky Cíl v inspektoru Vlastnosti vyberte rámec nebo okno, ve kterém se má zobrazit navázaný dokument:

- `_blank` otevře navázaný dokument v novém okně prohlížeče a ponechá aktuální okno beze změny.
- `_parent` otevře navázaný dokument v nadřízené sadě rámců rámce, ve kterém je zobrazen odkaz, a nahradí celou sadu rámců.
- `_self` otevře odkaz v aktuálním rámci a nahradí obsah v tomto rámci.
- `_top` otevře navázaný dokument v okně aktuálního prohlížeče a nahradí všechny rámce.

V této nabídce se také zobrazí názvy rámců. Výběrem pojmenovaného rámce otevřete navázaný dokument v tomto rámci.

Poznámka: *Názvy rámců se zobrazují, pouze když upravujete dokument v sadě rámců. Když upravujete dokument ve vlastním okně dokumentu, názvy rámců se v rozbalovací nabídce Cíl nezobrazují. Když upravujete dokument vně sady rámců, můžete zadat název cílového rámce v textovém poli Cíl.*

Pokud odkazujete na stránku mimo webové místo, vždy použijte `target="_top"` *nebo* `target="_blank"`*, abyste měli jistotu, že daná stránka nebude zobrazena jako součást vašeho webového místa.*

Obsah pro prohlížeče bez podpory rámců

Aplikace Dreamweaver umožňuje určit obsah, který se zobrazí v textových prohlížečích a ve starších grafických prohlížečích, které nepodporují rámce. Tento obsah je uložen v souboru sady rámců mezi tagy `noframes`. Když prohlížeč nepodporuje načtení rámců v souboru sady rámců, prohlížeč zobrazí pouze obsah uzavřený tagem `noframes`.

Poznámka: *Obsah v oblasti* `noframes` *by měl nabízet více, než jen poznámku „Proveďte upgrade na prohlížeč, který dokáže zobrazit rámce“. Někteří uživatelé používají systémy, které neumožňují zobrazovat rámce.*

1 Vyberte volbu Změnit > Sada rámců > Upravit obsah bez rámců.

Aplikace Dreamweaver vymaže obsah zobrazení Náhled a v horní části zobrazení Náhled se zobrazí text „Obsah bez rámců“.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V okně dokumentu zadejte nebo vložte obsah stejně jako u obyčejného dokumentu.
- Vyberte volbu Okna > Inspektor kódu, vložte textový kurzor mezi tagy `body`, které se zobrazí uvnitř tagů `noframes` a zadejte kód HTML obsahu.

3 Dalším výběrem Změnit > Sada rámců > Upravit obsah bez rámců se vraťte do normálního zobrazení dokumentu sady rámců.

Používání chování jazyka JavaScript s rámci

Existuje několik chování jazyka JavaScript a příkazů týkajících se navigace, které jsou obzvláště vhodné pro použití s rámci:

Nastavit text rámce Nahradí obsah a formátování daného rámce zadaným obsahem. Obsah může zahrnovat libovolný ověřený kód HTML. Pomocí této akce můžete dynamicky zobrazit informace v rámci.

Jít na URL Otevře novou stránku v aktuálním okně nebo v zadaném rámci. Tato akce je zvláště užitečná pro změnu obsahu dvou nebo více rámců jedním klepnutím.

Vložit nabídku odkazů Vytvoří nabídku se seznamem odkazů, které otevřou při klepnutí soubory v okně prohlížeče. Jako cíl můžete nastavit konkrétní okno nebo rámec, ve kterém se dokument otevře.

Další informace naleznete v části „Přidání chování v jazyce JavaScript“ na stránce 337.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Nastavit text rámce“ na stránce 346

„Aplikování chování Jít na URL“ na stránce 343

„Aplikování chování Nastavit obraz navigačního pruhu“ na stránce 346

„Aplikování chování Nabídka odkazů“ na stránce 344

Kapitola 8: Přidávání obsahu na stránky

Práce se stránkami

Používání panelu Vložit

Panel Vložit obsahuje tlačítka pro vytváření a vkládání objektů (například tabulek a obrazů). Tlačítka jsou rozdělena do kategorií.

Další témata nápovědy

„Přehled panelu Vložit“ na stránce 14

„Úpravy tagů pomocí Editoru tagů“ na stránce 304

„Výběr a zobrazení elementů v okně dokumentu“ na stránce 208

Zobrazení nebo skrytí panelu Vložit

❖ Vyberte volbu Okna > Vložit.

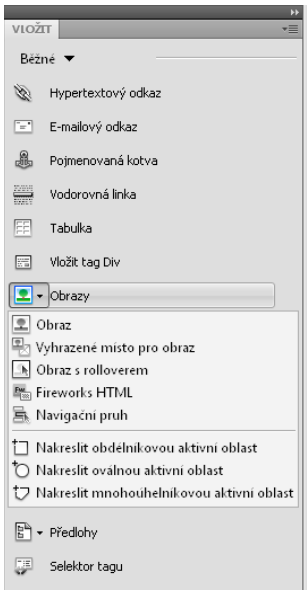
Poznámka: *Pokud pracujete s určitými typy souborů (například XML, JavaScript, Java a CSS), jsou panel Vložit a volba zobrazení Návrh ztlumené, protože do těchto souborů kódu nelze vkládat položky.*

Zobrazení tlačítek v určité kategorii

❖ Vyberte název kategorie z rozbalovací nabídky Kategorie. Například, chcete-li zobrazit tlačítka pro kategorii Rozvržení, vyberte volbu Rozvržení.

Zobrazení rozbalovací nabídky tlačítka

❖ Klepněte na šipku dolů vedle ikony tlačítka.



Vložení objektu

1 Vyberte odpovídající kategorii z rozbalovací nabídky Kategorie v panelu Vložit.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko objektu nebo přetáhněte ikonu tlačítka do okna dokumentu.
- Klepněte na šipku na tlačítku a v nabídce vyberte volbu.

Podle objektu se může zobrazit odpovídající okno pro vložení objektu s výzvou, abyste přešli na soubor nebo zadali parametry objektu. Aplikace Dreamweaver může také do dokumentu vložit kód nebo otevřít editor tagů nebo panel pro zadání informací před vložením kódu.

U některých objektů se při vložení v zobrazení Návrh nezobrazí žádné dialogové okno, ale při vložení v zobrazení Kód se zobrazí editor tagů. Při vkládání některých objektů v zobrazení Návrh se aplikace Dreamweaver před vložením přepne do zobrazení Kód.

Poznámka: *Některé objekty, například pojmenované kotvy, nejsou při zobrazení stránky v okně prohlížeče viditelné. V zobrazení Návrh můžete zobrazit ikony označující umístění takových neviditelných objektů.*

Vynechání dialogového okna vložení objektu a vložení prázdného vyhrazeného místa

❖ Klepněte na tlačítko objektu se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh).

Chcete-li například vložit vyhrazené místo pro obraz bez zadání souboru obrazu, podržte stisknutou klávesu Ctrl nebo Alt a klepněte na tlačítko Obraz.

Poznámka: *Tento postup nevynechává všechna dialogová okna při vložení objektů. Mnoho objektů, včetně elementů AP a sad rámců, nevkládá vyhrazená místa ani objekty s výchozí hodnotou.*

Úprava předvoleb panelu Vložit

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V kategorii Všeobecné v dialogovém okně Předvolby odznačte volbu Při vkládání objektů zobrazit dialog, abyste potlačili zobrazování dialogových oken při vkládání objektů, jako jsou obrazy, tabulky, skripty a elementy hlavičky, nebo při vytváření těchto objektů podržte stisknutou klávesu Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh).

Když vložíte objekt a tato volba je vypnutá, objektu se přidělí výchozí hodnoty atributů. Vlastnosti objektu po jeho vložení změníte pomocí inspektoru Vlastnosti.

Přidání, odstranění a správa položek v kategorii Oblíbené v panelu Vložit

1 V panelu Vložit vyberte libovolnou kategorii.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) do oblasti s tlačítky a poté vyberte volbu Upravit oblíbené.

3 V dialogovém okně Upravit oblíbené objekty proveďte nezbytné změny a klepněte na tlačítko OK.

- Chcete-li přidat objekt, vyberte některý z objektů v dílčím panelu Dostupné objekty na levé straně a pak klepněte na šipku mezi dvěma dílčími panely nebo poklepejte na objekt v dílčím panelu Dostupné objekty.

Poznámka: *Najednou můžete přidat pouze jeden objekt. Nemůžete vybrat název kategorie, například Běžné, a přidat do seznamu oblíbených položek celou kategorii.*

- Chcete-li odstranit objekt nebo oddělovač, vyberte objekt v dílčím panelu Oblíbené objekty na pravé straně a pak klepněte na tlačítko Odstranit vybraný objekt ze seznamu oblíbených objektů nad tímto dílčím panelem.
- Chcete-li objekt přemístit, vyberte objekt v dílčím panelu Oblíbené objekty na pravé straně a pak klepněte na tlačítko se šipkou nahoru nebo dolů nad tímto dílčím panelem.

- Chcete-li pod objekt přidat oddělovač, vyberte objekt v dílčím panelu Oblíbené objekty na pravé straně a pak klepněte na tlačítko Přidat oddělovač pod tímto dílčím panelem.

4 Pokud nejste v kategorii Oblíbené na panelu Vložit, vyberte tuto kategorii, abyste viděli provedené změny.

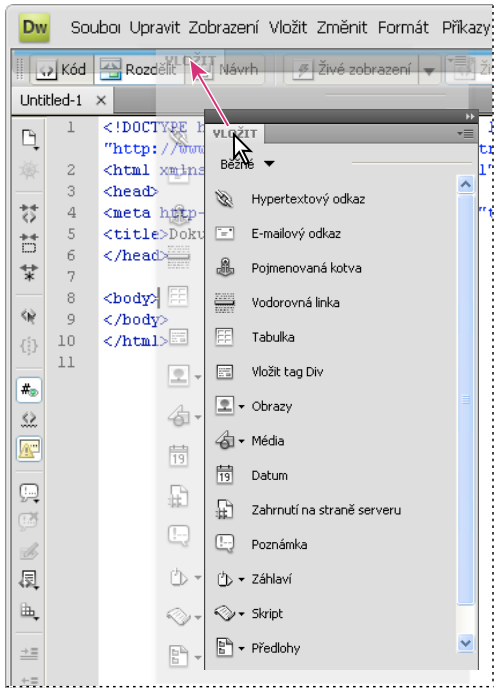
Vkládání objektů pomocí tlačítek v kategorii Oblíbené

❖ Vyberte kategorii Oblíbené z rozbalovací nabídky Kategorie v panelu Vložit a pak klepněte na tlačítko libovolného oblíbeného objektu, který jste přidali.

Zobrazení panelu Vložit jako svislého pruhu Vložit

Na rozdíl od jiných panelů v aplikaci Dreamweaver je možné panel Vložit přetáhnout mimo výchozí pozici ukotvení a přetáhnout jej do vodorovné pozice v horní části okna Dokument. Pokud tak učiníte, změní se z panelu na panel nástrojů (i když jej nelze skrýt a zobrazit stejně jako jiné panely nástrojů).

1 Klepněte na záhlaví panelu Vložit a přetáhněte je k hornímu kraji okna Dokument.



2 Zobrazí-li se v horní části okna Dokument vodorovná modrá čára, přetáhněte panel Vložit do tohoto umístění.

Poznámka: *Svislý pruh Vložit je také výchozí součástí Klasické pracovní plochy. Chcete-li přepnout do Klasické pracovní plochy, vyberte volbu Klasická pomocí přepínače pracovní plochy na panelu aplikací.*

Návrat vodorovného pruhu Vložit do skupiny panelů

1 Klepněte na chlopeň vodorovného pruhu Vložit (na jeho levé straně) a přetáhněte jej do polohy, kde jej chcete ukotvit.

2 Umístěte panel Vložit a pusťte jej. Modrá čára označuje, kam můžete panel umístit.

Zobrazení kategorií vodorovného pruhu Vložit jako záložek

❖ Klepněte na šipku vedle názvu kategorie na levé straně vodorovného pruhu Vložit a vyberte volbu Zobrazit jako záložky.

Zobrazení kategorií vodorovného pruhu Vložit jako nabídky

❖ Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na záložku kategorie ve vodorovném pruhu Vložit a pak vyberte volbu Zobrazit jako nabídky.

Nastavení vlastností stránky

Pro každou stránku vytvořenou v aplikaci Dreamweaver můžete v dialogovém okně Vlastnosti stránky (Změnit > Vlastnosti stránky) zadat vlastnosti rozvržení a formátování. Pomocí dialogového okna Vlastnosti stránky je možné zadat výchozí rodinu a velikost písma, barvu pozadí, okraje, styly odkazů a mnoho dalších vlastností stránky. Každé nově vytvořené stránce je možné přiřadit nové vlastnosti stránky, u existujících stránek lze tyto vlastnosti upravovat. Změny provedené v dialogovém okně Vlastnosti stránky se použijí na celou stránku.

Aplikace Dreamweaver definuje pravidla CSS pro všechny vlastnosti určené v kategoriích Vzhled (CSS), Odkazy (CSS) a Nadpisy (CSS) v dialogovém okně Vlastnosti stránky. Pravidla jsou do stránky vložena v části `head`. Vlastnosti stránky můžete také nastavit pomocí kódu HTML. Chcete-li tak učinit, vyberte kategorii Vzhled (HTML) v dialogovém okně Vlastnosti stránky. (Dialogová okna Titulek/Kódování a Obkreslovaný obrázek také nastavují vlastnosti stránky pomocí kódu HTML.)

Poznámka: *Zvolené vlastnosti stránky platí pouze pro aktivní dokument. Pokud stránka používá externí seznam stylů CSS, aplikace Dreamweaver tagy nastavené v tomto seznamu nepřepíše, protože to ovlivňuje všechny ostatní stránky, které ho používají.*

1 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.

2 Upravte vlastnosti stránky a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Nastavení vlastností CSS“ na stránce 132

„Používání formátování HTML“ na stránce 224

„Kód XHTML“ na stránce 286

Nastavení písma stránky CSS, barvy pozadí a vlastností obrazu pozadí

Pomocí dialogového okna Vlastnosti stránky lze určit několik základních voleb rozvržení webových stránek, včetně písma, barvy pozadí a obrazu pozadí.

1 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.

2 Vyberte kategorii Vzhled (CSS) a nastavte volby.

Písmo stránky Určuje výchozí rodinu písma, která se bude na webových stránkách používat. Určuje výchozí rodinu písma, která se bude na webových stránkách používat.

Velikost Určuje výchozí velikost písma, která se bude na webových stránkách používat. Aplikace Dreamweaver používá velikost písma, kterou zadáte, kromě případů, kdy je pro element textu výslovně nastavena jiná.

Barva textu Určuje výchozí barvu pro zobrazování písem.

Barva pozadí Nastaví pro stránku barvu pozadí. Klepněte na pole barva pozadí a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy.

Obraz pozadí Nastaví obraz pozadí. Klepněte na tlačítko Procházet a pak vyhledejte a vyberte obraz. Cestu k obrazu pozadí můžete také zadat do pole Obraz pozadí.

Pokud obraz pozadí nevyplní celé okno, aplikace Dreamweaver ho opakuje (vytváří dlaždice) stejně jako prohlížeče. (Pokud nechcete, aby obraz pozadí vytvářel dlaždice, použijte kaskádové styly.)

Repeat Určuje způsob zobrazení obrazu pozadí na stránce:

- Pokud vyberete volbu No-repeat, obraz pozadí se zobrazí pouze jednou.
- Pokud vyberete volbu Repeat, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném i svislém směru.
- V případě, že vyberete volbu Repeat-x, obraz se bude dlaždicově opakovat ve vodorovném směru.
- Pokud vyberete volbu Repeat-y, obraz se bude dlaždicově opakovat ve svislém směru.

Levý okraj a Pravý okraj Určuje velikost levého a pravého okraje stránky.

Horní okraj a Dolní okraj Určuje velikost horního a dolního okraje stránky.

Nastavení vlastností stránky HTML

Nastavení vlastností v této kategorii v dialogovém okně Vlastnosti stránky představuje změny formátování stránky pomocí kódu HTML.

1. Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.
2. Vyberte kategorii Vzhled (HTML) a nastavte volby.

Obraz pozadí Nastaví obraz pozadí. Klepněte na tlačítko Procházet a pak vyhledejte a vyberte obraz. Cestu k obrazu pozadí můžete také zadat do pole Obraz pozadí.

Pokud obraz pozadí nevyplní celé okno, aplikace Dreamweaver ho opakuje (vytváří dlaždice) stejně jako prohlížeče. (Pokud nechcete, aby obraz pozadí vytvářel dlaždice, použijte kaskádové styly.)

Pozadí Nastaví pro stránku barvu pozadí. Klepněte na pole Barva pozadí a vyberte barvu v dialogu pro výběr barvy.

Text Určuje výchozí barvu pro zobrazování písem.

Odkaz Určuje barvu, která se použije pro text odkazu.

Navštívené odkazy Určuje barvu, která se použije pro navštívené odkazy.

Aktivní odkazy Určuje barvu, která se použije, když klepnete myší (nebo ukazatelem) na odkaz

Levý okraj a Pravý okraj Určuje velikost levého a pravého okraje stránky.

Horní okraj a Dolní okraj Určuje velikost horního a dolního okraje stránky.

Nastavení vlastností odkazu CSS

Je možné definovat výchozí písmo, velikost písma a barvy odkazů, navštívených odkazů a aktivních odkazů.

1. Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.
2. Vyberte kategorii Odkazy (CSS) a nastavte volby.

Písmo odkazu Určuje výchozí rodinu písma, která se použije pro text odkazu. Aplikace Dreamweaver standardně používá rodinu písma určenou pro celou stránku, s výjimkou případů, kdy zadáte jiné písmo.

Velikost Určuje výchozí velikost písma, která se použije pro text odkazu.

Barva odkazu Určuje barvu, která se použije pro text odkazu.

Navštívené odkazy Určuje barvu, která se použije pro navštívené odkazy.

Odkazy s efektem přechodu Určuje barvu, která se použije, když nad odkaz umístíte ukazatel myši.

Aktivní odkazy Určuje barvu, která se použije, když klepnete myší (nebo ukazatelem) na odkaz

Styl podtržení Určuje styl podtržení, který se použije pro odkazy. Pokud je již pro stránku styl podtržení odkazů definován (například pomocí externího seznamu stylů CSS), nabídka Styl podtržení se standardně změní na volbu „neměnit“. Tato volba vás upozorní na definovaný styl odkazu. Pokud změníte styl podtržení odkazu pomocí dialogového okna Vlastnosti stránky, aplikace Dreamweaver změní předchozí definici odkazu.

Nastavení vlastností nadpisu stránky CSS

Je možné definovat výchozí písmo, velikost písma a barvy odkazů, navštívených odkazů a aktivních odkazů.

1 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.

2 Vyberte kategorii Nadpisy (CSS) a nastavte volby.

Písmo nadpisu Určuje výchozí rodinu písma, která se použije pro nadpisy. Aplikace Dreamweaver použije rodinu písem, kterou zadáte, kromě případů, kdy je pro element textu výslovně nastaveno jiné písmo.

Nadpis 1 až Nadpis 6 Určují velikost písma a barvu, která se použije až pro šest úrovní tagů nadpisu.

Nastavení vlastností titulu a kódování stránky

Je možné definovat výchozí písmo, velikost písma a barvy odkazů, navštívených odkazů a aktivních odkazů. Pomocí kategorie Titul/kódování ve vlastnostech stránky můžete zadat typ kódování dokumentu specifický pro jazyk, pomocí kterého byly webové stránky vytvořeny, a také typ normalizace Unicode, který se použije pro tento typ kódování.

1 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.

2 Vyberte kategorii Titul/kódování a nastavte volby.

Titul Určuje titul stránky, který se zobrazí v titulním pruhu okna dokumentu a v oknech většiny prohlížečů.

Typ dokumentu (DTD) Určuje definici typu dokumentu. V rozbalovací nabídce můžete například vybrat volbu XHTML 1.0 přechodný nebo volbu XHTML 1.0 přísný a změnit tím dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML.

Kódování Určuje kódování použité pro znaky v dokumentu.

Pokud jako kódování dokumentu vyberete volbu Unicode (UTF-8), kódování entit není nutné, protože kódování UTF-8 dokáže spolehlivě vyjádřit všechny znaky. Pokud vyberete jiné kódování dokumentu, bude možná nutné zadat kódování entit pro zobrazení určitých znaků. Další informace o entitách znaků naleznete na adrese www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

Načíst znovu Převede existující dokument nebo ho znovu otevře s novým kódováním.

Typ normalizace Unicode Dostupné pouze v případě, že jako kódování dokumentu vyberete volbu UTF-8. Existují čtyři typy normalizace Unicode. Nejdůležitější je typ normalizace C, protože je nejpoužívanějším typem ve znakovém modelu pro web. Společnost Adobe nabízí pro úplnost i ostatní tři typy normalizace Unicode.

V systému Unicode jsou některé znaky vizuálně podobné, ale v dokumentu je lze ukládat různými způsoby. Například „ë“ (přehlasované e) může být zobrazeno jako jeden znak „přehlasované e“ nebo jako dva znaky „normální latinkové e“ + „kombinační znaménko přehlásky“. Kombinační znak Unicode je takový znak, který se používá s předchozím

znakem, takže znaménko přehlásky se zobrazí nad „latinkovým e“. Oba tyto tvary vytvoří stejnou vizuální typografii, ale v souboru je uložen každý jinak.

Normalizace je proces, který zajistí, aby všechny znaky, které mohou být uloženy v rozdílných tvarech, byly uloženy ve stejném tvaru. Všechny znaky „ë“ v dokumentu jsou tedy uloženy buď jako jedno „přehlasované e“, nebo jako „e“ + „kombinační znaménko přehlásky“, a ne v obou tvarech v jednom dokumentu.

Další informace o normalizaci Unicode a specifických formách, které mohou být použity, najdete na webových stránkách Unicode na adrese www.unicode.org/reports/tr15.

Zahrnout signaturu Unicode (BOM) Zahrne do dokumentu značku pořadí bytů (BOM). Značku BOM představují 2 až 4 byty na začátku textového souboru, které soubor identifikují jako Unicode a určují pořadí dalších bytů. Protože UTF-8 nemá žádné pořadí bytů, je přidání signatury BOM pro UTF-8 nepovinné. Pro UTF-16 a UTF-32 je přidání signatury BOM vyžadované.

Návrh stránky pomocí obkreslovaného obrazu

Můžete vložit soubor obrazu a používat ho jako vodítko při návrhu stránky:

1. Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky nebo klepněte na tlačítko Vlastnosti stránky v inspektoru Vlastnosti textu.
2. Vyberte kategorii Obkreslovaný obraz a nastavte volby.

Obkreslovaný obraz Určuje obraz, který se použije jako vodítko pro kopírování návrhu. Obraz slouží pouze pro reference a při zobrazení dokumentu v prohlížeči se nezobrazí.

Průhlednost Určuje krytí obkreslovaného obrazu – od zcela průhledného po zcela neprůhledný.

Kódování dokumentu

Kódování dokumentu určuje kódování použité pro znaky v dokumentu. Kódování dokumentu je určeno v tagu `meta` v hlavičce dokumentu; určuje způsob, jakým má prohlížeč a aplikace Dreamweaver dokument dekódovat, a písma, kterými se má dekódovaný text zobrazit.

Pokud například zadáte kódování Západní (Latin1), vloží se tento tag `meta`:

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">.
```

Aplikace Dreamweaver zobrazí dokument pomocí písem zadaných v předvolbách písma pro kódování Západní (Latin1), prohlížeč zobrazí dokument pomocí písem, která uživatel prohlížeče pro kódování Západní (Latin1) zadá.

Pokud zadáte kódování Japonské (Shift JIS), vloží se tento tag `meta`:

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Shift_JIS">.
```

Aplikace Dreamweaver zobrazí dokument pomocí písem zadaných pro japonské kódování; prohlížeč zobrazí dokument pomocí písem, která uživatel prohlížeče pro japonská kódování zadá.

Je možné změnit kódování dokumentu pro stránku a změnit výchozí kódování, pomocí kterého aplikace Dreamweaver vytváří nové dokumenty, včetně písem použitých pro zobrazení všech kódování.

Další témata nápovědy

„Nastavení výchozího typu dokumentu a kódování“ na stránce 66

Výběr a zobrazení elementů v okně dokumentu

Chcete-li vybrat element v zobrazení Návrh v okně dokumentu, klepněte na něj. Pokud není element viditelný, je nutné ho před jeho výběrem zviditelnit.

Kód HTML občas nemá v prohlížeči viditelnou reprezentaci. Například tagy `comment` se v prohlížečích nezobrazují. Při vytváření stránky je ale někdy třeba tyto neviditelné elementy vybrat, upravit, přesunout a odstranit.

Aplikace Dreamweaver umožňuje určit, zda se budou v zobrazení Návrh v okně dokumentu zobrazovat ikony označující umístění neviditelných elementů. V předvolbách neviditelných elementů můžete pomocí voleb určit, které značky elementů se budou zobrazovat. Je například možné nastavit, že budou viditelné pojmenované kotvy, ale zalomení řádků ne.

Určité neviditelné elementy (například poznámky a pojmenované kotvy) lze vytvořit pomocí tlačítek v kategorii Společné na panelu Vložit. Tyto elementy pak můžete upravit pomocí inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Zobrazení kódu“ na stránce 290

„Používání panelu Vložit“ na stránce 201

Výběr elementů

- Chcete-li v okně dokumentu vybrat viditelný element, klepněte na něj nebo přes něj táhněte výběrové okno.
- Chcete-li vybrat neviditelný element, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy (pokud tato položka nabídky není ještě vybrána) a klepněte na značku elementu v okně dokumentu.

  Některé objekty se zobrazují na stránce na jiném místě, než je vložen jejich kód. Například v zobrazení Návrh se absolutně polohovaný element (AP element) může nacházet kdekoliv na stránce, ale v zobrazení kódu je kód definující tento element v pevně daném umístění. Když se zobrazují neviditelné elementy, aplikace Dreamweaver zobrazí v okně dokumentu značky určující umístění kódu těchto elementů. Výběrem značky vyberete celý element; například výběrem značky AP elementu vyberete celý AP element.
- Chcete-li vybrat celý tag (včetně jeho případného obsahu), klepněte na něj v selektoru tagů v levé dolní části okna dokumentu. (Selektor tagů se zobrazuje v zobrazení Návrh i v zobrazení Kód.) Selektor tagů vždy zobrazuje tagy, ve kterých se nachází aktuální výběr nebo textový kurzor. Tag zcela vlevo je zcela vnější tag, který obsahuje aktuální výběr nebo textový kurzor. Další tag je obsažen v tomto vnějším tagu a tak dále; tag zcela vpravo je zcela vnitřní tag, který obsahuje aktuální výběr nebo textový kurzor.

  V následujícím příkladu je textový kurzor v tagu odstavce `<p>`. Chcete-li vybrat tabulku obsahující odstavec, který chcete vybrat, vyberte tag `<table>` vlevo od tagu `<p>`.



Zobrazení kódu HTML asociovaného s vybraným textem nebo objektem

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód.
- Vyberte volbu Zobrazení > Kód.
- V panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód a návrh.
- Vyberte volbu Zobrazení > Kód a návrh.
- Vyberte volbu Okna > Inspektor kódu.

Když něco vyberete v editoru kódu (v zobrazení kódu nebo v inspektoru kódu), obvykle se tato položka vybere také v okně dokumentu. Před zobrazením výběru možná bude nutné obě zobrazení synchronizovat.

Zobrazení nebo skrytí ikon značek neviditelných elementů

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

Poznámka: *Zobrazením neviditelných elementů se může rozvržení stránky mírně změnit (jiné elementy se mohou posunout o několik obrazových bodů), a proto u přesného rozvržení neviditelné elementy skryjte.*

Nastavení předvoleb neviditelných elementů

Pomocí předvoleb neviditelných elementů lze určit, jaké druhy elementů budou viditelné po výběru volby Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a klepněte na volbu Neviditelné elementy.

2 Vyberte elementy, které se mají zobrazit, a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Zaškrtnutí vedle názvu elementu v dialogovém okně znamená, že po výběru volby Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy bude tento element viditelný.*

Pojmenované kotvy Zobrazí ikonu, která označuje umístění každé pojmenované kotvy (`název = ""`) v dokumentu.

Skripty Zobrazí ikonu, která označuje umístění kódu JavaScript nebo VBScript v těle dokumentu. Po výběru ikony můžete skript upravit v inspektoru Vlastnosti nebo ho propojit s externím souborem skriptu.

Komentáře Zobrazí ikonu, která označuje umístění komentářů HTML. Po výběru ikony komentář uvidíte v inspektoru Vlastnosti.

Rozdělení řádků Zobrazí ikonu označující umístění rozdělení řádku (`BR`). Tato volba není ve výchozím nastavení vybraná.

Obrazové mapy na straně klienta Zobrazí ikony označující umístění obrazových map na straně klienta v dokumentu.

Vložené styly Zobrazí ikonu ukazující umístění stylů CSS vložených do sekce těla dokumentu. Pokud se styly CSS vloží do sekce hlavičky dokumentu, nezobrazí se v okně dokumentu.

Skrytá pole formuláře Zobrazí ikonu označující umístění polí formulářů, jejichž atribut `type` je nastaven na hodnotu `"hidden"`.

Oddělovač formuláře Zobrazí kolem formuláře okraje, abyste viděli, kam vkládat elementy formuláře. Okraj ukazuje rozsah tagu `form`, takže všechny elementy formuláře uvnitř tohoto okraje jsou správně uzavřeny v tagu `form`.

Kotevní body pro AP elementy Zobrazí ikonu označující umístění kódu definujícího AP element (absolutně polohovaný). Samotný AP element může být kdekoliv na stránce. (AP elementy nejsou neviditelné elementy, neviditelný je pouze kód, který je definuje.) Výběrem ikony AP element vyberete; pak uvidíte jeho obsah i v případě, že je element označen jako skrytý.

Kotevní body pro zarovnané elementy Zobrazí ikonu označující umístění kódu HTML pro elementy, které mohou obsahovat atribut `align`. Patří mezi ně obrazy, tabulky, objekty ActiveX, zásuvné moduly a aplety. V některých případech může být kód elementu oddělen od viditelného objektu.

Vizuální tagy značek serveru Zobrazí umístění tagů značek serveru (například tagy ASP (Active Server Pages) a ColdFusion), jejichž obsah nelze zobrazit v okně dokumentu. Tyto tagy obvykle při zpracování serverem vytváří tagy HTML. Například tag <CFGRAPH> po zpracování serverem ColdFusion vytváří tabulku HTML. Aplikace Dreamweaver reprezentuje tag pomocí neviditelného elementu, protože nedokáže určit, jak bude vypadat konečný, dynamický výstup stránky.

Nevizuální tagy značek serveru Zobrazí umístění tagů značek serveru (například tagy ASP (Active Server Pages) a ColdFusion), jejichž obsah nelze zobrazit v okně dokumentu. Tyto tagy jsou obvykle tagy pro konfiguraci a zpracování nebo logické tagy (například <CFSET>, <CFWDDX> a <CFXML>), které nevytváří tagy HTML.

Zobrazení CSS: None (žádné) Zobrazí ikonu označující umístění obsahu, který je skryt vlastností display:žádné v připojeném nebo vloženém seznamu stylů.

Zobrazit dynamický text jako Zobrazí dynamický text na stránce standardně ve formátu {Sada záznamů:Pole}. Pokud jsou tyto hodnoty tak dlouhé, že zkreslují formátování stránky, můžete zobrazení změnit na {}.

Zahrnutí na straně serveru Zobrazí skutečný obsah všech souborů zahrnutí na straně serveru.

Bezpečné webové barvy

V HTML jsou barvy vyjadřovány hexadecimálními hodnotami (například `#FF0000`) nebo názvy barev (`red` (červená)). Bezpečná webová barva se při práci v režimu 256 barev zobrazuje stejně v prohlížečích Netscape Navigator a Microsoft Internet Explorer v systémech Windows i Macintosh. Obvykle se předpokládá, že existuje 216 běžných barev a že jakákoliv hexadecimální hodnota kombinující páry 00, 33, 66, 99, CC nebo FF (hodnoty RGB 0, 51, 102, 153, 204 a 255) představuje bezpečnou webovou barvu.

Při testování ale bylo zjištěno, že místo 216 existuje pouze 212 bezpečných webových barev, protože prohlížeč Internet Explorer v systému Windows nezobrazuje správně barvy #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) a #33FF00 (51,255,0).

V době vydání prvních webových prohlížečů zobrazovala většina počítačů pouze 256 barev (8 bitů na kanál). Pokud vytváříte své webové místo pro uživatele aktuálních počítačových systémů, není používání palety bezpečných webových barev tolik nutné, protože většina počítačů dnes používá tisíce nebo miliony barev (16 a 32 bitů na kanál).

Pokud ale webové místo vytváříte pro alternativní webová zařízení (například PDA nebo mobilní telefony) máte důvod paletu bezpečných webových barev používat. Mnoho takových zařízení zobrazuje data pouze černobíle (1 bit na kanál) nebo v 256 barvách (8 bitů na kanál).

Palety Barevné kostky (výchozí) a Plynulé tóny v aplikaci Dreamweaver používají paletu 216 bezpečných webových barev; po výběru barvy z těchto palet se zobrazí její hexadecimální hodnota.

Chcete-li vybrat barvu mimo rozmezí bezpečných webových barev, otevřete systémový výběr barvy klepnutím na tlačítko Barevné kolo v pravém horním rohu výběru barvy v aplikaci Dreamweaver. Systémový dialog pro výběr barvy není omezen na bezpečné webové barvy.

Verze prohlížeče Netscape Navigatoru pro systém UNIX používají jinou paletu barev než verze pro systém Windows a Macintosh. Pokud vytváříte webové stránky výhradně pro prohlížeče v systému UNIX (nebo pro uživatele systému Windows/Macintosh s 24bitovými monitory a uživatele systému UNIX s 8bitovými monitory), zvažte používání hexadecimálních hodnot kombinujících páry 00, 40, 80, BF nebo FF – tím se vytvoří bezpečné webové barvy pro operační systém SunOS.

Používání okna pro výběr barvy

Mnoho dialogových oken a inspektor Vlastnosti mnoha elementů stránky v aplikaci Dreamweaver obsahuje pole barvy, které otvírá dialog pro výběr barvy. Pomocí dialogu pro výběr barvy vyberete barvu elementu stránky. Můžete také nastavit výchozí barvu textu elementů stránky.

1 Klepněte na pole barvy v dialogovém okně nebo v inspektoru Vlastnosti.

Zobrazí se dialog pro výběr barvy.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pomocí kapátka můžete z palety vybrat vzorek barvy. Všechny barvy v paletách Barevné kostky (výchozí) a Plynulé tóny jsou bezpečné webové; v jiných paletách tomu tak není.
- Pomocí kapátka můžete vybrat barvu kdekoliv na obrazovce – dokonce i mimo okna aplikace Dreamweaver. Chcete-li vybrat barvu z pracovní plochy nebo jiné aplikace, stiskněte a podržte tlačítko myši; kapátko zůstane aktivní a vy můžete vybrat barvu mimo aplikaci Dreamweaver. Pokud klepnete na pracovní plochu nebo jinou aplikaci, aplikace Dreamweaver vybere barvu v místě klepnutí. Pokud se ale přepnete do jiné aplikace, bude možná nutné klepnout na okno aplikace Dreamweaver, abyste mohli v práci v aplikaci Dreamweaver pokračovat.
- Chcete-li rozšířit výběr barev, použijte rozbalovací nabídku v pravém horním rohu dialogu pro výběru barev. Můžete vybrat volby Barevné kostky, Plynulé tóny, Windows, Mac OS a Stupně šedi.

Poznámka: *Palety Barevné kostky a Plynulé tóny jsou bezpečné webové palety, kdežto palety Windows, Mac OS a Stupně šedi ne.*

- Chcete-li vymazat aktuální barvu bez výběru jiné barvy, klepněte na tlačítko Výchozí barva .
- Chcete-li zobrazit systémový dialog pro výběr barvy, klepněte na tlačítko Barevné kolo .

Zvětšení a zmenšení zobrazení

Aplikace Dreamweaver v okně dokumentu umožňuje zvětšit zobrazení, takže můžete kontrolovat přesnost obrazových bodů grafiky, snáze vybírat malé položky, navrhovat stránky s malým textem, navrhovat velké stránky a tak dále.

Poznámka: *Nástroje pro zvětšování a zmenšování jsou dostupné pouze v zobrazení Návrh.*

Další témata nápovědy

„Stavový řádek – přehled“ na stránce 12

Zvětšení nebo zmenšení stránky

1 Klepněte na nástroj Lupa (ikona lupy) v pravém dolním rohu okna dokumentu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepejte na část stránky, kterou chcete zvětšit, dokud nedosáhnete požadovaného zvětšení.
- Táhněte rámeček kolem části stránky, kterou chcete zvětšit, a uvolněte tlačítko myši.
- Vyberte přednastavenou úroveň zvětšení z rozbalovací nabídky Zvětšení.
- Zadejte úroveň zvětšení do textového pole Zvětšení.

Zvětšit zobrazení můžete i bez použití nástroje lupa – stisknutím kláves Ctrl+= (Windows) nebo Apple+= (Macintosh).

3 Chcete-li stránku zmenšit, vyberte nástroj lupa, stiskněte klávesu Alt a klepněte na stránku.

Zmenšovat můžete i bez použití nástroje lupa stiskem kláves Ctrl+- (Windows) nebo Apple+- (Macintosh).

Úpravy stránky po zvětšení nebo zmenšení

❖ Vyberte nástroj Výběr (ikona ukazatele) v pravém dolním rohu okna dokumentu a klepněte na stránku.

Posouvání stránky po zvětšení nebo zmenšení

1 Vyberte nástroj Ruka (ikona ruky) v pravém dolním rohu okna dokumentu.

2 Přetáhněte stránku.

Vyplnění okna dokumentu výběrem

1 Vyberte element na stránce.

2 Vyberte volbu Zobrazení > Přizpůsobit výběr.

Vyplnění okna dokumentu celou stránkou

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Přizpůsobit vše.

Vyplnění okna dokumentu celou šířkou stránky

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Přizpůsobit šířku.

Zjištění prohlížečů a zásuvných modulů pomocí chování jazyka JavaScript

Pomocí chování lze určit, jaký prohlížeč používají návštěvníci stránky, a zda mají nainstalovány určité zásuvné moduly.

Zkontrolovat prohlížeč Odkazuje návštěvníky na různé stránky podle typu a verze prohlížeče. Návštěvníky používající prohlížeč Netscape Navigator 4.0 nebo novější můžete například odkázat na jednu stránku, uživatele prohlížeče Microsoft Internet Explorer 4.0 nebo novějšího na jinou stránku a uživatele jiných typů prohlížečů ponechat na aktuální stránce.

Zkontrolovat zásuvný modul Odkazuje návštěvníky na jiné stránky podle toho, zda mají nainstalovaný určitý zásuvný modul. Můžete například odkázat návštěvníky na určitou stránku v případě, že mají Shockwave™ a na jinou stránku, pokud tento zásuvný modul nemají.

Další témata nápovědy

„Používání chování v jazyce JavaScript“ na stránce 337

„Aplikování chování Kontrola prohlížeče“ na stránce 341

„Aplikování chování Kontrola zásuvného modulu“ na stránce 341

Nastavení předvoleb velikosti a času stahování

Aplikace Dreamweaver vypočítá velikost podle celkového obsahu stránky, včetně všech propojených objektů (například obrazů a zásuvných modulů). Aplikace Dreamweaver odhadne dobu stahování podle rychlosti připojení zadané v předvolbách stavového řádku. Skutečná doba stahování se mění podle podmínek na Internetu.

Dobrou pomůckou pro kontrolu doby stahování webových stránek je pravidlo 8 sekund. To znamená, že většina uživatelů nebude při zobrazení stránky čekat déle než 8 sekund.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií vlevo vyberte volbu Stavový řádek.

3 Vyberte rychlost připojení, u které chcete vypočítat čas stahování, a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Nastavení velikosti okna a rychlosti připojení“ na stránce 20

Přidávání a formátování textu

Přidávání textu do dokumentu

Chcete-li do dokumentu aplikace Dreamweaver přidat text, můžete ho zadat přímo do okna dokumentu nebo ho vyjmout a vložit. Můžete ho také importovat z jiných dokumentů.

Při vložení textu do dokumentu aplikace Dreamweaver lze použít příkaz Vložit nebo Vložit jinak. Příkaz Vložit jinak umožňuje různými způsoby zadat formát vkládaného textu. Pokud například chcete do dokumentu aplikace Dreamweaver vložit text z formátovaného dokumentu aplikace Microsoft Word, ale chcete zároveň veškeré formátování odebrat, abyste mohli na vložený text použít vlastní seznam stylů CSS, je možné text vybrat ve Wordu, zkopírovat ho do schránky a v rámci příkazu Vložit jinak vybrat volbu, která vloží pouze text.

Při vkládání textu z jiných aplikací pomocí příkazu Vložit můžete nastavit předvolby vložení jako výchozí volby.

Poznámka: *Pomocí kláves Ctrl+V (Windows) a Apple+V (Macintosh) do zobrazení kódu vložíte vždy jen text (bez formátování).*

❖ Jedním z následujících úkonů přidejte text do dokumentu:

- Zadejte text přímo do okna dokumentu.
- Zkopírujte text z jiné aplikace, přepněte se do aplikace Dreamweaver, umístěte textový kurzor do zobrazení Návrh v okně dokumentu a vyberte volbu Úpravy > Vložit nebo Úpravy > Vložit jinak.

Po výběru volby Úpravy > Vložit jinak lze vybrat několik možností formátování vložení.

Text je možné vložit také pomocí následujících klávesových zkratek:

Volba vložení	**Klávesová zkratka**
Vložit	Ctrl+V (Windows) Apple+V (Macintosh)
Vložit jinak	Ctrl+Shift+V (Windows) Apple+Shift+V (Macintosh)

Vkládání speciálních znaků

Určité speciální znaky jsou v HTML reprezentovány názvem nebo číslem, takzvanou **entitou**. HTML obsahuje názvy entit pro různé znaky, například symbol copyrightu (`©`), znak ampersand (`&`) a symbol registrované ochranné známky (`®`). Každá entita má název (například `—`) i číselný ekvivalent (například).

HTML v kódu používá lomené závorky, ale možná budete chtít vyjádřit speciální znaky pro větší než a menší než, aniž by je aplikace Dreamweaver interpretovala jako kód. V takovém případě použijte > pro větší než (>) a < pro menší než (<).

Mnoho prohlížečů (zvláště starší prohlížeče a prohlížeče jiné než Netscape Navigator a Internet Explorer) ale bohužel mnoho pojmenovaných entit nezobrazuje správně.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vložit speciální znak.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte název znaku v podnabídce Vložit > HTML > Speciální znaky.
- V kategorii Text v panelu Vložit klepněte na tlačítko Znaky a vyberte znak v podnabídce.

Existuje mnoho jiných speciálních znaků; chcete-li některý z nich vybrat, vyberte volby Vložit > HTML > Speciální znaky > Jiné nebo klepněte na tlačítko Znaky v kategorii Text na panelu Vložit a vyberte volbu Jiné znaky. Vyberte znak v dialogovém okně Vložit jiný znak a klepněte na tlačítko OK.

Přidání mezery mezi znaky

HTML umožňuje pouze jednu mezeru mezi znaky; chcete-li do dokumentu přidat další mezeru, je nutné vložit nerozdělitelnou mezeru. Můžete nastavit předvolbu tak, aby se nerozdělitelné mezery vkládaly do dokumentu automaticky.

Vložení nerozdělitelné (pevné) mezery

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > HTML > Speciální znaky > Nerozdělitelná mezera.
- Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Shift+mezerník (Windows) nebo Alt+mezerník (Macintosh).
- V kategorii Text na panelu Vložit klepněte na tlačítko Znaky a vyberte ikonu Pevná mezera.

Nastavení předvolby pro přidávání nerozdělitelných mezer

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Zkontrolujte, zda je v kategorii Všeobecné vybrána volba Povolit více mezer za sebou.

Vytváření seznamů s odrážkami a číslovaných seznamů

Z existujícího textu nebo z nového textu, který zadáte do okna dokumentu, můžete vytvářet číslované (uspořádané) seznamy, seznamy s odrážkami (neuspořádané) a seznamy definic.

Seznamy definic nepoužívají znaky na začátku (například odrážky nebo čísla) a často se používají v glosářích nebo popisech. Seznamy lze také vnořit. Vnořené seznamy obsahují jiné seznamy. Můžete například vnořit uspořádaný seznam nebo seznam s odrážkami do dalšího číslovaného nebo uspořádaného seznamu.

Pomocí dialogového okna Vlastnosti seznamu můžete nastavit vzhled celého seznamu nebo jeho jednotlivých položek. Můžete nastavit styl číslování, obnovit číslování nebo nastavit volby stylu odrážek pro jednotlivé položky nebo celý seznam.

Další témata nápovědy

„Nastavení vlastností CSS“ na stránce 132

Vytvoření nového seznamu

1 V dokumentu aplikace Dreamweaver umístěte textový kurzor do místa, kam chcete seznam vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V inspektoru Vlastnosti HTML klepněte na tlačítko Seznam s odrážkami nebo Číslovaný seznam.
- Vyberte položky Formát > Seznam a vyberte požadovaný typ seznamu – Neuspořádaný seznam (s odrážkami), Uspořádaný seznam (číslovaný) nebo Seznam definic.

V okně dokumentu se zobrazí počáteční znak pro určenou položku seznamu.

2 Zadejte text položky seznamu a vytvořte další položku seznamu stiskem klávesy Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

3 Chcete-li seznam ukončit, stiskněte dvakrát klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Vytvoření seznamu z existujícího textu

1 Vyberte posloupnost odstavců, ze kterých chcete seznam vytvořit.

2 V inspektoru Vlastnosti HTML klepněte na tlačítko Seznam s odrážkami nebo Číslovaný seznam nebo vyberte volbu Formát > Seznam a vyberte požadovaný typ seznamu Neuspořádaný seznam, Uspořádaný seznam nebo Seznam definic.

Vytvoření vnořeného seznamu

1 Vyberte položky seznamu, které chcete vnořit.

2 V Inspektoru vlastnosti HTML klepněte na tlačítko Blockquote nebo vyberte možnost Formát > Odsazení.

Aplikace Dreamweaver text odsadí a vytvoří samostatný seznam s atributy HTML původního seznamu.

3 Pomocí postupu uvedeného výše použijte pro odsazený text nový typ seznamu nebo styl.

Nastavení vlastností celého seznamu

1 V okně dokumentu vytvořte alespoň jednu položku seznamu. Nový styl se automaticky použije pro další položky, které do seznamu přidáte.

2 Umístěte textový kurzor do textu položky seznamu a výběrem volby Formát > Seznam > Vlastnosti otevřete dialogové okno Vlastnosti seznamu.

3 Definujte seznam nastavením požadovaných voleb:

Typ seznamu Určuje vlastnosti seznamu, zatímco Položka seznamu určuje jednotlivou položku v seznamu. Pomocí rozbalovací nabídky vyberte seznam s odrážkami, číslovaný seznam, seznam složek nebo nabídek. Podle vybraného typu seznamu se v dialogovém okně zobrazí různé volby.

Styl Určuje styl čísel nebo odrážek použitých pro číslovaný seznam nebo seznam s odrážkami. Pokud neurčíte nový styl pro jednotlivé položky v seznamu, použije se pro všechny položky styl vybraný pro celý seznam.

Počáteční hodnota Nastavuje hodnotu první položky v číslovaném seznamu.

4 Klepnutím na tlačítko OK nastavíte volbu.

Nastavení vlastností seznamu pro položku seznamu

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do textu položky seznamu, kterou chcete změnit.

2 Vyberte položky Formát > Seznam > Vlastnosti.

3 V poli Položka seznamu nastavte volby, které chcete definovat:

Nový styl Určuje styl vybrané položky seznamu. Styly v nabídce Nový styl souvisí s typem seznamu zobrazeným v nabídce Typ seznamu. Pokud je například v nabídce Položka seznamu zobrazeno Seznam s odrážkami, budou v nabídce Nový styl dostupné pouze volby pro odrážky.

Nastavit hodnotu Nastaví určité číslo, od kterého se budou číslovat položky seznamu.

4 Klepnutím na tlačítko OK nastavte volby.

Vyhledání a nahrazení textu

Pomocí příkazu Hledat a nahradit můžete v dokumentu nebo v sadě dokumentů hledat text nebo tagy a atributy HTML. Panel Prohledávání ve skupině panelů Výsledky zobrazuje výsledky vyhledávání Najít všechny.

Poznámka: *Chcete-li vyhledat soubory ve webovém místě, použijte různé příkazy: Najít v lokálním webovém místě a Najít ve vzdáleném webovém místě.*

Další témata nápovědy

„Zobrazení kódu“ na stránce 290

„Regulární výraz“ na stránce 287

Vyhledání a nahrazení textu

1 Otevřete dokument, ve kterém chcete vyhledávat, nebo vyberte dokumenty nebo složku v panelu Soubory.

2 Vyberte volbu Úpravy > Hledat a nahradit.

3 Pomocí volby Hledat v můžete určit prohledávané soubory:

Vybraný text Omezí vyhledávání na text, který je aktuálně vybrán v aktivním dokumentu.

Současný dokument Omezí vyhledávání na aktivní dokument.

Otevřené dokumenty Prohledá všechny aktuálně otevřené dokumenty.

Složka Omezí vyhledávání na určitou složku. Po výběru volby Složka klepněte na ikonu složky a procházejte a vyberte složku, kterou chcete prohledat.

Vybrané soubory ve webovém místě Omezí vyhledávání na soubory a složky, které jsou aktuálně vybrané v panelu Soubory.

Celé aktuální lokální místo Rozšíří prohledávání na všechny dokumenty HTML, soubory knihovny a textové dokumenty v aktuálním webovém místě.

4 Pomocí rozbalovací nabídky Prohledat určete druh prohledávání:

Zdrojový kód Hledá určité textové řetězce ve zdrojovém kódu HTML. S touto volbou můžete hledat určité tagy, ale vyhledávání Určitý tag je pro tyto účely vhodnější.

Text Hledá v textu dokumentu určité textové řetězce. Hledání textu ignoruje kód HTML přerušující řetězec. Například při vyhledání výrazu **`erný pes`** se zobrazí výsledky `erný pes` i `<i> erný</i> pes`.

Text (více voleb) Hledá určité textové řetězce, které se nachází nebo nenachází uvnitř tagu (nebo tagů). Například v dokumentu, který obsahuje následující HTML by při vyhledávání výrazu **`snaží`** a výběru volby Ne uvnitř tagu a tagu `i` byl nalezen pouze druhý výskyt slova `snaží`: `Jan se <i>snaží</i> ud lat práci v as, ale vždy se mu to nepoda í. Snaží se o to velice usilovn .`

Určitý tag Hledá určité tagy, atributy a hodnoty atributů, například všechny tagy `td` s atributem `valign` nastaveným na hodnotu `top`.

Poznámka: *Stiskem kláves Ctrl+Enter nebo Shift+Enter (Windows) nebo Ctrl+Return, Shift+Return nebo Apple+Return (Macintosh) přidáte do polí pro hledání textu zalomení řádků, takže můžete hledat znak konce řádku. Pokud nepoužíváte regulární výrazy, odznačte při provádění takového vyhledávání volbu Ignorovat rozdíly typů mezer. Toto vyhledávání najde přímo znak konce řádku, ne pouze výskyt zalomení řádku; například nenalezne tag* `<br>` *nebo* `<p>`*. Znaky konců řádků se v zobrazení Návrh zobrazují jako mezery, ne jako zalomení řádku.*

5 Pomocí následujících voleb rozšíříte nebo omezíte vyhledávání:

Rozlišovat malá a VELKÁ Omezí vyhledávání na text, který přesně odpovídá zadané velikosti písmen. Pokud například hledáte výraz **`hn dá bu inka`**, nenajdete výraz `Hn dá bu inka`.

Ignorovat různé mezery Pro účely vyhledávání považuje všechny mezery za jednu mezeru. Pokud tuto volbu vyberete, budou například výrazu **`tento text`** odpovídat výrazy `tento text` a `tento  text`, ale ne `tentotext`. Tato volba není dostupná v případě, že je vybrána volba Použít regulární výrazy; aby byly mezery ignorovány, je nutné regulární výraz výslovně zadat. Všimněte si, že tagy `<p>` a `<br>` se nepokládají za mezery.

Pouze celá slova Omezí vyhledávání na text, který odpovídá jednomu nebo více úplným slovům.

Poznámka: *Použití této volby je stejné jako provedení vyhledávání regulárního výrazu pro řetězec, který začíná a končí \b (regulární výraz pro hranice slov).*

Použít regulární výrazy Při použití této volby budou určité znaky a krátké řetězce (například ?, *, \w a \b) ve vyhledávaném řetězci považovány za operátory regulárních výrazů. Například při vyhledání výrazu **`š\w*\b pes`** se zobrazí výsledky `šedý pes` i `št kající pes`.

Poznámka: *Pokud pracujete v zobrazení kódu, provedete v dokumentu změny a pokusíte se hledat a nahradit cokoliv jiného než zdrojový kód, zobrazí se dialogové okno, které oznámí, že aplikace Dreamweaver před provedením vyhledávání obě zobrazení synchronizuje.*

6 Chcete-li hledat bez nahrazování, klepněte na tlačítko Hledat další nebo na tlačítko Najít všechny:

Hledat další Najde a vybere další výskyt hledaného textu nebo tagů v aktuálním dokumentu. Pokud v aktuálním dokumentu nejsou žádné další výskyty daného tagu, aplikace Dreamweaver pokračuje v hledání v dalším dokumentu (v případě, že hledáte ve více dokumentech).

Najít všechny Otevře panel Prohledávání ve skupině panelů Výsledky. Pokud hledáte v jednom dokumentu, Najít všechny zobrazí všechny výskyty hledaného textu nebo tagů s okolním kontextem. Pokud hledáte v adresáři nebo webovém místě, funkce Najít všechny zobrazí seznam dokumentů obsahujících hledaný tag.

7 Chcete-li nalezený text nebo tagy nahradit, klepněte na tlačítko Nahradit nebo na tlačítko Nahradit vše.

8 Až skončíte, klepněte na tlačítko Zavřít.

Nové hledání bez zobrazení dialogového okna Hledat a nahradit

❖ Stiskněte klávesu F3 (Windows) nebo Apple+G (Macintosh).

Zobrazení určitého výsledku hledání v kontextu

1 Chcete-li zobrazit panel Prohledávání, vyberte volbu Okna > Výsledky.

2 Poklepejte na řádek v panelu Prohledávání.

Pokud prohledáváte aktuální soubor, v okně dokumentu se zobrazí řádek obsahující tento výsledek hledání.

Pokud prohledáváte sadu souborů, otevře se soubor obsahující výsledek hledání.

Nové spuštění stejného hledání

❖ Klepněte na tlačítko Hledat a nahradit.

Zastavení probíhajícího hledání

❖ Klepněte na tlačítko Zastavit.

Hledání určitého tagu

Pomocí dialogového okna Hledat a nahradit můžete hledat text nebo tagy v dokumentu a nahrazovat nalezené výskyty jiným textem nebo tagy.

1 Vyberte volbu Úpravy > Hledat a nahradit.

2 V rozbalovací nabídce Prohledat vyberte volbu Určitý tag.

3 V rozbalovací nabídce vedle rozbalovací nabídky Prohledat vyberte určitý tag nebo `[libovolný tag]` nebo zadejte název tagu do textového pole.

4 (Volitelně) Omezte vyhledávání pomocí jednoho z následujících modifikátorů tagů:

S atributem Určuje atribut, který musí v hledaném tagu být. Můžete zadat určitou hodnotu atributu nebo vybrat volbu `[libovolná hodnota]`.

Bez atributu Určuje atribut, který nesmí v hledaném tagu být. Pomocí této volby tak můžete hledat například všechny tagy `img` bez atributu `alt`.

Obsahující Určuje text nebo tag, který musí původní tag obsahovat. Například v kódu `<b><font size="4">heading 1</font></b>` je tag `font` obsažen v tagu `b`.

Neobsahující Určuje text nebo tag, který nesmí původní tag obsahovat.

Uvnitř tagu Určuje tag, ve kterém musí být cílový tag obsažen.

Ne uvnitř tagu Určuje tag, ve kterém nesmí být cílový tag obsažen.

5 (Volitelně) Chcete-li hledání dále omezit, klepněte na tlačítko plus (+) a opakujte krok 3.

6 Pokud jste v krocích 3 a 4 žádné modifikátory tagů nepoužili, odstraňte rozbalovací nabídku modifikátorů tagů klepnutím na tlačítko minus (-).

7 Pokud chcete při nalezení tagu provést akci (například odstranění nebo nahrazení tagu) vyberte tuto akci v rozbalovací nabídce Akce a případně zadejte další informace nutné pro provedení akce.

Hledání určitého textu (více voleb)

Pomocí dialogového okna Hledat a nahradit můžete hledat text a tagy v dokumentu a nahrazovat nalezené výskyty jiným textem nebo tagy.

1 Vyberte volbu Úpravy > Hledat a nahradit.

2 V rozbalovací nabídce Prohledávání vyberte volbu Text (více voleb).

3 Zadejte text do textového pole vedle rozbalovací nabídky Prohledat.

Zadejte například výraz **`Bez názvu`**.

4 Vyberte volbu Uvnitř tagu nebo volbu Ne uvnitř tagu a vyberte tag z rozbalovací nabídky.

Vyberte například volbu Uvnitř tagu a tag `title`.

5 (Volitelně) Klepnutím na tlačítko plus (+) omezíte hledání jedním z následujících modifikátorů tagů:

S atributem Určuje atribut, který musí v hledaném tagu být. Můžete zadat určitou hodnotu atributu nebo vybrat volbu `[libovolná hodnota]`.

Bez atributu Určuje atribut, který nesmí v hledaném tagu být. Pomocí této volby tak můžete hledat například všechny tagy `img` bez atributu `alt`.

Obsahující Určuje text nebo tag, který musí původní tag obsahovat. Například v kódu `<b><font size="4">heading 1</font></b>` je tag `font` obsažen v tagu `b`.

Neobsahující Určuje text nebo tag, který nesmí původní tag obsahovat.

Uvnitř tagu Určuje tag, ve kterém musí být cílový tag obsažen.

Ne uvnitř tagu Určuje tag, ve kterém nesmí být cílový tag obsažen.

6 (Volitelně) Chcete-li hledání dále omezit, opakujte krok 4.

Definice zkratek a akronymů

HTML nabízí tagy, které umožňují definovat zkratky a akronymy používané na stránce pro vyhledávače, kontroly pravopisu, programy pro překlad nebo syntetizátory hlasu. Můžete například určit, že zkratka SI na vaší stránce znamená „strojní inženýr“ nebo že zkratka WHO má význam „World Health Organization“ (Světová zdravotnická organizace).

1 Vyberte zkratku nebo akronym v textu stránky.

2 Vyberte volbu Vložit > HTML > Textové objekty > Zkratka nebo Vložit > HTML > Textové objekty > Akronym.

3 Zadejte plný text zkratky nebo akronymu.

4 Zadejte jazyk, například en pro angličtinu, de pro němčinu, it pro italštinu, cs pro češtinu nebo sk pro slovenštinu.

Nastavení předvoleb kopírování a vložení

Můžete nastavit speciální předvolby vložení, které se při vkládání textu z jiných aplikací pomocí voleb Úpravy > Vložit použijí jako výchozí volby. Pokud například chcete vkládat text vždy pouze jako text nebo text se základním formátováním, je možné nastavit takovou výchozí volbu v dialogovém okně předvoleb kopírování nebo vložení.

Poznámka: *Při vložení textu do dokumentu aplikace Dreamweaver můžete použít příkaz Vložit nebo Vložit jinak. Příkaz Vložit jinak umožňuje různými způsoby zadat formát vkládaného textu. Pokud například chcete do dokumentu aplikace Dreamweaver vložit text z formátovaného dokumentu aplikace Microsoft Word, ale chcete zároveň veškeré formátování odebrat, abyste mohli na vložený text použít vlastní seznam stylů CSS, je možné text vybrat ve Wordu, zkopírovat ho do schránky a pomocí příkazu Vložit jinak vybrat volbu, která vám umožní vložit pouze text.*

Poznámka: *Předvolby nastavené v dialogovém okně předvoleb kopírování a vložení platí pouze pro materiál vložený do zobrazení Návrh.*

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Klepněte na kategorii Kopírovat/Vložit.

3 Nastavte následující volby a klepněte na tlačítko OK.

Pouze text Umožní vložit text bez formátování. Pokud je původní text formátovaný, bude veškeré formátování včetně odstavců a zalomení řádků odstraněno.

Text se strukturou Umožní vložení textu, který si zachová strukturu, ale ne základní formátování. Můžete například vložit text a zachovat strukturu odstavců, seznamů a tabulek, aniž by se zachovalo tučné písmo nebo kurzíva a jiné formátování.

Text se strukturou se základním formátováním Umožní vložení textu se strukturou a základním formátováním HTML (například odstavce a tabulky a také text formátovaný pomocí tagů `b`, `i`, `u`, `strong`, `em`, `hr`, `abbr` nebo `acronym`).

Text se strukturou s úplným formátováním Umožní vložení textu, který si zachová veškerou svou strukturu, formátování HTML a styly CSS.

Poznámka: *Volba Úplné formátování nemůže zachovat styly CSS pocházející z externího seznamu stylů; nezachová styly také v případě, že aplikace, ze které vkládáte, není schopna zachovávat styly při vložení do schránky.*

Zachovat zalomení řádků Umožní zachovat zalomení řádků ve vloženém textu. Pokud jste vybrali volbu Pouze text, je tato volba vypnutá.

Vymazat mezery odstavců z aplikace Word Tuto volbu vyberte v případě, že jste vybrali volbu Text se strukturou nebo Text se strukturou se základním formátováním, a chcete při vkládání textu odstranit nadbytečné mezery mezi odstavci.

Kontrola pravopisu webové stránky

Pomocí příkazu Kontrola pravopisu můžete zkontrolovat pravopis v aktuálním dokumentu. Dokument musí být webová stránka (například stránka HTML, ColdFusion nebo PHP). Příkaz Kontrola pravopisu nefunguje s textovými soubory nebo soubory XML.

Navíc příkaz Kontrola pravopisu ignoruje tagy HTML a hodnoty atributů.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver je schopna ověřit pravopis pouze v souboru, který je právě otevřen v okně dokumentu. Kontrolu pravopisu nelze provést u všech souborů na webu současně.*

Kontrola pravopisu standardně používá slovník pravopisu americké angličtiny. Chcete-li slovník změnit, vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby > Všeobecné (Macintosh) a v rozbalovací nabídce Slovník pro kontrolu pravopisu vyberte požadovaný slovník.

1 Vyberte volbu Příkazy > Kontrola pravopisu nebo stiskněte klávesy Shift+F7.

   Když aplikace Dreamweaver nalezne nerozpoznané slovo, zobrazí se dialogové okno Kontrola pravopisu.

2 Vyberte vhodnou volbu podle toho, co chcete s nerozpoznaným slovem udělat.

   Přidat do osobního slovníku Přidá nerozpoznané slovo do osobního slovníku.

   Ignorovat Ignoruje tento výskyt nerozpoznaného slova.

   Nahradit Nahradí tento výskyt nerozpoznaného slova textem, který zadáte do textového pole Změnit na nebo výběrem ze seznamu Návrhy.

   Ignorovat vše Ignoruje všechny výskyty nerozpoznaného slova.

   Nahradit vše Nahradí všechny výskyty nerozpoznaného slova stejným způsobem.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver neposkytuje možnost odstranění zadání, která byla přidána do osobních slovníků.*

Importovat tabulková data

Tabulková data můžete do dokumentu importovat tak, že nejdříve uložíte soubory (například soubory aplikace Microsoft Excel nebo databázové soubory) jako textové soubory s oddělovači.

Tabulková data a text je možné formátovat a importovat také z HTML dokumentů aplikace Microsoft Word.

Importem obsahu souboru aplikace Microsoft Excel do webové stránky můžete také přidávat text z dokumentů Excelu do dokumentů aplikace Dreamweaver.

1 Vyberte volbu Soubor > Importovat > Importovat tabulková data nebo Vložit > Tabulkové objekty > Importovat tabulková data.

2 Vyhledejte požadovaný soubor nebo jeho název zadejte do textového pole.

3 Vyberte oddělovač, který byl použit při uložení souboru jako textu s oddělovači. Možnosti jsou Tabulátor, Čárka, Středník, Dvojtečka a Jiný.

Pokud vyberete volbu Jiný, zobrazí se vedle této volby prázdné pole. Zadejte znak použitý jako oddělovač.

4 Pomocí zbývajících voleb naformátujte nebo definujte tabulku, do které budou data importována, a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Otevření a úpravy existujících dokumentů“ na stránce 67

„Import a export tabulkových dat“ na stránce 175

Import dokumentů Microsoft Office (pouze Windows)

Do nové nebo existující webové stránky můžete vložit úplný obsah dokumentu aplikace Microsoft Word nebo Excel. Při importu dokumentu aplikace Word nebo Excel aplikace Dreamweaver získá převedený HTML a vloží ho do webové stránky. Velikost souboru po obdržení převedeného HTML aplikací Dreamweaver musí být menší než 300 KB.

Místo importu celého obsahu souboru lze také vkládat části dokumentu aplikace Word a zachovat formátování.

Poznámka: *Pokud používáte sadu Microsoft Office 97, nemůžete obsah dokumentu aplikace Word nebo Excel importovat, musíte vložit odkaz na dokument.*

1. Otevřete webovou stránku, do které chcete dokument aplikace Word nebo Excel vložit.
2. V zobrazení Návrh vyberte soubor provedením jednoho z následujících úkonů:

- Přetáhněte soubor z aktuálního umístění do stránky, kde se má obsah zobrazit.
- Vyberte volbu Soubor > Importovat > Dokument Wordu nebo Soubor > Import > Dokument Excelu.

3. V dialogovém okně Vložit dokument přejděte na soubor, který chcete přidat, vyberte libovolné volby formátování v rozbalovací nabídce Formátování v dolní části dialogového okna a klepněte na tlačítko Otevřít.

Pouze text Vloží neformátovaný text. Pokud je původní text formátovaný, veškeré formátování bude odstraněno.

Text se strukturou Vloží text, který si zachová strukturu, ale ne základní formátování. Můžete například vložit text a zachovat strukturu odstavců, seznamů a tabulek, aniž by se zachovalo tučné písmo nebo kurzíva a jiné formátování.

Text se strukturou se základním formátováním Vloží text se strukturou a základním formátováním HTML (například odstavce a tabulky a také text formátovaný pomocí tagů `b`, `i`, `u`, `strong`, `em`, `hr`, `abbr` nebo `acronym`).

Text se strukturou s úplným formátováním Vloží text, který si zachová celou strukturu, formátování HTML a styly CSS.

Vymazat mezery odstavců z aplikace Word Pokud jste vybrali volbu Text se strukturou nebo Základní formátování, tato volba při vložení textu odstraní nadbytečné mezery mezi odstavci.

Obsah dokumentu aplikace Word nebo Excel se objeví ve stránce.

Vytvoření odkazu na dokument aplikace Word nebo Excel

Do existující stránky můžete vložit odkaz na dokument aplikace Microsoft Word nebo Excel.

1. Otevřete stránku, ve které se má odkaz zobrazit.
2. Přetáhněte soubor z aktuálního umístění do stránky aplikace Dreamweaver a umístěte odkaz na libovolné místo.
3. Vyberte volbu Vytvořit odkaz a pak klepněte na tlačítko OK.
4. Pokud se dokument, na který vytváříte odkaz, nachází mimo kořenovou složku webového místa, aplikace Dreamweaver zobrazí dotaz na zkopírování dokumentu do kořenové složky místa.

Zkopírováním dokumentu do kořenové složky místa zajistíte, že dokument bude po publikování webové stránky dostupný.

5. Po odeslání stránky na webový server nezapomeňte odeslat také příslušný soubor aplikace Word nebo Excel.

Stránka nyní obsahuje odkaz na dokument aplikace Word nebo Excel. Text odkazu je název souboru, na který se odkazuje; text odkazu můžete v případě potřeby změnit v okně dokumentu.

O formátování textu (srovnání CSS a HTML)

Formátování textu v aplikaci Dreamweaver je podobné jako v běžném textovém editoru. Můžete nastavovat výchozí styly formátování (Odstavec, Nadpis 1, Nadpis 2 a tak dále) bloku textu, změnit písmo, velikost, barvu a zarovnání vybraného textu nebo použít různé styly textu, například tučné písmo, kurzívu, kód (neproporcionální) a podtržení.

Aplikace Dreamweaver obsahuje dva inspektory Vlastnosti integrované do jednoho: inspektora Vlastnosti CSS a inspektora Vlastnosti HTML. Používáte-li inspektora Vlastnosti CSS, aplikace Dreamweaver naformátuje text pomocí kaskádových stylů (CSS). Styly CSS umožňují vývojářům a webovým návrhářům větší kontrolu nad návrhem webové stránky a přitom nabízejí vylepšené funkce usnadnění přístupu a menší velikost souborů. Inspektor Vlastnosti CSS umožňuje otevírat existující styly a vytvářet nové.

Pomocí CSS lze ovládat styl webové stránky, aniž by došlo k porušení její struktury. Oddělením elementů vizuálního návrhu (písma, barvy, okraje a tak dále) od struktury webové stránky dávají CSS webovým návrhářům vizuální i typografickou kontrolu a zachovávají přitom celistvost obsahu. Definování typografického návrhu a rozvržení stránky z jednoho bloku kódu – aniž by bylo nutné používat obrazové mapy, tagy `font`, tabulky a vymezovací obrazy GIF – nabízí rychlejší stahování, jednodušší údržbu webového místa a centrum, ze kterého lze řídit atributy návrhu pro více webových stránek.

Styly vytvořené pomocí kódu CSS můžete ukládat přímo do dokumentu. Chcete-li získat větší flexibilitu, můžete je uložit do externího souboru. Pokud připojíte externí seznam stylů k několika webovým stránkám, budou se na všech těchto stránkách automaticky projevovat změny seznamu stylů. Chcete-li získat přístup ke všem pravidlům CSS na stránce, použijte panel Styly CSS (Okna > Styly CSS). Chcete-li zobrazit pravidla, která se použijí na aktuální výběr, použijte panel Styly CSS (v aktuálním režimu) nebo rozbalovací nabídku Odkazované pravidlo v inspektoru Vlastnosti CSS.

Pokud chcete, můžete pro formátování textu webových stránek používat tagy značek HTML. Chcete-li použít tagy HTML místo stylů CSS, naformátujte text pomocí inspektoru Vlastnosti HTML.

Poznámka: *Na jedné stránce je možné kombinovat formátování CSS a HTML 3.2. Formátování se použije hierarchicky: Formátování HTML 3.2 nahradí formátování podle externích seznamů stylů CSS a CSS vložené v dokumentu nahradí externí CSS.*

Další témata nápovědy

„Otevření panelu Styly CSS“ na stránce 130

„Kaskádové styly“ na stránce 122

Nastavení vlastností textu v inspektoru Vlastnosti

Pomocí inspektoru Vlastnosti textu můžete použít formátování HTML nebo CSS (Cascading Style Sheet, kaskádové styly). Použijete-li formátování HTML, aplikace Dreamweaver přidá vlastnosti do kódu HTML v těle stránky. Použijete-li formátování CSS, aplikace Dreamweaver zapíše vlastnosti do hlavičky dokumentu nebo do samostatného souboru.

Poznámka: *Při vytváření řádkových stylů CSS přidá aplikace Dreamweaver kód atributu stylu přímo do těla stránky.*

Další témata nápovědy

„Vytvoření nového pravidla CSS“ na stránce 131

„Nastavení vlastností CSS“ na stránce 132

„Nastavení vlastností buňky, řádku nebo sloupce“ na stránce 179

„Nastavení všeobecných předvoleb aplikace Dreamweaver“ na stránce 30

Výuková lekce o inspektoru Vlastnosti CSS

Úpravy pravidel CSS v inspektoru Vlastnosti

1 Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), pokud již není otevřený, a klepněte na tlačítko CSS.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Umístěte textový kurzor nad blok textu, který byl naformátován pravidlem, které chcete upravit. Pravidlo se zobrazí v rozbalovací nabídce Odkazované pravidlo.
- Vyberte pravidlo z rozbalovací nabídky Odkazované pravidlo.

3 Proveďte změny pravidla pomocí různých voleb v inspektoru Vlastnosti CSS.

Odkazované pravidlo Pravidlo, které upravujete v inspektoru Vlastnosti CSS. Pokud jste na text použili existující styl, pravidlo ovlivňující formát textu se zobrazí po klepnutí na text na stránce. K vytváření nových pravidel CSS či nových řádkových stylů nebo používání existujících tříd na vybraný text můžete také použít rozbalovací nabídku Odkazované pravidlo. Vytváříte-li nové pravidlo, bude potřeba, abyste vyplnili dialogové okno Nové pravidlo CSS. Více informací získáte klepnutím na odkazy na konci tohoto tématu.

Upravit pravidlo Otevře dialogové okno Definice pravidla CSS pro odkazované pravidlo. Pokud vyberete volbu Nové pravidlo CSS z rozbalovací nabídky Odkazované pravidlo a klepnete na tlačítko Upravit pravidlo, aplikace Dreamweaver místo toho otevře okno Definice nového pravidla CSS.

Panel CSS Otevře panel Styly CSS a zobrazí vlastnosti odkazovaného pravidla v Současném zobrazení.

Písmo Změní písmo odkazovaného pravidla.

Velikost Nastaví velikost písma odkazovaného pravidla.

Barva textu Nastaví vybranou barvu jako barvu písma odkazovaného pravidla. Klepnutím na pole barvy nebo zadáním hexadecimální hodnoty (například #FF0000) do textového pole vyberete bezpečnou webovou barvu.

Tučné Přidá vlastnost tučného písma do odkazovaného pravidla.

Kurzíva Přidá vlastnost kurzívy do odkazovaného pravidla.

Zarovnat doleva, na střed a doprava Přidá odpovídající vlastnosti zarovnání do odkazovaného pravidla.

Poznámka: *Ve vlastnostech Písmo, Velikost, Barva textu, Tučné, Kurzíva a Zarovnání se zobrazují vlastnosti pravidla, které se použije na aktuální výběr v okně dokumentu. Při změně těchto vlastností bude ovlivněno odkazované pravidlo.*

Výukovou lekci na videu o práci s inspektorem Vlastnosti CSS najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4041_dw_cz.

Nastavení formátování HTML v inspektoru Vlastnosti

1 Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), pokud již není otevřený, a klepněte na tlačítko HTML.

2 Vyberte text, který chcete formátovat.

3 Nastavte volby, které chcete pro vybraný text použít:

Formát Nastavuje styl odstavců vybraného textu. Odstavec použije výchozí formát pro tag `<p>`, Nadpis 1 přidá tag `H1` a tak dále.

Identifikátor Přiřadí k výběru identifikátor. Rozbalovací nabídka Identifikátor (pokud je k dispozici) obsahuje seznam všech nepoužitých deklarovaných identifikátorů.

Třída Zobrazí styl třídy, který je nyní aplikovaný na vybraný text. Pokud na výběr nebyly aplikovány žádné styly, v rozbalovací nabídce se zobrazí text Bez stylu CSS. Pokud na výběr bylo aplikováno více stylů, nabídka bude prázdná.

Pomocí nabídky Styl proveďte libovolné z následujících úkonů:

- Vyberte styl, který chcete aplikovat na výběr.
- Chcete-li odstranit aktuálně vybraný styl, vyberte volbu None (žádný).
- Pomocí volby Přejmenovat přejmenujte styl.
- Chcete-li otevřít dialogové okno, které vám ke stránce umožní připojit externí seznam stylů, vyberte volbu Připojit seznam stylů.

Tučné Použije na vybraný text tag `<b>` nebo `<strong>` podle předvolby stylu nastavené v kategorii Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

Kurzíva Použije na vybraný text tag `<i>` nebo `<em>` podle předvolby stylu nastavené v kategorii Všeobecné v dialogovém okně Předvolby.

Neuspořádaný seznam Vytvoří z vybraného textu seznam s odrážkami. Pokud není vybrán žádný text, vytvoří se nový seznam s odrážkami.

Uspořádaný seznam Vytvoří z vybraného textu číslovaný seznam. Pokud není vybrán žádný text, vytvoří se nový číslovaný seznam.

Vlastnost Blockquote a její odstranění Přidáním nebo odstraněním tagu `blockquote` vybraný text odsadíte nebo jeho odsazení zrušíte. Odsazením se v seznamu vytvoří vnořený seznam; odstraněním odsazení se zruší vnoření tohoto seznamu.

Odkaz Vytvoří hypertextový odkaz na vybraný text. Klepněte na ikonu složky a přejděte na soubor ve webovém místě, zadejte adresu URL, přetáhněte ikonu Ukázat na soubor na soubor v panelu Soubory nebo do rámečku přetáhněte soubor z panelu Soubory.

Titulek Určuje textový popisek hypertextového odkazu.

Cíl Určuje rámec nebo okno, do kterého se navázaný dokument načte:

- `_blank` načte navázaný soubor do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.
- `_parent` načte navázaný soubor do rodičovské sady rámců nebo okna rámce, který obsahuje odkaz. Pokud rámec, který obsahuje odkaz, není vnořený, navázaný soubor se načte do celého okna prohlížeče.
- `_self` načte navázaný soubor do stejného rámce nebo okna jako odkaz. Tento cíl je předpokládaný, a proto ho obvykle nemusíte určovat.
- `_top` načte navázaný soubor do celého okna prohlížeče a odstraní tak všechny rámce.

Používání formátování HTML

Ačkoli jsou styly CSS upřednostňovaným způsobem formátování textu, aplikace Dreamweaver stále umožňuje text formátovat pomocí kódu HTML.

Formátování odstavců

Standardní tagy nadpisu a odstavce můžete používat pomocí rozbalovací nabídky Formát v inspektoru Vlastnosti HTML nebo podnabídky Formát > Formát odstavce.

1 Umístěte textový kurzor do odstavce nebo vyberte část textu v odstavci.

2 V podnabídce Formát > Formát odstavce nebo v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti vyberte volbu:

- Vyberte formát odstavce (například Nadpis 1, Nadpis 2, Předformátovaný text a tak dále). Tag HTML přiřazený k vybranému stylu (například `h1` pro Nadpis 1, `h2` pro Nadpis 2, `pre` pro Předformátovaný text a tak dále) se použije pro celý odstavec.
- Chcete-li odstranit formát odstavce, vyberte volbu None (žádný).

Při použití tagu nadpisu pro odstavec aplikace Dreamweaver automaticky přidá další řádek textu standardního odstavce. Chcete-li toto nastavení změnit, vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a v kategorii Všeobecné v části Volby úprav odznačte volbu Po nadpisu přepnout na prostý odstavec.

Další témata nápovědy

„Nastavení vlastností textu v inspektoru Vlastnosti“ na stránce 222

„Nastavení vlastností CSS“ na stránce 132

Změna barvy textu

Můžete změnit výchozí barvu veškerého textu na stránce nebo vybraného textu.

Další témata nápovědy

„Používání okna pro výběr barvy“ na stránce 210

Definice výchozích barev textu stránky

❖ Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky > Vzhled (HTML) nebo Odkazy (HTML) a pak vyberte barvy pro položky Barva textu, Barva odkazu, Navštívené odkazy a Aktivní odkazy.

Poznámka: *Barva aktivního odkazu je barva, na kterou se odkaz změní v případě, že na něj chystáte klepnete. Některé prohlížeče nemusí zadanou barvu používat.*

Změna barvy vybraného textu

❖ Vyberte volbu Formát > Barva, vyberte barvu ze systémového dialog pro výběr barev a klepněte na tlačítko OK.

Zarovnání textu

Zarovnávání textu pomocí kódu HTML se provádí pomocí podnabídky Formát > Zarovnat. Pomocí volby Formát > Zarovnat > Na střed můžete na stránce zarovnat na střed libovolný element.

Zarovnání textu na stránce

1 Vyberte text, který chcete zarovnat, nebo jednoduše umístěte ukazatel na začátek tohoto textu.

2 Vyberte volbu Formát > Zarovnat a vyberte příkaz pro zarovnávání.

Zarovnání elementů stránky na střed

1 Vyberte element stránky (obraz, zásuvný modul, tabulku nebo jiný element stránky), který chcete zarovnat na střed.

2 Vyberte volbu Formát > Zarovnat > Na střed.

Poznámka: *Zarovnat a zarovnat na střed můžete celé bloky textu; ne ale části nadpisů nebo odstavců.*

Odsadit text

Pomocí příkazu Odsadit použijete na odstavec textu tag HTML `blockquote` a text se tak odsadí na obou stranách stránky.

1 Umístěte textový kurzor do odstavce, který chcete odsadit.

2 Vyberte volbu Formát > Odsazení a zrušení odsazení nebo z kontextové nabídky vyberte volbu Seznam > Odsazení a zrušení odsazení.

Poznámka: *Odstavec je možné odsadit vícekrát. Při každém výběru tohoto příkazu se text více odsadí od obou stran dokumentu.*

Používání stylů písma

Pomocí kódu HTML můžete použít formátování textu pro jedno písmeno nebo pro celé odstavce a bloky textu ve webovém místě. Pomocí nabídky Formát můžete nastavit nebo změnit charakteristiku písma pro vybraný text. Můžete nastavit typ, styl (například tučný nebo kurzíva) a velikost písma.

1 Vyberte text. Pokud není vybrán žádný text, volba se použije pro nově zadaný text.

2 Vyberte některé z následujících voleb:

- Chcete-li změnit písmo, vyberte kombinací písem z podnabídky Formát > Písmo. Výběrem volby Výchozí odstraníte dříve použitá písma. Volba Výchozí použije pro vybraný text výchozí písmo (výchozí písmo prohlížeče nebo písmo přiřazené tagu v seznamu stylů CSS).
- Chcete-li změnit styl písma, vyberte styl písma (Bold, Italic, Underline atd.) z podnabídky Formát > Styl.

Další témata nápovědy

„Vytváření stránek s CSS“ na stránce 122

„Vytvoření nového pravidla CSS“ na stránce 131

Přejmenování třídy pomocí inspektoru Vlastnosti HTML

Aplikace Dreamweaver zobrazuje všechny třídy dostupné pro stránku v nabídce Třída v inspektoru Vlastnosti HTML. Styly v tomto seznamu můžete přejmenovat výběrem volby Přejmenovat na konci seznamu stylů tříd.

1 V rozbalovací nabídce Styl v inspektoru Vlastnosti textu vyberte volbu Přejmenovat.

2 V rozbalovací nabídce Přejmenovat styl vyberte styl, který chcete přejmenovat.

3 Zadejte nový název do textového pole Nový název a klepněte na tlačítko OK.

Přidávání mezer odstavců

Aplikace Dreamweaver funguje podobně jako mnoho textových editorů: stiskem klávesy Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) vytvoříte nový odstavec. Webové prohlížeče mezi odstavce automaticky vkládají prázdný řádek. Prázdný řádek můžete mezi odstavce přidat vložením zalomení řádku.

Přidání konce odstavce

❖ Stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Přidání zalomení řádku

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Stiskněte kombinaci kláves Shift+Enter (Windows) nebo Shift+Return (Macintosh).

- Vyberte volbu Vložit > HTML > Speciální znaky > Zalomení řádku.
- V kategorii Text na panelu Vložit klepněte na tlačítko Znaky a vyberte ikonu Zalomení řádku.

Používání vodorovných linek

Vodorovné linky jsou vhodné pro uspořádání informací na stránce. Na stránce je možné vizuálně oddělit text a objekty pomocí jedné nebo více linek.

Vytvoření vodorovné linky

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vodorovnou linku vložit.

2 Vyberte volbu Vložit > HTML > Vodorovná linka.

Úpravy vodorovné linky

1 Vyberte vodorovnou linku v okně dokumentu.

2 Výběrem volby Okna > Vlastnosti otevřete inspektor Vlastnosti a upravte vlastnosti podle potřeby:

Textové pole ID Umožňuje zadat identifikátor pro horizontální pravidlo.

Š a V Určete šířku a výšku linky v obrazových bodech nebo jako procento velikosti stránky.

Zarovnání Určuje zarovnání linky (Výchozí, Doleva, Na střed nebo Doprava). Toto nastavení se použije pouze v případě, že šířka linky bude menší než šířka okna prohlížeče.

Stínování Určuje, zda se linka nakreslí se stínováním. Pokud tuto volbu odznačíte, linka se bude kreslit plnou barvou.

Třída Umožňuje připojit seznam stylů nebo použít třídu z již připojeného seznamu stylů.

Úpravy kombinací písem

Pomocí příkazu Upravit seznam písem můžete nastavit kombinace písem, které se zobrazují v inspektoru Vlastnosti a podnabídce Formát > Písmo.

Kombinace písem určují, jak prohlížeč zobrazí text webové stránky. Prohlížeče používají první písmo v kombinaci, která je nainstalována v systému uživatele; v případě, že nejsou nainstalována žádná písma v kombinaci, prohlížeč zobrazí text podle předvoleb uživatele.

Úpravy kombinací písem

1 Vyberte volbu Formát > Písmo > Upravit seznam písem.

2 V seznamu v horní části dialogového okna vyberte kombinaci písem.

Písma ve vybrané kombinaci jsou uvedena v seznamu Zvolená písma v levém dolním rohu dialogového okna. Vpravo je seznam všech dostupných písem nainstalovaných ve vašem systému.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přidat nebo odebrat písma z kombinace písem, klepněte na tlačítko s šipkami (<< nebo >>) mezi seznamem Zvolená písma a seznamem Dostupná písma.
- Chcete-li přidat nebo odebrat kombinaci písem, klepněte na tlačítka plus (+) a minus (-) v horní části dialogového okna.
- Pokud chcete přidat písmo, které není ve vašem systému nainstalováno, zadejte jeho název do textového pole pod seznamem Dostupná písma a klepnutím na tlačítko << ho přidejte ke kombinaci. Přidávání nenainstalovaných písem je užitečné například v případě, že stránky vytváříte v systému Macintosh a chcete určit písmo, které se nachází pouze ve Windows.

- Pokud chcete kombinaci písem posunout v seznamu nahoru nebo dolů, klepněte na tlačítka se šipkami v horní části dialogového okna.

Přidání nové kombinace do seznamu písem

1 Vyberte volbu Formát > Písmo > Upravit seznam písem.

2 Vyberte písmo ze seznamu Dostupná písma a klepnutím na tlačítko << ho přesuňte do seznamu Zvolená písma.

3 Opakujte krok 2 pro další písma v kombinaci.

Pokud chcete přidat písmo, které není ve vašem systému nainstalováno, zadejte jeho název do textového pole pod seznamem Dostupná písma a klepnutím na tlačítko << ho přidejte ke kombinaci. Přidávání nenainstalovaných písem je užitečné například v případě, že stránky vytváříte v systému Macintosh a chcete určit písmo, které se nachází pouze ve Windows.

4 Jakmile dokončíte vybírání písem, vyberte v nabídce Dostupná písma obecnou rodinu písem a klepnutím na tlačítko << ji přesuňte do seznamu Zvolená písma.

Obecné rodiny písem zahrnují kurzívu, dekorativní, neproporcionální, bezpatkové a patkové písmo. Pokud nejsou v systému uživatele dostupná žádná písma ze seznamu Zvolená písma, text se zobrazí výchozím písmem přiřazeným k obecné rodině písem. Courier je například výchozím neproporcionálním písmem ve většině systémů.

Vkládání datumů

Aplikace Dreamweaver nabízí praktický objekt Datum, který vkládá aktuální datum v upřednostňovaném formátu (s časem nebo bez) a nabízí možnost aktualizace tohoto data při každém uložení souboru.

Poznámka: *Data a časy zobrazené v dialogovém okně Vložit datum nepředstavují aktuální datum, ani nezobrazují datum nebo čas, který návštěvník při zobrazení webového místa uvidí. Představují pouze příklad způsobů zobrazení těchto informací.*

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete datum vložit.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Datum.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Datum.

3 V zobrazeném dialogovém okně vyberte formát názvu dne v týdnu, formát data a formát času.

4 Pokud chcete, aby se vložené datum při každém uložení dokumentu aktualizovalo, vyberte volbu Automaticky aktualizovat při ukládání. Pokud chcete, aby se datum po vložení stalo prostým textem a nikdy se automaticky neaktualizovalo, odznačte tuto volbu.

5 Klepnutím na tlačítko OK datum vložte.

Pokud jste vybrali volbu Automaticky aktualizovat při ukládání, můžete formát data po vložení do dokumentu upravit klepnutím na formátovaný text a výběrem volby Upravit formát pro datum v inspektoru Vlastnosti.

Přidávání a úpravy obrazů

O obrazech

Existuje mnoho různých typů formátů grafických souborů, ale pro webové stránky se obvykle používají tři z nich – GIF, JPEG a PNG. Soubory GIF a JPEG jsou nejlépe podporované a lze je zobrazit ve většině prohlížečů.

Soubory PNG jsou velmi vhodné pro téměř jakýkoliv typ webové grafiky kvůli své přizpůsobivosti a malé velikosti, jejich zobrazení je ale podporováno pouze částečně v prohlížeči Microsoft Internet Explorer (verze 4.0 a novějším) a Netscape Navigator (verze 4.04 a novějším). Pokud tedy nenavrhujete webové stránky pro určitý okruh uživatelů pomocí prohlížeče, který formát PNG podporuje, používejte soubory GIF a JPEG pro širší dostupnost.

GIF (Graphic Interchange Format) Soubory GIF používají maximálně 256 barev a jsou nejvhodnější pro zobrazování obrazů s nespojitými barevnými tóny nebo s velkými oblastmi jednolitých barev (například navigační pruhy, tlačítka, ikony, loga) nebo jiných obrazů s jednotnými barvami a tóny.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Formát JPEG je výborný pro fotografie nebo obrazy s plynulými tóny, protože soubory JPEG mohou obsahovat miliony barev. Při zvětšení kvality souboru JPEG se zvětší také velikost souboru a doba stahování. Pomocí komprese souboru JPEG je často možné dosáhnout vyvážení kvality obrazu a velikosti souboru.

PNG (Portable Network Group) Formát PNG je nepatentovaná náhrada souborů GIF a podporuje indexované barvy, stupně šedi a obrazy v barvách True Color a také alfa kanál pro průhlednost. PNG je nativní formát souboru v programu Adobe® Fireworks®. Soubory PNG si zachovávají všechny původní informace o vrstvách, vektorech, barvách a efektech (například vržené stíny) a všechny elementy jsou vždy plně upravitelné. Aby aplikace Dreamweaver rozpoznala soubory jako PNG, musí mít příponu .png.

Vložení obrazu

Při vložení obrazu do dokumentu aplikace Dreamweaver se ve zdrojovém kódu HTML vytvoří odkaz na soubor tohoto obrazu. Aby byl tento odkaz správný, musí se soubor obrazu nacházet v aktuálním webovém místě. Pokud tomu tak není, aplikace Dreamweaver se dotáže, zda chcete soubor do místa zkopírovat.

Obrazy lze vkládat také dynamicky. Dynamické obrazy jsou obrazy, které se často mění. Například systémy rotace reklamních proužků náhodně vyberou jeden proužek ze seznamu dostupných proužků a při aktivaci stránky dynamicky zobrazí obraz vybraného proužku.

Po vložení obrazu můžete nastavit atributy usnadnění přístupu tagu obrazu, které mohou číst programy pro čtení z obrazovky pro slabozraké uživatele. Tyto atributy lze upravit v kódu HTML.

Výukovou lekci o vkládání obrazů najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0148_cz.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor na místo, kde se má obraz zobrazit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na ikonu Obrazy .
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Obrazy a vyberte ikonu Obraz. Ikonu Obraz zobrazenou v panelu Vložit je možné přetáhnout do okna Dokument (případně do okna zobrazení kódu).
- Vyberte volbu Vložit > Obraz.
- Přetáhněte obraz z panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) do požadovaného umístění v okně dokumentu; pokračujte krokem 3.
- Přetáhněte obraz z panelu Soubory do požadovaného umístění v okně dokumentu; pokračujte krokem 3.
- Přetáhněte obraz z pracovní plochy do požadovaného umístění v okně dokumentu; pokračujte krokem 3.

2 V dialogovém okně, které se objeví, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Souborový systém a zvolte soubor obrazu.
- Vyberte volbu Zdroj dat a zvolte zdroj dynamického obrazu.
- Klepněte na tlačítko Webová místa a servery a zvolte obrazový soubor ve vzdálené složce jednoho z webových míst aplikace Dreamweaver.

3 Vyhledejte obraz nebo zdroj obsahu, který chcete vložit.

Pokud pracujete v neuloženém dokumentu, aplikace Dreamweaver vytvoří odkaz file:// na soubor obrazu. Po uložení dokumentu kdekoliv ve webovém místě aplikace Dreamweaver odkaz převede na cestu relativní k dokumentu.

Poznámka: *Při vkládání obrazů je také možné použít absolutní cestu k obrazu, který se nachází na vzdáleném serveru (například obraz, který není dostupný na lokálním pevném disku). Pokud se ale při práci vyskytnou problémy s výkonem počítače, můžete vypnout zobrazování obrazu v zobrazení Návrh odznačením volby Příkazy > Zobrazovat externí soubory.*

4 Klepněte na tlačítko OK. Pokud jste v předvolbách (Úpravy > Předvolby) aktivovali dialogové okno Atributy tagu obrazu pro usnadnění přístupu, zobrazí se.

5 Zadejte hodnoty do textových polí Alternativní text a Dlouhý popis a klepněte na tlačítko OK.

- Do pole Alternativní text zadejte název nebo krátký popis obrazu. Program pro čtení obrazovky přečte informace, které sem zadáte. Zadaný text byste měli omezit na přibližně 50 znaků. Chcete-li vytvořit delší popis, zvažte zadání odkazu na soubor, který o obrazu obsahuje více informací, do textového pole Dlouhý popis.
- Do pole Dlouhý popis zadejte umístění souboru, který se zobrazí po klepnutí na obraz, nebo soubor vyhledejte klepnutím na ikonu složky. Toto textové pole obsahuje odkaz na soubor, který souvisí s obrazem nebo obsahuje více informací o něm.

Poznámka: *Podle potřeby můžete zadat informace do jednoho nebo obou textových polí. Program pro čtení z obrazovky čte atribut Alt obrazu.*

Poznámka: *Pokud klepnete na tlačítko Zrušit, obraz se v dokumentu zobrazí, ale aplikace Dreamweaver k němu nepřiřadí atributy ani tagy pro usnadnění přístupu.*

6 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) nastavte vlastnosti obrazu.

Další témata nápovědy

„Změna obrazů na dynamické“ na stránce 562

„Obrazové mapy“ na stránce 276

„Optimalizace pracovního prostředí pro návrh stránek s usnadněným přístupem“ na stránce 666

„Nastavení vlastností stránky“ na stránce 204

Výuková lekce o vkládání obrazů

Nastavení vlastností obrazu

Inspektor Vlastnosti obrazů umožňuje nastavení vlastností obrazu. Pokud nevidíte všechny vlastnosti obrazu, klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu.



1 Výběrem volby Okna > Vlastnosti zobrazíte inspektor Vlastnosti vybraného obrazu.

2 Do textového pole pod miniaturou zadejte název, abyste mohli na obraz odkazovat při použití chování aplikace Dreamweaver (například Zaměnit obraz) nebo při používání skriptovacího jazyka (například JavaScript nebo VBScript).

3 Nastavte libovolné volby obrazu.

Š a V Šířka a výška obrazu v obrazových bodech. Při vložení obrazu do stránky aplikace Dreamweaver automaticky vyplní tato textová pole původními rozměry obrazu.

Pokud nastavíte hodnoty šířky a výšky, které neodpovídají skutečné výšce a šířce obrazu, obraz se nemusí v prohlížeči zobrazit správně. (Chcete-li obnovit původní hodnoty, klepněte na popisy textových polí Š a V nebo na tlačítko Obnovit velikost obrazu, které se zobrazí vpravo od textových polí Š a V při zadání nové hodnoty.)

Poznámka: *Tyto hodnoty můžete změnit a změnit tak i měřítko zobrazení této instance obrazu, ale doba stahování se tím nezmenší, protože prohlížeč před použitím měřítka stáhne veškerá obrazová data. Chcete-li zkrátit dobu stahování a zajistit, aby se všechny instance obrazu zobrazovaly ve stejné velikosti, upravte rozměry obrazů pomocí aplikace pro úpravy obrazů.*

Zdroj Určuje zdrojový soubor obrazu. Klepnutím na ikonu složky můžete soubor vyhledat; můžete také přímo zadat cestu.

Odkaz Určuje hypertextový odkaz na obraz. Přetáhněte ikonu Ukázat na soubor na soubor v panelu Soubory, klepněte na ikonu složky a přejděte na dokument ve webovém místě nebo ručně zadejte adresu URL.

Zarovnání Zarovná obraz a text na jednom řádku.

Alt Určuje alternativní text, který se zobrazí na místě obrazu v textových prohlížečích nebo v prohlížečích nastavených na ruční stahování obrazů. Slabozrakým uživatelům čtou syntetizátory hlasu v textových prohlížečích tento text nahlas. V některých prohlížečích se tento text také zobrazí v případě, že nad obraz přesunete ukazatel.

Nástroje název mapy a aktivní oblast Umožňují popsat a vytvořit obrazovou mapu na straně klienta.

Mezera S a mezera V Přidá podél obrazu mezery v obrazových bodech. Mezera S přidá mezery podél horní a dolní části obrazu. Mezera v přidá mezery podél levé a pravé části obrazu.

Cíl Určuje rámec nebo okno, do kterého se navázaná stránka načte. (Volba není dostupná v případě, že obraz není navázán na jiný soubor.) Názvy všech rámců v aktuální sadě rámců se zobrazují v seznamu Cíl. Můžete vybrat také z následujících vyhrazených názvů cílů:

- `_blank` načte navázaný soubor do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.
- `_parent` načte navázaný soubor do rodičovské sady rámců nebo okna rámce, který obsahuje odkaz. Pokud rámec, který obsahuje odkaz, není vnořený, navázaný soubor se načte do celého okna prohlížeče.
- `_self` načte navázaný soubor do stejného rámce nebo okna jako odkaz. Tento cíl je výchozí, takže ho obvykle nemusíte určovat.
- `_top` načte navázaný soubor do celého okna prohlížeče a odstraní tak všechny rámce.

Okraj Šířka okraje obrazu v obrazových bodech. Výchozí nastavení je žádný okraj.

Upravit Spustí editor obrazů, který zadáte v předvolbách externích editorů, a otevře vybraný obraz.

Úprava nastavení obrazu Otevře dialog Náhled obrazu a umožní optimalizovat obraz.

Oříznout Ořízne obraz a tak z něho odstraní nepotřebné oblasti.

Převzorkovat Převzorkuje obraz se změněnou velikostí a zlepší tak jeho kvalitu pro novou velikost a tvar.

Jas a kontrast Upravuje nastavení jasu a kontrastu obrazu.

Zostřit Upravuje ostrost obrazu.

Obnovit velikost Obnoví hodnoty Š a V na původní velikost obrazu. Toto tlačítko se zobrazí vpravo od textových polí Š a V, když upravíte hodnoty vybraného obrazu.

Úpravy atributů přístupnosti obrazu v kódu

Pokud jste pro obraz vložili atributy usnadnění přístupu, můžete jejich hodnoty upravit v kódu HTML.

1 V okně dokumentu vyberte obraz.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Upravte příslušné atributy obrazu v zobrazení kódu.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Upravit tag.
- V inspektoru Vlastnosti upravte hodnotu Alt.

Zarovnání obrazu

Obraz můžete zarovnat k textu, dalšímu obrazu, zásuvnému modulu nebo jiným elementům na stejném řádku. Je také možné nastavit vodorovné zarovnání obrazu.

1 Vyberte obraz v zobrazení Návrh.

2 Pomocí rozbalovací nabídky Zarovnání nastavte atributy zarovnání obrazu v inspektoru Vlastnosti.

Zarovnání lze nastavit vzhledem k jiným elementům ve stejném odstavci nebo řádku.

Poznámka: *Na rozdíl od některých textových editorů HTML neumožňuje zalomení textu kolem kontur obrazu.*

Možnosti zarovnání jsou následující:

Výchozí Určuje zarovnání účaří. (Výchozí nastavení se může lišit podle prohlížeče návštěvníka webového místa.)

Účaří a spodní část Zarovná účaří textu (nebo jiný element ve stejném odstavci) ke spodní části vybraného objektu.

Nahoru Zarovná horní část obrazu k horní části nejvyšší položky (obrazu nebo textu) v aktuálním řádku.

Na střed Zarovná střed obrazu k účaří aktuálního řádku.

Horní část textu Zarovná horní část obrazu k horní části nejvyššího znaku v řádku textu.

Absolutně na střed Zarovná střed obrazu ke středu textu v aktuálním řádku.

Absolutně dolů Zarovná dolní část obrazu k dolní části řádku textu (včetně dolních dotahů, například u písmena *g*).

Doleva Umístí vybraný obraz na levý okraj a text kolem něho obteče vpravo. Pokud objektu na řádku předchází text zarovnaný vlevo, obvykle to vynutí posunutí vlevo zarovnaných objektů na nový řádek.

Doprava Umístí obraz na pravý okraj a text kolem něho obteče vlevo. Pokud objektu na řádku předchází text zarovnaný vpravo, obvykle to vynutí posunutí vpravo zarovnaných objektů na nový řádek.

Vizuální změna velikosti obrazu

V aplikaci Dreamweaver můžete vizuálně měnit velikost elementů, jako jsou obrázky, zásuvné moduly, soubory Shockwave nebo SWF, aplety a ovládací prvky ActiveX.

Pomocí vizuální změny velikosti obrazu zjistíte, jakým způsobem obraz ovlivňuje rozvržení při různých rozměrech, ale nedojde ke změně velikosti souboru obrazu na zadané proporce. Pokud v aplikaci Dreamweaver vizuálně změníte velikost obrazu bez změny měřítka souboru obrazu na požadovanou velikost v aplikaci pro úpravu obrazů (například Adobe Fireworks), prohlížeč uživatele změní měřítko obrazu po načtení stránky. To může způsobit prodlevu při stahování stránky a nesprávné zobrazení obrazu v prohlížeči uživatele. Chcete-li zkrátit dobu stahování a zajistit, aby se všechny instance obrazu zobrazovaly ve stejné velikosti, upravte rozměry obrazů pomocí aplikace pro úpravy obrazů.

Při změně velikosti obrazu v aplikaci Dreamweaver ho můžete *převzorkovat*, aby vyhovoval novým rozměrům. Převzorkování přidává nebo odebírá obrazové body z obrazových souborů JPEG a GIF se změněnou velikostí tak, aby co nejlépe odpovídaly původnímu obrazu. Převzorkováním obrazu se zmenší velikost souboru a zlepší rychlost stahování.

Další témata nápovědy

„Úpravy obrazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 235

Vizuální změna velikosti elementu

1 Vyberte element (například obraz nebo soubor SWF) v okně dokumentu.

Ovladače pro změnu velikosti se zobrazují dole a vpravo u elementu a v pravém dolním rohu. Pokud se ovladače nezobrazí, klepněte mimo element, jehož velikost chcete změnit, a pak ho vyberte znovu nebo ho vyberte klepnutím na příslušný tag v selektoru tagů.

2 Upravte velikost elementu jedním z následujících úkonů:

- Chcete-li upravit šířku elementu, přetáhněte pravé táhlo výběru.
- Pokud chcete upravit výšku elementu, přetáhněte dolní táhlo výběru.
- Pokud chcete upravit šířku i výšku elementu zároveň, přetáhněte rohové táhlo výběru.
- Chcete-li při úpravách rozměrů zachovat proporce elementu (poměr šířky k výšce), táhněte rohové táhlo výběru se stisknutou klávesou Shift.
- Pokud chcete upravit šířku a výšku elementu na určitou velikost (například 1 x 1 obrazový bod), zadejte číselnou hodnotu v inspektoru Vlastnosti. Velikost elementů lze vizuálně změnit na minimální hodnotu 8 x 8 obrazových bodů.

3 Chcete-li vrátit velikost elementu do původních rozměrů, odstraňte v inspektoru Vlastnosti hodnoty v textových polích Š a V nebo klepněte na tlačítko Obnovit velikost v inspektoru Vlastnosti obrazu.

Vrácení obrazu do původní velikosti

❖ Klepněte na tlačítko Obnovit velikost v inspektoru Vlastnosti obrazu.

Převzorkování obrazu se změněnou velikostí

1 Změňte velikost obrazu podle postupu výše.

2 Klepněte na tlačítko Převzorkovat v inspektoru Vlastnosti obrazu.

Poznámka: *Není možné převzorkovat vyhrazená místa pro obraz nebo jiné elementy než bitmapové obrazy.*

Vložení vyhrazeného místa pro obraz

Vyhrazené místo pro obraz je grafický prvek, který používáte až do doby, kdy je možné dokončenou kresbu přidat na webovou stránku. Můžete nastavit velikost a barvu vyhrazeného místa a také vytvořit jeho textový popis.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete grafický prvek vyhrazeného místa vložit.

2 Vyberte volbu Vložit > Obrazové objekty > Vyhrazené místo pro obraz.

3 Do pole Název (volitelné) zadejte text, který se zobrazí jako popis vyhrazeného místa pro obraz. Pokud nechcete popis zobrazit, nechte textové pole prázdné. Název musí začínat písmenem a může obsahovat pouze písmena a číslice; mezery a znaky z horní poloviny ASCII tabulky nejsou povoleny.

4 Do polí Šířka a Výška (vyžadované) zadejte hodnoty velikosti obrazu v obrazových bodech.

5 V poli Color (barva) (volitelné) vyberte barvu provedením jednoho z následujících úkonů:

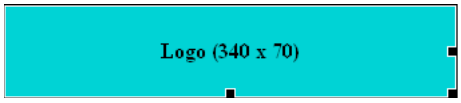
- Vyberte barvu pomocí dialogu pro výběr barvy.
- Zadejte hexadecimální hodnotu barvy (například #FF0000).
- Zadejte název bezpečné webové barvy (například red (červená)).

6 Do pole Alternativní text (volitelné) zadejte text, který popisuje obraz uživatelům používajícím textové prohlížeče.

Poznámka: *Do kódu HTML se automaticky vloží tag image obsahující prázdný atribut* `src`.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Barva, atributy velikosti a popis vyhrazeného místa se zobrazují následujícím způsobem:



Při zobrazení v prohlížeči se text popisu a velikosti nezobrazují.

Další témata nápovědy

„Vizuální změna velikosti obrazu“ na stránce 232

„Úpravy vyhrazených míst pro obrazy aplikace Dreamweaver pomocí aplikace Fireworks“ na stránce 353

Nahrazení vyhrazeného místa pro obraz

Vyhrazené místo pro obraz v prohlížeči nezobrazuje obraz. Před publikováním webového místa nahraďte přidaná vyhrazená místa soubory webových obrazů, například GIF nebo JPEG.

Pokud máte aplikaci Fireworks, můžete z vyhrazeného místa pro obraz aplikace Dreamweaver vytvořit novou grafiku. Nový obraz se nastaví na stejnou velikost jako vyhrazené místo pro obraz. Obraz můžete upravit a pak ho nahradit v aplikaci Dreamweaver.

1 V okně dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na vyhrazené místo pro obraz.
- Klepnutím na vyhrazené místo pro obraz ho vyberte, pak v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na ikonu složky vedle textového pole Zdroj.

2 V dialogovém okně Zdroj obrazu vyhledejte obraz, kterým chcete nahradit vyhrazené místo, a klepněte na tlačítko OK.

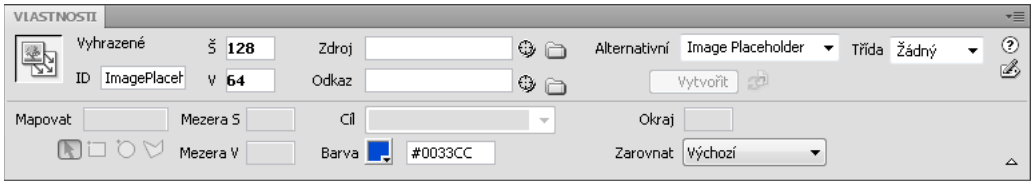
Další témata nápovědy

„Úpravy vyhrazených míst pro obrazy aplikace Dreamweaver pomocí aplikace Fireworks“ na stránce 353

Nastavení vlastností vyhrazeného místa pro obraz

Chcete-li nastavit vlastnosti vyhrazeného místa pro obraz, vyberte ho v okně dokumentu a výběrem volby Okna > Vlastnosti zobrazte inspektor Vlastnosti. Klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu zobrazíte všechny vlastnosti.

Pomocí inspektoru Vlastnosti nastavíte název, šířku, výšku, zdroj obrazu, alternativní textový popis, zarovnání a barvu vyhrazeného místa pro obraz.



V inspektoru Vlastnosti vyhrazeného místa jsou šedé textové pole a textové pole Zarovnání vypnutá. Tyto vlastnosti je možné nastavit v inspektoru Vlastnosti obrazu při nahrazení vyhrazeného místa obrazem.

❖ Nastavte libovolné z následujících voleb:

Š a V Nastavte šířku a výšku vyhrazeného místa pro obraz v obrazových bodech.

Zdroj Určuje zdrojový soubor obrazu. U vyhrazeného místa pro obraz je toto textové pole prázdné. Po klepnutí na tlačítko Procházet lze vybrat náhradní obraz pro grafiku vyhrazeného místa.

Odkaz Určuje hypertextový odkaz na vyhrazené místo pro obraz. Přetáhněte ikonu Ukázat na soubor na soubor v panelu Soubory, klepněte na ikonu složky a přejděte na dokument ve webovém místě nebo ručně zadejte adresu URL.

Alt Určuje alternativní text, který se zobrazí na místě obrazu v textových prohlížečích nebo v prohlížečích nastavených na ruční stahování obrazů. Slabozrakým uživatelům čtou syntetizátory hlasu v textových prohlížečích tento text nahlas. V některých prohlížečích se tento text také zobrazí v případě, že nad obraz přesunete ukazatel.

Vytvořit Spustí aplikaci Fireworks, kde je možné vytvořit náhradní obraz. Tlačítko Vytvořit je dostupné pouze v případě, že je aplikace Fireworks nainstalovaná na vašem počítači.

Obnovit velikost Obnoví hodnoty Š a V na původní velikost obrazu.

Barva Určuje barvu vyhrazeného místa pro obraz.

Další témata nápovědy

„Úpravy vyhrazených míst pro obrazy aplikace Dreamweaver pomocí aplikace Fireworks“ na stránce 353

Úpravy obrazů v aplikaci Dreamweaver

Obrázky v aplikaci Dreamweaver můžete převzorkovat, oříznout, optimalizovat a zaostřit. Můžete také upravit jejich jas a kontrast.

Funkce pro úpravy obrázků

Aplikace Dreamweaver nabízí základní funkce pro úpravy obrázků, které do určité míry umožňují upravovat obrazy i bez použití externích aplikací (například Fireworks nebo Photoshop). Nástroje pro úpravy obrázků v aplikaci Dreamweaver jsou navrženy tak, aby umožňovaly snadnou spolupráci s návrháři obsahu odpovědnými za vytváření obrazů pro webové místo.

Poznámka: *Aby bylo možné používat funkce pro úpravy obrázků aplikace Dreamweaver, není nutné mít v počítači instalovánu aplikaci Fireworks ani jinou aplikaci pro úpravy obrázků.*

❖ Vyberte volbu Změnit > Obraz. Nastavte libovolné z těchto funkcí pro úpravy obrazů v aplikaci Dreamweaver:

Převzorkovat Přidává nebo odebírá obrazové body z obrazových souborů JPEG a GIF se změněnou velikostí tak, aby co nejlépe odpovídaly původnímu obrazu. Převzorkováním obrazu se zmenší velikost souboru a zlepší rychlost stahování.

Při změně velikosti obrazu v aplikaci Dreamweaver ho můžete převzorkovat, aby vyhovoval novým rozměrům. Při převzorkování bitmapového objektu se přidají nebo odeberou obrazové body a obraz se tak zvětší nebo zmenší. Převzorkování obrazu na vyšší rozlišení obvykle způsobí nepatrnou ztrátu kvality. Převzorkování na nižší rozlišení ale vždy způsobí ztrátu dat a obvykle i pokles kvality.

Oříznout Upraví obraz tak, že zmenší jeho plochu. Obvykle budete obrazy ořezávat proto, aby byl více zvýrazněn předmět obrazu a aby se odstranily nepotřebné prvky obklopující ústřední část obrazu.

Jas a kontrast Upraví kontrast nebo jas obrazových bodů v obrazu. To ovlivní světla, stíny a střední tóny obrazu. Nastavení jasu a kontrastu se používá většinou při úpravách příliš světlých nebo příliš tmavých obrazů.

Zostřit Zostří obraz zvýšením kontrastu hran v obrazu. Při skenování obrazu nebo fotografování digitální fotografie většina programů pro zaznamenání obrazů změkčí hrany objektů v obrazu. Tím se zabrání ztrátě velmi jemných detailů v obrazových bodech, ze kterých se digitální obrazy skládají. Často je ale nutné zvýraznit detaily v souborech digitálních obrazů zostřením obrazu a tím zvýšit kontrast hran; obraz díky tomu vypadá ostřejší.

***Poznámka:** Funkce aplikace Dreamweaver pro úpravy obrazů lze použít pouze pro formáty JPEG a GIF. Jiné bitmapové formáty obrazů nelze pomocí těchto funkcí upravit.*

Oříznutí obrazu

V aplikaci Dreamweaver můžete ořezávat bitmapové obrazy.

***Poznámka:** Při oříznutí obrazu se změní zdrojový soubor obrazu na disku. Z tohoto důvodu je vhodné zachovat si záložní kopii obrazového souboru pro případ, že bude nutné se vrátit k jeho původní verzi.*

1 Otevřete stránku obsahující obraz, který chcete oříznout, vyberte obraz a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko nástroje oříznutí v inspektoru Vlastnosti obrazu.
- Vyberte volbu Změnit > Obraz > Oříznout.

Kolem vybraného obrazu se objeví táhla oříznutí.

2 Nastavte táhla oříznutí tak, aby ohraničovací rámeček obklopoval oblast obrazu, kterou chcete zachovat.

3 Poklepáním uvnitř ohraničovacího rámečku nebo stiskem klávesy Enter výběr oříznete.

4 Dialogové okno informuje, že oříznutý soubor obrazu se změní na disku. Klepněte na tlačítko OK. Všechny obrazové body ve vybrané bitmapě mimo ohraničovací rámeček se odstraní, ale ostatní objekty v obrazu zůstanou.

5 Zobrazte si obraz a zkontrolujte, zda odpovídá požadavkům. Pokud tomu tak není, vyberte volbu Úpravy > Zpět oříznout a vraťte se tak k původnímu obrazu.

***Poznámka:** Výsledek příkazu Oříznout je možné vrátit zpět až do doby, než ukončíte aplikaci Dreamweaver nebo soubor upravíte v externí aplikaci pro úpravy obrazů.*

Optimalizace obrazu

Obrazy na webových stránkách můžete upravovat v aplikaci Dreamweaver.

1 Otevřete stránku obsahující obraz, který chcete optimalizovat, vyberte obraz a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnosti obrázku.
- Vyberte volbu Změnit > Obraz > Optimalizovat.

2 V dialogovém okně Náhled obrazu proveďte potřebné úpravy a klepněte na tlačítko OK.

Zostření obrazu

Zostření zvýší kontrast obrazových bodů v okolí hran objektů a tím zvýší jasnost a ostrost obrazu.

1 Otevřete stránku obsahující obraz, který chcete zostřit, vyberte obraz a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Zostřit v inspektoru Vlastnosti obrazu.
- Vyberte volbu Změnit > Obraz > Zostřit.

2 Přetažením jezdce nebo zadáním hodnoty v rozmezí od 0 do 10 do textového pole je možné určit stupeň zostření, který aplikace Dreamweaver pro obraz použije. Při úpravách ostrosti obrazu pomocí příslušného dialogového okna si můžete změny obrazu prohlédnout.

3 Až budete s obrazem spokojeni, klepněte na tlačítko OK.

4 Uložte změny výběrem volby Soubor > Uložit nebo se vraťte k původnímu obrazu výběrem volby Úpravy > Zpět zostřit.

Poznámka: *Výsledek příkazu Zostřit lze vrátit pouze před uložením stránky, která obraz obsahuje. Po uložení stránky se změny obrazu trvale uloží.*

Úpravy jasu a kontrastu obrazu

Jas a kontrast upraví kontrast nebo jas obrazových bodů v obrazu. To ovlivní světla, stíny a střední tóny obrazu. Nastavení jasu a kontrastu se používá většinou při úpravách příliš světlých nebo příliš tmavých obrazů.

1 Otevřete stránku obsahující obraz, který chcete upravit, vyberte obraz a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Jas/Kontrast v inspektoru Vlastnosti obrazu.
- Vyberte volbu Změnit > Obraz > Jas a kontrast.

2 Upravte nastavení přetažením jezdců Jas a Kontrast. Hodnoty jsou v rozsahu od -100 do 100.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření obrazu s efektem přechodu

Do stránek můžete vkládat obrazy s efektem přechodu. *Efekt přechodu* (rollover) je obraz, který se změní v případě, že přes něj v prohlížeči přesunete ukazatel.

Pro vytvoření efektu přechodu potřebujete dva obrazy: primární obraz (obraz, který se zobrazí při načtení stránky) a sekundární obraz (obraz, který se zobrazí při přesunu ukazatele přes primární obraz). Oba obrazy v rolloveru by měly mít stejnou velikost; v případě, že je jejich velikost různá, aplikace Dreamweaver změní velikost druhého obrazu tak, aby odpovídala vlastnostem prvního obrazu.

Obrazy s efektem přechodu jsou automaticky nastaveny tak, aby odpovídaly na událost `onMouseOver`. Obraz lze nastavit tak, aby odpovídal na jinou událost (například klepnutí myší), nebo ho změnit.

Výukovou lekci o vytváření efektů přechodu najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0159_cz.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kde se má efekt přechodu zobrazit.

2 Vložte efekt přechodu pomocí jednoho z následujících postupů:

- V kategorii Společné v panelu Vložit klepněte na tlačítko Obrazy a vyberte ikonu Obraz s rolloverem. Když je ikona Obraz s rolloverem zobrazená v panelu Vložit, můžete ji přetáhnout do okna Dokument.
- Vyberte volbu Vložit > Obrazové objekty > Obraz s efektem přechodu.

3 Nastavte volby a klepněte na tlačítko OK.

Název obrazu Název obrazu s efektem přechodu.

Původní obraz Obraz, který chcete zobrazit při načtení stránky. Zadejte cestu do textového pole nebo klepněte na tlačítko Procházet a obraz vyberte.

Obraz s efektem přechodu Obraz, který chcete zobrazit při přesunutí ukazatele nad původní obraz. Zadejte cestu nebo klepněte na tlačítko Procházet a obraz vyberte.

Načíst předem obraz s efektem přechodu Načte obrazy předem do vyrovnávací paměti prohlížeče; při přesunu ukazatele přes obraz pak nedojde k žádné prodlevě.

Alternativní text (Volitelně) Text, který popisuje obraz uživatelům používajícím textové prohlížeče.

Po klepnutí jít na URL Soubor, který se otevře po klepnutí na obraz s efektem přechodu. Zadejte cestu nebo klepněte na tlačítko Procházet a soubor vyberte.

Poznámka: *Pokud pro obraz nenastavíte odkaz, aplikace Dreamweaver vloží do zdrojového kódu HTML, ke kterému je chování efektu přechodu připojeno, nulový odkaz (#). Pokud nulový odkaz odstraníte, obraz s efektem přechodu nebude nadále fungovat.*

4 Vyberte volbu Soubor > Náhled v prohlížeči nebo stiskněte klávesu F12.

5 V prohlížeči zobrazte obraz s efektem přechodu přesunutím ukazatele přes původní obraz.

Poznámka: *V zobrazení Návrh funkci obrazu s efektem přechodu neuvidíte.*

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Zaměnit obraz“ na stránce 349

Výuková lekce o efektech přechodu

Používání externího editoru obrazů

V aplikaci Dreamweaver můžete otevřít vybraný obraz v externím editoru obrazů; po návratu do aplikace Dreamweaver po uložení upraveného souboru se provedené změny zobrazí v okně dokumentu.

Jako primární externí editor lze nastavit aplikaci Fireworks. Je také možné nastavit, které typy souborů bude editor otvírat; můžete také vybrat více editorů obrazů. Můžete například nastavit předvolby tak, aby se pro úpravu souboru GIF spustil aplikaci Fireworks a pro úpravu souboru JPG nebo JPEG jiný editor obrazů.

Další témata nápovědy

„Práce s aplikací Photoshop a aplikace Dreamweaver“ na stránce 358

„Práce s aplikací Fireworks a aplikace Dreamweaver“ na stránce 352

„Spuštění externího editoru multimediálních souborů“ na stránce 252

Spuštění externího editoru obrazů

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na obraz, který chcete upravit.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na obraz, který chcete upravit, vyberte volbu Upravit v programu > Procházet a vyberte editor.
- Vyberte obraz, který chcete upravit, a v inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Upravit.
- Poklepejte na soubor obrazu v panelu Soubory a spusťte tak primární editor obrazů. Pokud jste žádný editor obrazů neurčili, aplikace Dreamweaver spustí výchozí editor daného typu souborů.

Poznámka: *Při otevření obrazu z panelu Soubory se prvky integrace aplikace Fireworks neprojeví; aplikace Fireworks neotevře původní soubor PNG. Chcete-li prvky integrace aplikace Fireworks použít, otevírejte obrazy z okna dokumentu.*

Pokud po návratu do okna aplikace Dreamweaver nevidíte aktualizovaný obraz, vyberte ho a v inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Obnovit.

Nastavení externího editoru obrazů pro existující typ souboru

Můžete vybrat editor obrazů pro otevírání a úpravy grafických souborů.

1 Otevřete dialogové okno s předvolbami typů souborů a editorů provedením jednoho z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a v seznamu kategorií vlevo vyberte Typy souborů/editory.
- Vyberte volbu Úpravy > Upravit v: externí editor a vyberte volbu Typy souborů/editory.

2 V seznamu Přípony vyberte příponu souborů, které se mají v externím editoru otevírat.

3 Klepněte na tlačítko Přidat (+) nad seznamem Editory.

4 V dialogovém okně pro výběr externího editoru vyhledejte aplikaci, kterou chcete spouštět jako editor tohoto typu souboru.

5 Pokud chcete, aby tento editor byl primárním editorem tohoto typu souboru, klepněte na volbu Změnit na primární v dialogovém okně Předvolby.

6 Pokud chcete pro tento typ souboru nastavit další editor, opakujte kroky 3 a 4.

Aplikace Dreamweaver pro úpravu tohoto typu obrazu automaticky používá primární editor. Ostatní uvedené editory je možné vybrat v kontextové nabídce obrazu v okně dokumentu.

Přidání nového typu souborů do seznamu Přípony

1 Otevřete dialogové okno s předvolbami typů souborů a editorů provedením jednoho z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a v seznamu kategorií vlevo vyberte Typy souborů/editory.
- Vyberte volbu Úpravy > Upravit v: externí editor a vyberte volbu Typy souborů/editory.

2 V dialogovém okně předvoleb typů souborů a editorů klepněte na tlačítko Přidat (+) nad seznamem Přípony.

V seznamu Přípony se zobrazí textové pole.

3 Zadejte příponu typu souboru, jehož editor chcete spustit.

4 Chcete-li vybrat externí editor typu souboru, klepněte na tlačítko Přidat (+) nad seznamem Editory.

5 V zobrazeném dialogovém okně vyberte aplikaci, pomocí které chcete tento typ obrazu upravovat.

6 Pokud chcete, aby tento editor byl primárním editorem typu obrazu, klepněte na volbu Změnit na primární.

Změna předvolby existujícího editoru

1 Otevřete dialogové okno s předvolbami typů souborů a editorů provedením jednoho z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a v seznamu kategorií vlevo vyberte Typy souborů/editory.
- Vyberte volbu Úpravy > Upravit v: externí editor a vyberte volbu Typy souborů/editory.

2 V dialogovém okně předvoleb typů souborů a editorů vyberte v seznamu Přípony typ souboru, který chcete změnit, a zobrazte tak existující editory.

3 V seznamu Editory vyberte editor, který chcete upravit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím na tlačítka Přidat (+) nebo Odstranit (-) nad seznamem Editory přidáte nebo odstraníte editor.
- Klepnutím na tlačítko Změnit na primární vyberete editor, který se standardně otevře pro úpravy.

Aplikování chování na obrazy

Na obraz nebo aktivní oblast obrazu můžete aplikovat libovolné dostupné chování. Při použití chování na aktivní oblast aplikace Dreamweaver vloží zdrojový kód HTML do tagu `area`. Výslovně pro obrazy se používají tři chování: Načíst obrazy předem, Zaměnit obraz a Obnovit zaměněný obraz.

Načíst obrazy předem Načte do vyrovnávací paměti prohlížeče obrazy, které se na stránce nezobrazí hned (například ty, které budou zaměněny pomocí chování, AP elementů nebo JavaScript). Tím se zabrání prodlevám způsobeným stahováním obrazů ve chvíli, kdy se mají zobrazit.

Zaměnit obraz Zamění jeden obraz za jiný změnou atributu `SRC` tagu `img`. Pomocí této akce vytvoříte efekty přechodu tlačítek a jiné obrazové efekty (včetně zaměňování více obrazů zároveň).

Obnovit zaměněný obraz Obnoví poslední sadu zaměněných obrazů na jejich předchozí zdrojové soubory. Tato akce se standardně automaticky přidá při každém připojení akce Zaměnit obraz k objektu; pravděpodobně ji nikdy nebudete muset vybírat ručně.

Pomocí chování můžete také vytvářet dokonalejší navigační systémy, například navigační pruhy nebo nabídky odkazů.

Další témata nápovědy

„Vložení nabídky odkazů“ na stránce 274

„Aplikování chování Zaměnit obraz“ na stránce 349

„Aplikování chování Načíst obrazy předem“ na stránce 346

Vkládání souborů SWF

Typy souborů FLA, SWF a FLV

Než pomocí aplikace Dreamweaver vložíte obsah vytvořený v aplikaci Adobe Flash, seznamte se s následujícími typy souborů:

Soubor FLA (.fla) Zdrojový soubor libovolného projektu; vytváří se ve vývojovém nástroji Flash. Tento typ souboru lze otevřít pouze v programu Flash (nikoli v aplikaci Dreamweaver nebo v prohlížečích). Soubor FLA lze otevřít v programu Flash a publikovat jako soubor SWF nebo SWT, který můžete použít v prohlížečích.

Soubor SWF (.swf) Kompilovaná verze souboru FLA (.fla), která je optimalizovaná pro zobrazení na webu. Tento soubor lze přehrát v prohlížečích a zobrazit v aplikaci Dreamweaver, ale nelze jej upravit pomocí programu Flash.

Soubor FLV (.flv) Soubor videa, který obsahuje kódovaná zvuková a video data; přehrává se pomocí přehrávače Flash® Player. Pokud máte například soubor videa QuickTime nebo Windows Media, můžete jej převést na soubor FLV pomocí kodéru (například Flash® Video Encoder nebo Sorensen Squeeze). Další informace najdete v technologickém centru Video Technology Center na adrese www.adobe.com/go/flv_devcenter_cz.

Další témata nápovědy

„Práce s obsahem Flash a aplikace Dreamweaver“ na stránce 368

„Vkládání souborů FLV“ na stránce 243

Vložení a náhled souborů SWF

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete přidat soubory SWF na stránky a pak zobrazit jejich náhled v dokumentu nebo prohlížeči. Vlastnosti souborů SWF lze nastavit také v inspektoru Vlastnosti.

Výukovou lekci o přidávání obsahu souborů SWF na webové stránky najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0150_cz.

Další témata nápovědy

„Práce s obsahem Flash a aplikace Dreamweaver“ na stránce 368

„Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v programu Flash“ na stránce 368

Soubory SWF a vrstvy DHTML

„Vkládání filmů Shockwave“ na stránce 253

„Vkládání souborů FLV“ na stránce 243

Práce s výukovými lekcemi Flash

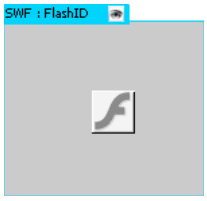
Vložení souboru SWF

1 V zobrazení Návrh v okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete obsah vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a vyberte ikonu SWF .
- Vyberte volbu Vložit > Média > SWF.

2 V dialogovém okně, které se zobrazí, vyberte soubor SWF (.swf).

V okně dokumentu se zobrazí vyhrazené místo pro obsah souboru SWF.



Vyhrazené místo má modrý obrys se záložkami. Záložka uvádí typ zdroje (soubor SWF) a ID souboru SWF. Zobrazuje se zde také ikona oka. Slouží jako přepínač mezi souborem SWF a informacemi o stažení, které se uživatelům zobrazí, pokud nemají správnou verzi aplikace Flash Player.

3 Soubor uložte.

Aplikace Dreamweaver zobrazí informaci, že probíhá ukládání dvou závislých souborů, expressInstall.swf a swfobject_modified.js, do složky Skripty webu. Nezapomeňte odeslat tyto soubory při odesílání souboru SWF na webový server. Prohlížeče nemohou správně zobrazovat soubor SWF, pokud jste neaktualizovali také tyto závislé soubory.

Poznámka: *Server Internet Information Server (IIS) společnosti Microsoft nezpracovává tagy vnořených objektů. Pro stránky ASP používá aplikace Dreamweaver při vkládání souborů SWF nebo FLV kód vnořených objektů/vložený kód místo kódu vnořených objektů.*

Úprava informací o stahování aplikace Flash Player

Při vložení souboru SWF na stránku aplikace Dreamweaver vloží kód, který zjišťuje, zda má uživatel správnou verzi aplikace Flash Player. Pokud ne, zobrazí se na stránce výchozí alternativní obsah, který uživatele vyzve ke stažení nejnovější verze. Tento alternativní obsah můžete kdykoli změnit.

Tento postup se vztahuje také k souborům FLV.

Poznámka: *Pokud uživatel nemá požadovanou verzi, ale má aplikaci Flash Player 6.0 r65 nebo novější, zobrazí se v prohlížeči expresní instalační program aplikace Flash Player. Pokud uživatel expresní instalaci odmítne, zobrazí se na stránce alternativní obsah.*

1. V zobrazení Návrh okna Dokument vyberte soubor SWF nebo FLV.
2. Klepněte na ikonu oka na záložce souboru SWF nebo FLV.

Na zobrazení alternativního obsahu můžete přepnout také stisknutím kláves Ctrl a]. Chcete-li se vrátit do zobrazení souborů SWF/FLV, stiskněte klávesy Ctrl + [, dokud není vybrán veškerý alternativní obsah. Pak stiskněte klávesy Ctrl + [znovu.

3. Upravte obsah stejným způsobem jako jiný obsah v aplikaci Dreamweaver.

Poznámka: *Jako alternativní obsah nelze přidat soubory SWF nebo FLV.*

4. Dalším klepnutím na ikonu oka se vrátíte k zobrazení souboru SWF (nebo FLV).

Zobrazení náhledu souborů SWF v okně Dokument

1. V okně Dokument vyberte obsah klepnutím na zástupce souboru SWF.
2. V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Přehrát. Klepnutím na tlačítko Zastavit ukončete náhled. Pokud stisknete klávesu F12, zobrazí se náhled souboru SWF v prohlížeči.

Chcete-li zobrazit veškerý obsah souboru SWF na stránce, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Alt+Shift+P (Windows) nebo Command+Option+Shift+P (Macintosh). Všechny soubory SWF jsou nastaveny na volbu Přehrát.

Nastavení vlastností souboru SWF

Vlastnosti souborů SWF lze nastavit v inspektoru Vlastnosti. Vlastnosti lze použít také u filmů Shockwave.

- Vyberte soubor SWF nebo film Shockwave a nastavte volby v inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti). Chcete-li zobrazit všechny vlastnosti, klepněte na šipku rozbalení v pravém dolním rohu inspektoru Vlastnosti.

Identifikátor Určuje jedinečné ID souboru SWF. ID zadejte do neoznačeného textového pole zcela vlevo v inspektoru Vlastnosti. Od verze aplikace Dreamweaver CS4 je nutné zadávat jedinečné ID.

Š a V Určuje šířku a výšku filmu v obrazových bodech.

Soubor Určuje cestu k souboru SWF nebo Shockwave. Klepněte na ikonu složky a soubor vyhledejte nebo zadejte cestu k němu.

Zdroj Určuje cestu ke zdrojovému dokumentu (soubor FLA) v případě, že jsou v systému nainstalovány aplikace Dreamweaver i Flash. Chcete-li soubor SWF upravit, aktualizujte zdrojový dokument filmu.

Pozadí Určuje barvu pozadí oblasti filmu. Tato barva se zobrazí také v případě, že se film nepřehrává (při načítání a po přehrávání).

Upravit Spustí aplikaci Flash za účelem aktualizace souboru FLA (soubor vytvořený ve vývojovém nástroji Flash). Tato volba je nedostupná, pokud v počítači nemáte nainstalovánu aplikaci Flash.

Třída Umožňuje použití třídy CSS u filmu.

Opakovat Nastaví nepřetržité přehrávání filmu. Pokud není vybráno opakování, bude film přehrán jednou a poté skončí.

Automaticky spustit Automaticky začne přehrávat film po načtení stránky.

Mezera S a mezera V Určuje velikost prázdného místa nad, pod a po stranách filmu v obrazových bodech.

Kvalita Ovládá vyhlazování při přehrávání filmu. Vysoké nastavení vylepšuje vzhled filmů. Při nastavení vysokých hodnot však filmy vyžadují rychlejší procesor, aby byly na obrazovce správně vykresleny. Nízké nastavení upřednostňuje rychlost před vzhledem, zatímco u vysokého je tomu naopak. Automaticky nízké nastavení nejdříve zohlední rychlost, ale v případě, že je to možné, zlepšuje následně i vzhled. Automaticky vysoké nastavení nejdříve zohledňuje obě vlastnosti stejně, v případě potřeby však upřednostní rychlost před vzhledem.

Změnit velikost Určuje způsob, jakým se film přizpůsobí rozměrům nastaveným v textových polích šířky a výšky. Výchozí nastavení zobrazí celý film.

Zarovnání Určuje způsob zarovnání film na stránce.

Nastavení Wmode Nastaví parametr Wmode pro soubor SWF, aby nedocházelo ke konfliktům s elementy DHTML, jako jsou widgety Spry. Výchozí hodnota je Neprůhledný, což umožňuje zobrazování prvků DHTML nad soubory SWF v prohlížeči. Pokud soubor SWF zahrnuje průhledné části a chcete, aby se za nimi zobrazovaly prvky DHTML, vyberte volbu Průhledné. Chcete-li z kódu odebrat parametr Wmode a umožnit zobrazení souboru SWF nad ostatními prvky DHTML, vyberte volbu Okno.

Spustit Přehraje film v okně Dokument.

Parametry Otevře dialogové okno, ve kterém lze zadat další parametry, které budou předány filmu. Film musí být pro přijetí těchto parametrů navržen.

Vložení dokumentu FlashPaper

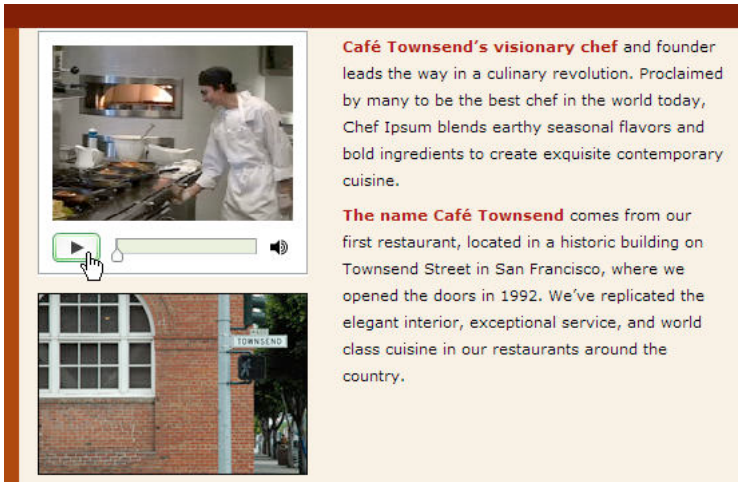
Funkce Inser FlashPaper byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena.

Vkládání souborů FLV

Vložit soubory FLV

Na webové stránky lze snadno přidat video FLV bez použití vývojového nástroje Flash. Abyste mohli začít, je nutné mít kódovaný soubor FLV.

Aplikace Dreamweaver vloží komponentu SWF, která zobrazuje soubor FLV při zobrazení v prohlížeči; tato komponenta zobrazuje vybraný soubor FLV spolu se sadou ovládacích prvků pro přehrávání.



Aplikace Dreamweaver nabízí následující možnosti zobrazení videa FLV návštěvníkům webového místa:

Stahované video Stáhne soubor FLV na pevný disk návštěvníka webového místa a pak jej přehraje. Na rozdíl od tradičních metod přenosu videa typu „stáhnout a přehrát" ale postupné stahování umožňuje přehrávání souboru videa ještě před dokončením stahování.

Streamované video Načítá datový proud obsahu videa a přehrává jej na webové stránce po krátké době ukládání do vyrovnávací paměti, což zajišťuje plynulé přehrávání. Chcete-li na svých webových stránkách povolit datové proudy videa, musíte mít přístup k serveru Adobe® Flash® Media Server.

Abyste mohli s videem pracovat v aplikaci Dreamweaver, je nutné mít kódovaný soubor FLV. Můžete vkládat soubory videa vytvořené pomocí dvou druhů kodeků (technologií komprese/dekomprese): Sorenson Squeeze a On2.

Stejně jako u běžných souborů SWF aplikace Dreamweaver při vložení souboru FLV vloží kód, který zjistí, zda má uživatel správnou verzi aplikace Flash Player k zobrazení videa. Pokud uživatel správnou verzi nemá, na stránce se zobrazí alternativní obsah, který vyzve uživatele ke stažení nejnovější verze aplikace Flash Player.

Poznámka: *Aby uživatelé mohli zobrazit soubory FLV, musí mít v počítačích nainstalovánu aplikaci Flash Player 8 nebo novější. Pokud uživatel nemá nainstalovánu požadovanou verzi aplikace Flash Player, ale má aplikaci Flash Player 6.0 r65 nebo novější, v prohlížeči se místo alternativního obsahu zobrazí instalační program aplikace Flash Player. Pokud uživatel expresní instalaci odmítne, zobrazí se na stránce alternativní obsah.*

Další informace o práci s videem najdete v technologickém centru Video Technology Center na adrese www.adobe.com/go/flv_devcenter_cz.

Vložení souboru FLV

1. Vyberte volbu Vložit > Média > FLV.
2. V dialogovém okně Vložit soubor FLV vyberte volbu Stahované video nebo Streamované video v rozbalovací nabídce Typ videa.
3. Vyplňte zbytek voleb dialogového okna a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Server Internet Information Server (IIS) společnosti Microsoft nezpracovává tagy vnořených objektů. Pro stránky ASP používá aplikace Dreamweaver při vkládání souborů SWF nebo FLV kód vnořených objektů/vložený kód místo kódu vnořených objektů.*

Nastavení voleb postupného stahování videa

Pomocí dialogového okna Vložit soubor FLV můžete nastavit volby postupného stahování souboru FLV vloženého do webové stránky.

1 Vyberte volbu Vložit > Média > FLV (nebo klepněte na ikonu FLV v kategorii Média na panelu vkládání Běžné).

2 V dialogovém okně Vložit soubor FLV vyberte volbu Stahované video z nabídky Typ videa.

3 Určete následující volby:

URL Určuje relativní nebo absolutní cestu k souboru FLV. Chcete-li zadat relativní cestu (například mypath/myvideo.flv), klepněte na tlačítko Procházet, vyhledejte soubor FLV a vyberte ho. Chcete-li zadat absolutní cestu, zadejte adresu URL (například http://www.example.com/myvideo.flv) souboru FLV.

Vzhled Určuje vzhled komponenty videa. Náhled vybraného vzhledu se zobrazuje pod rozevírací nabídkou Vzhled.

Šířka Určuje šířku souboru FLV v obrazových bodech. Pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver určila přesnou šířku souboru FLV, klepněte na tlačítko Zjistit velikost. Pokud aplikace Dreamweaver nemůže šířku určit, je nutné její hodnotu zadat.

Výška Určuje výšku souboru FLV v obrazových bodech. Pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver určila přesnou výšku souboru FLV, klepněte na tlačítko Zjistit velikost. Pokud aplikace Dreamweaver nemůže výšku určit, je nutné její hodnotu zadat.

Poznámka: *Celkem se vzhledem představuje šířku a výšku souboru FLV a navíc šířku a výšku vybraného vzhledu.*

Zachovat poměr stran Zachová stejný poměr šířky a výšky komponenty videa. Tato volba je vybrána standardně.

Přehrát automaticky Určuje, zda se video přehraje po otevření webové stránky.

Automaticky přetočit zpět Určuje, zda se widget přehrávání vrátí po dokončení přehrávání videa do původní polohy.

4 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a přidáte soubor FLV na webovou stránku.

Příkaz Vložit soubor FLV generuje soubor SWF přehrávače videa a soubor SWF vzhledu, pomocí kterých se obsah videa na stránce zobrazuje. (Zobrazení nových souborů může vyžadovat klepnutí na tlačítko Obnovit v panelu Soubory.) Tyto soubory jsou uloženy ve stejném adresáři jako soubor HTML, do kterého obsah videa přidáváte. Při odesílání stránky HTML obsahující soubor FLV odesílá aplikace Dreamweaver tyto soubory jako závislé soubory (v případě, že klepnete na volbu Ano v dialogovém okně Odeslat závislé soubory).

Nastavení voleb pro streamované video

Pomocí dialogového okna Vložit FLV můžete nastavit volby souboru streamovaného videa souboru FLV vloženého do webové stránky.

1 Vyberte volbu Vložit > Média > FLV (nebo klepněte na ikonu FLV v kategorii Média na panelu vkládání Běžné).

2 V rozevírací nabídce Typ videa vyberte volbu Streamované video.

URI serveru Určuje název serveru, aplikace a instance ve formě rtmp://www.example.com/nazev_aplikace/nazev_instance.

Název streamu Určuje název souboru FLV, který chcete přehrát (například mojevideo.flv). Přípona .flv je volitelná.

Vzhled Určuje vzhled komponenty videa. Náhled vybraného vzhledu se zobrazuje pod rozevírací nabídkou Vzhled.

Šířka Určuje šířku souboru FLV v obrazových bodech. Pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver určila přesnou šířku souboru FLV, klepněte na tlačítko Zjistit velikost. Pokud aplikace Dreamweaver nemůže šířku určit, je nutné její hodnotu zadat.

Výška Určuje výšku souboru FLV v obrazových bodech. Pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver určila přesnou výšku souboru FLV, klepněte na tlačítko Zjistit velikost. Pokud aplikace Dreamweaver nemůže výšku určit, je nutné její hodnotu zadat.

Poznámka: *Celkem se vzhledem představuje šířku a výšku souboru FLV a navíc šířku a výšku vybraného vzhledu.*

Zachovat poměr stran Zachová stejný poměr šířky a výšky komponenty videa. Tato volba je vybrána standardně.

Živý přenos videa Určuje, zda je obsah videa živý. Pokud vyberete volbu Živý přenos videa, přehrávač Flash Player přehraje živý přenos videa streamovaný ze serveru Flash® Media Server. Název živého přenosu videa se zadává do textového pole Název streamu.

Poznámka: *Po výběru volby Živý přenos videa se ve vzhledu komponenty zobrazí pouze ovládání hlasitosti, protože s živým přenosem nelze manipulovat. Volby Přehrát automaticky a Automaticky přetočit zpět také nelze použít.*

Přehrát automaticky Určuje, zda se video přehraje po otevření webové stránky.

Automaticky přetočit zpět Určuje, zda se widget přehrávání vrátí po dokončení přehrávání videa do původní polohy.

Doba ukládání do vyrovnávací paměti Určuje čas ukládání do vyrovnávací paměti před spuštěním přehrávání videa v sekundách. Výchozí čas ukládání do vyrovnávací paměti je nastavený na hodnotu 0, takže video se začne přehrávat okamžitě po klepnutí na tlačítko Spustit. (Pokud je vybrána volba Přehrát automaticky, video se začne přehrávat okamžitě po navázání spojení se serverem.) Čas ukládání do vyrovnávací paměti nastavte v případě, že chcete použít video, které má větší požadavek na přenosovou rychlost než je rychlost připojení návštěvníka webového místa, nebo v případě, že provoz na Internetu může způsobit problémy s připojením nebo s šířkou pásma. Pokud například chcete na webovou stránku odeslat 15 sekund videa předtím, než ho webová stránka začne přehrávat, nastavte dobu ukládání do vyrovnávací paměti na hodnotu 15.

3 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a přidáte soubor FLV na webovou stránku.

Příkaz Vložit soubor FLV generuje soubor SWF přehrávače videa a soubor SWF vzhledu, pomocí kterých se video na stránce zobrazuje. Tento příkaz také generuje soubor main.asc, který je nutné odeslat na server Flash Media Server. (Zobrazení nových souborů může vyžadovat klepnutí na tlačítko Obnovit v panelu Soubory.) Tyto soubory jsou uloženy ve stejném adresáři jako soubor HTML, do kterého obsah videa přidáváte. Při odesílání stránky HTML obsahující soubor FLV nezapomeňte odeslat soubory SWF na webový server a soubor main.asc na server Flash Media Server.

Poznámka: *Pokud již na serveru soubor main.asc existuje, ověřte si před odeslání souboru main.asc generovaného příkazem Vložit soubor FLV u správce serveru.*

Veškeré požadované multimediální soubory lze snadno odeslat vybráním vyhrazeného místa pro komponentu Video v okně Dokument aplikace Dreamweaver a klepnutím na tlačítko Odeslat médium v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti). Chcete-li zobrazit seznam těchto souborů, klepněte na tlačítko Zobrazit vyžadované soubory.

Poznámka: *Tlačítko Odeslat médium neodešle soubor HTML, který video obsahuje.*

Úprava informací o stahování aplikace Flash Player

Při vložení souboru FLV do stránky vloží aplikace Dreamweaver kód, který zjišťuje, zda má uživatel správnou verzi aplikace Flash Player. Pokud ne, zobrazí se na stránce výchozí alternativní obsah, který uživatele vyzve ke stažení nejnovější verze. Tento alternativní obsah můžete kdykoli změnit.

Tento postup se vztahuje také na soubory SWF.

Poznámka: *Pokud uživatel nemá požadovanou verzi, ale má aplikaci Flash Player 6.0 r65 nebo novější, zobrazí se v prohlížeči expresní instalační program aplikace Flash Player. Pokud uživatel expresní instalaci odmítne, zobrazí se na stránce alternativní obsah.*

1 V zobrazení Návrh okna Dokument vyberte soubor SWF nebo FLV.

2 Klepněte na ikonu oka na záložce souboru SWF nebo FLV.

Na zobrazení alternativního obsahu můžete přepnout také stisknutím kláves Ctrl a]. Chcete-li se vrátit do zobrazení souborů SWF/FLV, stiskněte klávesy Ctrl + [, dokud není vybrán veškerý alternativní obsah. Pak stiskněte klávesy Ctrl + [znovu.

3 Upravte obsah stejným způsobem jako jiný obsah v aplikaci Dreamweaver.

***Poznámka:** Jako alternativní obsah nelze přidat soubory SWF nebo FLV.*

4 Dalším klepnutím na ikonu oka se vrátíte k zobrazení souboru SWF nebo FLV.

Odstraňování problémů v souborech FLV

V této části najdete podrobné informace o nejběžnějších příčinách potíží se soubory FLV.

Potíže se zobrazením kvůli nepřítomnosti souvisejících souborů

Kód vytvořený aplikací Dreamweaver CS4 a novější se odvíjí od čtyř závislých souborů, které se od samotného souboru FLV liší:

- swfobject_modified.js
- expressInstall.swf
- FLVPlayer_Progressive.swf
- Soubor se vzhledem (např. Clear_Skin_1.swf)

Je třeba si uvědomit, že aplikace Dreamweaver CS4 a novější nabízí v porovnání s aplikací Dreamweaver CS3 další dva závislé soubory.

První dva z těchto souborů (swfobject_modified.js a expressInstall.swf) jsou nainstalovány ve složce Scripts (skripty), která, pokud neexistuje, je aplikací Dreamweaver vytvořena v kořenové složce vašeho webu.

Druhé dva soubory (FLVPlayer_Progressive.swf a soubor se vzhledem) jsou nainstalovány ve stejné složce, kde se nachází stránka s vloženým souborem FLV. Soubor se vzhledem obsahuje ovládací prvky souboru FLV a jeho název závisí na vzhledu, který jste vybrali v nabídce popsané v nápovědě k aplikaci Dreamweaver. Pokud jste např. vybrali vzhled s názvem „Clear Skin“, bude se soubor jmenovat Clear_Skin_1.swf.

Všechny čtyři závislé soubory je třeba nahrát na vzdálený server, jinak se soubor FLV nezobrazí správně.

Pokud tuto podmínku opomenete, nebude ve většině případů možné soubor FLV na webové stránce správně přehrát. Chybí-li některý ze souborů, zobrazí se na vaší stránce „bílé pole“.

Aby bylo jisté, že jste nahráli všechny závislé soubory, nahrajte stránku obsahující soubor FLV pomocí panelu Soubory v aplikaci Dreamweaver. Při nahrávání stránky se vás aplikace Dreamweaver zeptá, zda chcete nahrát závislé soubory (pokud jste tuto funkci nedeaktivovali). Klepněte na tlačítko Ano a soubory nahrajte.

Potíže se zobrazením při lokálním zobrazení náhledu stránek

Kvůli bezpečnostním aktualizacím v aplikaci Dreamweaver CS4 není možné příkazem Náhled v prohlížeči zkontrolovat stránku s vloženým souborem FLV, pokud v nastavení Definice webu v aplikaci Dreamweaver nenastavíte místní testovací server a náhled stránky nezobrazíte pomocí něj.

Za běžných okolností je testovací server potřeba pouze při vytváření stránek pomocí ASP, ColdFusion nebo PHP (viz „Nastavení počítače pro vývoj aplikací“ na stránce 513). Při vytváření webových stránek pouze v jazyce HTML bez nastaveného testovacího serveru můžete stiskem klávesy F12 (Windows) nebo Opt+F12 (Macintosh) vytvořit na obrazovce soupravu ovládacích prvků vzhledu. Možným řešením je buď definovat testovací server a s jeho pomocí zobrazit náhled stránky, nebo nahrát soubory na vzdálený server a zobrazit je tam.

Poznámka: *Příčinou, která brání zobrazení náhledu lokálního obsahu souboru FLV, může být také nastavení zabezpečení. Společnost Adobe však zatím nedokázala tuto možnost potvrdit. Můžete zkusit nastavení zabezpečení upravit a ověřit, zda to váš problém vyřeší. Více informací o změně nastavení zabezpečení viz Technická poznámka 117502.*

Další možné příčiny potíží se soubory FLV

- Pokud máte potíže se zobrazením náhledu na místním počítači, ujistěte se, že je v nabídce Úpravy > Předvolby > Náhled v prohlížeči *odznačena* možnost Náhled s použitím dočasného souboru.
- Ujistěte se, že vlastníte nejnovější zásuvný modul FlashPlayer
- Vyhněte se přesouvání souborů a složek vně aplikaci Dreamweaver. Při přesouvání souborů a složek vně aplikaci Dreamweaver nelze zaručit správnou cestu k souborům související se soubory FLV.
- Problémový soubor FLV můžete dočasně nahradit jiným, o kterém víte, že *pracuje správně*. Pokud tento náhradní soubor funguje, není problém v prohlížeči nebo počítači, ale v původním souboru FLV.

Úprava nebo odstranění komponenty FLV

Změňte nastavení videa na webové stránce výběrem vyhrazeného místa pro komponentu videa v okně Dokument aplikace Dreamweaver a pomocí inspektoru Vlastnosti. Další možností je odstranění komponenty videa a její opětovné vložení pomocí nabídky Vložit > Média > FLV.

Úprava komponenty FLV

1. Vyberte vyhrazené místo pro komponentu videa v okně Dokument aplikace Dreamweaver klepnutím na ikonu FLV uprostřed vyhrazeného místa.
2. Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a proveďte změny.

Poznámka: *Pomocí inspektoru Vlastnosti nelze změnit typy videa (například z postupného stahování na streamované). Chcete-li změnit typ videa, odstraňte komponentu FLV a znovu ji vložte prostřednictvím položky Vložit > Média > FLV.*

Odstranění komponenty FLV

❖ Vyberte vyhrazené místo pro komponentu FLV v okně Dokumentu aplikace Dreamweaver a stiskněte klávesu Delete.

Odebrání kódu zjišťování FLV

Od verze Dreamweaver CS4 vkládá aplikace Dreamweaver kód zjišťování aplikace Flash Player přímo do tagu objektu, který obsahuje soubor FLV. U aplikací Dreamweaver CS3 a starších se však kód detekce nachází mimo tag objektu souboru FLV. Pokud tedy chcete odstranit soubory FLV ze stránek vytvořených pomocí aplikace Dreamweaver CS3 nebo starší, je třeba odstranit soubory FLV a pomocí příkazu Odebrat detekci FLV odstranit kód zjišťování.

❖ Vyberte volbu Příkazy > Odstranit detekci videa Flash.

Přidání webových ovládacích prvků

Webový ovládací prvek je komponenta webové stránky skládající se z kódu HTML, CSS a JavaScript. Mezi webové ovládací prvky patří například skládačky, panely se záložkami a kalendáře.

Pomocí aplikace Adobe Widget Browser můžete vybrat požadované webové ovládací prvky, které jsou dostupné v aplikaci Dreamweaver. Aplikace Adobe Widget Browser je aplikace AIR, která umožňuje procházet, konfigurovat a zobrazovat náhled ovládacích prvků pomocí grafického rozhraní.

Více informací o použití aplikace Adobe Widget Browser najdete zde: http://help.adobe.com/cs_CZ/WidgetBrowser/.

1 Vyberte možnosti Vložit > Ovládací prvek.

2 V dialogovém okně Ovládací prvek vyberte ovládací prvek a v daném případě i přednastavení. Potom klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Práce s widgety sady Spry (všeobecné pokyny)“ na stránce 412

Přidání zvuku

Formáty zvukových souborů

Na webovou stránku můžete přidat zvuk. Existuje několik různých typů zvukových souborů a formátů, například .wav, .midi a .mp3. Pokud se rozhodujete, jaký formát a metodu přidání zvuku vyberete, zvažte účel zvuku a okruh uživatelů, kteří budou zvuk přehrávat, velikost souboru, kvalitu zvuku a rozdíly v jednotlivých prohlížečích.

Poznámka: *Se zvukovými soubory různé prohlížeče zacházejí různými způsoby. Do souboru SWF můžete vložit zvukový soubor a pak vložit soubor SWF, čímž zvýšíte konzistenci.*

Následující seznam popisuje běžné formáty zvukových souborů a některé výhody a nevýhody každého z nich pro návrh webu.

.midi nebo .mid (Musical Instrument Digital Interface) Tento formát je určen pro instrumentální hudbu. Soubory MIDI podporuje mnoho prohlížečů a navíc nevyžadují žádný zásuvný modul. Jejich zvuková kvalita je velmi dobrá, ale může se měnit podle zvukové karty návštěvníka. I malý soubor MIDI může obsahovat dlouhý zvukový klip. Soubory MIDI nelze nahrávat, musí se syntetizovat v počítači se speciálním hardwarem a softwarem.

.wav (Waveform Extension) Tyto soubory nabízí dobrou kvalitu zvuku, podporuje je řada prohlížečů a navíc nevyžadují žádný zásuvný modul. Je možné nahrávat vlastní soubory WAV z CD, kazety, mikrofonu a tak dále. Velká velikost souboru ale velmi silně omezuje délku zvukových klipů, které lze na webových stránkách použít.

.aif (Audio Interchange File Format nebo AIFF) Formát AIFF podobně jako formát WAV nabízí dobrou kvalitu zvuku, lze ho přehrávat ve většině prohlížečů a nevyžaduje zásuvný modul; soubory AIFF je také možné nahrávat z CD, kazety, mikrofonu a podobně. Velká velikost souboru ale velmi silně omezuje délku zvukových klipů, které lze na webových stránkách použít.

.mp3 (Motion Picture Experts Group Audio nebo MPEG-Audio Layer-3) Komprimovaný formát, který vytváří podstatně menší zvukové soubory. Kvalita zvuku je velmi dobrá: pokud soubor mp3 správně nahrajete a zkomprimujete, vyrovná se kvalitě CD. Technologie mp3 umožňuje „streamování“ souboru (návštěvník může soubor začít přehrávat ještě před tím, než se celý stáhne). Velikost souboru je ale větší než u souboru Real Audio, a proto může stažení celé písně přes typické vytáčené modemové spojení trvat poměrně dlouho. Aby mohli návštěvníci soubory mp3 přehrávat, musí si stáhnout a nainstalovat pomocnou aplikaci nebo zásuvný modul – například QuickTime, Windows Media Player nebo RealPlayer.

.ra, .ram, .rpm nebo Real Audio Tento formát má vysokou úroveň komprese (soubory jsou ještě menší než mp3). Za rozumnou dobu lze stáhnout soubor obsahující celou píseň. Protože soubory lze „streamovat“ z normálního

webového serveru, návštěvníci mohou začít zvuk poslouchat předtím, než se soubor zcela stáhne. Aby návštěvníci mohli tyto soubory přehrát, musí si stáhnout a nainstalovat pomocnou aplikaci RealPlayer nebo zásuvný modul.

.qt, .qtn, .mov nebo QuickTime Tyto soubory obsahují zároveň audio i video formát vyvinutý společností Apple Computer. Operační systémy Apple Macintosh QuickTime obsahují a používá ho většina aplikací systému Macintosh pracujících s videem, zvukem nebo animacemi. Ostatní přehrávače mohou soubory ve formátu QuickTime přehrávat také, ale potřebují k tomu ovladač QuickTime. QuickTime podporuje většinu formátů kódování (například Cinepak, JPEG a MPEG).

Poznámka: *Kromě obvyklých formátů uvedených výše existuje ještě mnoho dalších různých formátů souborů audia a videa pro použití na webu. Pokud se setkáte s formátem multimediálního souboru, který neznáte, zjistěte si u tvůrce formátu nejlepší způsob využití.*

Další témata nápovědy

„Vkládání a úpravy multimediálních objektů“ na stránce 251

Vytvoření odkazu na zvukový soubor

Vytvoření odkazu na zvukový soubor je jednoduchým a efektivním způsobem přidání zvuku na webovou stránku. Díky této metodě vkládání zvukových souborů si mohou návštěvníci zvolit, zda chtějí soubor poslouchat, a soubor se tak zpřístupní nejširšímu okruhu uživatelů.

1. Vyberte text nebo obraz, který chcete použít jako odkaz na zvukový soubor.
2. V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu složky vedle textového pole Odkaz a přejděte na zvukový soubor nebo zadejte jeho název a cestu do pole Odkaz.

Vložení zvukového souboru

Vložením sice zvuk začleníte přímo do stránky, ale zvuk se přehraje pouze v případě, že návštěvníci webového místa mají příslušný zásuvný modul pro zvolený zvukový soubor. Vkládání souborů používejte v případě, že chcete zvuk použít jako hudbu na pozadí nebo ovládat hlasitost, vzhled přehrávače na stránce nebo počáteční a koncový bod zvukového souboru.

Při včleňování zvukových souborů do webových stránek pečlivě zvažte jejich vhodné použití ve webovém místě a způsob, jakým budou návštěvníci webového místa tyto multimediální zdroje používat. Pro případ, že návštěvníci nebudou chtít poslouchat zvukový obsah, vždy připravte widget pro vypnutí a zapnutí přehrávání zvuku.

1. V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor do místa, kam chcete soubor vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a z rozbalovací nabídky vyberte ikonu Zásuvný modul .
- Vyberte volbu Vložit > Média > Zásuvný modul.

2. Vyhledejte zvukový soubor a klepněte na tlačítko OK.
3. Zadejte hodnoty šířky a výšky do příslušných textových polí v inspektoru Vlastnosti nebo změňte velikost vyhrazeného místa pro zásuvný modul v okně dokumentu.

Tyto hodnoty určují velikost ovládacích prvků zvuku v prohlížeči.

Další témata nápovědy

„Vložení obsahu zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator“ na stránce 254

Přidání jiných multimediálních objektů

Vkládání a úpravy multimediálních objektů

Kromě souborů SWF a FLV můžete v dokumentu aplikace Dreamweaver vkládat videa aplikací QuickTime nebo Shockwave, aplety Java, ovládací prvky ActiveX nebo další zvukové či obrazové objekty. Pokud s multimediálním objektem vložíte atributy usnadnění přístupu, je možné je nastavit a upravit jejich hodnoty v kódu HTML.

1 V okně dokumentu vložte textový kurzor do místa, kam chcete objekt vložit.

2 Vložte objekt jedním z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a vyberte ikonu typu objektu, který chcete vložit.
- Vyberte příslušný objekt v podnabídce Vložit > Média.
- Pokud objekt, který chcete vložit, není objektem Shockwave, Applet nebo ActiveX, vyberte volbu Zásuvný modul v nabídce Vložit > Média.

Zobrazí se dialogové okno, které umožňuje vybrat zdrojový soubor a zadat určité parametry multimediálního objektu.

Pokud nechcete, aby se taková dialogová okna zobrazovala, vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Všeobecné (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby > Všeobecné (Macintosh) a zrušte výběr volby Při vkládání objektů zobrazit dialog. Chcete-li nahradit předvolby nastavené pro zobrazení dialogových oken, podržte při vkládání objektu klávesu Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh). (Chcete-li například vložit vyhrazené místo pro film Shockwave bez zadávání souboru, podržte klávesu Ctrl nebo Alt a klepněte na tlačítko Shockwave v rozbalovací nabídce Média v kategorii Společné na panelu Vložit nebo vyberte volbu Vložit > Média > Shockwave.)

3 Zadejte hodnoty do dialogového okna Vybrat soubor a klepněte na tlačítko OK.

***Poznámka:** Pokud jste při vkládání multimédií v dialogovém okně Úpravy > Předvolby vybrali zobrazení atributů, zobrazí se dialogové okno Atributy usnadnění přístupu.*

4 Nastavte atributy usnadnění přístupu.

***Poznámka:** Atributy multimediálních objektů můžete upravit také tak, že vyberete objekt a v zobrazení kódu upravíte kód HTML nebo klepnete pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberete Upravit kód tagu.*

Titul Zadejte titul multimediálního objektu.

Přístupová klávesa Do textového pole zadejte klávesový ekvivalent (jedno písmeno), kterým vyberete objekt formuláře v prohlížeči. Tím návštěvníkovi umožníte přístup k objektu pomocí klávesy Ctrl (Windows) a této přístupové klávesy. Pokud například zadáte jako přístupovou klávesu B, můžete pomocí kláves Ctrl+B vybrat objekt v prohlížeči.

Pořadové číslo Zadejte číslo představující pořadí objektu formuláře při procházení pomocí tabulátoru. Nastavení pořadí procházení pomocí tabulátoru je užitečné, když máte na stránce další odkazy a objekty formuláře a potřebujete, aby jimi uživatel procházel v určitém pořadí. Pokud nastavíte pořadí procházení pro jeden objekt, nezapomeňte ho nastavit i pro všechny ostatní.

5 Klepnutím na tlačítko OK vložte multimediální objekt.

***Poznámka:** Pokud klepnete na tlačítko Zrušit, zobrazí se v dokumentu vyhrazené místo pro multimediální objekt, ale aplikace Dreamweaver k němu nepřiřadí atributy ani tagy pro usnadnění přístupu.*

Chcete-li zadat zdrojový soubor nebo nastavit rozměry a jiné parametry a atributy, použijte pro každý objekt inspektor Vlastnosti. U objektu je možné upravit atributy usnadnění přístupu.

Další témata nápovědy

„Optimalizace pracovního prostředí pro návrh stránek s usnadněným přístupem“ na stránce 666

„Vložení obsahu zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator“ na stránce 254

Spuštění externího editoru multimediálních souborů

V aplikaci Dreamweaver můžete spustit externí editor pro úpravu většiny multimediálních souborů. Je také možné zadat editor, který má aplikace Dreamweaver pro úpravy souboru spustit.

1 Zkontrolujte, zda je typ multimediálního souboru ve vašem systému přiřazen k nějakému editoru.

Chcete-li zjistit, jaký editor je k typu souboru přiřazen, vyberte v aplikaci Dreamweaver volby Úpravy > Předvolby a v seznamu kategorií vyberte volbu Typy souborů/editory. Klepnutím na příponu souboru ve sloupci Přípony zobrazíte přiřazený editor nebo editory ve sloupci Editory. Editor přiřazený k typu souboru lze změnit.

2 Poklepáním na multimediální soubor v panelu Soubory ho otevřete v externím editoru.

Editor, který se spustí při poklepání na soubor v panelu Soubory, se nazývá primární editor. Pokud například poklepete na soubor obrazu, aplikace Dreamweaver ho otevře v primárním externím editoru obrazů, například v aplikaci Adobe Fireworks.

3 Pokud nechcete pro úpravy souboru použít primární externí editor, můžete použít jiný provedením následujících úkonů:

- V panelu Soubory klepněte na název souboru pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte volbu Otevřít v programu.
- V zobrazení Návrh klepněte na multimediální element na aktuální stránce pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a v kontextové nabídce vyberte volbu Upravit v programu.

Určení editoru spouštěného z aplikace Dreamweaver

Můžete určit editor, který má aplikace Dreamweaver použít pro úpravy určitého typu souboru, a přidávat nebo odstraňovat typy souborů, které aplikace Dreamweaver rozpoznává.

Určení externích editorů pro spouštění daného typu souborů

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby a v seznamu kategorií vyberte volbu Typy souborů/editory.

Přípony souborů, například .gif, .wav a .mpg, jsou uvedeny vlevo v seznamu Přípony. Přiřazené editory pro vybranou příponu jsou uvedeny vpravo v seznamu Editory.

2 V seznamu přípony vyberte příponu typu souboru a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li k typu souboru přiřadit nový editor, klepněte na tlačítko plus (+) nad seznamem Editory a vyplňte dialogové okno, které se zobrazí.

Například výběrem ikony aplikace Acrobat ho přiřadíte k typu souboru.

- Chcete-li určitý editor změnit na primární editor typu souboru (to znamená, že se tento editor otevře při poklepání na typ souboru v panelu Soubory), vyberte ho v seznamu Editory a klepněte na Změnit na primární.
- Chcete-li zrušit přiřazení editoru k typu souboru, vyberte editor v seznamu Editory a klepněte na tlačítko minus (-) nad seznamem Editory.

Přidání nového typu souboru a přiřazeného editoru

1 Klepněte na tlačítko plus (+) nad seznamem Přípony a zadejte příponu typu souboru (včetně tečky na začátku přípony) nebo více souvisejících přípon oddělených mezerami.

Můžete například zadat `.xml .xsl` a přiřadit tak tyto typy souborů k editoru XML nainstalovanému v systému.

2 Klepnutím na tlačítko plus (+) nad seznamem Editory a vyplněním dialogového okna, které se zobrazí, vyberete editor typu souboru.

Odstranění typu souboru

❖ Vyberte typ souboru v seznamu Přípony a klepněte na tlačítko minus (-) nad seznamem Přípony.

Poznámka: *Odstranění typu souboru nelze vrátit zpět, a proto si tuto operaci rozmyslete.*

Používání poznámek k návrhu s multimediálními objekty

Podobně jako k jiným objektům v aplikaci Dreamweaver můžete přidávat poznámky k návrhu i k multimediálním objektům. Poznámky k návrhu jsou přiřazeny k určitému souboru a jsou uloženy v samostatném souboru. Pomocí poznámek k návrhu lze sledovat další informace o souborech přiřazené k dokumentům, například názvy zdrojů obrazů a poznámky ke stavu souboru.

1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na objekt v okně dokumentu.

Poznámka: *Před přidáním poznámek k návrhu k objektu je nutné definovat místo.*

2 V kontextové nabídce vyberte volbu Poznámky k návrhu stránky.

3 Zadejte do poznámky k návrhu požadované informace.

Poznámku k návrhu lze k multimediálnímu objektu přidat také v panelu Soubory. Vyberete soubor, zobrazíte kontextovou nabídku a zvolíte Poznámky k návrhu.

Další témata nápovědy

„Zapnutí a vypnutí poznámek k návrhu pro webové místo“ na stránce 103

„Ukládání informací o souborech v poznámkách k návrhu“ na stránce 102

Vkládání filmů Shockwave

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete do dokumentů vkládat filmy Shockwave. Aplikace Adobe® Shockwave® představuje standard pro interaktivní multimédia na webu – jedná se o komprimovaný formát umožňující rychlé stahování multimediálních souborů vytvořených v programu Adobe® Director® a jejich přehrávání ve většině oblíbených prohlížečů.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete film Shockwave vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a z rozbalovací nabídky vyberte ikonu Shockwave .
- Vyberte volbu Vložit > Média > Shockwave.

2 V dialogovém okně, které se zobrazí, vyberte soubor filmu.

3 V inspektoru Vlastnosti zadejte šířku a výšku filmu do textových polí Š a V.

Další témata nápovědy

„Nastavení vlastností souboru SWF“ na stránce 242

Přidat video (ne FLV)

Na webové stránky můžete různými způsoby a v různých formátech přidávat video. Uživatelé mohou video stahovat nebo (v případě, že je streamované) ho přehrávat již při stahování.

1 Vložte klip do složky webového místa.

Klipy jsou často ve formátu AVI nebo MPEG.

2 Vytvořte na klip odkaz nebo ho vložte do stránky.

Chcete-li na klip vytvořit odkaz, zadejte pro něj text, například „Stáhnout klip“, vyberte tento text a v inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu složky. Vyhledejte soubor videa a vyberte ho.

Poznámka: *Aby uživatel mohl zobrazit běžné streamované formáty, například Real Media, QuickTime nebo Windows Media, musí si stáhnout pomocnou aplikaci (zásuvný modul).*

Vložení obsahu zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator

Pro zásuvný modul prohlížeče Netscape Navigator můžete vytvořit obsah (například film QuickTime), který lze následně pomocí aplikace Dreamweaver vložit do dokumentu HTML. Mezi typické zásuvné moduly patří programy RealPlayer a QuickTime a některé soubory obsahu zahrnují soubory mp3 a filmy QuickTime.

Filmy a animace závislé na zásuvných modulech prohlížeče Netscape Navigator lze přehrávat přímo v zobrazení Návrh v okně dokumentu. Můžete přehrát všechny elementy zásuvných modulů zároveň, abyste viděli, jak se bude uživatelům stránka zobrazovat, nebo je přehrávat zvlášť, abyste mohli zkontrolovat, zda jste vložili správný multimediální element.

Poznámka: *Není možné zobrazovat náhled filmů nebo animací závislých na ovládacích prvcích ActiveX.*

Po vložení obsahu pro zásuvný modul prohlížeče Netscape Navigator nastavte jeho parametry pomocí inspektoru Vlastnosti. Chcete-li v inspektoru Vlastnosti zobrazit následující vlastnosti, vyberte objekt zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator.

Inspektor Vlastnosti nejdříve zobrazí nejpoužívanější vlastnosti. Klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu zobrazíte všechny vlastnosti.

Vložení obsahu zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator a nastavení jeho vlastností

1 V zobrazení Návrh v okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete obsah vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a z nabídky vyberte ikonu Zásuvný modul .
- Vyberte volbu Vložit > Média > Zásuvný modul.

2 V dialogovém okně, které se zobrazí, vyberte soubor obsahu pro zásuvný modul prohlížeče Netscape Navigator a klepněte na tlačítko OK.

3 V inspektoru Vlastnosti nastavte volby zásuvného modulu.

Název Určuje název identifikující zásuvný modul pro skriptování. Název zadejte do neoznačeného textového pole zcela vlevo v inspektoru Vlastnosti.

Š a V Určuje šířku a výšku v obrazových bodech přiřazenou objektu na stránce.

Zdroj Určuje soubor zdroje dat. Klepněte na ikonu složky a soubor vyhledejte nebo zadejte přímo název souboru.

URL modulu Určuje adresu URL atributu `pluginspace`. Zadejte úplnou adresu URL místa, odkud mohou uživatelé zásuvný modul stáhnout. Pokud uživatel, který si zobrazí stránku, zásuvný modul nemá, prohlížeč se ho pokusí stáhnout z této adresy URL.

Zarovnání Určuje způsob zarovnání objektu na stránce.

Mezera S a mezera V Zadejte velikost prázdného místa nad, pod a po stranách zásuvného modulu v obrazových bodech.

Okraj Určuje šířku okraje kolem zásuvného modulu.

Parametry Otevře dialogové okno, ve kterém lze zadat další parametry, které budou předány zásuvnému modulu prohlížeče Netscape Navigator. Mnoho zásuvných modulů reaguje na speciální parametry.

Klepnutím na tlačítko Atribut také můžete zobrazit atributy přiřazené vybranému zásuvnému modulu. V tomto dialogovém okně můžete upravovat, přidávat a odstraňovat různé atributy, například šířku a výšku.

Spuštění obsahu zásuvného modulu v okně dokumentu

1 Vložte jeden nebo více prvků médií pomocí jedné z metod popsaných v předchozí části.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte jeden z vložených multimediálních elementů a vyberte volbu Zobrazení > Zásuvné moduly > Spustit nebo klepněte na tlačítko Spustit v inspektoru Vlastnosti.
- Výběrem volby Zobrazení > Zásuvné moduly > Spustit všechny spustíte všechny multimediální elementy na vybrané stránce, které jsou závislé na zásuvných modulech.

Poznámka: *Příkaz Spustit vše platí pouze pro aktuální dokument; neplatí tedy například pro jiné dokumenty v sadě rámců.*

Zastavení obsahu zásuvného modulu

❖ Vyberte multimediální element a vyberte volbu Zobrazení > Zásuvné moduly > Zastavit nebo klepněte na tlačítko Zastavit v inspektoru Vlastnosti.

Chcete-li zastavit veškerý obsah zásuvných modulů, vyberte volbu Zobrazení > Zásuvné moduly > Zastavit všechny.

Řešení problémů se zásuvnými moduly prohlížeče Netscape Navigator

Pokud jste se řídili postupem pro spuštění obsahu zásuvného modulu v okně dokumentu, ale obsah se nespustil, vyzkoušejte následující:

- Zkontrolujte, zda je příslušný zásuvný modul nainstalován na vašem počítači a obsah je kompatibilní s používanou verzí zásuvného modulu.
- V textovém editoru otevřete soubor UnsupportedPlugins.txt ve složce Configuration\Plugins\ a zjistěte, zda je v něm zásuvný modul uveden. Tento soubor udržuje přehled o zásuvných modulech, které v aplikaci Dreamweaver způsobují problémy, a nejsou proto podporovány. (Pokud se u určitého zásuvného modulu vyskytnou problémy, zvažte jeho přidání do tohoto souboru.)
- Zkontrolujte, zda máte dostatek paměti. Některé zásuvné moduly vyžadují další 2 až 5 MB paměti.

Vložení ovládacího prvku ActiveX

Do stránky můžete vložit widget ActiveX. Ovládací prvky ActiveX (dříve známé jako ovládací prvky OLE) jsou opakovaně použitelné komponenty podobné malým aplikacím, které se mohou chovat jako zásuvné moduly prohlížeče. Spouští se v prohlížeči Internet Explorer v systému Windows, nefungují ale v prohlížeči Netscape Navigator ani v systému Macintosh. Objekt ActiveX v Dreamweaveru umožňuje zadávat atributy a parametry pro widget ActiveX v prohlížeči návštěvníka.

Po vložení objektu ActiveX nastavte atributy tagu `object` a parametry ovládacího prvku ActiveX pomocí inspektoru Vlastnosti. Po klepnutí na tlačítko Parametry v inspektoru Vlastnosti zadejte názvy a hodnoty vlastností, které se v inspektoru Vlastnosti nezobrazují. Pro parametry ovládacích prvků ActiveX neexistuje žádný široce uznávaný standard; parametry použitelné pro používaný widget ActiveX najdete v dokumentaci.

❖ V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete obsah vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a vyberte ikonu ActiveX .
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a vyberte ikonu ActiveX. Když je ikona ActiveX zobrazená v panelu Vložit, můžete ji přetáhnout do okna Dokument.
- Vyberte volbu Vložit > Média > ActiveX. Ikona označuje umístění ovládacího prvku ActiveX na stránce v prohlížeči Internet Explorer.

Vlastnosti ActiveX

Inspektor Vlastnosti nejdříve zobrazí nejpoužívanější vlastnosti. Klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu zobrazíte všechny vlastnosti.

Název Určuje název identifikující objekt ActiveX pro skriptování. Název zadejte do neoznačeného textového pole zcela vlevo v inspektoru Vlastnosti.

Š a V Určuje šířku a výšku objektu v obrazových bodech.

ID třídy Identifikuje widget ActiveX pro prohlížeč. Zadejte hodnotu nebo ji vyberte z rozbalovací nabídky. Při načtení stránky prohlížeč pomocí ID třídy hledá widget ActiveX vyžadovaný pro objekt ActiveX asociovaný se stránkou. Pokud prohlížeč nenajde zadaný widget ActiveX, pokusí se ho stáhnout z umístění určeného v poli Základ.

Vložit Přidá tag `embed` do tagu `object` pro widget ActiveX. Pokud má widget ActiveX ekvivalent zásuvného modulu prohlížeče Netscape Navigator, tag `embed` zásuvný modul aktivuje. Aplikace Dreamweaver přiřadí hodnoty zadané jako vlastnosti ActiveX ekvivalentům zásuvných modulů prohlížeče Netscape Navigator.

Zarovnání Určuje způsob zarovnání objektu na stránce.

Parametry Otevře dialogové okno, kde můžete zadat další parametry, které budou předány objektu ActiveX. Mnoho ovládacích prvků ActiveX reaguje na speciální parametry.

Zdroj Definuje datový soubor, který se použije pro zásuvný modul prohlížeče Netscape Navigator v případě, že je zapnutá volba Vložit. Pokud nezadáte žádnou hodnotu, aplikace Dreamweaver se ji pokusí určit pomocí již zadaných vlastností ActiveX.

Mezera S a Mezera V Zadejte velikost prázdného místa nad, pod a po stranách objektu v obrazových bodech.

Základ Určuje adresu URL obsahující widget ActiveX. Pokud není widget ActiveX nainstalován v systému návštěvníka, prohlížeč Internet Explorer ho stáhne z tohoto umístění. Pokud nezadáte parametr Základ a návštěvník nemá nainstalovaný příslušný widget ActiveX, prohlížeč nebude moci objekt ActiveX zobrazit.

Alt obraz Určuje obraz, který se zobrazí v případě, že prohlížeč nepodporuje tag `object`. Tato volba je dostupná pouze v případě, že není vybrána volba Vložit.

Data Určuje datový soubor, který načte widget ActiveX. Mnoho ovládacích prvků ActiveX, například Shockwave a RealPlayer, tento parametr nepoužívá.

Vložení apletu Java

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete do HTML dokumentu vložit aplet Java. Java je programovací jazyk, který umožňuje vývoj jednoduchých aplikací (*apletů*), které lze vkládat do webových stránek.

Po vložení apletu Java nastavte parametry pomocí inspektoru Vlastnosti. Chcete-li v inspektoru Vlastnosti zobrazit následující vlastnosti, vyberte aplet Java.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete aplet vložit, a proveďte jeden z následujících úkonů:

- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Média a vyberte ikonu Aplet .
- Vyberte volbu Vložit > Média > Aplet.

2 Vyberte soubor obsahující aplet Java.

Vlastnosti apletu Java

Inspektor Vlastnosti nejdříve zobrazí nejpoužívanější vlastnosti. Klepnutím na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu zobrazíte všechny vlastnosti.

Název Určuje název identifikující aplet pro skriptování. Název zadejte do neoznačeného textového pole zcela vlevo v inspektoru Vlastnosti.

Š a V Určuje šířku a výšku apletu v obrazových bodech.

Kód Určuje soubor obsahující kód apletu Java. Klepněte na ikonu složky a soubor vyhledejte nebo zadejte přímo název souboru.

Základ Určuje složku obsahující vybraný aplet. Po výběru apletu se toto textové pole automaticky vyplní.

Zarovnání Určuje způsob zarovnání objektu na stránce.

Alt Určuje alternativní obsah (obvykle obraz), který se zobrazí v případě, že uživatel má prohlížeč, který nepodporuje aplety Java, nebo má jazyk Java vypnutý. Pokud zadáte text, aplikace Dreamweaver ho vloží jako hodnotu atributu apletu `alt`. Pokud vyberete obraz, aplikace Dreamweaver vloží tag `img` mezi počáteční a uzavírací tagy `applet`.

***Poznámka:** Chcete-li zadat alternativní obsah, který lze zobrazit v prohlížeči Netscape Navigator (s vypnutým jazykem Java) i v prohlížeči Lynx (textový prohlížeč), vyberte obraz a pak v inspektoru kódu ručně přidejte atribut `alt` k tagu `img`.*

Mezera S a mezera V Zadejte velikost prázdného místa nad, pod a po stranách apletu v obrazových bodech.

Parametry Otevře dialogové okno, kde můžete zadat další parametry, které budou apletu předány. Mnoho apletů pracuje se speciálními parametry.

Ovládání multimédií pomocí chování

Na stránku můžete přidat chování spouštějící a zastavující různé multimediální objekty.

Ovladač Shockwave nebo Flash Umožňuje přehrání, zastavení, převinutí nebo přechod na snímek v soubor filmu Shockwave nebo SWF.

Přehrát zvuk Umožňuje přehrát zvuk; můžete například přehrát zvukový efekt, když uživatel přesune ukazatel myši přes odkaz.

Zkontrolovat zásuvný modul Umožňuje kontrolovat, zda mají návštěvníci vaší stránky nainstalovaný požadovaný zásuvný modul, a odkazovat je na různé adresy URL podle toho, zda ho mají nebo ne. Toto se týká pouze zásuvných modulů prohlížeče Netscape Navigator, protože chování Zkontrolovat zásuvný modul nekontroluje ovládací prvky ActiveX.

Další témata nápovědy

„Používání chování Ovladač Shockwave nebo SWF“ na stránce 342

„Aplikování chování Přehrát zvuk“ na stránce 345

„Aplikování chování Kontrola zásuvného modulu“ na stránce 341

Ovládání multimediálních objektů pomocí parametrů

Definujte zvláštní parametry pro ovládání souborů Shockwave a SWF, ovládacích prvků ActiveX, zásuvných modulů prohlížeče Netscape Navigator a apletů Java. Parametry se používají s tagy `object`, `embed` a `applet`. Parametry nastavují atributy specifické pro různé typy objektů. Soubor SWF může například používat parametr kvality `<paramname="quality"value="best">` pro tag objektu. Dialogové okno Parametr je dostupné v inspektoru Vlastnosti. Informace o parametrech vyžadovaných objektem, který používáte, najdete v dokumentaci.

Poznámka: *Pro určování datových souborů pro ovládací prvky ActiveX neexistuje žádný široce uznávaný standard. V dokumentaci najdete popis parametrů, které lze použít pro používaný widget ActiveX.*

Zadání názvu a hodnoty parametru

1 V okně dokumentu vyberte objekt, který může mít parametry (například film Shockwave, widget ActiveX, zásuvný modul prohlížeče Netscape Navigator nebo aplet Java).

2 Jednou z následujících metod otevřete dialogové okno:

- Klepněte na objekt pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Mac OS) a z kontextové nabídky vyberte volbu Parametry.
- Otevřete inspektor Vlastnosti (pokud již není otevřený) a klepněte na tlačítko Parametry v dolní polovině inspektoru Vlastnosti. (Zkontrolujte, zda je inspektor Vlastnosti rozbalený.)

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a do příslušných sloupců zadejte název a hodnotu parametru.

Odstranění parametru

❖ Vyberte parametr a stiskněte tlačítko minus (-).

Změna pořadí parametrů

❖ Vyberte parametr a použijte tlačítka s šipkou nahoru a dolů.

Automatizace úloh

Automatizace úlohy

Panel Historie zaznamenává kroky, které provádíte při plnění úlohy. Často prováděné úlohy můžete automatizovat přehráním těchto kroků z panelu Historie, nebo vytvořením nového příkazu, který tyto kroky provede automaticky.

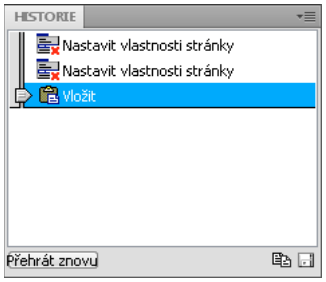
Určité pohyby myší, jako je výběr klepnutím v okně dokumentu, nelze znovu přehrát ani uložit. Když takový pohyb uděláte, objeví se v panelu Historie černá čára (čára není viditelná, dokud neprovedete další akci). Abyste se tomu vyhnuli, používejte pro pohyb kurzoru uvnitř okna dokumentu místo myši raději klávesy se šipkami

Některé další kroky také nelze znovu opakovat, například přetažení prvku stránky někam jinam na stránce. Pokud takovýto krok provedete, objeví se v panelu Historie ikona s malým červeným *X*.

Uložené příkazy se uchovávají trvale (dokud je neodstraníte), zatímco zaznamenané příkazy jsou po ukončení aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 odstraněny a zkopírované posloupnosti kroků se odstraní, když zkopírujete něco jiného.

Používání panelu Historie

Panel Historie (Okno > Historie) obsahuje seznam kroků, které jste provedli v aktivním dokumentu po jeho vytvoření nebo otevření (nikoli kroků provedených v jiných rámcích, jiných oknech Dokument nebo na panelu Web). Panel Historie použijte, pokud chcete vrátit zpět více kroků najednou nebo automatizovat úlohy.



***A.** Posuvník (táhlo) **B.** Kroky **C.** Tlačítko Zopakovat **D.** Tlačítko Kopírovat kroky **E.** Tlačítko Uložit jako příkaz*

Posuvník (nebo jeho táhlo) v panelu Historie ukazuje nejdříve na poslední krok, který jste provedli.

***Poznámka:** V panelu Historie nemůžete změnit pořadí kroků. Panel Historie není jen libovolnou sadou příkazů; představte si ho jako nástroj pro zobrazení kroků, které jste provedli, a to ve stejném pořadí, v jakém byly provedeny.*

Vrácení posledního kroku

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Úpravy > Zpět.
- Přetáhněte posuvník v panelu Historie o jeden krok v seznamu nahoru.

***Poznámka:** Pokud se chcete automaticky posunout na určitý krok, musíte klepnout vlevo od tohoto kroku; když klepnete na krok, vyberete tento krok. Výběr kroku je něco jiného než přesun zpět na tento krok v historii.*

Vrácení zpět více kroků najednou

❖ Přetáhněte posuvník tak, aby ukazoval na kterýkoliv krok, nebo klepněte vlevo od kroku v dráze posuvníku.

Posuvník se automaticky posune na tento krok, přitom se vrátí zpět odpovídající kroky.

***Poznámka:** Podobně jako když vrátíte zpět jeden krok, když vrátíte zpět řadu kroků, a pak provedete v dokumentu něco nového, již nebudete moci znovu provést kroky, které jste vrátili zpět; tyto kroky zmizí z panelu Historie.*

Nastavení počtu kroků, které panel Historie uchovává a zobrazuje

Výchozí hodnota počtu kroků je pro většinu uživatelů dostatečná. Čím větší je tato hodnota, tím více paměti panel Historie vyžaduje, což může ovlivnit výkonnost a zřetelně zpomalit váš počítač.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu Kategorie na levé straně vyberte volbu Všeobecné.

3 Zadejte hodnotu pro maximální počet kroků historie.

Když panel Historie dosáhne maximálního počtu kroků, nejstarší kroky se vypustí.

Vymazat seznam historie v současném dokumentu:

❖ V kontextové nabídce panelu Historie vyberte volbu Vymazat historii.

Tento příkaz také vymaže v současném dokumentu všechny informace pro příkaz Zpět; poté, co zvolíte volbu Vymazat historii již nemůžete vzít zpět kroky, které byly vymazány. Příkaz Vymazat historii nevrátí zpět provedené kroky; pouze odstraní záznam o těchto krocích z paměti.

Opakování kroků

Pomocí panelu Historie můžete opakovat poslední krok, který jste provedli, opakovat posloupnost po sobě následujících kroků nebo opakovat posloupnost nesousedících kroků. Přehrajte kroky znovu přímo z panelu Historie.

Opakování jednoho kroku

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Úpravy > Znovu.
- V panelu Historie vyberte krok a klepněte na tlačítko Zopakovat. Krok se přehraje znovu a v panelu Historie se objeví jeho kopie.

Opakování řady kroků

1 Vyberte kroky v panelu Historie:

- Chcete-li vybrat sousední kroky, táhněte z jednoho kroku na jiný (nepřetahujte posuvník, táhněte z textového popisu jednoho kroku na textový popis jiného kroku), nebo vyberte první krok a pak se stisknutou klávesou Shift klepněte na poslední krok.
- Chcete-li vybrat nesousedící kroky vyberte krok a pak klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) vyberte nebo odznačte další kroky.

Přehrají se ty krok, které jsou vybrané (zvýrazněné), ne nutně ten krok, na který právě ukazuje posuvník.

Poznámka: *Přestože můžete vybrat řadu kroků, která obsahuje černou čáru, označující krok, který nelze zaznamenat, tento krok se při přehrávání kroků přeskočí.*

2 Klepněte na tlačítko Přehrát znovu.

Kroky se znovu přehrají ve svém pořadí a v panelu Historie se objeví nový krok, Přehrát kroky znovu.

Vytvoření nebo rozšíření výběru

❖ Podržte stisknutou klávesu Shift a stiskněte klávesu se šipkou.

Pokud se při provádění úkolu, který budete chtít v budoucnosti zopakovat, objeví černá čára, označující tažení myší, můžete vzít tento krok zpět a zkusit jiný přístup, například použít klávesy se šipkami.

Aplikování kroků z panelu Historie na objekty

Sadu kroků z panelu Historie můžete aplikovat na libovolný objekt v okně dokumentu.

Pokud vyberete více objektů a pak na ně aplikujete kroky z panelu Historie, bude se s objekty pracovat jako s jedním výběrem a aplikace Dreamweaver se pokusí aplikovat kroky na tento kombinovaný výběr. Sadu kroků ale můžete aplikovat vždy pouze na jeden objekt najednou.

Chcete-li aplikovat kroky na každý objekt ze sady objektů, musíte vytvořit poslední krok v řadě tak, aby vybral další objekt z této sady. Druhý postup ukazuje tento princip v konkrétním scénáři: nastavení svislého a vodorovného odstupu řady obrazů.

Aplikování kroků na jeden další objekt

1 Vyberte objekt.

2 Vyberte odpovídající kroky v panelu Historie a klepněte na tlačítko Přehrát znovu.

Aplikování kroků na více objektů

1 Začněte s dokumentem, ve kterém se každý řádek skládá z malého obrazu (jako je grafická odrážka nebo ikona) následovaného textem.

Cílem je oddělit obrazy od textu a od ostatních obrazů nad a pod nimi.

Locations

Special Offers

Customer Service

2 Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), pokud ještě není otevřený.

3 Vyberte první obraz.

4 V inspektoru Vlastnosti zadejte hodnoty do rámečků Mezera S a Mezera V, které nastaví odstup obrazu.

5 Znovu klepněte na obraz, abyste aktivovali okno dokumentu bez pohybu kurzoru.

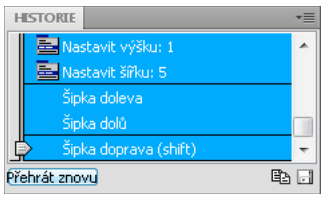
6 Stiskněte klávesu šipka doleva a tím posuňte kurzor vlevo od obrazu.

7 Stiskněte klávesu šipka dolů a tím posuňte kurzor o jeden řádek níže, a nechte ho vlevo od druhého obrazu v řadě.

8 Stisknutím kláves Shift+šipka doprava vyberte druhý obraz.

Poznámka: *Nevybírejte obraz tak, že na něj klepnete, protože byste pak nemohli znovu přehrát všechny kroky.*

9 V panelu Historie vyberte kroky, které odpovídají změně odstupu obrazu a výběru následujícího obrazu. Klepněte na tlačítko Přehrát znovu a tím tyto kroky znovu přehrajte.



Změní se odstup aktuálního obrazu a vybere se následující obraz.

Locations

Special Offers

Customer Service

10 Dalšími klepnutími na tlačítko Přehrát znovu nastavte správné odstupy pro všechny obrazy.

Kopírování a vkládání kroků mezi dokumenty

Každý otevřený dokument má vlastní historii kroků. Můžete zkopírovat kroky z jednoho dokumentu a vložit je do jiného.

Když zavřete dokument, vymaže se jeho historie. Pokud víte, že budete později chtít použít kroky z tohoto dokumentu, zkopírujte nebo uložte tyto kroky před tím, než dokument zavřete.

1 V dokumentu, který obsahuje kroky, které chcete znovu použít, vyberte kroky v panelu Historie.

2 V panelu Historie klepněte na tlačítko Kopírovat kroky.

Poznámka: *Tlačítko Kopírovat kroky v panelu Historie je odlišné od příkazu Kopírovat v nabídce Úpravy. Pro kopírování kroků nemůžete použít volbu Úpravy > Kopírovat, ale pro jejich vložení můžete použít volbu Úpravy > Vložit.*

Dejte pozor při kopírování kroků, které obsahují příkazy Kopírovat nebo Vložit:

- Nepoužívejte příkaz Kopírovat kroky, pokud jeden z kroků je příkaz Kopírovat; nemohli byste takové kroky vložit tak, jak byste chtěli.
- Pokud vaše kroky obsahují příkaz Vložit, nemůžete tyto kroky vložit, pokud kroky neobsahují také příkaz Kopírovat před příkazem Vložit.

3 Otevřete jiný dokument.

4 Umístěte kurzor na libovolné místo nebo vyberte objekt, na který chcete aplikovat kroky.

5 Vyberte volbu Úpravy > Vložit.

Kroky se přehrají a vloží do panelu Historie tohoto dokumentu. V panelu Historie se tyto kroky zobrazí jako pouze jeden krok s názvem Vložit kroky.

Pokud jste vložili kroky do textového editoru, do zobrazení Kód nebo do inspektoru Kód, zobrazí se jako kód JavaScript. To může být užitečné, když se učíte psát vlastní skripty.

Další témata nápovědy

„Psaní a úpravy kódu“ na stránce 296

Vytváření a používání příkazů z kroků historie

Uložte sadu kroků historie jako pojmenovaný příkaz, který pak bude přístupný v nabídce Příkazy. Pokud budete potřebovat znovu použít sadu kroků, zvláště při dalším spuštění aplikace Dreamweaver, vytvořte a uložte nový příkaz.

Vytvoření příkazu

1 V panelu Historie vyberte krok nebo sadu kroků.

2 Klepněte na tlačítko Uložit jako příkaz nebo z kontextové nabídky panelu Historie vyberte volbu Uložit jako příkaz.

3 Zadejte název příkazu a klepněte na tlačítko OK.

Příkaz se objeví v nabídce Příkazy.

Poznámka: *Příkaz se uloží jako soubor JavaScript (nebo někdy jako soubor HTML) do složky Dreamweaver/Konfigurace/Příkazy. Pokud používáte aplikaci Dreamweaver ve víceuživatelském operačním systému, uloží se tento soubor do složky Příkazy příslušného uživatele.*

Používání uloženého příkazu

1 Vyberte objekt, na který chcete aplikovat příkaz, nebo umístěte kurzor tam, kde chcete tento příkaz aplikovat.

2 Vyberte příkaz z nabídky Příkazy.

Úprava názvu příkazu

1 Vyberte volbu Příkazy > Upravit seznam příkazů.

2 Vyberte příkaz, který chcete přejmenovat, zadejte jeho nový název a pak klepněte na tlačítko Zavřít.

Odstranění názvu z nabídky Příkazy

1 Vyberte volbu Příkazy > Upravit seznam příkazů.

2 Vyberte příkaz.

3 Klepněte na tlačítko Odstranit a pak klepněte na tlačítko Zavřít.

Nahrávání a ukládání příkazů

Pro krátkodobé použití nahrajte dočasný příkaz nebo nahrajte a uložte příkaz pro pozdější použití. Aplikace Dreamweaver si pamatuje vždy pouze jeden příkaz; jakmile začnete nahrávat nový příkaz, starý příkaz se ztratí, pokud ho před nahráváním nového příkazu neuložíte.

Dočasné zaznamenání řady kroků

1 Vyberte volbu Příkazy > Začátek nahrávání nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Shift+X (Windows) nebo Apple+Shift+X (Macintosh).

Ukazatel se změní, aby označoval, že nahráváte příkaz.

2 Až skončíte s nahráváním, vyberte volbu Příkazy > Konec nahrávání nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Shift+X (Windows) nebo Apple+Shift+X (Macintosh).

Přehrání nahraného příkazu

❖ Vyberte volbu Příkazy > Přehrát nahraný příkaz nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Shift+R (Windows) nebo Apple+Shift+R (Macintosh).

Uložení nahraného příkazu

1 Vyberte volbu Příkazy > Přehrát nahraný příkaz.

2 Vyberte krok Spustit příkaz, který se objeví v seznamu kroků v panelu Historie, a pak klepněte na tlačítko Uložit jako příkaz.

3 Zadejte název příkazu a klepněte na tlačítko OK.

Příkaz se objeví v nabídce Příkazy.

Kapitola 9: Odkazy a navigace

O odkazech a navigaci

O odkazech

Poté, co jste vytvořili webové místo aplikace Dreamweaver k uložení webových dokumentů a vytvořili jste HTML stránky, budete potřebovat vytvořit propojení z dokumentů na jiné dokumenty.

Aplikace Dreamweaver poskytuje několik způsobů vytváření odkazů na dokumenty, obrazy, multimediální soubory nebo software ke stažení. Můžete vytvořit odkazy k jakémukoli textu nebo obrazu kdekoli v dokumentu, včetně textu nebo obrazu v záhlaví, seznamu, tabulce, absolutně polohovaném elementu (AP elementu) nebo rámci.

Existuje několik různých způsobů vytváření a správy odkazů. Někteří návrháři webů upřednostňují při své práci vytváření odkazů na neexistující stránky nebo soubory, zatímco ostatní dávají přednost nejdříve vytvoření všech souborů a stránek a pak přidání odkazů. Jiným způsobem správy odkazů je vytváření stránek s vyhrazeným místem, do kterých se přidávají a kde se testují odkazy před dokončením všech stránek webového místa.

Další témata nápovědy

„Testování odkazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 273

Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu

Porozumění cestě k souboru mezi dokumentem, ze kterého odkazujete, a dokumentem nebo datovým zdrojem, na který odkazujete, je pro vytváření odkazů nezbytné.

Každá webová stránka má jednoznačnou adresu, která se nazývá URL (Uniform Resource Locator). Ale pokud vytváříte lokální odkaz (odkaz z jednoho dokumentu na druhý na stejném webovém místě), většinou nespecifikujete kompletní adresy URL dokumentu, na který odkazujete; namísto toho určíte relativní cestu z aktuálního dokumentu nebo z kořenového adresáře webového místa.

Existují tři typy cest odkazů:

- Absolutní cesty (například http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html).
- Cesty relativní k dokumentu (například dreamweaver/contents.html).
- Cesty relativní ke kořenu webového místa (například /support/dreamweaver/contents.html).

  Používáte-li aplikaci Dreamweaver, můžete jednoduše vybrat typ cest dokumentů, které se mají pro odkazy vytvářet.

  Poznámka: *Nejlepším postupem je vybrat si typ odkazu, který upřednostňujete a který je pro vás nejpraktičtější – ať už relativní ke kořenu webu, nebo k dokumentu. Procházení odkazů oproti vypisování cesty, zaručuje, že vždycky zadáte správnou cestu.*

Další témata nápovědy

„Nastavení relativních cest nových odkazů“ na stránce 269

„Vytvořit nové webové místo“ na stránce 38

Absolutní cesty

Absolutní cesty poskytují kompletní adresu URL odkazovaného dokumentu, včetně protokolu, který se má použít (u webových stránek obvykle http://), například http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html. U zdroje obrazu bude úplná adresa URL podobná této: http://www.adobe.com/support/dreamweaver/images/image1.jpg.

Chcete-li odkázat na dokument nebo datový zdroj umístěný na jiném serveru, je třeba použít absolutní cestu. Absolutní cesty můžete použít také pro lokální odkazy (dokumenty ve stejném webovém místě), ale tato možnost se nedoporučuje – pokud přesunete webové místo do jiné domény, všechny odkazy s absolutními cestami se přeruší. Používání relativních cest k lokálnímu odkazování poskytuje též větší flexibilitu, pokud potřebujete soubory přesouvat v rámci webového místa.

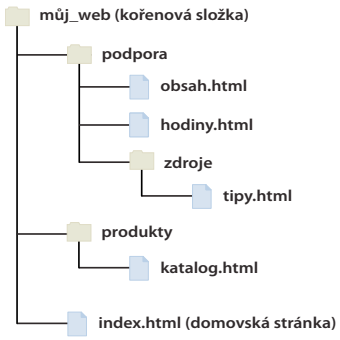
Poznámka: *Při vkládání obrazů (ne odkazů) můžete použít absolutní cestu k obrazu na vzdáleném serveru (tedy obraz není dostupný na lokálním pevném disku).*

Cesty relativní k dokumentu

Cesty relativní k dokumentu jsou obvykle nejlepší pro lokální odkazy ve většině webových míst. Tyto cesty jsou užitečné především, pokud se aktuální dokument a odkazovaný dokument nebo datový zdroj nachází ve stejné složce a je pravděpodobné, že zůstanou pohromadě. Relativní cestu k dokumentu můžete použít také k odkázání na dokument nebo datový zdroj v jiné složce tak, že specifikujete cestu ve struktuře složky z aktuálního dokumentu na odkazovaný dokument.

Základní myšlenkou relativních cest k dokumentu je vypuštění té části absolutní cesty, která je stejná jak pro aktuální dokument, tak pro odkazovaný dokument nebo datový zdroj, a použití pouze té části cesty, která se liší.

Například předpokládejme, že máte webové místo s následující strukturou:



- Pro odkaz ze souboru contents.html na soubor hours.html (oboje ve stejné složce) použijeme relativní cestu hours.html.
- K vytvoření odkazu ze souboru contents.html na soubor tips.html (v podsložce se zdroji informací) použijte relativní cestu resources/tips.html. S každým lomítkem (/) se posunete o úroveň níže ve struktuře složek.
- K vytvoření odkazu ze souboru contents.html na soubor index.html (v rodičovské složce, o úroveň výše než soubor contents.html) použijte relativní cestu ../index.html. S každými dvěma tečkami a lomítkem (../) se posunete o úroveň výše ve struktuře složek.
- K vytvoření odkazu ze souboru contents.html na soubor catalog.html (v jiné podsložce rodičovské složky) použijte relativní cestu ../products/catalog.html. Zde vás dvě tečky a lomítko (../) posune výše do rodičovské složky a řetězec products/ vás posune níže do podsložky produktů.

Při přesouvání souborů jako skupiny – například pokud přesouváte celou složku tak, že všechny soubory ve složce si zachovají stejné vzájemné relativní cesty – nemusíte aktualizovat odkazy relativní k dokumentu mezi těmito soubory. Ale pokud přesunete individuální soubor, který obsahuje odkazy relativní k dokumentu nebo individuální soubor, který je cílem odkazu relativního k dokumentu, musíte tyto odkazy aktualizovat. (Pokud přesunete nebo přejmenujete soubory s použitím panelu Soubory, aplikace Dreamweaver aktualizuje všechny odpovídající odkazy automaticky.)

Cesty relativní ke kořenu webového místa

Cesty relativní ke kořenu webového místa popisují cestu z kořenové složky webového místa k dokumentu. Tyto cesty můžete využít pokud pracujete na velkých webových místech, která využívají několik serverů nebo jeden server, který hostí několik webových míst. Ale pokud dostatečně neznáte tento typ cesty, použijete pravděpodobně raději cesty relativní k dokumentu.

Cesta relativní ke kořenu webového místa začíná úvodním lomítkem, které zastupuje kořenovou složku webového místa. Například /support/tips.html je cesta relativní ke kořenu webového místa k souboru (tips.html) v podsložce support kořenové složky webového místa.

Cesta relativní ke kořenu webového místa je často nejlepším způsobem pro specifikování odkazů, pokud často přesouváte HTML soubory z jedné složky do druhé v rámci vašich webových stránek. Při přesouvání dokumentu, který obsahuje odkazy relativní ke kořenu webu, nemusíte tyto odkazy měnit, protože se vztahují ke kořenu webu, a nikoli k dokumentu samotnému. Pokud například soubory HTML používají odkazy relativní ke kořenu webu na závislé soubory (např. obrazy) a vy přesunete soubor HTML, bude jeho odkaz na závislý soubor stále platný.

Ale pokud přesunete nebo přejmenujete dokumenty, které jsou cílem odkazů relativních ke kořenu webového místa, musíte tyto odkazy aktualizovat, a to i v případě, kdy se relativní cesty mezi dokumenty nezměnily. Například pokud přesunete složku, musíte aktualizovat všechny odkazy relativní ke kořenu webového místa odkazující na soubory v této složce. (Pokud přesunete nebo přejmenujete soubory s použitím panelu Soubory, aplikace Dreamweaver aktualizuje všechny odpovídající odkazy automaticky.)

Vytváření odkazů

Odkazy souborů a dokumentů

Před vytvořením odkazu se ujistěte, že víte, jak pracují absolutní, k dokumentu relativní a ke kořenu webového místa relativní cesty. Můžete vytvořit několik typů odkazů v dokumentu:

- odkaz na jiný dokument nebo soubor, jako třeba soubor grafický, soubor filmu, PDF nebo zvukový soubor;
- odkaz na pojmenovanou kotvu, který přejde na specifické místo v dokumentu;
- odkaz na e-mail, který vytvoří nový prázdný e-mail s předem vyplněnou adresou příjemce;
- nulové odkazy a skriptové odkazy, které používáte k připojení chování k objektu nebo k vytvoření odkazu, který provede kód JavaScript.

Pro vytvoření odkazu z obrazu, objektu nebo textu na jiný dokument nebo soubor můžete použít inspektor Vlastnosti a ikonu Ukázat na soubor.

Aplikace Dreamweaver vytvoří odkazy na jiné stránky webového místa s použitím cest relativních k dokumentu. Můžete také určit, aby aplikace Dreamweaver vytvářela nové odkazy s použitím cest relativních ke kořenu webového místa.

Důležité: *Pokaždé uložte nový soubor předtím než vytvoříte cestu relativní k dokumentu; cesta relativní k dokumentu je bez pevně stanoveného výchozího bodu neplatná. Pokud vytvoříte cestu relativní k dokumentu před uložením souboru, aplikace Dreamweaver dočasně užívá absolutní cesty začínající file:// dokud soubor neuložíte; když soubor uložíte, aplikace Dreamweaver převede cestu file:// na cestu relativní.*

Výukovou lekci o vytváření odkazů najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0149_cz.

Další témata nápovědy

„Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264

Výuková lekce o vytváření odkazů

Připojení chování jazyka JavaScript k odkazům

Můžete připojit chování k jakémukoliv odkazu v dokumentu. Zvažte užití následujících chování když vkládáte navázané elementy do dokumentů:

Nastavit textu stavového řádku Určuje text zprávy a zobrazí ho ve stavovém řádku v levém dolním rohu okna prohlížeče. Toto chování můžete použít například k popisu cílového místa odkazu ve stavovém řádku místo zobrazení související adresy URL.

Otevřít okno prohlížeče Otevře adresu URL v novém okně. Můžete určit vlastnosti nového okna, včetně jeho názvu, velikosti a atributů (zda má okno nastavitelnou velikost, zda má pruh nabídek a podobně).

Nabídka odkazů Upraví nabídku odkazů. Můžete měnit seznam nabídek, určit jiný připojený soubor nebo změnit umístění prohlížeče, ve kterém se připojený dokument otevře.

Další témata nápovědy

„Aplikování vestavěných chování aplikaci Dreamweaver“ na stránce 340

Odkazy na dokumenty s použitím inspektoru Vlastnosti

Abyste vytvořili odkazy z obrazu, objektu nebo textu na jiný dokument nebo soubor, můžete použít ikonu složky nebo pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti.

1 Vyberte text nebo obraz v zobrazení Návrh okna dokumentu.

2 Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna >Vlastnosti) a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu složky  napravo od pole Odkaz a procházejte obsah a vyberte soubor.

Cesta k připojenému dokumentu se zobrazí v poli URL. Použijte rozbalovací nabídku Relativní k v dialogovém okně Vybrat soubor HTML souboru, abyste vytvořili cestu relativní k dokumentu nebo ke kořenu webového místa, a pak klepněte na tlačítko Vybrat. Typ cesty, který vyberete, se vztahuje pouze na aktuální odkaz. (Můžete změnit výchozí nastavení pole Relativní k pro webové místo.)

- Zadejte cestu a název souboru aktuálního dokumentu v poli Odkazu.

Chcete-li vytvořit odkaz na dokument ve webovém místě, zadejte cestu relativní k dokumentu nebo ke kořenu webového místa. Chcete-li vytvořit odkaz na dokument mimo webové místo, zadejte absolutní cestu včetně protokolu (například http://). Tento postup můžete použít k zadání odkazu na soubor, který ještě nebyl vytvořen.

3 Z rozbalovací nabídky Cíl vyberte umístění, ve kterém se má dokument otevřít.

- `_blank` načte připojený dokument do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.

- `_parent` načte připojený dokument v rodičovském rámci nebo v rodičovském okně rámce, který obsahuje odkaz. Pokud není rámec který obsahuje odkaz vnořený, tak se připojený dokument načte v celém okně prohlížeče.
- `_self` načte připojený dokument ve stejném rámci nebo okně jako odkaz. Tento cíl je výchozí, takže ho obvykle nemusíte určovat.
- `_top` načte připojený dokument v celém okně prohlížeče a tím odstraní všechny rámce.

Pokud všechny odkazy na stránce budou nastaveny na stejný cíl, můžete tento cíl jednou určit tím, že vyberete volbu Vložit > Tagy hlavičky > Základ a pak vyberete informace cíle. Další informace o nastavování rámců jako cíl viz část „Řízení obsahu rámce pomocí odkazů“ na stránce 199.

Další témata nápovědy

„Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264

Vytváření odkazů na dokumenty s použitím ikony Ukázat na soubor

1. Vyberte text nebo obraz v zobrazení Návrh okna dokumentu.
2. Vytvořte odkaz jedním z následujících dvou způsobů:

- Přetáhněte ikonu Ukázat na soubor (cílovou ikonu) vpravo od pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti na viditelnou kotvu v aktuálním dokumentu, viditelnou kotvu v jiném otevřeném dokumentu, element s přiřazeným jedinečným ID nebo na dokument v panelu Soubory.
- Držte klávesu Shift a proveďte přetažení z výběru na viditelnou kotvu v aktuálním dokumentu, viditelnou kotvu v jiném otevřeném dokumentu, element s přiřazeným jedinečným ID nebo na dokument v panelu Soubory.

***Poznámka:** Na jiný otevřený dokument můžete odkázat pouze za předpokladu, že dokumenty nejsou v okně dokumentu maximalizované. Chcete-li dokument uspořádat jako dlaždice, vyberte volbu Okna > Kaskáda nebo Okna > Dlaždice. Pokud ukážete na otevřený dokument, přesune se tento dokument ve chvíli kdy provádíte tento výběr do popředí obrazovky.*

Další témata nápovědy

„Odkaz na určité místo v dokumentu“ na stránce 270

Přidání odkazu pomocí příkazu Hypertextový odkaz

Příkaz Hypertextový odkaz umožňuje vytvořit textový odkaz na obraz, objekt nebo na jiný dokument nebo soubor.

1. Umístěte textový kurzor do dokumentu na místo, kde chcete, aby se odkaz objevil.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů, abyste zobrazili dialogové okno Vložit hypertextový odkaz:

- Vyberte volbu Vložit > Hypertextový odkaz.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Hypertextový odkaz.

3. Vložte text odkazu a za odkaz i název souboru, na který odkaz ukazuje (nebo klepněte na ikonu složky a přejděte na soubor).
4. V rozbalovací nabídce Cíl vyberte okno, ve kterém by se měl soubor otevřít, nebo zadejte jeho název.

V rozbalovacím seznamu se objeví názvy všech rámců, které jste zadali v aktuálním dokumentu. Pokud určíte rámec který neexistuje, připojená stránka se otevře v novém okně, které má název jaký jste určili. Můžete také vybrat z následujících vyhrazených cílových názvů:

- `_blank` načte navázaný soubor do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.
- `_parent` načte navázaný soubor do rodičovské sady rámců nebo okna rámce, který obsahuje odkaz. Pokud rámec, který obsahuje odkaz, není vnořený, navázaný soubor se načte do celého okna prohlížeče.
- `_self` načte navázaný soubor do stejného rámce nebo okna jako odkaz. Tento cíl je výchozí, takže ho obvykle nemusíte určovat.
- `_top` načte navázaný soubor do celého okna prohlížeče a odstraní tak všechny rámce.

5 Do pole Pořadové číslo zadejte číslo pořadí procházení.

6 Do pole Titul zadejte titul pro odkaz.

7 Do pole Přístupová klávesa zadejte klávesový ekvivalent (jedno písmeno) pro výběr odkazu v prohlížeči.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení relativních cest nových odkazů

Aplikace Dreamweaver standardně vytváří odkazy na jiné stránky webového místa pomocí cest relativních k dokumentu. Chcete-li místo toho používat cesty relativní ke kořenu webového místa, musíte nejdříve definovat lokální složku v aplikaci Dreamweaver tím, že vyberete lokální kořenovou složku, která bude sloužit jako ekvivalent kořenu dokumentů na serveru. Aplikace Dreamweaver použije tuto složku pro přiřazení cest relativních ke kořenu webového místa k souborům.

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 V dialogovém okně Správa webových míst poklepejte na vaše webové místo v seznamu.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Lokální informace.

4 Nastavte relativní cesty nových odkazů výběrem volby Dokument nebo Kořen webového místa.

Změnou tohoto nastavení se nepřevedou cesty existujících odkazů, když klepnete na tlačítko OK. Toto nastavení platí pouze u nových odkazů, které vytvoříte pomocí aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Obsah připojený cestou relativní ke kořenu webového místa se nezobrazí, když zobrazujete náhled dokumentů v lokálním prohlížeči, pokud neurčíte testovací server, nebo nevyberete volbu Náhled pomocí dočasného souboru v okně Úpravy > Předvolby > Náhled v prohlížeči. To je způsobeno tím, že prohlížeče nerozpoznají kořeny webových míst, ale servery ano. Rychlým způsobem jak provést náhled obsahu připojeného relativní cestou ke kořenu webového místa je umístění souborů na vzdálený server, a pak vybrání volby Soubor > Náhled v prohlížeči.*

5 Klepněte na tlačítko Uložit.

Nové nastavení cesty se vztahuje pouze na aktuální webové místo.

Další témata nápovědy

„Cesty: absolutní, relativní k dokumentu a relativní ke kořenu webu“ na stránce 264

„Vytvořit nové webové místo“ na stránce 38

Odkaz na určité místo v dokumentu

Můžete použít inspektor Vlastnosti pro vytvoření odkazu na konkrétní část dokumentu tím, že nejdříve vytvoříte pojmenované kotvy. Pojmenované kotvy umožní nastavit v dokumentu značky, které jsou často umístěny u konkrétního tématu nebo nahoře v dokumentu. Pak můžete vytvořit odkazy na tyto pojmenované kotvy, které návštěvníka rychle přesunou na určenou pozici.

Vytvoření odkazu na pojmenovanou kotvu se skládá ze dvou kroků. Nejdříve vytvoříte pojmenovanou kotvu, pak vytvoříte odkaz na tuto pojmenovanou kotvu.

Poznámka: *Pojmenovanou kotvu nemůžete umístit do absolutně polohovaného elementu (AP elementu).*

Vytvoření pojmenované kotvy

1. V zobrazení Návrh okna dokumentu umístěte kurzor tam, kde chcete, aby byla pojmenovaná kotva.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Pojmenovaná kotva.
- Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Alt+A (Windows) nebo Apple+Alt+A (Macintosh).
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Pojmenovaná kotva.

3. V dialogovém okně Pojmenovaná kotva zadejte název kotvy a klepněte na tlačítko OK. (Název kotvy nesmí obsahovat mezery).

Značka kotvy se objeví u textového kurzoru.

Poznámka: *Pokud nevidíte značku kotvy, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.*

Odkaz na pojmenovanou kotvu

1. V zobrazení Návrh okna dokumentu vyberte text nebo obraz, ze kterého chcete odkaz vytvořit.
2. Do pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti zadejte znak čísla (#) a název kotvy. Například abyste vytvořili odkaz na kotvu nazvanou „top“ v aktuálním dokumentu, zadejte **`#top`**. Abyste vytvořili odkaz na kotvu pojmenovanou „top“ v jiném dokumentu ve stejné složce, zadejte **`názevsouboru.html#top`**.

Poznámka: *V názvech kotev se rozlišují malá a velká písmena.*

Odkaz na pojmenovanou kotvu pomocí metody Ukázat na soubor

1. Otevřete dokument obsahující pojmenovanou kotvu.

Poznámka: *Pokud nevidíte kotvu, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy, abyste ji zviditelnili.*

2. V zobrazení Návrh okna dokumentu vyberte text nebo obraz, ze kterého chcete odkaz vytvořit. (Pokud je toto jiný otevřený dokument, musíte se do něj přepnout.)
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu Ukázat na soubor (cílová ikona) vpravo od pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti a přetáhněte ji na kotvu, na kterou chcete vytvořit odkaz: bez ohledu na to, jestli se jedná o stejný dokument nebo o kotvu umístěnou v jiném otevřeném dokumentu.
- V okně dokumentu se stisknutou klávesou Shift táhněte z vybraného textu nebo obrazu na kotvu, na kterou chcete vytvořit odkaz – bez ohledu na to, jestli se jedná o stejný dokument nebo o kotvu umístěnou v jiném otevřeném dokumentu.

Vytvoření odkazu na e-mail

Pokud klepnete na odkaz na e-mail, otevře se nové prázdné okno zprávy (s použitím mailového programu asociovaného s uživatelským prohlížečem). V okně e-mailové zprávy se automaticky vyplní pole Komu adresou zadanou v e-mailovém odkazu.

Vytvoření odkazu na e-mail pomocí příkazu Vložit emailový odkaz

1. V zobrazení Návrh okna dokumentu umístěte textový kurzor tam, kde chcete, aby se odkaz na e-mail objevil, nebo vyberte text nebo obraz, který chcete, aby fungoval jako odkaz na e-mail.
2. Abyste vložili odkaz, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Odkaz na e-mail.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko E-mailový odkaz.

3. Do pole Text zadejte nebo upravte tělo e-mailu.
4. Do pole E-mail zadejte e-mailovou adresu a pak klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření odkazu na e-mail pomocí inspektoru Vlastnosti

1. Vyberte text nebo obraz v zobrazení Návrh okna dokumentu.
2. V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti zadejte `mailto:` a pak e-mailovou adresu.

Nevkládejte žádné mezery mezi dvojtečku a e-mailovou adresu.

Automatické vyplnění předmětu e-mailu

1. Vytvořte odkaz na e-mail pomocí inspektoru Vlastnosti, jak je popsáno výše.
2. V poli Odkaz inspektoru Vlastnosti přidejte kód `?subject=` za částí s e-mailem a za znaménko rovná se zadejte předmět. Nevkládejte žádné mezery mezi otazník a konec e-mailové adresy.

Kompletní záznam bude vypadat následovně:

```
mailto:uzivatel@domena.com?subject=Pošta z našich stránek
```

Vytváření nulových odkazů a odkazů na skripty

Nulový odkaz je odkaz bez přiřazeného cíle. Nulové odkazy se používají pro připojení chování k objektům nebo k textu na stránce. Můžete například k nulovému odkazu připojit nějaké chování, takže toto chování zamění obraz nebo zobrazí absolutně polohovaný element (AP element) ve chvíli, kdy se ukazatel přesune nad odkaz.

Odkazy na skripty provedou kód JavaScript nebo volání funkce jazyka JavaScript a jsou užitečné k tomu, aby podaly návštěvníkům dodatečné informace o položce bez toho, že by museli opustit aktuální webovou stránku. Když návštěvník klepne na konkrétní položku, můžete odkazy na skripty použít také k provádění výpočtů, ověřování formulářů nebo ke zpracování jiných úkolů.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování“ na stránce 339

Vytvoření nulového odkazu

1. Vyberte text, obraz nebo objekt v zobrazení Návrh okna dokumentu.
2. V inspektoru Vlastnosti zadejte do pole Odkaz `javascript:;` (slovo *javascript* následované dvojtečkou, následovanou středníkem).

Vytvoření odkazu na skript

1 Vyberte text, obraz nebo objekt v zobrazení Návrh okna dokumentu.

2 Do pole Odkaz v inspektoru Vlastnosti zadejte `javascript:` a pak nějaký kód JavaScript nebo voláním funkce. (Nevkládejte žádnou mezeru mezi dvojtečku a kód nebo volání.)

Automatická aktualizace odkazů

Aplikace Dreamweaver může aktualizovat odkazy z a na dokument bez ohledu na to, kam ho přesunete nebo jak ho přejmenujete v rámci lokálního webového místa. Tato funkce pracuje nejlépe pokud uložíte kompletní webové místo (nebo jeho kompletní samostatnou součást) na lokální disk. Aplikace Dreamweaver nemění soubory ve vzdálené složce pokud tam neumístíte lokální soubory nebo je na vzdálenému serveru nezpřístupníte.

Abyste urychlili proces aktualizace, aplikace Dreamweaver může vytvořit vyrovnávací paměť, ve které se budou ukládat informace o všech odkazech ve vaší lokální složce. Vyrovnávací paměť se aktualizuje na pozadí pokaždé když přidáváte, měníte nebo odstraňujete odkazy v lokálním webovém místě.

Povolení automatických aktualizací odkazů

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V dialogovém okně Předvolby vyberte volbu Všeobecné ze seznamu kategorií na levé straně.

3 V sekci Volby dokumentu Všeobecných předvoleb vyberte volbu z rozbalovací nabídky Aktualizovat odkazy při přemísťování souborů.

Vždy Automaticky aktualizuje všechny odkazy z a na vybraný dokument kdykoliv ho přesunete nebo přejmenujete.

Nikdy Neaktualizuje automaticky odkazy z a na vybraný dokument, když ho přesunete nebo přejmenujete.

Dotaz Zobrazí dialogové okno, které vypíše všechny soubory ovlivněné změnou. Abyste aktualizovali odkazy v těchto souborech, klepněte na tlačítko Aktualizovat, nebo klepněte na tlačítko Neaktualizovat, abyste zachovali soubory v nezměněné podobě.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření vyrovnávacího souboru pro webové místo

1 Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.

2 Vyberte webové místo a pak klepněte na tlačítko Upravit.

3 V dialogovém okně Nastavení webového místa rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Lokální informace.

4 V kategorii Lokální informace vyberte volbu Povolit vyrovnávací paměť.

Poprvé když měníte nebo odstraňujete odkazy na soubory v lokální složce poté, co spustíte aplikaci Dreamweaver, vás aplikace Dreamweaver vyzve k načtení vyrovnávací paměti. Pokud klepnete na tlačítko Ano, aplikace Dreamweaver načte vyrovnávací paměť a zaktualizuje všechny odkazy na soubor, který jste právě změnili. Pokud klepnete na tlačítko Ne, je změna zaznamenána ve vyrovnávací paměti, ale aplikace Dreamweaver vyrovnávací paměť nenačte a ani nezaktualizuje odkazy.

Načtení vyrovnávací paměti může v případě větších webových míst trvat několik minut, protože aplikace Dreamweaver musí určit, zda vyrovnávací paměť je aktuální, a to tak, že porovná časové značky souborů lokálního webového místa s časovými značkami zaznamenanými ve vyrovnávací paměti. Pokud jste nezměnili žádné soubory mimo aplikaci Dreamweaver, můžete bez rizika klepnout na tlačítko Stop, pokud se objeví.

Nové vytvoření vyrovnávací paměti

❖ V panelu Soubory vyberte volbu Webové místo > Další volby > Znovu vytvořit vyrovnávací paměť webového místa.

Změna odkazu v celém webovém místě

Kromě toho, že aplikace Dreamweaver aktualizuje odkazy automaticky kdykoliv soubor přesunete nebo přejmenujete, můžete ručně změnit všechny odkazy (včetně e-mailových, FTP, nulových a skriptových odkazů) tak, aby mířily někam jinam.

Tato volba je nejvhodnější pro situace, kdy chcete odstranit soubor, na který odkazují jiné soubory, ale můžete ji použít i pro jiné účely. Například předpokládejme, že text „filmy měsíce“ odkazuje na /filmy/cervenec.html v celém webovém místě. Prvního srpna byste změnili tyto odkazy tak, že budou odkazovat na /filmy/srpen.html.

1 Vyberte soubor v zobrazení Lokální v panelu Soubory.

Poznámka: *Pokud měníte odkaz na e-mail, FTP, nulový odkaz nebo odkaz na skript, nemusíte vybírat soubor.*

2 Vyberte volbu Webové místo > Změnit odkaz v celém webovém místě.

3 Zadejte všechny tyto volby v dialogovém okně Změnit odkaz v celém webovém místě:

Změnit všechny odkazy na Klepněte na ikonu složky procházejte obsah a vyberte cílový soubor, pro který chcete zrušit odkazy. Pokud měníte odkaz na e-mail, FTP, nulový odkaz nebo odkaz na skript, zadejte celý text odkazu, který měníte.

Na odkazy na Klepněte na ikonu složky a procházejte obsah a vyberte nový soubor, na který chcete odkazovat. Pokud měníte odkaz na e-mail, FTP, nulový odkaz nebo odkaz na skript, zadejte celý text nového odkazu.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver aktualizuje všechny dokumenty, které odkazují na vybraný soubor, a to tak, že je nastaví, aby odkazovaly na nový soubor, pomocí formátu cesty, který je v dokumentu použitý (například pokud stará cesta byla relativní k dokumentu, nová cesta bude také relativní k dokumentu).

Poté co změníte odkaz v celém webovém místě, se z vybraného souboru stane sirotek (to znamená, že žádný ze souborů na disku na něj neodkazuje). Můžete ho bez rizika odstranit aniž byste přerušili jakékoliv odkazy v lokálním webovém místě aplikace Dreamweaver.

Důležité: *Protože k těmto změnám dochází lokálně, musíte ručně odstranit odpovídajícího osiřelý soubor i ve vzdálené složce a odeslat nebo zpřístupnit všechny soubory, jejichž odkazy byly změněny; protože jinak návštěvníci webového místa neuvidí změny.*

Testování odkazů v aplikaci Dreamweaver

Odkazy nejsou v rámci aplikace Dreamweaver aktivní, to znamená, že nemůžete otevřít připojený dokument klepnutím na odkaz v okně dokumentu.

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte odkaz a vyberte volbu Změnit > Otevřít připojenou stránku.
- Stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a poklepejte na odkaz.

Poznámka: *Připojený dokument musí být uložen na lokálním disku.*

Další témata nápovědy

„Hledání přerušených, externích a osiřelých odkazů“ na stránce 277

„Oprava přerušených odkazů“ na stránce 279

Nabídky odkazů

O nabídkách odkazů

Nabídka odkazů je rozbalovací nabídka v dokumentu, viditelná pro návštěvníky webového místa, která obsahuje seznam odkazů na dokumenty nebo soubory. Můžete vytvářet odkazy na dokumenty ve webovém místě, odkazy na dokumenty v jiných webových místech, e-mailové odkazy, odkazy na grafiky nebo odkazy na jakýkoliv typ souboru, který lze v prohlížeči otevřít.

Každá volba v nabídce odkazů je spojena s adresou URL. Když uživatelé vyberou některou volbu, budou přesměrováni („přejdou“) na s ní spojenou adresa URL. Nabídky odkazů jsou vkládány do objektu formuláře Nabídek odkazů.

Nabídka odkazů může obsahovat tři části:

- (Volitelně) výzvu k výběru z nabídky, například popis kategorie pro položky nabídky, nebo pokyny, například „Zvolte jednu možnost“;
- (Vyžadované) seznam odkazovaných položek nabídky: uživatel vyberte volbu a odkazovaný dokument nebo soubor se otevře;
- (Volitelně) tlačítko Přejít.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Nabídka odkazů“ na stránce 344

„Aplikování chování Nabídka odkazů – Přejít“ na stránce 344

Vložení nabídky odkazů

1 Otevřete dokument a poté umístěte kurzor do okna dokumentu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Formulář > Nabídka odkazů.
- V kategorii Formuláře na panelu Vložit klepněte na tlačítko Nabídka odkazů.

3 Vyplňte dialogové okno Vložit nabídku odkazů a klepněte na tlačítko OK. Zde je částečný seznam voleb:

Tlačítka plus a minus Klepněte na tlačítko plus (+), chcete-li vložit položku; klepněte na tlačítko plus (+) znovu, chcete-li přidat další položku. Chcete-li odstranit položku, vyberte ji a klepněte na tlačítko minus (-).

Tlačítka se šipkami Vyberte položku a klepněte na šipky, abyste ji přesunuli v seznamu nahoru nebo dolu.

Text Zadejte název nepojmenované položky. Pokud nabídka obsahuje výzvu k výběru (například „Zvolte jednu možnost“), zadejte ji sem jako první položku nabídky (pokud to uděláte, musíte také ve spodní části vybrat volbu Po změně URL vybrat první položku).

Když se tato položka vybere, jít na URL Přejděte na cílový soubor nebo zadejte jeho cestu.

Otevřít URL v Vyberte, zda se má soubor otevřít ve stejném okně nebo v rámci. Pokud se rámec, který chcete nastavit jako cíl, neobjeví v nabídce, zavřete dialogové okno Vložit nabídku odkazů a rámec pojmenujte.

Vložit tlačítko Přejít za nabídkou Vyberte k vložení tlačítka Přejít raději než výzvu na výběr nabídky.

Po změně URL vybrat první položku Vyberte, pokud jste vložili výzvu k výběru z nabídky („Zvolte jednu možnost“) jako první položku nabídky.

Další témata nápovědy

„Zobrazení a nastavení vlastností a atributů rámce“ na stránce 196

Úpravy položek nabídky odkazů

Můžete změnit pořadí položek v nabídce nebo soubor, na který položka odkazuje a můžete přidat, odstranit nebo přejmenovat položku.

Abyste změnili umístění, ve kterém se připojený soubor otevře, nebo abyste přidali nebo změnili výzvu na výběr z nabídky, musíte použít chování Nabídka odkazů z panelu Chování.

1. Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), pokud již není otevřen.
2. V zobrazení Návrh okna dokumentu klepněte na objekt nabídky odkazů, abyste ji vybrali.
3. V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Hodnoty seznamu.
4. Použijte dialogové okno Hodnoty seznamu k tomu, abyste změnili položky nabídky, a pak klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Nabídka odkazů“ na stránce 344

Odstraňování problému nabídek odkazů

Poté co uživatel vybere položku nabídky odkazů, není možné opětovně tuto položku nabídky použít, pokud uživatel přejde zpět na tuto stránku nebo když je v dialog Otevřít URL v určen rámec. Jsou dva způsoby jak se obejít tento problém:

- Použijte výzvu k výběru, například kategorii, nebo pokyny pro uživatele, například „Zvolte jednu možnost“. Výzva k výběru z nabídky je automaticky znovu vybrána po každém výběru nabídky.
- Použijte tlačítko Přejít, které uživateli umožní znovu navštívit aktuálně zvolený odkaz. Pokud s nabídkou odkazů použijete tlačítko Přejít, bude toto tlačítko jedinou možností, jak může uživatel „přeskočit“ na adresu URL spojenou s výběrem v nabídce. Výběr položky nabídky v nabídce odkazů již nepřesměruje uživatele na jinou stránku nebo rámec.

  Poznámka: *Vyberte pouze jednu z těchto voleb pro každou nabídku odkazů v dialogovém okně Nabídka odkazů, protože se vztahují na celou nabídku odkazů.*

Navigační pruhy

O navigačních pruzích

Funkce navigačního panelu byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena.

Společnost Adobe doporučuje použít widget panelu nabídky Spry, chcete-li vytvořit navigační panel.

Další témata nápovědy

„Práce s widgetem Pruh nabídek“ na stránce 417

Obrazové mapy

O obrazových mapách

Obrazová mapa je obraz, který byl rozdělen na oblasti zvané *aktivní oblasti*; když uživatel klepne na aktivní oblast, dojde k nějaké akci (například se otevře soubor).

Mapy obrazů na straně klienta ukládají informace o hypertextových odkazech do dokumentu HTML – ne do samostatného souboru mapy tak, jak to dělají mapy obrazů na straně serveru. Když návštěvník webového místa klepne na aktivní oblast v obrazu, je připojená adresa URL přímo odeslána na server. To činí mapy obrazů na straně klienta rychlejšími něž jsou ty na straně serveru, protože server nemusí zjišťovat, kam návštěvník klepnul. Mapy obrazů na straně klienta podporuje prohlížeč Netscape Navigator verze 2.0 a novější, prohlížeč NCSA Mosaic 2.1 a 3.0 a všechny verze prohlížeče Internet Explorer.

Aplikace Dreamweaver nemění odkazy na obrazové mapy na straně serveru v existujících dokumentech; můžete použít jak obrazové mapy na straně klienta, tak na straně serveru v tom samém dokumentu. Nicméně prohlížeče, které podporují oba typy obrazových map dávají přednost obrazovým mapám na straně klienta. Abyste přidali obrazovou mapu na straně serveru do dokumentu, musíte napsat příslušný HTML kód.

Vložení obrazové mapy na straně klienta

Když vložíte obrazovou mapu na straně klienta, vytvoříte aktivní oblast a poté definujete odkaz, který se otevře, když uživatel klepne na aktivní oblast.

Poznámka: *Můžete vytvořit několik aktivních oblastí, ale všechny jsou součástí té samé obrazové mapy.*

1. V okně dokumentu vyberte obraz.
2. V inspektoru Vlastnosti klepněte na rozbalovací šipku v pravém dolním rohu, abyste zobrazili všechny vlastnosti.
3. Do pole Název mapy zadejte jedinečný název obrazové mapy. Pokud používáte několik obrazových map ve stejném dokumentu, ujistěte se, zda každá mapa má svůj jedinečný název.
4. Oblasti vybraných obrazových map určíte jedním z následujících úkonů:

- Vyberte nástroj kruh a táhněte ukazatelem v obraze, abyste vytvořili kruhovou aktivní oblast.
- Vyberte nástroj obdélník a táhněte ukazatelem v obraze, abyste vytvořili obdélníkovou aktivní oblast.
- Vyberte nástroj mnohoúhelník a definujte aktivní oblast s nepravidelným tvarem tak, že na každý roh aktivní oblasti jednou klepnete. Klepněte na nástroj šipka, abyste uzavřeli tvar.

Poté co jste vytvořili aktivní oblast, objeví se inspektor Vlastnosti aktivní oblasti.

5. V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti aktivní oblasti klepněte na ikonu složky a procházejte obsah a vyberte soubor, který se má otevřít po klepnutí na aktivní oblast, nebo zadejte cestu.
6. V rozbalovací nabídce Cíl vyberte okno, ve kterém by se měl soubor otevřít, nebo zadejte jeho název.

V rozbalovacím seznamu se objeví názvy všech rámců, které jste zadali v aktuálním dokumentu. Pokud určíte rámec který neexistuje, připojená stránka se načte v novém okně, které má název jaký jste určili. Můžete také vybrat z následujících vyhrazených cílových názvů:

- `_blank` načte navázaný soubor do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.
- `_parent` načte navázaný soubor do rodičovské sady rámců nebo okna rámce, který obsahuje odkaz. Pokud rámec, který obsahuje odkaz, není vnořený, navázaný soubor se načte do celého okna prohlížeče.
- `_self` načte navázaný soubor do stejného rámce nebo okna jako odkaz. Tento cíl je výchozí, takže ho obvykle nemusíte určovat.

- `_top` načte navázaný soubor do celého okna prohlížeče a odstraní tak všechny rámce.

  Poznámka: *Možnost cíle není dostupná, dokud vybraná aktivní oblast neobsahuje odkaz.*

7. Do pole Alt zadejte alternativní text pro zobrazení v prohlížečích, které podporují pouze text nebo pro zobrazení v prohlížečích, které načítají obrazy ručně. Některé prohlížeče zobrazují tento text jako tip nástroje, když uživatel přesune kurzor nad aktivní oblast.
8. Opakujte kroky 4 až 7, abyste definovali další aktivní oblasti v obrazové mapě.
9. Když dokončíte vytváření obrazové mapy, klepněte na prázdné místo v dokumentu, abyste změnili inspektor Vlastnosti.

Změny aktivních oblastí obrazové mapy

Můžete snadno upravovat aktivní oblasti, které vytvoříte v obrazové mapě. Můžete aktivní oblast přesouvat, měnit velikost aktivní oblasti nebo přesunout aktivní oblast dopředu nebo dozadu v absolutně polohovaném elementu (AP elementu).

Můžete také zkopírovat obraz s aktivními oblastmi z jednoho dokumentu do druhého nebo zkopírovat jednu nebo více aktivních oblastí z obrazu a vložit je do jiného obrazu; aktivní oblasti související s dokumentem se také zkopírují do nového dokumentu.

Výběr několika aktivních oblastí v obrazové mapě

1. Použijte k výběru nástroj ukazatel na aktivní oblast.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte se stisknutou klávesou Shift na aktivní oblasti, které chcete vybrat.
- Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A (Windows) nebo Apple+A (Macintosh), abyste vybrali všechny aktivní oblasti.

Přesun aktivní oblasti

1. Použijte k výběru nástroj ukazatel na aktivní oblast.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte aktivní oblast do nové oblasti.
- Pomocí klávesy Ctrl a kurzorových kláves přesuňte aktivní oblast o 10 obrazových bodů ve vybraném směru.
- Použijte kurzorové klávesy k tomu, abyste přesunuli aktivní oblast o 1 obrazový bod ve vybraném směru.

Změna velikosti aktivní oblasti

1. Pomocí nástroje ukazatel aktivní oblasti vyberte aktivní oblast.
2. Přetáhněte táhlo výběru aktivní oblasti, abyste změnili velikost nebo tvar aktivní oblasti.

Odstraňování problémů s odkazy

Hledání přerušených, externích a osiřelých odkazů

Použijte funkci Kontrola odkazů k tomu, abyste vyhledali přerušené odkazy a *osiřelé* soubory (soubory, které stále existují ve webovém místě, ale které nejsou odkazovány žádnými jinými soubory ve webovém místě). Můžete prohledat otevřený soubor, část lokálního webového místa nebo celé lokální webové místo.

Aplikace Dreamweaver ověřuje odkazy pouze vzhledem k dokumentům v rámci webového místa; aplikace Dreamweaver sestavuje seznam externích odkazů ve vybraném dokumentu nebo dokumentech, ale neověřuje je.

Můžete také identifikovat a odstranit soubory, které nejsou již dále využívány jinými soubory ve webovém místě.

Další témata nápovědy

„Identifikace a odstranění nepoužívaných souborů“ na stránce 78

Kontrola odkazů v aktuálním dokumentu

1 Uložte soubor do umístění uvnitř lokálního webového místa aplikace Dreamweaver.

2 Vyberte volbu Soubor > Zkontrolovat stránku > Odkazy.

Zpráva o přerušených odkazech se objeví v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky).

3 V panelu Kontrola odkazů vyberte volbu Externí odkazy z rozbalovací nabídky Zobrazit, abyste zobrazili další zprávu.

Zpráva o Externích odkazech se objeví v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky).

Můžete kontrolovat osiřelé soubory tak, že projdete odkazy v celém webovém místě.

4 Abyste uložili zprávu, klepněte na tlačítko Uložit zprávu v panelu Kontrola odkazů. Zpráva je dočasný soubor; dojde k jeho ztrátě, pokud ho neuložíte.

Kontrola odkazů v části lokálního webového místa

1 V panelu Soubory vyberte webové místo z rozbalovací nabídky Aktuální webová místa.

2 V zobrazení Lokální vyberte soubory nebo složky, které mají být zkontrolovány.

3 Spusťte kontrolu jedním z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na jeden z vybraných souborů a pak z kontextové nabídky vyberte volbu Zkontrolovat odkazy > Vybrané soubory/složky.
- Vyberte volbu Soubor > Zkontrolovat stránku > Odkazy.

Zpráva o přerušených odkazech se objeví v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky).

4 V panelu Kontrola odkazů vyberte volbu Externí odkazy z rozbalovací nabídky Zobrazit, abyste zobrazili další zprávu.

Zpráva o Externích odkazech se objeví v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky).

Můžete kontrolovat osiřelé soubory tak, že projdete odkazy v celém webovém místě.

5 Abyste uložili zprávu, klepněte na tlačítko Uložit zprávu v panelu Kontrola odkazů.

Kontrola odkazů v celém webovém místě

1 V panelu Soubory vyberte webové místo z rozbalovací nabídky Aktuální webová místa.

2 Vyberte volbu Webové místo > Zkontrolovat odkazy v celém webovém místě.

Zpráva o přerušených odkazech se objeví v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky).

3 V panelu Kontrola odkazů vyberte volbu Externí odkazy nebo Osiřelé soubory z rozbalovací nabídky Zobrazit, abyste zobrazili další zprávu.

Seznam souborů, které patří pod typ zprávy, který jste vybrali, se objeví v panelu Kontrola odkazů.

Poznámka: *Pokud jste vybrali volbu Osiřelé soubory jako druh zprávy, můžete odstranit osiřelé soubory přímo z panelu Kontrola odkazů tím, že vyberete soubor v seznamu a stisknete klávesu Delete.*

4 Abyste uložili zprávu, klepněte na tlačítko Uložit zprávu v panelu Kontrola odkazů.

Oprava přerušených odkazů

Poté co jste spustili zprávy o odkazech, můžete opravit přerušené odkazy a odkazy na obrazy přímo v panelu Kontrola odkazů nebo můžete otevřít soubory ze seznamu a opravit odkazy v inspektoru Vlastnosti.

Oprava odkazů v panelu Kontrola odkazů

1 Spusťte zprávu kontroly odkazů.

2 Ve sloupci Přerušené odkazy (ne ve sloupci Soubory) v panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky) vyberte přerušený odkaz.

Vedle přerušeného odkazu se objeví ikona složky.

3 Klepněte na ikonu složky vedle přerušeného odkazu a přejděte na správný soubor nebo zadejte správnou cestu a název souboru.

4 Stiskněte tabulátor nebo klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Pokud existují další přerušené odkazy na tento soubor, jste vyzváni k opravě odkazů i v ostatních souborech. Klepněte na tlačítko Ano, chcete-li aby aplikace Dreamweaver aktualizovala všechny dokumenty ze seznamu, které odkazují na tento soubor. Klepněte na tlačítko Ne, aby aplikace Dreamweaver zaktualizovala pouze aktuální odkaz.

Poznámka: *Pokud je pro webové místo zapnutá volba Vyhrazování a zpřístupňování souborů, aplikace Dreamweaver se pokusí vyhradit soubory, které vyžadují změny. Pokud soubor nelze vyhradit, aplikace Dreamweaver zobrazí dialogové okno s varováním a ponechá přerušené odkazy beze změny.*

Opravy odkazů v inspektoru Vlastnosti

1 Spusťte zprávu kontroly odkazů.

2 V panelu Kontrola odkazů (ve skupině panelů Výsledky) poklepejte na položku ve sloupci Soubor.

Aplikace Dreamweaver otevře dokument, vybere přerušený obraz nebo odkaz a zvýrazní cestu a název souboru v inspektoru Vlastnosti. (Pokud není inspektor Vlastnosti vidět, vyberte volbu Okna > Vlastnosti, abyste ho otevřeli.)

3 Chcete-li nastavit novou cestu a název souboru v inspektoru Vlastnosti, klepněte na ikonu složky a přejděte na správný soubor nebo přepište zvýrazněný text.

Pokud aktualizujete odkaz na obraz a nový obraz se objeví v nesprávné velikosti, klepněte na popisky Š a V v inspektoru Vlastnosti nebo klepněte na tlačítko Obnovit, abyste znovu nastavili hodnoty výšky a šířky.

4 Soubor uložte.

Když jsou odkazy opraveny, jejich záznamy ze seznamu Kontroly odkazů zmizí. Pokud se položka stále objevuje v seznamu poté, co jste zadali novou cestu nebo název souboru v Kontrole odkazů (nebo poté, co jste uložili změny v inspektoru Vlastnosti), aplikace Dreamweaver nemůže najít nový soubor a stále považuje odkaz za přerušený.

Kapitola 10: Náhled stránek

Zobrazení Návrh vám poskytne představu o tom, jak bude vaše stránka vypadat na webu, ale nevykreslí stránku přesně tak jako prohlížeče. Živé zobrazení nabízí přesnější obraz a umožňuje pracovat v zobrazení Kód, abyste mohli vidět změny v návrhu. Funkce Náhled v prohlížeči umožňuje vidět to, jak budou stránky vypadat v konkrétních prohlížečích.

Zobrazení náhledu stránek v aplikaci Dreamweaver

O funkci Živé zobrazení

Živé zobrazení se od tradičního zobrazení návrhu v aplikaci Dreamweaver liší v tom, že poskytuje neupravitelné a realističtější vykreslování, aby stránka vypadala jako v prohlížeči. Funkce Živé zobrazení nenahrazuje příkaz Náhled v prohlížeči, ale poskytuje jiný způsob zobrazení, jak stránka vypadá „živě“, bez nutnosti opustit pracovní plochu aplikace Dreamweaver.

Do zobrazení Živé zobrazení můžete kdykoli přepnout ze zobrazení Návrh. Přepnutí do zobrazení Živé zobrazení se ale nevztahuje na přepínání mezi dalšími tradičními zobrazeními v aplikaci Dreamweaver (Kód/Rozdělené zobrazení/Návrh). Přepnete-li do zobrazení Živé zobrazení ze zobrazení Náhled, jedná se o jednoduché přepnutí zobrazení Návrh mezi upravitelným a „živým“ pohledem.

Zatímco zobrazení Návrh při vstupu do zobrazení Živé zobrazení zůstane zmrazené, zobrazení Kód bude i nadále upravitelné, takže budete moci kód změnit a poté obnovit Živé zobrazení, abyste si mohli prohlédnout provedené změny. V zobrazení Živé zobrazení máte také další volby zobrazení živého kódu. Zobrazení Živý kód je podobné zobrazení Živé zobrazení, ale zobrazuje verzi kódu, který je zpracováván prohlížečem při vykreslování stránky. Stejně jako Živé zobrazení, zobrazení Živý kód není upravitelné.

Další výhodou Živého zobrazení je možnost zmrazení kódu jazyka JavaScript. Můžete například přepnout do Živého zobrazení a umístit ukazatel na řádky tabulky Spry, které mění barvu na základě interakce s uživatelem. Zmrazíte-li kód jazyka JavaScript, Živé zobrazení zmrazí stránku v aktuálním stavu. Styly CSS a kód jazyka JavaScript můžete upravit a poté stránku obnovit a prohlédnout si provedené změny. Zmrazení kódu jazyka JavaScript v Živém zobrazení je užitečné, chcete-li zobrazit a změnit vlastnosti různých stavů rozbalovacích nabídek nebo jiných interaktivních prvků, které nemůžete zobrazit v tradičním zobrazení Návrh.

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem způsobu práce s Živým zobrazením: www.adobe.com/go/dw10liveview_cz.

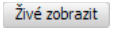
Video od vývojového týmu aplikace Dreamweaver s přehledem o způsobu práce s Živým zobrazením najdete na webu: www.adobe.com/go/dwcs5livenav_cz.

Výukovou lekci na videu o práci s funkcí Živé zobrazení, souvisejících souborech a aplikaci Code Navigator najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_cz.

Zobrazení náhledu stránek v Živém zobrazení

1 Ujistěte se, zda pracujete v zobrazení Návrh (Zobrazení > Návrh) nebo Kód a Návrh (Zobrazení > Kód a Návrh).

2 Klepněte na tlačítko Živé zobrazení.



3 (Volitelně) Provádějte změny v zobrazení Kód, v panelu Styly CSS, v externím seznamu stylů CSS nebo v jiném souvisejícím souboru.

Ačkoli nemůžete provádět úpravy v zobrazení Živé zobrazení, možnosti provádění úprav v jiných oblastech (například v panelu Styly CSS nebo v zobrazení Kód) se změní, jakmile klepnete do živého zobrazení.

Můžete pracovat se souvisejícími soubory (jako jsou seznamů stylů CSS) při otevřeném Živém zobrazení jejich otevřením z panelu nástrojů Související soubory v horní části dokumentu.

4 Pokud jste provedli změny v zobrazení Kód nebo v souvisejícím souboru, obnovte Živé zobrazení klepnutím na tlačítko Obnovit v panelu nástrojů Dokument nebo stisknutím klávesy F5.

5 Chcete-li se vrátit do upravitelného zobrazení Návrh, klepněte znovu na tlačítko Živé zobrazení.

Zobrazení náhledu živého kódu

Kód zobrazený v zobrazení Živý kód je podobný kódu, který se zobrazí při otevření zdroje stránky v prohlížeči. Zatímco tyto zdroje stránek jsou statické a poskytují pouze zdroj stránky z prohlížeče, Živý kód je dynamický a aktualizuje se současně s interakcí se stránkou v Živém zobrazení.

1 Ujistěte se, že se nacházíte v Živém zobrazení.

2 Klepněte na tlačítko Živý kód.



Aplikace Dreamweaver zobrazuje živý kód, který by prohlížeč použil k zobrazení stránky. Žlutě zvýrazněný kód nelze upravovat.

Při použití interaktivních elementů na stránce zvýrazní živý kód dynamické změny v kódu.

3 Chcete-li zvýraznění změn při zobrazení živého kódu vypnout, zvolte možnosti Zobrazit > Možnosti živého zobrazení > Zvýraznit změny v živém kódu.

4 Chcete-li se vrátit do upravitelného zobrazení kódu, klepněte znovu na tlačítko Živý kód.

Chcete-li změnit předvolby pro živý kód, zvolte možnosti Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a vyberte kategorii Barevné zvýraznění kódu.

Zmrazit JavaScript

Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Stiskněte klávesu F6.
- Vyberte volbu Zmrazit JavaScript z rozbalovací nabídky tlačítka Živé zobrazení.

Informační panel v horní části dokumentu oznámí, že kód jazyka JavaScript je zmrazený. Chcete-li informační panel zavřít, klepněte na odkaz Zavřít.

Možnosti Živého zobrazení

Vedle možnosti Zafixovat JavaScript je v rozbalovací nabídce tlačítka Živé zobrazení nebo v položce nabídky Zobrazení > Možnosti Živého zobrazení dostupných několik dalších možností.

Zmrazit JavaScript Zmrazí prvky ovlivněné kódem jazyka JavaScript v aktuálním stavu.

Zakázat JavaScript Zakáže kód jazyka JavaScript a znovu vykreslí stránku, jak by vypadala v prohlížeči, který nemá povolený jazyk JavaScript.

Zakázat zásuvné moduly Zakáže zásuvné moduly a znovu vykreslí stránku, jak by vypadala v prohlížeči, který nemá povolené zásuvné moduly.

Zvýraznit změny v živém kódu Zapíná a vypíná zvýraznění změn v živém kódu.

Upravit stránku živého zobrazení v nové kartě Umožňuje otevřít nové karty pro dokumenty na webu, které procházíte pomocí panelu nástrojů Navigace v prohlížeči nebo funkce Sledovat odkazy. Chcete-li vytvořit novou kartu pro dokument, nejprve přejděte na dokument a potom vyberte možnost Upravit stránku živého zobrazení v nové kartě.

Sledovat odkazy Nastaví další odkaz v okně Živé zobrazení jako aktivní. Toto můžete provést také stisknutím klávesy Ctrl a klepnutím v okně Živé zobrazení.

Sledovat odkazy nepřetržitě Nastaví odkazy v okně Živé zobrazení jako trvale aktivní. Aktivní zůstanou, dokud je znovu nezakážete a nezavřete stránku.

Automatická synchronizace vzdálených souborů Klepnutím na ikonu Obnovit na panelu nástrojů Navigace v prohlížeči automaticky synchronizuje místní a vzdálený soubor. Aplikace Dreamweaver před aktualizací uloží soubor na server, aby byly oba soubory synchronizovány.

Používání testovacího serveru pro zdroj dokumentu Slouží především pro dynamické stránky (například stránky ColdFusion) a ve výchozím nastavení je pro ně vybrán. Je-li tato volba vybrána, aplikace Dreamweaver použije verzi souboru na testovacím serveru stránek jako zdroj pro Živé zobrazení.

Používání lokálních souborů pro odkazy dokumentu Výchozí nastavení pro nedynamické stránky. Je-li tato volby vybrána pro dynamické stránky používající Testovací server, aplikace Dreamweaver použije místní verze souborů, které souvisí s dokumentem (například soubory CSS nebo JavaScript), kromě souborů na Testovacím serveru. Poté můžete provádět místní změny v souvisejících souborech, abyste viděli, jak vypadají, než je nahrajete na Testovací server. Je-li výběr této volby zrušen, aplikace Dreamweaver použije verze souvisejících souborů nacházejících se na Testovacím serveru.

Nastavení požadavků HTTP Otevře dialogové okno s dalšími nastaveními, kde můžete zadávat hodnoty pro zobrazování živých dat. Více informací získáte klepnutím na tlačítko Nápověda v dialogovém okně.

Další témata nápovědy

„Panel nástrojů Navigace v prohlížeči – přehled“ na stránce 11

„Přepínání mezi zobrazeními v okně dokumentu“ na stránce 17

„Otevřít související soubory“ na stránce 68

„Zobrazení živých dat“ na stránce 575

Výuková lekce na videu o funkci Živé zobrazení

Zobrazení náhledu stránek v prohlížečích

Zobrazení náhledu v prohlížeči

Zobrazit si náhled stránky v prohlížeči můžete kdykoliv; nemusíte ji předtím odesílat na webový server. Když zobrazujete náhled stránky, všechny funkce spojené s prohlížečem by měly fungovat, včetně chování jazyka JavaScript, odkazů relativních k dokumentu a absolutních odkazů, ovladačů ActiveX® a zásuvných modulů aplikace Netscape Navigator za předpokladu, že jste nainstalovali potřebné zásuvné moduly a ovladače ActiveX do svých prohlížečů.

Před zobrazením náhledu dokumentu tento dokument uložte, protože jinak prohlížeč nezobrazí poslední provedené změny.

1 Jedním z následujících úkonů zobrazte náhled stránky:

- Vyberte volbu Soubor > Náhled v prohlížeči a pak vyberte jeden z prohlížečů ze seznamu.

Poznámka: *Pokud je seznam prohlížečů prázdný, vyberte volbu Úpravy > Předvolby nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh), pak nalevo vyberte kategorii Náhled v prohlížeči a vyberte prohlížeč.*

- Stiskněte klávesu F12 (Windows) nebo Alt+F12 (Macintosh), abyste zobrazili aktuální dokument v primárním prohlížeči.
- Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+F12 (Windows) nebo Apple+F12 (Macintosh), abyste zobrazili aktuální dokument v sekundárním prohlížeči.

2 Klepněte na odkazy a otestujte obsah stránky.

Poznámka: *Obsah, na který je odkaz s cestou relativní ke kořenu webového místa, se nezobrazí, když zobrazujete náhled dokumentů v lokálním prohlížeči, pokud neurčíte testovací server nebo nevyberete volbu Náhled pomocí dočasného souboru pomocí volby Úpravy > Předvolby > Náhled v prohlížeči. To je způsobeno tím, že prohlížeče nerozpoznají kořeny webových míst, ale servery ano.*

Chcete-li zobrazit náhled obsahu, na který jsou odkazy s cestami relativními ke kořenu, uložte soubor na vzdálený server a pak ho zobrazte pomocí volby Soubor > Zobrazit náhled v prohlížeči.

3 Až skončíte s testováním, zavřete stránku v prohlížeči.

Další témata nápovědy

„Cesty relativní ke kořenu webového místa“ na stránce 266

Nastavení předvoleb náhledu v prohlížeči

Pro prohlížeč můžete nastavit předvolby pro náhled stránky a definovat výchozí primární a sekundární prohlížeč.

1 Vyberte volbu Soubor > Náhled v prohlížeči > Upravit seznam prohlížečů.

2 Chcete-li do seznamu přidat prohlížeč, klepněte na tlačítko plus (+), vyplňte dialogové okno Přidat prohlížeč a klepněte na tlačítko OK.

3 Chcete-li ze seznamu odstranit prohlížeč, vyberte ho a klepněte na tlačítko minus (-).

4 Chcete-li změnit nastavení pro vybraný prohlížeč, klepněte na tlačítko Upravit, proveďte změny v dialogovém okně Upravit prohlížeč a pak klepněte na tlačítko OK.

5 Výběrem volbu Primární prohlížeč nebo Sekundární prohlížeč určíte, zda bude vybraný prohlížeč primárním nebo sekundárním prohlížečem.

Klávesami F12 (Windows) nebo Alt+F12 (Macintosh) otevřete primární prohlížeč; pomocí kláves Ctrl+F12 (Windows) nebo Apple+F12 (Macintosh) otevřete sekundární prohlížeč.

6 Vyberte volbu Náhled s použitím dočasného souboru, chcete-li vytvořit dočasnou kopii pro zobrazení náhledu a ladění na serveru. (Chcete-li aktualizovat dokument přímo, odznačte tuto volbu.)

Náhled stránek v mobilních zařízeních

Chcete-li zobrazit náhled stránek vytvořených v aplikaci Dreamweaver v různých přenosných zařízeních, použijte aplikaci Device Central s integrovanou funkcí Vykreslení malé obrazovky Opera. Různá zařízení mají instalované různé prohlížeče, ale z náhledu lze získat přehled o tom, jak bude obsah působit ve vybraném zařízení.

1 Spusťte aplikaci Dreamweaver.

2 Otevřete soubor.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Soubor > Náhled v prohlížeči > Device Central.
- Na panelu nástrojů okna dokumentu klepněte na tlačítko Náhled/ladění v prohlížeči a podržte je stisknuté  a vyberte volbu Náhled v Device Central.

Soubor se zobrazí na záložce Emulátor aplikace Device Central. Chcete-li pokračovat v testování, poklepejte na název jiného zařízení v seznamu Sady zařízení nebo Dostupná zařízení.

Další témata nápovědy

„Práce s aplikací Device Central“ na stránce 370

Kapitola 11: Práce s kódem stránky

Obecné informace o kódování v aplikaci Dreamweaver

Další témata nápovědy

„Nápověda při psaní kódu“ na stránce 296

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

„Přizpůsobení klávesových zkratek“ na stránce 291

„Změny stránek, aby vyhovovaly XHTML“ na stránce 317

„Hledání tagů, atributů nebo textu v kódu“ na stránce 310

„Uložení a vyvolání vyhledávacích vzorků“ na stránce 311

„Optimalizace pracovní plochy pro vizuální vývoj“ na stránce 535

„Zobrazení záznamů databáze“ na stránce 566

Podporované jazyky

Kromě možností úprav textu poskytuje aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 různé funkce jako třeba rady při psaní kódu, aby vám pomohl kódovat v následujících jazycích:

- HTML,
- XHTML,
- CSS,
- JavaScript,
- CFML (ColdFusion Markup Language),
- VBScript (pro ASP),
- C# a Visual Basic (pro ASP.NET),
- JSP,
- PHP.

Další jazyky, jako například Perl, nejsou jazykově specifickými funkcemi kódování v aplikaci Dreamweaver podporovány; například můžete vytvářet a upravovat soubory Perl, ale rady při psaní kódu pro tento jazyk nefungují.

Neplatná značka

Pokud dokument obsahuje neplatný kód, aplikace Dreamweaver zobrazí tento kód v zobrazení Návrh a volitelně ho zvýrazní v zobrazení Kód. Ať už vyberete kód v jakémkoliv okně, inspektor Vlastnosti zobrazí informaci o tom, proč je kód neplatný a jak ho opravit.

Poznámka: *Možnost zvýraznění neplatného kódu v zobrazení Kód je ve výchozím nastavení vypnuta. Chcete-li ji zapnout, přepněte se do zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) a vyberte volbu Zobrazení > Volby zobrazení kódu > Zvýraznit neplatný kód.*

Můžete také určit předvolby pro automatické přepsání různých druhů neplatného kódu, když otevíráte dokument.

Změna automatického kódu

Můžete nastavit volby, které nařizují aplikaci Dreamweaver, aby automaticky vyčistila ručně napsaný kód podle kritérií, která určíte. Ale váš kód nebude nikdy přepsán pokud nejsou povoleny volby přepsání kódu nebo pokud neprovedete činnost, která kód změní. Například aplikace Dreamweaver nezmění vaše mezery ani nezmění velikost písmen atributů pokud nepoužijete příkaz Aplikovat formátování zdroje.

Několik z těchto voleb přepsání kódu je standardně povoleno.

Možnosti zpětného převodu HTML v aplikaci Dreamweaver umožňují přesouvat dokumenty tam a zpět mezi textovým editorem HTML a aplikací Dreamweaver s minimálním nebo žádným efektem na obsah a strukturu původního zdrojového kódu HTML dokumentu. Mezi tyto volby patří:

- Používání textového editoru třetí strany k úpravě aktuálního dokumentu.
- Aplikace Dreamweaver standardně neprovádí změny v kódu, vytvořeném nebo upraveném v jiných HTML editorech, ani když je kód neplatný, pokud nepovolíte volby přepisování kódu.
- Aplikace Dreamweaver nemění tagy, které nerozezná – včetně tagů XML – protože nemá kritéria, podle kterých by je posoudila. Pokud nějaký nerozpoznaný tag překrývá jiný (například `<MujNovyTag><em>text</MujNovyTag></em>`), aplikace Dreamweaver ho označí jako chybu, ale kód nepřepíše.
- Volitelně můžete nastavit, aby aplikace Dreamweaver zvýraznila neplatný kód v okně zobrazení kódu. Pokud vyberete zvýrazněnou oblast, inspektor Vlastnosti zobrazí informace o tom, jak chybu opravit.

Kód XHTML

Aplikace Dreamweaver vygeneruje nový kód XHTML a vyčistí existující kód XHTML způsobem, který vyhovuje většině požadavků XHTML. Nástroje, které potřebujete k tomu, abyste vyhověli několika zbývajícím požadavkům XHTML, jsou také k dispozici.

Poznámka: *Některé z těchto požadavků jsou také požadovány v různých verzích HTML.*

Následující tabulka popisuje požadavky XHTML, kterým aplikace Dreamweaver automaticky vyhovuje:

Požadavek XHTML	**Činnosti, které aplikace Dreamweaver provádí**

V dokumentu musí být před kořenovým elementem existovat deklarace DOCTYPE a tato deklarace musí odkazovat na jeden ze tří souborů DTD (Definice typu dokumentu) pro XHTML (přísný, přechodný nebo sada rámců).	Přidá XHTML DOCTYPE do dokumentu XHTML:
	`<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">`
	Nebo, pokud dokument XHTML obsahuje sadu rámců:
	`<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">`

Kořenový element dokumentu musí být `html` a `html` element musí stanovit jmenný prostor XHTML.	Přidá atribut `namespace` do elementu `html` následujícím způsobem: `<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">`
Standardní dokument obsahovat mít elementy struktury `head`, `title` a `body`. Dokument obsahující sadu rámců musí obsahovat elementy struktury `head`, `title` a `frameset`.	Do standardního dokumentu zahrne elementy `head`, `title` a `body`. Do dokumentu se sadou rámců zahrne elementy `head`, `title` a `frameset`.

Požadavek XHTML	**Činnosti, které aplikace Dreamweaver provádí**
Všechny elementy v dokumentu musí být správně vnořené: `<p>Toto je <i>špatný p íklad.</p></i> <p>Toto je <i>dobrý p íklad.</i></p>`	Generuje správně vnořený kód, a pokud čistí XHTML, opraví vnoření v kódu, který nebyl vygenerován aplikací Dreamweaver.
Všechna názvy elementů a atributů musí obsahovat pouze malá písmena.	Vynutí, aby názvy elementů a atributů HTML byly malými písmeny v kódu XHTML, který vygeneruje, a když čistí XHTML, a to bez ohledu na váš tag a předvolby velikosti písmen atributů.
Všechny elementy musí mít zavírací tag, pokud není v DTD deklarován jako PRÁZDNÝ.	Vloží uzavírací tagy do kódu, který generuje, a také při čištění XHTML.
Prázdné elementy musí mít zavírací tag, nebo počáteční tag musí končit `/>`. Například ` ` není platný tag; správná forma je ` </br>` nebo ` `. Následuje seznam prázdných elementů: `area`, `base`, `basefont`, `br`, `col`, `frame`, `hr`, `img`, `input`, `isindex`, `link`, `meta` a `param`. A pro zpětnou kompatibilitu s prohlížeči, které nepodporují XML, musíme použít mezeru před `/>` (například ` `, ne ` `).	Vloží prázdné elementy s mezerou před uzavíracím lomítkem u prázdných tagů v kódu, který vygeneruje a při čištění XHTML.
Atributy nesmí být minimalizovány; například `<td nowrap>` není platný, správná podoba je `<td nowrap="nowrap">`. To ovlivňuje následující atributy: `checked`, `compact`, `declare`, `defer`, `disabled`, `ismap`, `multiple`, `noresize`, `noshade`, `nowrap`, `readonly` a `selected`.	Vloží kompletní páry atribut-hodnota do kódu, který vygeneruje, a také při čištění XHTML. Poznámka: Pokud HTML prohlížeč nepodporuje HTML 4, nemusí se mu podařit interpretovat booleovské atributy, pokud se objeví v plné podobě.
Všechny hodnoty atributů musí být ohraničeny uvozovkami.	Vloží uvozovky kolem hodnot atributů v kódu, který vygeneruje, a také při čištění XHTML.
Následující elementy musí mít atribut `id` a atribut `name`: `a`, `applet`, `form`, `frame`, `iframe`, `img` a `map`. Například `<a name="intro">Úvod</a>` není platný, správná forma je `<a id="intro">Úvod</a>` nebo `<a id="section1" name="intro"> Úvod</a>`.	Nastaví atributy `name` a `id` na stejnou hodnotu, kdykoliv je atribut `name` nastaven v inspektoru Vlastnosti, v kódu, který aplikace Dreamweaver generuje, a při čištění XHTML.
Pro atributy s hodnotami výčtového typu musí být hodnoty uvedeny malými písmeny. Hodnota výčtového typu je hodnota z určeného seznamu povolených hodnot; například atribut `align` má následující povolené hodnoty: `center`, `justify`, `left` a `right`.	Vynutí malá písmena v hodnotách výčtového typu v kódu, který generuje a při čištění XHTML.
Všechny elementy skriptů a stylů musí mít atribut `type`. (Atribut `type` elementu `script` je vyžadován od verze HTML 4, kdy byl zavržen atribut `language`.)	Nastaví atributy `type` a `language` v elementech `script` a atribut `type` v elementech `style` v kódu, který generuje a při čištění XHTML.
Všechny elementy `img` a `area` musí mít atribut `alt`.	Nastaví tyto atributy v kódu, který generuje, a v případě čištění XHTML vytvoří zprávu o chybějících atributech `alt`.

Regulární výraz

Regulární výrazy jsou vzorky, které popisují kombinace znaků v textu. Použijte je při hledání v kódu, abyste usnadnili popis takových hledaných prvků, jako jsou například řádky začínající „var“ a hodnoty atributů, které obsahují číslo.

Následující tabulka obsahuje seznam speciálních znaků pro regulární výrazy, jejich významy a příklady použití. Chcete-li vyhledat text obsahující jeden ze speciálních znaků z této tabulky, označte speciální znak tím, že před ním uvedete zpětné lomítko. Například pokud hledáte skutečnou hvězdičku ve frázi `n které podmínky platí*`, mohl by vzorec pro vyhledávání vypadat následovně: *platí**. Pokud hvězdičku neoznačíte zpětným lomítkem, najdete všechny výskyty slova „platí“ (stejně jako kterékoliv ze slov „plat“, „platíí“ nebo „platííí“), nejen ty, po kterých následuje hvězdička.

Znak	Odpovídá	Příklad
^	Začátek vstupu nebo řádku	`^T` odpovídá „T“ ve spojení „This good earth“ ale ne tomu ve spojení „Uncle Tom's Cabin“.
$	Konec vstupu nebo řádku	`h$` odpovídá „h“ ve slově „teach“ ale ne ve slově „teacher“.
*	Žádný nebo více výskytů předcházejícího znaku	`um*` odpovídá "um" ve slově "rum", "umm" a "yummy" a "u" ve slově "huge".
+	Jeden nebo více výskytů předcházejícího znaku	`um+` odpovídá „um“ ve slově „rum“ a „umm“ ve slově „yummy“, ale ne ve slově „huge“.
?	Předcházející znak nanejvýš jednou (předcházející znak je tedy volitelný)	`st?on` odpovídá slovu „son“ v „Johnson“ a slovu „ston“ v „Johnston“, ale ničemu v „Appleton“ nebo „tension“.
.	Jakýkoliv znak kromě znaku nové řádky	`.an` odpovídá „ran“ a „can“ ve frázi „bran muffins can be tasty“.
x|y	Buď x, nebo y	`FF0000|0000FF` odpovídá „FF0000“ v `bgcolor="#FF0000"` a „0000FF“ v `font color="#0000FF"`.
{n}	Přesně n výskytů předcházejícího znaku	`o{2}` odpovídá „oo“ v „loom“ a prvním dvěma o ve slově „mooooo“, ale ničemu ve slově „money“.
{n,m}	Minimálně n a maximálně m výskytů předcházejícího znaku	`F{2,4}` odpovídá „FF“ v „#FF0000“ a prvním čtyřem F v #FFFFFF.
[abc]	Libovolný ze znaků zadaných v závorkách. Určete rozsah znaků pomocí pomlčky (například [a-f] je ekvivalentem [abcdef]).	`[e-g]` odpovídá „e“ ve slově „bed“, „f“ ve „folly“ a „g“ ve slově „guard“.
[^abc]	Libovolný znak, kromě znaků zadaných v závorkách. Určete rozsah znaků pomocí pomlčky (například [^a-f] je ekvivalentem [^abcdef]).	`[^aeiou]` jako první vyhledá „r“ ve slově „orange“, „b“ v „book“ a „k“ ve slově „eek!“.
\b	Hranice slova (například mezera nebo konec odstavce)	`\bb` najde „b“ ve slově „book“, ale nenajde nic ve slově „goober“ nebo „snob“.
\B	Cokoliv jiného než hranice slov	`\Bb` najde „b“ ve slově „goober“, ale nenajde nic ve slově „book“.
\d	Jakýkoliv číselný znak. Ekvivalent k zápisu [0-9].	`\d` odpovídá „3“ ve slově „C3PO“ a „2“ v „apartment 2G“.
\D	Jakýkoliv nečíselný znak. Ekvivalent k zápisu [^0-9].	`\D` odpovídá „S“ ve slově „900S“ a „Q“ v „Q45“.
\f	Vysunutí stránky	
\n	Zalomení řádku	
\r	Zalomení odstavce	
\s	Jakýkoliv jeden znak prázdného místa, včetně mezery, tabulátoru, vysunutí stránky nebo zalomení řádku	`\sbook` odpovídá „book“ ve slově „blue book“ a ničemu ve slově „notebook“.
\S	Jakýkoliv jeden znak kromě znaku prázdného místa	`\Sbook` odpovídá „book“ ve slově „notebook“, ale ničemu v „blue book“.
\t	Tabulátor	

Znak	Odpovídá	Příklad
\w	Jakýkoliv alfanumerický znak, včetně podtržítka. Ekvivalent k zápisu [A-Za-z0-9_].	b\w* najde „barking“ ve slově „the barking dog“ a „big“ i „black“ v „the big black dog“.
\W	Jakýkoliv jiný než alfanumerický znak. Ekvivalent k zápisu [^A-Za-z0-9_].	\W odpovídá „&“ ve slově „Jake&Mattie“ a „%“ v „100%“.
Ctrl+Enter nebo Shift+Enter (Windows) nebo Ctrl+Return nebo Shift+Return nebo Apple+Return (Macintosh)	Znak Return. Ujistěte se, zda jste odznačili volbu Ignorovat rozdíly typů mezer při hledání tohoto znaku, pokud nepoužíváte regulární výrazy. Všimněte si, že volba hledá konkrétní znak, ne obecné zalomení řádku; například takto nenajdete tag ` ` nebo tag `<p>`. Znaky Return se v zobrazení Návrh zobrazují jako mezery, ne jako zalomení řádků.	

Používejte závorky, chcete-li nastavit seskupení uvnitř regulárního výrazu, na které budete později odkazovat. Pak použijte v poli Nahradit čím $1, $2, $3 a tak dále, abyste odkázali na první, druhé, třetí a další seskupení v závorkách.

Poznámka: *V poli Najít, chcete-li se odkázat na seskupení v závorkách zadané dříve v regulárním výrazu, použijte \1, \2, \3 a tak dále, místo $1, $2, $3.*

Například vyhledávání (\d+)\/(\d+)\/(\d+) a nahrazení nalezeného řetězcem $2/$1/$3, nahradí den a měsíc v datu odděleném lomítky, a tím převede veškerá data uváděná v americkém formátu na data ve formátu evropském.

Kód chování serveru

Pokud vyvíjíte dynamickou stránku a vyberete serverové chování z panelu Serverová chování, aplikace Dreamweaver vloží jeden nebo více bloků kódu do stránky, aby umožnila fungování serverového chování.

Pokud ručně změníte kód uvnitř bloku kódu, nemůžete už dále používat panely jako Svázání a Serverová chování k úpravě serverového chování. Aplikace Dreamweaver hledá specifické vzorky v kódu stránky, aby našla serverové chování a zobrazila ho v panelu Serverová chování. Pokud změníte jakýmkoliv způsobem kód bloku kódů, aplikace Dreamweaver již nemůže najít serverové chování a zobrazit ho v panelu Serverová chování. Ale serverové chování je stále na stránce přítomné a vy ho můžete upravovat v prostředí pro psaní kódu v aplikaci Dreamweaver.

Nastavení kódovacího prostředí

Používání pracovních ploch orientovaných na kodéra

Prostředí pro psaní kódu si můžete v aplikaci Dreamweaver přizpůsobit, aby vyhovovalo vašemu způsobu práce. Například můžete změnit způsob, jakým se kód zobrazuje, nastavit různé klávesové zkratky nebo importovat a používat oblíbenou knihovnu tagů.

Aplikace Dreamweaver je dodávána s několika rozvrženími pracovní plochy navrženými pro optimální práci s kódem. Pomocí přepínače pracovních ploch na panelu Aplikace si můžete vybrat mezi pracovními plochami Application Developer, Application Developer Plus, Coder a Coder Plus. Všechny tyto pracovní plochy ve výchozím nastavení zobrazují zobrazení Kód (buď v celém okně Dokument, nebo v zobrazeních Kód a Návrh) a jejich panely jsou umístěny na levé straně obrazovky. Všechny pracovní prostory kromě prostoru Application Developer Plus ve výchozím zobrazení neobsahují inspektora Vlastnosti.

Pokud žádná z již existujících pracovních ploch neobsahuje to, co potřebujete, můžete si přizpůsobit vlastní rozvržení pracovní plochy otevřením a umístěním panelů tam, kde je chcete mít, a následným uložením plochy jako vlastní pracovní plochy.

Další témata nápovědy

„Správa oken a panelů“ na stránce 23

„Uložení a přepnutí pracovních prostorů“ na stránce 27

„Přizpůsobení klávesových zkratek“ na stránce 33

„Správa knihoven tagů“ na stránce 332

Zobrazení kódu

Zdrojový kód aktuálního dokumentu můžete zobrazit několika způsoby: můžete ho zobrazit v okně dokumentu, když zapnete zobrazení kódu, můžete rozdělit okno dokumentu tak, aby zobrazovalo jak stránku, tak související kód, nebo můžete pracovat s inspektorem kódu, odděleným oknem pro psaní kódu. Inspektor kódu pracuje úplně stejně jako zobrazení kódu, můžete ho považovat za oddělitelné zobrazení kódu aktuálního dokumentu.

Další témata nápovědy

„Změna formátování kódu“ na stránce 292

„Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298

„Nastavení barev kódu“ na stránce 295

Zobrazení kódu v okně dokumentu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Kód.

Pište kód a upravujte stránku současně v okně dokumentu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Kód a návrh.

Kód se objeví ve vrchním panelu a stránka se objeví ve spodním panelu.

2 Abyste zobrazili stránku nahoře, vyberte zobrazení Návrh nahoře z nabídky Volby zobrazení v panelu nástrojů dokumentu.

3 Abyste změnili velikost panelů v okně dokumentu, přetáhněte dělící pruh na požadované místo. Dělící pruh se nachází mezi těmito dvěma panely.

Zobrazení kódu je automaticky aktualizováno když provedete změny v zobrazení Návrh. Ale pokud provedete změny v zobrazení Kód, musíte ručně aktualizovat dokument v zobrazení Návrh tak, že klepnete do zobrazení Návrh nebo stisknete klávesu F5.

Zobrazení kódu v samostatném okně pomocí inspektoru kódu

Inspektor kódu umožňuje pracovat v samostatném okně pro psaní kódu, stejně jako byste pracovali v zobrazení kódu.

❖ Vyberte volbu Okna > Inspektor kódu. Pruh nástrojů obsahuje následující volby:

Správa souborů Odesílá nebo přijímá soubor.

Náhled/ladění v prohlížeči Zobrazí náhled nebo ladí dokument v prohlížeči.

Aktualizovat zobrazení Návrh Aktualizuje dokument v zobrazení Návrh tak, aby se v něm projevily změny, které jste provedli v kódu. Změny které jste provedli v kódu se automaticky v zobrazení Návrh neobjeví, dokud neprovedete určité akce, jako třeba uložení souboru nebo klepnutí na toto tlačítko.

Reference Otevře panel Reference. Viz část „Používání referenčních materiálů o jazycích“ na stránce 311.

Navigace v kódu Umožňuje rychlý pohyb v kódu. Viz část „Přechod na funkci JavaScript nebo VBScript“ na stránce 307.

Volby zobrazení Umožňují určit, jak se kód zobrazí. Viz část „Nastavení vzhledu kódu“ na stránce 291.

Chcete-li používat pruh nástrojů Kódování podél levé strany okna, nahlédněte do části „Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301.

Přizpůsobení klávesových zkratek

V aplikaci Dreamweaver můžete používat oblíbené klávesové zkratky. Pokud jste zvyklí na specifické klávesové zkratky, například Shift+Enter pro přidání zalomení řádku nebo Ctrl+G pro přechod na konkrétní pozici v kódu, můžete je přidat do aplikace Dreamweaver pomocí Editoru klávesových zkratek.

Instrukce viz část „Přizpůsobení klávesových zkratek“ na stránce 33.

Další témata nápovědy

„Práce s výstřižky kódu“ na stránce 309

Standardní otevření souboru v zobrazení kódu

Když otevíráte typ souboru, který za normálních okolností neobsahuje HTML (například soubor JavaScript), otevře se soubor v zobrazení Kód (nebo inspektoru kódu) místo otevření v zobrazení Návrh. Můžete určit, které soubory se mají v zobrazení kódu otevřít.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Vyberte volbu Typy souborů/Editory ze seznamu Kategorie nalevo.

3 V okně Otevřít v zobrazení kódu zadejte přípony pro typy souborů, které chcete automaticky otevírat v zobrazení Kód.

Mezi přípony názvů souborů vkládejte mezery. Můžete přidat libovolný počet přípon.

Další témata nápovědy

„Používání externího editoru“ na stránce 295

„Nastavení předvoleb Ověření“ na stránce 317

Nastavení předvoleb kódování

O předvolbách psaní kódu

Předvolby kódování, jako je formátování a barvení kódů, slouží mimo jiné ke splnění vašich konkrétních potřeb.

Poznámka: *Chcete-li nastavit další předvolby, použijte Editor knihovny tagů (viz část „Správa knihoven tagů“ na stránce 332).*

Nastavení vzhledu kódu

Můžete nastavit zalamování řádků, zobrazit čísla řádků kódu, zvýraznit neplatný kód, nastavit syntaxi pro elementy kódy, nastavit odsazení a zobrazovat skryté znaky z nabídky Zobrazení > Volby zobrazení kódu.

1 Zobrazení dokumentu v zobrazení kódu nebo inspektoru kódu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Zobrazení > Volby zobrazení kódu
- Klepněte na tlačítko Volby zobrazení v pruhu nástrojů nahoře v zobrazení kódu nebo inspektoru kódu.

3 Označte nebo odznačte libovolné z následujících voleb:

Zalamování řádků Zalomí kód, aby se zobrazil i bez vodorovného rolování. Tato volba nevkládá zalomení řádků; pouze umožňuje lepší zobrazení kódu.

Čísla řádků Zobrazí po straně kódu čísla řádků.

Skryté znaky Zobrazí speciální znaky v místech znaků mezer. Například tečka nahrazuje každou mezeru, dvojitá stříška nahrazuje každý tabulátor a značka paragrafu nahrazuje každé zalomení řádku.

Poznámka: *Měkká zalomení řádku, které aplikace Dreamweaver používá pro zalamování řádků, se nezobrazují pomocí značky paragrafu.*

Zvýraznit neplatný kód Způsobí, že aplikace Dreamweaver žlutě zvýrazní všechen kód HTML, který je neplatný. Když vyberete neplatný tag, inspektor Vlastnosti zobrazí informace o tom, jak chybu opravit.

Barevné zvýraznění syntaxe Zapíná nebo vypíná barevné zvýrazňování kódu. Informace o barevných schématech zvýrazňování, viz část „Nastavení barev kódu“ na stránce 295.

Automatické odsazení Automaticky odsadí kód, když při psaní kódu stisknete klávesu Enter. Nový řádek kódu se odsadí na stejnou úroveň jako předchozí. Informace o změnách mezer odsazení viz volba Velikost tabulátoru ve „Změna formátování kódu“ na stránce 292.

Další témata nápovědy

„Zobrazení kódu“ na stránce 290

„Panel nástrojů Kódování – přehled“ na stránce 12

„Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298

Změna formátování kódu

Můžete změnit vzhled kódu tím, že nastavíte předvolby formátování jako jsou odsazení, délka řádku, velikost písmen tagů a názvů atributů.

Všechny volby Formátu kódu, s výjimkou volby Změnit velikost písmen, jsou automaticky aplikovány pouze na nové dokumenty nebo nově přidané objekty.

Chcete-li přeformátovat existující dokumenty HTML, otevřete dokument a vyberte volbu Příkazy > Aplikovat formátování zdroje.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby.

2 Vyberte volbu Formát kódu ze seznamu Kategorie vlevo.

3 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Odsadit Označuje, zda kód vygenerovaný aplikací Dreamweaver, má být odsazený (podle pravidel odsazení zadaných v těchto předvolbách) nebo ne.

Poznámka: *Většina voleb odsazení v tomto dialogovém okně se vztahuje pouze na kód vygenerovaný aplikací Dreamweaver, ne na kód, který zadáváte. Aby každý nový řádek kódu, který zadáváte, byl odsazen na stejnou úroveň jako ten předchozí, vyberte volbu Zobrazení > Volby zobrazení kódu > Automatické odsazení. Další informace viz část „Nastavení vzhledu kódu“ na stránce 291.*

Pomocí (Textový rámeček a rozbalovací nabídka) Určuje, kolik mezer nebo tabulátorů by měla aplikace Dreamweaver použít k odsazení kódu, který generuje. Například pokud zadáte 3 do pole a vyberete volbu Tabulátory v rozbalovací nabídce, je kód vygenerovaný aplikací Dreamweaver odsazen s použitím třech znaků tabulátoru pro každou úroveň odsazení.

Velikost tabulátoru Určuje kolik znaků bude široký každý znak tabulátoru v zobrazení Kódu. Například pokud je Velikost tabulátoru nastavena na 4, tak se každý tabulátor objeví v zobrazení kódu jako prázdné místo o šířce čtyř znaků. Pokud je později Odsazení nastaveno na 3 tabulátory, tak kód vygenerovaný aplikací Dreamweaver je odsazen s použitím třech znaků tabulátoru pro každou úroveň odsazení, což se objeví v zobrazení kódu jako prázdné místo o šířce dvanácti znaků.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver odsazuje jak s použitím mezer, tak tabulátorů; nepřevádí posloupnost mezer na tabulátor, když vkládáte kód.*

Typ zalomení řádků Určuje typ vzdáleného serveru (Windows, Macintosh nebo UNIX), který hostí vzdálené webové místo. Díky výběru správného typu znaků zalomení řádků zajistíte, že kód HTML se bude správně zobrazovat v případě prohlížení na vzdáleném serveru. Toto nastavení je vhodné užít také v případě, kdy pracujete s externím textovým editorem, který rozeznává pouze určité druhy zalomení řádků. Například požijte CR LF (Windows), pokud je externím editorem Poznámkový blok, nebo použijte CR (Macintosh), pokud je externím editorem SimpleText.

Poznámka: *Na servery, ke kterým se připojujete pomocí FTP, se tato volba vztahuje pouze na binární mód přenosu; mód přenosu ASCII v aplikaci Dreamweaver tuto volbu ignoruje. Pokud stahujete soubory s použitím ASCII módu, aplikace Dreamweaver nastaví zalomení řádků na základě operačního systému vašeho počítače; pokud soubory s užitím módu ASCII odesíláte, jsou veškerá zalomení řádků nastavena na CR LF.*

Výchozí velikost písmen tagu a výchozí velikost písmen atributu Určuje používání velkých písmen v tazích a názvech atributů. Tyto volby se vztahují na tagy a atributy, které vkládáte nebo upravujete v zobrazení Návrh, ale nevztahují se na tagy a atributy, které zadáváte přímo v zobrazení Kód, nebo na tagy a atributy, které se v dokumentu v době, kdy ho otevřete, už nacházejí (pokud ovšem nevyberete jednu nebo obě volby Změnit velikost písmen pro).

Poznámka: *Tyto předvolby se vztahují pouze na HTML stránky. Aplikace Dreamweaver je ignoruje v případě XHTML stránek, protože tagy a atributy s velkými písmeny jsou v XHTML neplatné.*

Změnit velikost písmen pro: Tagy a atributy Určuje, zda se mají určené volby velikosti písmen vždy vynutit, včetně případů, kdy otevíráte existující dokument HTML. Když vyberete jednu z těchto voleb a klepnete na tlačítko OK, abyste zavřeli dialogové okno, všechny tagy nebo atributy v aktuálním dokumentu jsou neprodleně převedeny na specifikovanou velikost písmen, stejně tak jako všechny tagy nebo atributy v každém dokumentu, který od té doby otevřete (dokud znovu neodznačíte tuto volbu). Tagy nebo atributy, které zadáváte v zobrazení Kód a v nástroji Rychlý editor tagů, jsou také převedeny na zadanou velikost písmen, stejně tak jako jsou převedeny tagy nebo atributy, které vkládáte pomocí panelu Vložit. Například pokud chcete názvy tagů vždycky převést na malá písmena, vyberte malá písmena ve volbě Standardní velikost písmen tagu, a pak vyberte volbu Změnit velikost písmen pro: Tagy. Když pak otevřete dokument, který obsahuje názvy tagů s velkými písmeny, aplikace Dreamweaver je všechny převede na malá písmena.

Poznámka: *Starší verze HTML dovolovaly tagy a atributy jak s velkými tak s malými písmeny, ale XHTML vyžaduje u tagů a atributů písmena malá. Web se postupně přiklání k XHTML, takže je obecně nejlepší používat malá písmena v názvech tagů a atributů.*

Tag TD: Nevkládat zalomení do tagu TD Řeší problém vykreslování, který se objevuje v některých starších prohlížečích, když jsou bezprostředně za tagem <td> nebo bezprostředně před tagem </td> znaky mezer nebo zalomení řádků. Když vyberete tuto volbu, aplikace Dreamweaver nezapíše zalomení řádků hned za tag <td> nebo před tag </td>, ani když formátování v Knihovně tagů ukazuje, že zalomení řádku by tam být mělo.

Rozšířené formátování Umožňuje nastavit volby formátování pro kód kaskádových stylů (CSS) a pro jednotlivé tagy a atributy v Editoru knihovny tagů.

Znak prázdného místa (Pouze v japonské verzi) Umožňuje vybrat buď mezeru   nebo mezeru Zenkaku pro kód HTML. Prázdné místo vybrané v rámci této volby bude použito pro prázdné tagy, až budete tvořit tabulku a v případě, kdy je povolena volba „Povolit vícenásobné po sobě jdoucí mezery“ při japonském kódování stránek.

Další témata nápovědy

„Formátování kódu CSS“ na stránce 142

„Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298

Nastavení předvoleb přepisování kódu

Použijte předvolby přepisování kódu, abyste určili, jak a zda modifikuje aplikace Dreamweaver kód, když otevíráte dokumenty, při kopírování a vkládání prvků formuláře a při zadávání hodnot atributů a adresy URL s použitím nástrojů, jako je inspektor Vlastnosti. Tyto předvolby nemají žádný efekt ve chvíli, kdy upravujete HTML nebo skripty v zobrazení Kód.

Pokud vypnete volby přepisování, zobrazí se v okně dokumentu položky neplatných značek pro HTML, které by byly přepsány.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Vyberte volbu Přepisování kódu ze seznamu Kategorie vlevo.

3 Nastavte libovolné z následujících voleb:

Opravit neplatně vnořené a neuzavřené tagy Přepíše překrývající se tagy. Například `<b><i>text</b></i>` je přepsáno na `<b><i>text</i></b>`. Tato volba také vloží uzavírací uvozovky a uzavírací závorky, pokud chybí.

Při vkládání přejmenovat položky formuláře Zajistí, že nebudete mít duplikované názvy pro objekty formuláře. Tato volba je standardně zapnutá.

Poznámka: *Na rozdíl od ostatních voleb v dialogovém okně těchto předvoleb se tato volba nevztahuje na situace otevírání dokumentu, ale pouze na kopírování a vkládání elementu formuláře.*

Odstranit nadbytečné zavírací tagy Odstraní zavírací tagy, které nemají odpovídající počáteční tag.

Upozornit při opravě nebo odstranění tagů Zobrazí přehled technicky neplatného HTML, které se aplikace Dreamweaver pokusila opravit. Přehled uvádí umístění problému (s použitím čísla řádku a sloupce), takže můžete nalézt opravu a ověřit, že se vykresluje správně.

Nikdy nepřepisovat kód: v souborech s příponami Umožní zabránit tomu, aby aplikace Dreamweaver přepisovala kód v souborech se zadanými příponami souborů. Tato volba je užitečná především pro soubory, které obsahují tagy třetích stran.

Zakódovat znaky <, >, & a " v hodnotách atributů s použitím znaku & Zajistí, že hodnoty atributů které zadáváte nebo upravujete s použitím nástrojů aplikace Dreamweaver, jako je inspektor Vlastnosti, budou obsahovat pouze platné znaky. Tato volba je standardně zapnutá.

Poznámka: *Tato volba a následující volby se nevztahují na adresy URL, které zadáváte v zobrazení kódu. Také nezpůsobí změnu kódu, který již v souboru existuje.*

Nekódovat speciální znaky Zabrání tomu, aby aplikace Dreamweaver změnila adresu URL tak, aby byly použity pouze platné znaky. Tato volba je standardně zapnutá.

Zakódovat speciální znaky v adrese URL s použitím znaků &# Zajistí, že adresy URL, které zadáváte nebo upravujete s použitím nástrojů aplikace Dreamweaver, jako je inspektor Vlastnosti, budou obsahovat pouze platné znaky.

Zakódovat speciální znaky v adrese URL s použitím znaku % Funguje stejným způsobem jako předcházející volba ale používá jinou metodu kódování speciálních znaků. Tato metoda kódování (s použitím znaku procenta) může být kompatibilnější se starými prohlížeči, ale nefunguje tak dobře se znaky některých jazyků.

Další témata nápovědy

„Vyčištění souborů HTML z aplikace Microsoft Word“ na stránce 71

„Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298

Nastavení barev kódu

Použijte předvolby barevného zvýraznění, abyste určili barvy pro obecné kategorie tagů a elementů kódu, jako třeba tagy formulářů nebo identifikátory jazyka JavaScript. Abyste nastavili předvolby barevného zvýraznění konkrétního tagu, upravte definici tagu v Editoru knihovny tagů.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Vyberte volbu Barevné zvýraznění kódu ze seznamu Kategorie vlevo.

3 V seznamu Typ dokumentu vyberte typ dokumentu. Jakékoli úpravy, které provedete v předvolbách barevného zvýraznění kódu, ovlivní všechny dokumenty tohoto typu.

4 Klepněte na tlačítko Upravit barevné schéma.

5 V dialogovém okně Upravit barevné schéma v seznamu Styly pro vyberte element kódu a zvolte barvu textu, barvu pozadí a (volitelně) styl (tučně, kurzíva nebo podtržení). Vzorek kódu v panelu Náhled se mění podle nově zvolených barev a stylů.

Klepnutím na tlačítko OK uložte změny a zavřete dialogové okno Upravit barevné schéma.

6 Proveďte jakékoli další požadované změny předvoleb v okně Barevné zvýraznění kódu a klepněte na tlačítko OK.

Výchozí pozadí Nastaví výchozí barvu pozadí pro zobrazení kódu a inspektor kódu.

Skryté znaky Nastaví barvu skrytých znaků.

Pozadí živého kódu Nastaví barvu pozadí pro zobrazení živého kódu. Výchozí barva je žlutá.

Změny živého kódu Nastaví barvu pro zvýraznění kódu, který se změnil, při zobrazení živého kódu. Výchozí barva je růžová.

Pozadí pouze ke čtení Nastaví barvu pozadí pro text určený jen ke čtení.

Další témata nápovědy

„Přizpůsobení předvoleb barevného zvýraznění kódu pro předlohu“ na stránce 410

„Úpravy knihoven, tagů a atributů“ na stránce 333

„Zobrazení náhledu živého kódu“ na stránce 281

„Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298

Používání externího editoru

Můžete zvolit externí editor, který chcete používat pro úpravy souborů s určitými příponami souboru. Například můžete spustit textový editor jako BBEdit, Poznámkový blok nebo TextEdit z aplikace Dreamweaver, abyste mohli upravovat soubory JavaScript (JS).

Můžete přiřadit různě externí editory různým příponám souborů.

Další témata nápovědy

„Standardní otevření souboru v zobrazení kódu“ na stránce 291

Nastavení externího editoru pro typ souboru

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby.

2 Vyberte volbu Typy souborů/editory v seznamu Kategorie vlevo, nastavte volby a klepněte na tlačítko OK.

Otevřít v zobrazení kódu Specifikuje přípony souborů, které se automaticky otevírají v zobrazení kódu v aplikaci Dreamweaver.

Externí editor kódu Určuje, který textový editor se bude používat.

Znovu načíst změněné soubory Určuje chování, když aplikace Dreamweaver zjistí, že v dokumentu, který je otevřen v aplikaci Dreamweaver, byly externě provedeny změny.

Uložit při spuštění Určuje, zda by aplikace Dreamweaver měla vždy uložit aktuální dokument před tím, než spustí editor, nikdy dokument neukládat nebo by se měla zeptat na uložení pokaždé, když spustíte externí editor.

Fireworks Určuje editory pro různé typy multimediálních souborů.

Spuštění externího editoru kódu

❖ Vyberte volbu Úpravy > Upravit v: externí editor.

Psaní a úpravy kódu

Nápověda při psaní kódu

Funkce rad při psaní kódu pomáhá rychle a bezchybně vkládat a upravovat kód. Při zadávání znaků v zobrazení kódu se zobrazí seznam kandidátů, který automaticky doplní zadání. Při zadání prvních znaků značky, atributu nebo názvu vlastnosti CSS se například zobrazí seznam voleb začínajících těmito znaky. Tato funkce zjednodušuje vkládání a úpravy kódu. Lze ji použít také k zobrazení dostupných atributů značky, dostupných parametrů funkce nebo dostupných metod objektu.

Rady při psaní kódu jsou k dispozici pro několik typů kódů. Po zadání počátečního znaku konkrétního typu kódu se zobrazí seznam vhodných kandidátů. Chcete-li například zobrazit seznam rad při psaní kódu pro názvy značek HTML, zadejte pravou lomenou závorku (<). Podobně, chcete-li zobrazit rady při psaní kódu skriptů JavaScript, zadejte za objekt tečku (operátor tečka).

Nejlepších výsledků zejména při používání rad při psaní kódu u funkcí a objektů dosáhnete nastavením volby Zpoždění v dialogovém okně pro předvolby rad při psaní kódu na 0 sekund.

Funkce rada při psaní kódu rovněž rozpozná vlastní třídy skriptů JavaScript, které nejsou součástí jazyka. Tyto vlastní třídy můžete zadat sami nebo je přidat prostřednictvím knihoven jiných výrobců, jako je Prototype.

Seznam rad při psaní kódu zmizí, když stisknete klávesu Backspace (Windows) nebo Delete (Macintosh).

Výukovou video lekci o tipech ke kódu najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4048_dw_cz.

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem o podpoře jazyka JavaScript v aplikaci Dreamweaver: www.adobe.com/go/dw10javascript_cz.

Podporované jazyky a technologie

Podporované jazyky a technologie

- HTML,
- CSS,
- DOM (Document Object Model),
- JavaScript (včetně tipů k vlastní třídě),
- Ajax,
- Spry,
- Adobe ColdFusion,
- JSP,
- PHP, MySQL,
- ASP JavaScript,
- ASP VBScript,
- ASP.NET C#,
- ASP.NET VB.

Zobrazení nabídky rad při psaní kódu

Nabídka rad při psaní kódu se zobrazí automaticky při psaní v zobrazení Kód. Nabídku rad při psaní kódu však také můžete zobrazit ručně bez psaní.

1 V zobrazení Kód (Okno > Kód) umístěte kurzor do tagu.

2 Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+mezerník.

Vložení kódu v zobrazení Kód pomocí rad při psaní kódu

1 Zadejte začátek kusu kódu. Chcete-li například vložit tag, zapište pravou lomenou závorku (<). Chcete-li vložit atribut, vložte kurzor bezprostředně za název tagu a stiskněte mezerník.

Objeví se seznam položek (například názvy tagů nebo názvy atributů).

Chcete-li seznam kdykoli zavřít, stiskněte klávesu Esc.

2 Rolujte seznamem s použitím posuvníku nebo pomocí kláves se šipkami nahoru a dolů.

3 Abyste vložili položku ze seznamu, poklepejte na ni nebo ji vyberte a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Pokud se v seznamu rad při psaní kódu pro styly CSS neobjeví naposledy vytvořený styl CSS, vyberte volbu Aktualizovat seznam stylů ze seznamu rad při psaní kódu. Je-li viditelné zobrazení Návrh, poté co vyberete volbu Aktualizovat seznam stylů, dočasně se někdy zobrazí neplatný kód. Chcete-li ze zobrazení Návrh neplatný kód odebrat, stisknutím klávesy F5 proveďte po vložení stylu aktualizaci.

4 Abyste vložili zavírací tag, zadejte </ (lomítko).

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení určuje, kdy je uzavírací tag potřebný, a vloží jej automaticky. Toto výchozí chování můžete změnit, aby aplikace Dreamweaver vložila uzavírací tag po zadání koncové lomené závorky (>) otevíracího tagu. Výchozí chování může být případně takové, že uzavírací tag není vložen vůbec. Vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Nápověda při psaní kódu a poté vyberte jednu z voleb Zavřít tagy.*

Úpravy tagu s použitím rad při psaní kódu

- Chcete-li atribut nahradit jiným atributem, odstraňte atribut a jeho hodnotu. Pak přidejte atribut a jeho hodnotu, jak je popsáno v předchozím postupu.
- Abyste změnili hodnotu, odstraňte hodnotu a poté přidejte hodnotu tak, jak je to popsáno v předchozí proceduře.

Aktualizace rad při psaní kódu JavaScript

Aplikace Dreamweaver automaticky obnoví seznam dostupných rad při psaní kódu při práci se soubory JavaScript. Předpokládejme například, že pracujete v primárním souboru HTML a přepnete na soubor JavaScript, abyste mohli provést změnu. Tato změna se projeví v seznamu rad při psaní kódu po návratu k primárnímu souboru HTML. Automatické opravy však fungují pouze v případě, že upravujete soubory JavaScript v aplikaci Dreamweaver.

Jestliže tyto soubory upravujete mimo aplikaci Dreamweaver, stisknutím kláves Control+tečka aktualizujte rady při psaní kódu JavaScript.

Chyby rad při psaní kódu a chyby syntaxe

Rady při psaní kódu někdy nefungují správně, pokud aplikace Dreamweaver detekuje v kódu chyby syntaxe. Aplikace Dreamweaver vás upozorní na chyby syntaxe zobrazením informací v pruhu v horní části stránky. Pruh informací chyb syntaxe zobrazí první řádek kódu, na kterém aplikace Dreamweaver zjistí chybu. Při opravě chyb aplikace Dreamweaver nadále zobrazuje veškeré chyby, které nastanou později.

Aplikace Dreamweaver zobrazuje další nápovědu zvýrazněním (červenou barvou) čísel řádků, kde chyby syntaxe nastaly. Zvýraznění se zobrazuje v zobrazení Kód souboru, který chybu obsahuje.

Aplikace Dreamweaver zobrazuje chyby syntaxe nejen pro aktuální stránku, ale také pro související stránky. Předpokládejme například, že pracujete na stránce HTML, která používá zahrnutý soubor JavaScript. Pokud zahrnutý soubor obsahuje chybu, aplikace Dreamweaver zobrazí výstrahu také pro soubor JavaScript. Související soubor obsahující chybu můžete snadno otevřít klepnutím na jeho název v horní části dokumentu.

Pruh s informacemi o chybách syntaxe můžete deaktivovat klepnutím na tlačítko Upozornění na chyby syntaxe na panelu nástrojů Kódování.

Nastavení předvoleb rad při psaní kódu

U rad při psaní kódu lze změnit výchozí předvolby. Pokud například nechcete zobrazit názvy vlastností CSS nebo rady při psaní kódu Spry, můžete zrušit jejich výběr v předvolbách rad při psaní kódu. Můžete také nastavit předvolby doby zpoždění rad při psaní kódu a uzavíracích tagů.

I když jsou rady při psaní kódu neaktivní, můžete přesto zobrazit rozevírací tip v zobrazení Kód stisknutím kláves CTRL+mezerník.

1. Vyberte volbu Úpravy > Předvolby.
2. Vyberte volbu Rady při psaní kódu ze seznamu Kategorie vlevo.
3. Nastavte libovolné z následujících voleb:

Zavřít tagy Umožňuje zvolit, jak chcete, aby aplikace Dreamweaver vkládala uzavírací tagy. Standardně aplikace Dreamweaver vloží uzavírací tag automaticky poté, co zapíšete znaky `</`. Toto standardní chování můžete změnit tak, že uzavírací tag se vloží poté, co zadáte poslední lomenou závorku (>) počátečního tagu, nebo tak, že se uzavírací tag nevkládá vůbec.

Povolit rady při psaní kódu Zobrazování rad při psaní kódu při zadávání kódu v zobrazení kódu. Táhněte jezdcem Zpoždění, abyste nastavili čas ve vteřinách, který bude předcházet tomu, než se zobrazí odpovídající rada.

Zapnout tooltipy s popisem Zobrazí rozšířený popis vybrané nápovědy při psaní kódu, je-li k dispozici.

Nabídky Přesně nastaví, jaký typ rad při psaní kódu chcete zobrazit při psaní. Můžete použít všechny nabídky nebo jen některé.

Další témata nápovědy

„Používání nabídky rad v Rychlém editoru tagů“ na stránce 322

Model objektu dokumentu W3C

Výuková lekce o tipech ke kódu

Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů

Aplikace Dreamweaver CS5 vývojářům umožňuje pracovat s rozhraním Joomla, Drupal Wordpress nebo dalšími, které jim v náhledu Zobrazení kódu umožní kontrolovat nápovědu při psaní kódu PHP. Chcete-li tuto nápovědu při psaní kódu zobrazit, je třeba prvně pomocí dialogového okna Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů vytvořit konfigurační soubor. Toto nastavení poskytne aplikaci Dreamweaver informace, kde vyhledat nápovědu při psaní kódu konkrétně na vašem webu.

Video s výukovou lekcí o práci s radami při psaní kódu pro webové stránky najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_comm13_cz.

Vytvoření konfiguračního souboru

Pomocí dialogového okna Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů vytvořte konfigurační soubor potřebný k zobrazení nápovědy při psaní kódu v aplikaci Dreamweaver.

Podle výchozího nastavení je konfigurační soubor aplikací Adobe Dreamweaver CS5 uložen v adresáři CS5\configuration\Shared\Dinamico\Presets.

Poznámka: *Vytvořená nápověda při psaní kódu je určena konkrétně na web, který byl vybrán na panelu Soubory v aplikaci Dreamweaver. Pokud chcete tuto nápovědu při psaní kódu zobrazit, musí být stránka se kterou pracujete umístěna na aktuálně vybraném webu.*

1 Vyberte Webové místo > Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů.

   Podle výchozího nastavení funkce Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů prohledá váš web a určí, které rozhraní systému správy obsahu (CMS) používáte. Aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení podporuje tři rozhraní: Drupal, Joomla a Wordpress.

   Čtyři tlačítka napravo od rozbalovací nabídky Struktura umožňují importovat, ukládat nebo odstranit struktury rozhraní.

   Poznámka: *Stávající výchozí struktury rozhraní nelze odstranit ani přejmenovat.*

2 V textovém poli podadresáře určete složku podadresáře, kde jsou uloženy soubory rozhraní. Klepnutím na ikonu složky vedle textového pole můžete umístění těchto souborů vyhledat.

   Aplikace Dreamweaver obsahuje zobrazení stromové struktury adresářů obsahující soubory rozhraní. Po zobrazení složek nebo souborů, které chcete prohledat, spustíte kontrolu klepnutím na tlačítko OK. Pokud chcete prohledání přizpůsobit, pokračujte podle následujících kroků.

3 Klepnutím na tlačítko se symbolem (+) nad oknem Soubory vyberte soubor nebo složku, kterou chcete přidat mezi prohledávané položky. V dialogovém okně Přidat soubor/složku můžete zvolit soubory s konkrétní příponou, které chcete přidat.

   Poznámka: *Výběr souborů s konkrétní příponou umožňuje prohledávání urychlit.*

4 Pokud chcete odebrat soubory, které nechcete prohledat, označte je a klepněte na tlačítko se symbolem (-) nad oknem Soubory.

Poznámka: *Pokud je vybráno rozhraní Drupal nebo Joomla, zobrazí se v dialogovém okně Nápovědy při psaní kódu konkrétních webů dodatečná informace o umístění souborů ve složce s konfigurací aplikace Dreamweaver. Neodstraňujte je. Jsou zapotřebí při prácí s těmito rozhraními.*

5 Pokud chcete přizpůsobit, jak funkce Nápověda při psaní kódu konkrétních webů zachází s konkrétním souborem nebo složkou, vyberte ji ze seznamu a pokračujte jedním z následujících způsobů:

- Výběrem možnosti Zkontrolovat tuto složku ji přidáte mezi prohledávané položky.
- Výběrem možnosti Opakovatelný přidáte všechny soubory a složky ve vybraném adresáři.
- Klepnutím na tlačítko Přípony otevřete dialogové okno Najít přípony, ve kterém můžete určit přípony souborů, které budou při prohledávání konkrétního souboru nebo složky přidány.

Uložit strukturu webového místa

Umožňuje uložit přizpůsobenou strukturu webu vytvořenou v rámci dialogového okna Nápověda při psaní kódu konkrétních webů.

1 Vytvořte požadovanou strukturu souborů a složek přidáním nebo odstraněním souborů a složek podle potřeby.

2 Klepněte na tlačítko Uložit strukturu v pravém horním rohu dialogového okna.

3 Zadejte název struktury webu a klepněte na tlačítko Uložit.

Poznámka: *Pokud je zadaný název již používán, aplikace Dreamweaver zobrazí výzvu k zadání jiného názvu nebo potvrzení přepsání struktury se stejným názvem. Výchozí struktury rozhraní přepsat nelze.*

Přejmenovat struktury webového místa

Během přejmenování struktury webu mějte na paměti, že není možné použít název žádné ze tří výchozích struktur rozhraní webu, ani ji pojmenovat „custom“ (vlastní).

1 Otevřete strukturu, kterou chcete přejmenovat.

2 Klepněte na tlačítko Přejmenovat strukturu v pravém horním rohu dialogového okna.

3 Zadejte nový název struktury a klepněte na tlačítko Přejmenovat.

Poznámka: *Pokud je zadaný název již používán, aplikace Dreamweaver zobrazí výzvu k zadání jiného názvu nebo potvrzení přepsání struktury se stejným názvem. Výchozí struktury rozhraní přepsat nelze.*

Přidat soubory nebo složky do struktury webového místa

Můžete přidat jakýkoliv soubor nebo složku, která souvisí s vaším rozhraním. Následně můžete určit přípony souborů, které chcete prohledat. (Viz následující oddíl.)

1 Klepnutím na tlačítko se symbolem (+) nad oknem Soubory otevřete dialogové okno Přidat soubor/složku.

2 V textovém poli Přidat soubor/složku zadejte umístění souboru nebo složky, kterou chcete přidat. Můžete také klepnout na ikonu složky vedle textového pole a umístění souboru nebo složky vyhledat.

3 Klepnutím na tlačítko se symbolem (+) nad oknem Přípony vyberte příponu souboru nebo složku, kterou chcete prohledat.

Poznámka: *Výběr souborů s konkrétní příponou umožňuje prohledávání urychlit.*

4 Klepněte na tlačítko Přidat.

Prohledejte na webu přípony souborů

Pomocí dialogového okna Najít přípony vyhledejte a upravte přípony souborů, které jsou součástí struktury webu.

1 V dialogovém okně Nápověda při psaní kódu konkrétních webů klepněte na tlačítko Přípony.

Dialogové okno Najít přípony obsahuje seznam stávajících přípon, které je možné prohledat.

2 Pokud chcete do seznamu přidat další přípony, klepněte na tlačítko se symbolem (+) nad oknem Přípony.

3 Pokud chcete ze seznamu příponu odebrat, klepněte na tlačítko se symbolem (-).

Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování

1 Zkontrolujte, že jste v zobrazení Kód (Zobrazení > Kód).

2 Umístěte do kódu textový kurzor nebo vyberte blok kódu.

3 Klepněte na tlačítko v panelu nástrojů Kódování nebo vyberte položku z rozbalovací nabídky v panelu nástrojů.

Abyste zjistili, co které tlačítko dělá, umístěte kurzor nad tlačítko, dokud se neobjeví tip nástroje. V panelu nástrojů Kódování se standardně zobrazují následující tlačítka:

Otevřené dokumenty Seznam všech dokumentů, které jsou otevřené. Když některý z nich vyberete, zobrazí se v okně dokumentu.

Zobrazit aplikaci Code Navigator Zobrazí aplikaci Code Navigator. Další informace viz část „Přechod na související kód“ na stránce 306.

Sbalit celý tag Sbalí obsah mezi počátečním a uzavíracím tagem (například obsah mezi tagy `<table>` a `</table>`). Chcete-li tag sbalit, musíte umístit textový kurzor do otevíracího nebo zavíracího tagu a pak klepnout na tlačítko Sbalit celý tag.

Můžete také sbalit kód, který je mimo plný tag; umístěte textový kurzor do otevíracího nebo zavíracího tagu a se stisknutou klávesou Alt klepněte na tlačítko Sbalit celý tag. A klepnutí se stisknutou klávesou Ctrl na toto tlačítko vypne „inteligentní sbalení“, takže aplikace Dreamweaver nepřizpůsobí obsah, který sbalí vně celých tagů. Další informace viz část „O sbalení kódu“ na stránce 313.

Sbalit výběr Sbalí vybraný kód.

Můžete také sbalit kód, který je mimo výběr, pomocí klepnutí se stisknutou klávesou Alt na tlačítko Sbalit výběr. A klepnutí se stisknutou klávesou Ctrl na toto tlačítko vypne „inteligentní sbalení“, takže se sbalí přesně jen to, co je vybrané, bez jakýchkoliv zásahů aplikace Dreamweaver. Další informace viz část „O sbalení kódu“ na stránce 313.

Rozbalit vše Obnoví všechen sbalený kód.

Vybrat rodičovský tag Vybere obsah a příslušné počáteční a uzavírací tagy pro řádek, do kterého jste umístili textový kurzor. Pokud opakovaně klepnete na toto tlačítko a tagy jsou vyvážené (párové), aplikace Dreamweaver nakonec vybere zcela vnější tagy `html` a `/html`.

Vyvážit závorky Vybere obsah a příslušné kulaté, složené nebo hranaté závorky pro řádek, do kterého jste umístili textový kurzor. Pokud opakovaně klepnete na toto tlačítko a uzavírací symboly jsou vyvážené (párové), aplikace Dreamweaver nakonec vybere zcela vnější kulaté, složené nebo hranaté závorky v dokumentu.

Čísla řádků Umožňuje skrýt nebo zobrazit čísla na začátku každého řádku kódu.

Zvýraznit neplatný kód Žlutě zvýrazní neplatný kód.

Výstrahy na chyby syntaxe v informačním pruhu Povolí nebo zakáže informační pruh v horní části stránky, který upozorňuje na chyby syntaxe. Pokud aplikace Dreamweaver zjistí chybu syntaxe, informační pruh Chyba syntaxe uvádí řádek v kódu, kde k chybě došlo. Aplikace Dreamweaver dále zvýrazní číslo řádku chyby po pravé straně

dokumentu v zobrazení Kód. Informační pruh je povolen ve výchozím nastavení, ale zobrazí se pouze v případě, že aplikace Dreamweaver detekuje chyby syntaxe na stránce.

Aplikovat komentář Umožňuje vybraný kód uzavřít do tagů komentáře nebo otevřít nové tagy komentářů.

- Příkaz Aplikovat komentář HTML uzavře vybraný kód pomocí `<!--` a `-->` nebo otevře nový tag, pokud není vybraný žádný kód.
- Aplikovat komentář // vloží `//` na začátek každého řádku vybraného kódu CSS nebo JavaScript nebo vloží jeden tag `//`, pokud není vybraný žádný kód.
- Aplikovat komentář /* */ uzavře vybraný kód CSS nebo JavaScript pomocí `/*` a `*/`.
- Aplikovat komentář ' je pro kód Visual Basic. Vkládá apostrof na začátek každého řádku skriptu Visual Basic nebo vloží apostrof v místě, kde se nachází kurzor, pokud není zvolen žádný kód.
- Pokud pracujete v souboru ASP, ASP.NET, JSP, PHP nebo ColdFusion a vyberete volbu Aplikovat serverový komentář, aplikace Dreamweaver automaticky detekuje správný tag komentáře a použije ho na výběr.

Odstranit komentář Odstraní tagy komentáře z vybraného kódu. Pokud výběr obsahuje vnořené komentáře, jsou odstraněny pouze vnější tagy komentáře.

Uzavřít do tagu Uzavře vybraný kód do vybraného tagu z Rychlého editoru tagů.

Poslední výstřižky Umožňuje vložit nedávno použitý výstřižek kódu z panelu Výstřižky. Další informace viz část „Práce s výstřižky kódu“ na stránce 309.

Přemístit nebo převést CSS Umožňuje přemístit CSS do jiného umístění nebo převést inline CSS na pravidla CSS. Další informace viz část „Přesun / export pravidel CSS“ na stránce 140 a „Převedení inline CSS na pravidlo CSS“ na stránce 141.

Odsadit kód Posune výběr doprava.

Odsadit kód doleva Posune výběr doleva.

Formátovat zdrojový kód Aplikuje dříve určené formátování kódu na vybraný kód nebo na celou stránku, pokud není vybraný žádný kód. Můžete také rychle nastavit předvolby formátování kódu pomocí volby Nastavení formátování kódu z tlačítka Formátovat zdrojový kód nebo můžete vybrat volbu Upravit knihovny tagů a upravit knihovny tagů.

Počet tlačítek, která jsou dostupná v panelu nástrojů Kódování, závisí na velikosti zobrazení Kód v okně dokumentu. Chcete-li vidět všechna dostupná tlačítka, změňte velikost okna zobrazení Kód nebo klepněte na rozbalovací šipku na dolním okraji panelu nástrojů Kódování.

Můžete také panel nástrojů Kódování upravit tak, aby zobrazoval více tlačítek (například Zalamování řádků, Skryté znaky a Automatické odsazení), nebo můžete skrýt tlačítka, která nechcete používat. Ale chcete-li provést tyto úpravy, musíte upravit soubor XML, který generuje tento panel nástrojů. Další informace viz část *Rozšíření aplikace Dreamweaver*.

Poznámka: *Volba pro zobrazení skrytých znaků, která není v panelu Kódování jako výchozí tlačítko, je dostupná z nabídky Zobrazení (Zobrazení > Volby zobrazení kódu > Skryté znaky).*

Další témata nápovědy

„Kontrola vyvážení tagů a závorek“ na stránce 316

„Panel nástrojů Kódování – přehled“ na stránce 12

„Zobrazení panelů nástrojů“ na stránce 21

Vložení kódu pomocí panelu Vložit

1 Umístěte do kódu textový kurzor.

2 Na panelu Vložit vyberte odpovídající kategorii.

3 Klepněte na tlačítko na panelu Vložit nebo vyberte položku z rozbalovací nabídky na panelu Vložit.

Když klepnete na ikonu, měl by se na stránce objevit okamžitě kód nebo dialogové okno vyžadující další informace k doplnění kódu.

Abyste zjistili, co které tlačítko dělá, umístěte kurzor nad tlačítko, dokud se neobjeví tip nástroje. Počet a typ dostupných tlačítek na panelu Vložit se liší v závislosti na typu aktuálního dokumentu. Záleží také na tom, zda používáte zobrazení Kód nebo zobrazení Návrh.

Přestože panel Vložit poskytuje sadu často používaných tagů, není jejich výčet úplný. Abyste si mohli vybrat z úplnějšího seznamu tagů, použijte volbu Výběr tagu.

Další témata nápovědy

„Používání panelu Vložit“ na stránce 201

Vložení tagu pomocí okna Výběr tagu

Chcete-li vložit na stránku jakýkoliv tag z knihovny tagů aplikace Dreamweaver (včetně knihoven tagů ColdFusion a ASP.NET), použijte volbu Výběr tagu.

1 Umístěte kurzor do kódu, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Vložit tag.

Objeví se okno Výběr tagu. Levý panel obsahuje seznam podporovaných knihoven tagů a pravý panel zobrazuje jednotlivé tagy ve zvolené složce knihovny tagů.

2 Vyberte kategorii tagů z knihovny tagů nebo rozbalte kategorii a vyberte podkategorii.

3 Vyberte tag v pravém panelu.

4 Abyste zobrazili syntaxi a informace pro použití tagu v okně Výběr tagu, klepněte na tlačítko Informace o tagu. Pokud je k dispozici, objeví se informace o tagu.

5 Abyste zobrazili stejnou informaci o tagu v panelu Reference, klepněte na ikonu <?>. Pokud je k dispozici, objeví se informace o tagu.

6 Abyste vložili vybraný tag do kódu, klepněte na tlačítko Vložit.

Pokud se tag objeví v pravém panelu s lomenými závorkami (například `<title></title>`), nevyžaduje již dodatečné informace a je ihned vložen do dokumentu v místě textového kurzoru.

Pokud tag vyžaduje dodatečné informace, objeví se editor tagů.

7 Pokud se otevře editor tagů, zadejte dodatečné informace a klepněte na tlačítko OK.

8 Klepněte na tlačítko Zavřít.

Další témata nápovědy

„O knihovnách tagů aplikace Dreamweaver“ na stránce 332

Vložení komentářů HTML

Komentář je popisný text, který vkládáte do HTML kódu kvůli vysvětlení kódu nebo kvůli poskytnutí dalších informací. Text poznámky se objeví pouze v zobrazení kódu a nezobrazí se v prohlížeči.

Vložení komentáře v místě textového kurzoru

❖ Vyberte volbu Vložit > Komentář.

V zobrazení Kód se vloží tag komentáře a textový kurzor se přesune doprostřed tagu. Zadejte komentář.

V zobrazení Návrh se objeví dialogové okno Komentář. Zadejte komentář a klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení značek komentáře v zobrazení Návrh

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

Zkontrolujte, že v předvolbách Neviditelné elementy je vybraná volba Komentáře, nebo se značka komentáře nezobrazí.

Úpravy existujícího komentáře

- V zobrazení Kód vyhledejte komentář a upravte jeho text.
- V zobrazení Návrh vyberte značku Komentář, upravte text komentáře v inspektoru Vlastnosti a pak klepněte do okna dokumentu.

Kopírování a vkládání kódu

1 Zkopírujte kód v zobrazení kódu nebo v jiné aplikaci.

2 Umístěte kurzor do zobrazení kódu a vyberte volbu Úpravy > Vložit.

Další témata nápovědy

„Vložení a přesunutí sbalených fragmentů kódu“ na stránce 314

Úpravy tagů pomocí Editoru tagů

Abyste mohli zobrazovat, určovat a upravovat atributy tagů, použijte Editory tagů.

1 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na tag v zobrazení Kód nebo na objekt v zobrazení Návrh a vyberte Upravit tag z rozbalovací nabídky. (Obsah tohoto dialogového okna se mění v závislosti na vybraném tagu.)

2 Určete nebo upravte atributy tagu a klepněte na tlačítko OK.

Abyste získali informace o tagu v Editoru tagů, klepněte na tlačítko Informace o tagu.

Úpravy kódu pomocí kontextové nabídky Kódování

1 V zobrazení Kód vyberte nějaký kód a klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh).

2 Vyberte podnabídku Výběr a vyberte jakoukoliv z následujících voleb:

Sbalit výběr Sbalí vybraný kód.

Sbalit vše vně výběru Sbalí veškerý kód mimo vybraného kódu.

Rozbalit výběr Rozbalí vybraný fragment kódu.

Sbalit celý tag Sbalí obsah mezi počátečním a uzavíracím tagem (například obsah mezi tagy `<table>` a `</table>`).

Sbalit celý vnější tag Sbalí obsah vně počátečního a uzavíracího tagu (například obsah mimo tagy `<table>` a `</table>`).

Rozbalit vše Obnoví všechen sbalený kód.

Aplikovat komentář HTML Uzavře vybraný kód pomocí `<!--` a `-->` nebo otevře nový tag, pokud není vybraný žádný kód.

Aplikovat komentář /* */ Uzavře vybraný kód CSS nebo JavaScript pomocí `/*` a `*/`.

Aplikovat komentář // Vloží `//` na začátek každého řádku vybraného kódu CSS nebo JavaScript nebo vloží jeden tag `//`, pokud není vybraný žádný kód.

Aplikovat komentář ' Vloží apostrof na začátek každého řádku skriptu Visual Basic nebo vloží apostrof v místě, kde se nachází textový kurzor, pokud není vybraný žádný kód.

Aplikovat serverový komentář Uzavře vybraný kód. Pokud pracujete v souboru ASP, ASP.NET, JSP, PHP nebo ColdFusion a vyberete volbu Aplikovat serverový komentář, aplikace Dreamweaver automaticky detekuje správný tag komentáře a použije ho na výběr.

Aplikovat trik komentář-obrácené lomítko Uzavře vybraný kód CSS do tagů komentářů, které způsobí, že prohlížeč Internet Explorer 5 pro systém Macintosh bude tento kód ignorovat.

Aplikovat trik Caio Uzavře vybraný kód CSS do tagů komentářů, které způsobí, že prohlížeč Netscape Navigator 4 bude tento kód ignorovat.

Odstranit komentář Odstraní tagy komentáře z vybraného kódu. Pokud výběr obsahuje vnořené komentáře, jsou odstraněny pouze vnější tagy komentáře.

Odstranit trik komentář-obrácené lomítko Odstraní tagy komentářů z vybraného kódu CSS. Pokud výběr obsahuje vnořené komentáře, jsou odstraněny pouze vnější tagy komentáře.

Odstranit trik Caio Odstraní tagy komentářů z vybraného kódu CSS. Pokud výběr obsahuje vnořené komentáře, jsou odstraněny pouze vnější tagy komentáře.

Převést tabulátory na mezery Převede každý tabulátor ve výběru na počet mezer odpovídající hodnotě Velikosti tabulátoru nastavené v předvolbách Formát kódu. Další informace viz část „Změna formátování kódu“ na stránce 292.

Převést mezery na tabulátory Převede po sobě následující mezery ve výběru na tabulátory. Každá posloupnost mezer, která má počet mezer odpovídající velikosti tabulátoru, je převedena na jeden tabulátor.

Odsadit Odsadí výběr tak, že ho posune doprava. Další informace viz část „Odsazení bloků kódu“ na stránce 306.

Odsadit doleva Posune výběr doleva.

Odstranit všechny tagy Odstraní všechny tagy ve výběru.

Převést řádky na tabulku Uzavře výběr do tagu `table` bez atributů.

Přidat konce řádků Přidá tag `br` na konec každého řádku ve výběru.

Převést na velká písmena Převede všechna písmena ve výběru (včetně názvů a hodnot tagů a atributů) na velká.

Převést na malá písmena Převede všechna písmena ve výběru (včetně názvů a hodnot tagů a atributů) na malá.

Převést tagy na velká písmena Převede všechny názvy tagů a atributů a hodnoty atributů ve výběru na velká písmena.

Převést tagy na malá písmena Převede všechny názvy tagů a atributů a hodnoty atributů ve výběru na malá písmena.

Další témata nápovědy

„Sbalení a rozbalení fragmentů kódu“ na stránce 313

Úpravy tagu jazyka serveru s použitím inspektoru Vlastnosti

Upravte kód v tagu jazyka serveru (například tag ASP), aniž byste otevřeli zobrazení kódu tím, že použijete inspektor Vlastnosti kódu.

1 V zobrazení Návrh vyberte vizuální ikonu tagu jazyka serveru.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Upravit.

3 Proveďte požadované změny v kódu tagu a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Nastavení počítače pro vývoj aplikací“ na stránce 513

Odsazení bloků kódu

Zatímco píšete a upravujete kód v zobrazení kódu nebo v inspektoru kódu, můžete měnit úroveň odsazení vybraného bloku nebo řádku kódu tím, že ho posunete doprava nebo doleva o jeden tabulátor.

Odsazení vybraného bloku kódu

- Stiskněte tabulátor.
- Vyberte volbu Úpravy > Odsadit kód.

Zrušení odsazení vybraného bloku kódu

- Stiskněte kombinaci kláves Shift+tabulátor.
- Vyberte volbu Úpravy > Odsadit kód doleva.

Přechod na související kód

Navigátor kódů zobrazuje seznam zdrojů kódů souvisejících s konkrétním výběrem na stránce. Použijte jej pro přechod k souvisejícím zdrojům kódů, jako jsou interní a externí pravidla CSS, zahrnutí na straně serveru, externích souborů JavaScript, nadřízených souborů šablon, souborů knihovny a zdrojových souborů iframe. Po klepnutí na odkaz v aplikaci Code Navigator aplikace Dreamweaver otevře soubor obsahující příslušný kód. Pokud je soubor aktivní, zobrazí se v příslušné oblasti souborů. Jestliže nemáte povoleny související soubory, aplikace Dreamweaver otevře vybraný soubor jako samostatný dokument v okně Dokument.

Pokud klepnete na pravidlo CSS v aplikaci Code Navigator, aplikace Dreamweaver vás převede přímo k tomuto pravidlu. Je-li pravidlo v souboru interní, aplikace Dreamweaver je zobrazí v rozděleném zobrazení. Je-li pravidlo v externím souboru CSS, aplikace Dreamweaver soubor otevře a zobrazí pravidlo v oblasti souvisejících souborů nad hlavním dokumentem.

Do aplikace Code Navigator můžete přejít ze zobrazení Návrh, Kód a Rozdělení i z inspektoru Kód.

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem způsobu práce s aplikací Code Navigator: www.adobe.com/go/dw10codenav_cz.

Výukovou lekci na videu o práci s funkcí Živé zobrazení, souvisejících souborech a aplikaci Code Navigator najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4044_dw_cz.

Otevření aplikace Code Navigator

❖ Podržte stisknutou klávesu Alt a klepněte (Windows) nebo klávesy Command+Option a klepněte (Macintosh) do libovolného umístění na stránce. Aplikace Code Navigator zobrazí odkazy na kód, který ovlivňuje oblast, do níž jste klepli.

Klepnutím mimo aplikaci Code Navigator ji zavřete.

Poznámka: *Aplikaci Code Navigator můžete otevřít také klepnutím na ukazatel aplikace Code Navigator* *. Tento ukazatel se zobrazí poblíž bodu vložení na stránce, pokud myš byla 2 sekundy v nečinnosti.*

Přejděte ke kódu v aplikaci Code Navigator

1 Otevřete aplikaci Code Navigator z oblasti stránky, která vás zajímá.

2 Klepněte na kód, na nějž chcete přejít.

Aplikace Code Navigator seskupí zdroje souvisejících kódů podle souborů a uvede soubory v abecedním pořadí. Předpokládejme například, že pravidla CSS v externích souborech mají vliv na výběr v dokumentu. V takovém případě aplikace Code Navigator uvede seznam těchto tří souborů spolu s pravidly CSS relevantními pro výběr. U šablon CSS spojených s daným výběrem aplikace Code Navigator funguje jako panel šablon stylů CSS v aktuálním režimu.


Pokud umístíte ukazatel na odkazy na pravidla CSS, aplikace Code Navigator zobrazí tipy k nástrojům vlastností v pravidle. Tyto tipy jsou užitečné, pokud chcete rozlišovat mezi řadou pravidel se stejným názvem.

Zakázání ukazatele Code Navigator

1 Otevřete aplikaci Code Navigator.

2 Vyberte volbu Zakázat ukazatel v pravém dolním rohu.

3 Klepnutím mimo aplikaci Code Navigator ji zavřete.

Chcete-li ukazatel Code Navigator znovu aktivovat, podržte stisknutou klávesu Alt a klepněte (Windows) nebo podržte klávesy Command+Option a klepněte (Macintosh). Otevře se aplikace Code Navigator, kde můžete zrušit výběr volby Zakázat ukazatel.

Další témata nápovědy

„Otevřít související soubory“ na stránce 68

Výuková lekce k nástroji Code Navigator

Přechod na funkci JavaScript nebo VBScript

V zobrazení Kód a Inspektoru kódu si můžete zobrazit seznam všech funkcí JavaScript nebo VBScript ve vašem kódu a přeskočit na kteroukoliv z nich.

1 Zobrazení dokumentu v zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) nebo v Inspektoru kódu (Okna > Inspektor kódu).

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

• V zobrazení Kód klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) kamkoliv do zobrazení Kód a vyberte podnabídku Funkce z kontextové nabídky.


Podnabídka Funkce se neobjeví v zobrazení Návrh.

Veškeré funkce JavaScript nebo VBScript z vašeho kódu se objeví v podnabídce.

Chcete-li seznam funkcí zobrazit v abecedním pořadí, klepněte pravým tlačítkem s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesami Alt+Ctrl (Macintosh) do zobrazení Kód a pak vyberte podnabídku Funkce.

- V inspektoru kódu klepněte v pruhu nástrojů na tlačítko Navigace v kódu ({ }).

3 Vyberte název funkce, na kterou chcete v kódu přeskočit.

Vyjmutí jazyka JavaScript

Nástroj JavaScript Extractor (JSE) odstraňuje celý kód nebo většinu kódu jazyka JavaScript z dokumentů aplikace Dreamweaver, exportuje jej do externího souboru a v dokumentu na něj vytvoří odkaz. Nástroj JSE také dokáže z kódu odebírat skripty pro zpracování událostí, jako jsou `onclick` nebo `onmouseover` a poté bez problémů k dokumentu připojí kód jazyka JavaScript související s těmito skripty.

Nástroj JavaScript Extractor má několik následujících omezení, která je před jeho použitím potřeba vzít na vědomí:

- Nástroj JSE nevyjímá tagy script z těla dokumentu (kromě widgetů Spry). Umístění těchto skriptů externě může za jistých okolností vést k neočekávaným výsledkům. Aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení uvede tyto skripty v seznamu v dialogovém okně Externalizovat JavaScript, ale nevybere je k vyjmutí. (Pokud chcete, můžete je vybrat ručně.)
- Nástroj JSE nevyjímá kód jazyka JavaScript z upravitelných oblastí souborů .dwt (šablona aplikace Dreamweaver), neupravitelných oblastí instancí šablony a položek knihovny aplikace Dreamweaver.
- Po vyjmutí kódu jazyka JavaScript pomocí volby Externalizovat JavaScript a připojit nezávadně již nebudete moci upravovat chování aplikace Dreamweaver pomocí panelu Chování. Aplikace Dreamweaver neumí prohlížet a naplňovat panel Chování chováními, která jsou připojena nezávadně.
- Jakmile stránku zavřete, změny již nebude možné vrátit. Změny ale můžete vrátit po celou dobu, během níž setrváte ve stejné relaci úprav. Akci vrátíte klepnutím na položky Úpravy > Zpět externalizovat JavaScript.
- Některé velmi složité stránky nemusí fungovat podle očekávání. Při vyjímání kódu jazyka JavaScript ze stránek s parametrem `document.write()` v těle dokumentu nebo globálními proměnnými postupujte opatrně.

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem o podpoře jazyka JavaScript v aplikaci Dreamweaver: www.adobe.com/go/dw10javascript_cz.

Používání nástroje JavaScript Extractor:

1 Otevřete stránku obsahující kód jazyka JavaScript (například stránku Spry).

2 Vyberte položky Příkazy > Externalizovat JavaScript.

3 V dialogovém okně Externalizovat JavaScript v případě potřeby upravte výchozí nastavení.

- Volba Externalizovat JavaScript vyberte pouze tehdy, pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver přesunula jakýkoli kód jazyka JavaScript do externího souboru a aby odkázala na tento soubor v aktuálním dokumentu. Tato volba v dokumentu ponechá skripty pro zpracování událostí, jako jsou `onclick` a `onload` a ponechá volbu Chování viditelnou v panelu Chování.
- Volba Externalizovat JavaScript a připojit nezávadně vyberte pouze tehdy, pokud chcete, aby aplikace Dreamweaver 1) přesunula kód jazyka JavaScript do externího souboru a odkázala na tento soubor v aktuálním dokumentu nebo 2) odebrala skripty pro zpracování událostí z kódu HTML a vložila je při běhu s použitím jazyka JavaScript. Pokud vyberete tuto volbu, již nebudete moci upravovat Chování v panelu Chování.
- Ve sloupci Úpravy zrušte výběr jakýchkoli úprav, které nechcete provést, nebo vyberte úpravy, které aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení nevybrala.

  Aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení uvede na seznam, ale *nevybere* následující úpravy:

  - bloky skriptu v hlavičce dokumentu obsahující volání `document.write()` nebo `document.writeln()`,

- bloky skriptu v hlavičce dokumentu obsahující signatury funkcí vztahující se ke kódu zpracování EOLAS, který používá volání `document.write()`,
- bloky skriptu v těle dokumentu v případě, že neobsahují pouze widget Spry nebo konstruktory sady dat Spry.

- Aplikace Dreamweaver automaticky přiřazuje identifikátory prvkům, které je ještě nemají. Pokud se vám tyto identifikátory nelíbí, můžete je změnit úpravou textových polí identifikátoru.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Dialogové okno Souhrn poskytuje souhrn informací o vyjmutí. Zkontrolujte vyjmutí a klepněte na tlačítko OK.

5 Uložte stránku.

Aplikace Dreamweaver vytvoří soubor SpryDOMUtils.js společně s dalším souborem obsahujícím vyjmutý kód jazyka JavaScript. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryDOMUtils.js do složky SpryAssets na vašich stránkách. Druhý soubor uloží ve stejné úrovni, v jaké je stránka, z níž jste kód jazyka JavaScript vyjmuli. Při nahrávání původní stránky nezapomeňte oba tyto závislé soubory nahrát na webový server.

Další témata nápovědy

„Vizuální vytváření stránek Spry“ na stránce 412

Práce s výstřižky kódu

Výstřižky kódu umožňují ukládat obsah pro opětovné rychlé použití. Můžete vytvořit, vložit nebo odstranit ovládací prvky kódů HTML, JavaScript, CFML, ASP, PHP a dalších. Můžete také spravovat a sdílet výstřižky kódu společně se členy týmu. K dispozici jsou některé předdefinované výstřižky, které lze použít jako výchozí bod.

Výstřižky, které obsahují tagy <font> a jiné zavržené elementy a atributy jsou ve složce Legacy v panelu Výstřižky.

Vložení výstřižku kódu

1 Umístěte kurzor tam, kam chcete umístit výstřižek kódu nebo vyberte kód, který chcete výstřižkem obalit.

2 V panelu Výstřižky (Okna > Výstřižky), poklepejte na výstřižek.

Můžete také klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na výstřižek a pak vybrat volbu Vložit z rozbalovací nabídky.

Vytvoření výstřižku kódu

1 V panelu Výstřižky klepněte na ikonu Nový výstřižek na spodním okraji panelu.

2 Zadejte název výstřižku.

Poznámka: *Názvy výstřižků nesmí obsahovat znaky, které jsou neplatné v názvech souborů, jako například lomítka (/ nebo \), speciální znaky nebo uvozovky (").*

3 (Volitelně) Zadejte textový popis výstřižku. To usnadní ostatním členům týmu použití výstřižku.

4 Jako Typ výstřižku vyberte volbu Uzavřít výběr nebo volbu Vložit blok.

a Pokud zvolíte volbu Uzavřít výběr, přidejte kód pro následující volby:

Vložit před Zadejte nebo vložte kód pro vkládání před aktuální výběr.

Vložit za Zadejte nebo vložte kód pro vkládání za aktuální výběr.

Abyste nastavili standardní mezery bloků, použijte zalomení řádků; stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) uvnitř textových polí.

Poznámka: *Protože výstřižky mohou být vytvořeny jako počáteční a koncové bloky, můžete je použít k obklopení jiných tagů a obsahu. To je užitečné pro vkládání speciálního formátování, odkazů, elementů navigace a bloků skriptů. Jednoduše zvýrazněte obsah, který chcete ohraničit, a vložte výstřižek.*

b Pokud jste zvolili volbu Vložit blok, zadejte nebo vložte kód, který má být vložen.

5 (Volitelně) Vyberte volbu Typ náhledu: Kód nebo Návrh.

Návrh Vykreslí kód a zobrazí ho v dílčím panelu Náhled v panelu Výstřižky.

Kód Zobrazí kód v dílčím panelu Náhled.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy nebo odstranění výstřižků kódu

❖ V panelu Výstřižky vyberte výstřižek a klepněte na tlačítko Upravit výstřižek nebo Odstranit výstřižek ve spodní části panelu.

Vytváření složek výstřižků kódu a správa výstřižků kódu

1 V panelu Výstřižky klepněte na tlačítko Nová složka výstřižků na spodním okraji panelu.

2 Přetáhněte výstřižky do nové složky nebo do jiných složek podle potřeby.

Přidání nebo úpravy klávesové zkratky pro výstřižek

1 V panelu Výstřižky klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a vyberte volbu Upravit klávesové zkratky.

Objeví se Editor klávesových zkratek.

2 V rozbalovací nabídce Příkazy vyberte volbu Výstřižky.

Objeví se seznam výstřižků.

3 Vyberte výstřižek a přiřaďte mu klávesovou zkratku.

Další informace viz část „Přizpůsobení klávesových zkratek“ na stránce 33.

Sdílení výstřižku s ostatními členy týmu

1 Vyhledejte soubor který odpovídá výstřižku, který chcete sdílet, ve složce Configuration/Snippets (Konfigurace/Výstřižky) ve složce aplikace Dreamweaver.

2 Zkopírujte soubor výstřižku do sdílené složky na vašem počítači nebo na síťovém počítači.

3 Ostatní členové týmu musí soubor výstřižku zkopírovat do své složky Configuration/Snippets.

Hledání tagů, atributů nebo textu v kódu

Můžete vyhledávat určité tagy, atributy a hodnoty atributů. Například můžete vyhledávat všechny tagy `img`, které nemají atribut `alt`.

Můžete také vyhledávat konkrétní řetězce textu, které jsou nebo nejsou součástí sady kontejnerových tagů. Například můžete vyhledávat slovo `Nepojmenovaný` obsažené v tagu `title`, abyste našli všechny nepojmenované stránky ve vašem webovém místě.

1 Otevřete dokument, ve kterém chcete vyhledávat, nebo vyberte dokumenty nebo složku v panelu Soubory.

2 Vyberte volbu Úpravy > Hledat a nahradit.

3 Určete, ve kterých souborech se bude vyhledávat, a pak specifikujte druh hledání, který má být použit, a text nebo tagy, které mají být hledány. Volitelně určete text, který chcete původní nahradit. Pak klepněte na jedno z tlačítek Hledat nebo na jedno z tlačítek Nahradit.

4 Klepněte na tlačítko Zavřít.

5 Chcete-li hledat znovu bez zobrazení dialogového okna Hledat a nahradit, stiskněte klávesu F3 (Windows) nebo Apple+G (Macintosh).

Další témata nápovědy

„Regulární výraz“ na stránce 287

„Vyhledání a nahrazení textu“ na stránce 215

Uložení a vyvolání vyhledávacích vzorků

Můžete uložit vzorky vyhledávání a později je znovu použít.

Další témata nápovědy

„Regulární výraz“ na stránce 287

„Vyhledání a nahrazení textu“ na stránce 215

Uložení vzorku vyhledávání

1 V dialogovém okně Hledat a nahradit (Úpravy > Hledat a nahradit) nastavte parametry vyhledávání.

2 Klepněte na tlačítko Uložit dotaz (ikona disku).

3 V dialogovém okně, které se objeví, vyhledejte složku, kam chcete dotazy uložit. Pak zadejte název souboru, který dotaz označí, a klepněte na tlačítko Uložit.

Například pokud vzorec pro vyhledávání zahrnuje hledání tagu `img` bez atributu `alt`, můžete pojmenovat dotaz jako img_bez_alt.dwr.

Poznámka: *Uložené dotazy mají příponu názvu souboru .dwr. Některé uložené dotazy ze starších verzí aplikace Dreamweaver mohou mít příponu .dwq.*

Vyvolání vzorku vyhledávání

1 Vyberte volbu Úpravy > Hledat a nahradit.

2 Klepněte na tlačítko Načíst dotaz (ikona složky).

3 Vyhledejte složku, ve které jsou uloženy vaše dotazy. Pak zvolte soubor s dotazem a klepněte na tlačítko Otevřít.

4 Klepněte na tlačítko Hledat další, Hledat vše, Nahradit nebo Nahradit vše, abyste spustili vyhledávání.

Používání referenčních materiálů o jazycích

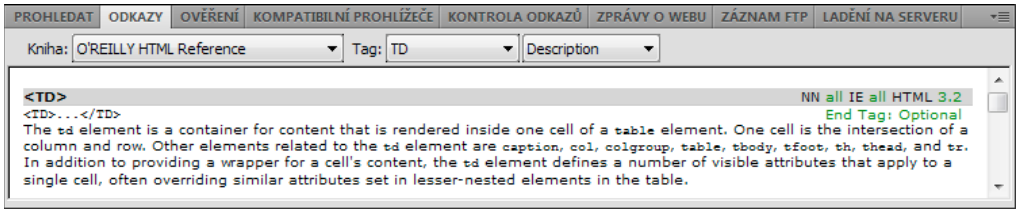
Panel Reference poskytuje rychlý nástroj s odkazy o značkovacích jazycích, programovacích jazycích a stylech CSS. Poskytuje informace ohledně specifických tagů, objektů a stylů, se kterými pracujete v zobrazení Kód (nebo Inspektoru kódu). Panel Reference taktéž poskytuje příklady kódu, které můžete vložit do dokumentů.

Otevření panelu Reference

1 Proveďte jeden z následujících úkonů v zobrazení Kód:

- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na tag, atribut nebo klíčové slovo a pak vyberte volbu Reference z kontextové nabídky.
- Umístěte textový kurzor do tagu, atributu nebo klíčového slova a pak stiskněte kombinaci kláves Shift+F1.

Panel Reference se otevře a zobrazí informace o tagu, atributu nebo klíčovém slově, na které jste klepli.



2 Abyste změnili velikost textu v panelu Reference, vyberte volbu Velké písmo, Střední písmo nebo Malé písmo z nabídky voleb (malá šipka při horním levém okraji panelu).

Vložení příkladu kódu do dokumentu

1 Klepněte kamkoli do příkladu kódu v referenčním obsahu.

Celý příklad kódu je zvýrazněn.

2 Vyberte volbu Úpravy > Kopírovat a pak vložte příklad kódu do vašeho dokumentu v zobrazení Kód.

Procházení referenčního obsahu v panelu Reference

1 Abyste zobrazili tagy, objekty nebo styly z jiné knihy, vyberte jinou knihu z rozbalovací nabídky Kniha.

2 Abyste zobrazili informace o určité položce, vyberte ji z rozbalovací nabídky Tag, Objekt, Styl nebo CFML (v závislosti na tom, jakou knihu jste vybrali).

3 Abyste zobrazili informace o atributu vybrané položky, vyberte atribut z rozbalovací nabídky vedle rozbalovací nabídky Tag, Objekt, Styl nebo CFML.

Tato nabídka obsahuje seznam atributů pro položku, kterou jste vybrali. Standardní výběr je Popis, který zobrazuje popis vybrané položky.

Tisk kódu

Můžete si vytisknout kód, abyste ho mohli upravovat offline, archivovat ho nebo ho distribuovat.

1 Otevřete stránku v zobrazení Kód.

2 Vyberte volbu Soubor > Tisknout kódu.

3 Určete volby tisku a pak klepněte na tlačítko OK (Windows) nebo na tlačítko Tisknout (Macintosh).

Sbalení kódu

O sbalení kódu

Můžete sbalit a rozbalit fragmenty kódu, takže můžete zobrazit různé oblasti dokumentu aniž byste museli rolovat posuvníkem. Například abyste mohli vidět všechna CSS pravidla v tagu `head`, které se vztahují k tagu `div` dále na stránce, můžete sbalit všechno mezi tagem `head` a tagem `div` tak, abyste viděli obě oblasti kódu najednou. Přestože můžete vybrat fragmenty kódu tak, že vytvoříte výběr v zobrazení Návrh nebo v zobrazení Kód, kód můžete sbalit pouze v zobrazení Kód.

Poznámka: *Soubory vytvořené z šablon aplikace Dreamweaver zobrazí všechen kód rozbalený, i když soubory šablon (.dwt) obsahují sbalené fragmenty kódů.*

Další témata nápovědy

„Vložení a přesunutí sbalených fragmentů kódu“ na stránce 314

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

„Vyčištění kódu“ na stránce 315

Sbalení a rozbalení fragmentů kódu

Když vyberete kód, zobrazí se vedle výběru sada tlačítek pro sbalení (symboly minus v systému Windows; svislé trojúhelníky v systému Macintosh). Klepněte na tlačítka, abyste sbalili a rozbalili výběr. Když je kód sbalený, tlačítka na sbalení se změní na tlačítka na rozbalení (tlačítko plus (+) v systému Windows; vodorovný trojúhelník v systému Macintosh).

Občas se přesný fragment kódu, který jste vybrali, nesbalí. Aplikace Dreamweaver používá „inteligentní sbalení“ ke sbalení nejběžnějších a vizuálně vhodných výběrů. Například pokud jste vybrali odsazený tag a pak jste také vybrali odsazené mezery před tagem, aplikace Dreamweaver nesbalí odsazené mezery, protože většina uživatelů předpokládá, že jejich odsazení má být zachováno. Abyste vypnuli inteligentní sbalení a vynutili si v aplikaci Dreamweaver sbalení přesně toho, co zvolíte, podržte klávesu Ctrl před sbalením kódu.

Také se zobrazí varovná ikona o sbalení fragmentů kódu, pokud fragment obsahuje chyby nebo kód, který není v určitých prohlížečích podporován.

Kód můžete také sbalit klepnutím se stisknutou klávesou Alt na jedno z tlačítek sbalení nebo tak, že klepnete na tlačítko Sbalit výběr v panelu nástrojů Kódování.

1 Vyberte nějaký kód.

2 Vyberte volbu Úpravy > Sbalit kód a vyberte některou z voleb.

Další témata nápovědy

„Úpravy kódu pomocí kontextové nabídky Kódování“ na stránce 304

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

Výběr sbaleného fragmentu kódu

❖ V zobrazení Kód klepněte na sbalený fragment kódu.

Poznámka: *Když v zobrazení Návrh vyberete výběr, který je součástí sbaleného fragmentu kódu, fragment se automaticky v zobrazení Kód rozbalí. Když v zobrazení Návrh vyberete výběr, který je kompletním fragmentem kódu, fragment zůstane v zobrazení Kód sbalený.*

Zobrazení kódu ve sbaleném fragmentu kódu bez rozbalení

❖ Podržte ukazatel myši nad sbaleným fragmentem kódu.

Používání klávesových zkratek ke sbalení a rozbalení kódu

❖ Můžete také použít jednu z následujících klávesových zkratek:

Příkaz	Windows	Macintosh
Sbalit výběr	Ctrl+Shift+C	Apple+Shift+C
Sbalit vše vně výběru	Ctrl+Alt+C	Apple+Alt+C
Rozbalit výběr	Ctrl+Shift+E	Apple+Shift+E
Sbalit celý tag	Ctrl+Shift+J	Apple+Shift+J
Sbalit celý vnější tag	Ctrl+Alt+J	Apple+Alt+J
Rozbalit vše	Ctrl+Alt+E	Apple+Alt+E

Vložení a přesunutí sbalených fragmentů kódu

Můžete kopírovat a vkládat sbalené fragmenty kódu nebo přesouvat sbalené fragmenty kódu pomocí přetažení.

Další témata nápovědy

„Vložení kódu pomocí panelu nástrojů Kódování“ na stránce 301

„Vyčištění kódu“ na stránce 315

Kopírování a vložení sbaleného fragmentu kódu

1 Vyberte sbalený fragment kódu.

2 Vyberte volbu Úpravy > Kopírovat.

3 Umístěte kurzor tam, kam chcete vložit kód.

4 Vyberte volbu Úpravy > Vložit.

Poznámka: *Můžete vkládat i do jiných aplikací, ale sbalený stav fragmentu kódu se nezachová.*

Přetažení sbaleného fragmentu kódu

1 Vyberte sbalený fragment kódu.

2 Přetáhněte výběr na nové místo.



Abyste přetáhli kopii výběru, táhněte se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Alt (Macintosh).

Poznámka: *Nelze přetahovat do jiných dokumentů.*

Optimalizace a ladění kódu

Vyčištění kódu

Můžete automaticky odstraňovat prázdné tagy, kombinovat vnořené tagy `font` a i jinak zlepšovat neuspořádaný nebo nečitelný kód HTML nebo XHTML.

Informace, jak vyčistit HTML vygenerovaný z dokumentu aplikace Microsoft Word, viz část „Otevření a úpravy existujících dokumentů“ na stránce 67.

1 Otevřete dokument:

- Pokud je dokument v HTML, vyberte volbu Příkazy > Vyčistit HTML.
- Pokud je dokument v XHTML, vyberte volbu Příkazy > Vyčistit XHTML.

V případě dokumentu XHTML příkaz Vyčistit XHTML, kromě provedení operací souvisejících s vyčištěním HTML, opraví chyby syntaxe XHTML, nastaví velikost písmen atributů na malou a přidá nebo oznámí chybějící požadované atributy tagů.

2 V dialogovém okně, které se objeví, vyberte některou z voleb a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *V závislosti na velikosti dokumentu a počtu vybraných voleb, může dokončení vyčištění zabrat několik vteřin.*

Odstranit prázdné kontejnerové tagy Odstraní všechny tagy, které nemají mezi sebou žádný obsah. Například `<b></b>` a `<font color="#FF0000"></font>` jsou prázdné tagy, ale tag `<b>` v případě `<b>n jaký text</b>` prázdný není.

Odstranit přebytečné vnořené tagy Odstraní všechny přebytečné instance tagu. Například v kódu `<b>Tohle je to, co jsem <b>opravdu</b> cht l  ící</b>`, jsou tagy `b` obklopující slovo *opravdu* nadbytečné a budou smazány.

Odstranit komentáře HTML nevytvořené v aplikaci Dreamweaver Odstraní veškeré komentáře, které nebyly vloženy pomocí aplikace Dreamweaver. Například `<!--za átek základního textu-->` bude odstraněn, ale `<!--TemplateBeginEditable name="titul dokumentu"-->` nebude, protože je to poznámka aplikace Dreamweaver, která označuje začátek editovatelné oblasti v předloze.

Odstranit speciální značky aplikace Dreamweaver Odstraní komentáře, které aplikace Dreamweaver přidává do kódu, aby umožnila dokumentům automatickou aktualizaci, když jsou aktualizovány položky předloh a knihoven. Pokud vyberete tuto volbu při čištění kódu v dokumentu založeném na předloze, dokument bude od předlohy odpojen. Více informací viz část „Odpojení dokumentu od předlohy“ na stránce 406.

Odstranit určité tagy Odstraní tagy zadané v sousedním textovém rámečku. Použijte tuto volbu k odstranění vlastních tagů vložených jinými vizuálními editory a jiných tagů, které nechcete, aby se objevovaly ve stránce (například `blink`). Oddělte vícenásobné tagy čárkami (například `font,blink`).

Kombinovat vnořené tagy <font>, kde je to možné Sloučí dva nebo více tagů `font`, když nastavují stejný rozsah textu. Například `<font size="7"><font color="#FF0000">velký  ervený</font></font>` se změní na `<font size="7" color="#FF0000">velký  ervený</font>`.

Po dokončení zobrazit zprávu Zobrazí po vyčištění výstražné okno s podrobnostmi o změnách, které byly v dokumentu provedeny.

Další témata nápovědy

„Změna formátování kódu“ na stránce 292

„Nastavení barev kódu“ na stránce 295

Kontrola vyvážení tagů a závorek

Můžete provést kontrolu, abyste se ujistili, zda jsou tagy, závorky (( )), složené závorky ({ }) a hranaté závorky ([ ]) ve stránce vyvážené. Vyváženost znamená, že každý počáteční tag, závorka, složená závorka nebo lomená závorka má také odpovídající zavírací závorku a naopak.

Kontrola vyváženosti tagů

1 Otevřete dokument v zobrazení Kód.

2 Umístěte textový kurzor do vnořeného kódu, který chcete zkontrolovat.

3 Vyberte volbu Úpravy > Vybrat rodičovský tag.

V kódu se vyberou odpovídající obklopující tagy (a jejich obsah). Pokud budete dále vybírat volbu Úpravy > Vybrat rodičovský tag a tagy jsou vyvážené, aplikace Dreamweaver nakonec vybere zcela vnější tagy `html` a `/html`.

Kontrola vyváženosti kulatých, složených nebo hranatých závorek

1 Otevřete dokument v zobrazení Kód.

2 Umístěte textový kurzor do kódu, který chcete zkontrolovat.

3 Vyberte volbu Úpravy > Vyvážit závorky.

Vybere se veškerý kód mezi kulatými, složenými nebo hranatými závorkami. Zvolení volby Úpravy > Vyvážit závorky znovu vybere veškerý kód mezi kulatými, složenými nebo hranatými závorkami, které uzavírají nový výběr.

Kontrola kompatibility s prohlížečem

Funkce Kontrola kompatibility s prohlížečem vám pomůže najít kombinace HTML a CSS, které mohou způsobit problémy při vykreslování v prohlížeči. Tato funkce také testuje kód ve vašich dokumentech a hledá vlastnosti nebo hodnoty CSS, které cílové prohlížeče nepodporují.

Poznámka: *Tato funkce nahradila dřívější funkci Kontrola v cílovém prohlížeči, z níž zůstala zachována funkčnost CSS.*

Další témata nápovědy

„Kontrola problémů zobrazení CSS v různých prohlížečích“ na stránce 145

Ověřování tagů

Funkce Ověřit tagy (Soubor > Ověřit) byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena. Aplikace Dreamweaver však stále ověřuje dokumenty XML a ColdFusion.

Můžete nastavit předvolby pro nástroj Ověření, konkrétní problémy, které by mělo Ověření kontrolovat, a typy chyb, o kterých by mělo Ověření podat zprávu.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pro soubory XML nebo XHTML vyberte volbu Soubor > Ověřit > Jako XML.
- Pro soubor ColdFusion vyberte položky Soubor > Ověřit > ColdFusion.

Záložka Ověření v panelu Výsledky zobrazí zprávu „Žádné chyby nebo varování“ nebo seznam chyb syntaxe, které funkce Ověření našla.

2 Poklepejte na chybové hlášení, abyste zvýraznili chybu v dokumentu.

3 Chcete-li uložit zprávu jako XML soubor, klepněte na tlačítko Uložit zprávu.

4 Chcete-li zobrazit zprávu v primárním prohlížeči (který vám umožní zprávu vytisknout), klepněte na tlačítko Procházet zprávu.

Nastavení předvoleb Ověření

Funkce Ověřit tagy byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena. Aplikace Dreamweaver však stále podporuje ověřování externího kódu instalované jako rozšíření. Jakmile nainstalujete rozšíření pro externí ověřování, aplikace Dreamweaver uvede seznam svých předvoleb v kategorii Ověření platnosti v dialogovém okně Předvolby.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií na levé straně vyberte volbu Ověření.

3 Vyberte knihovny tagů, proti kterým se má ověřovat.

Nelze vybrat několik verzí té samé knihovny tagů nebo jazyka; například pokud vyberete volbu HTML 4.0, nelze zároveň vybrat volbu HTML 3.2 nebo HTML 2.0. Vyberte nejstarší verzi, proti které chcete ověření provést; například pokud dokument obsahuje platný kód HTML 2.0, bude také platný kód HTML 4.0.

4 Klepněte na tlačítko Volby a nastavte volby pro tyto knihovny.

5 Vyberte volby Zobrazení pro typy chyb a varování, které chcete, aby byly ve zprávě funkce Ověření zahrnuty.

6 Vyberte položky, které by měla funkce Ověření kontrolovat:

Uvozovky v textu Označuje, že aplikace Dreamweaver by měla upozornit na každé použití uvozovek v textu dokumentu; v textu dokumentů HTML byste měli používat entitu " namísto uvozovek.

Entity v textu Označuje, že aplikace Dreamweaver by měla doporučit změnu určitých znaků (jako například znak &, méně než (<) a více než (>)) na jejich ekvivalentní entity HTML.

7 Klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli dialogové okno Volby ověření, a klepněte na tlačítko OK znovu, abyste nastavili předvolby.

Změny stránek, aby vyhovovaly XHTML

Když vytváříte stránku, můžete ji vytvořit tak, aby vyhovovala XHTML. Můžete také převést stávající dokument HTML na dokument vyhovující XHTML.

Další témata nápovědy

„Kód XHTML“ na stránce 286

Vytváření dokumentů vyhovujících XHTML

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 Vyberte kategorii a typ stránky, kterou chcete vytvořit.

3 Vyberte jednu z definic typu dokumentu (DTD) XHTML z rozbalovací nabídky Typ dokumentu zcela vpravo v dialogovém okně a klepněte na tlačítko Vytvořit.

V rozbalovací nabídce můžete například vybrat volbu XHTML 1.0 přechodný nebo volbu XHTML 1.0 přísný a změnit tím dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML.

Poznámka: *Ne všechny typy dokumentů mohou být vytvořeny tak, aby vyhovovaly XHTML.*

Vytváření dokumentů vyhovujících XHTML standardně

1 Vyberte Úpravy > Předvolby nebo Dreamweaver > Předvolby (Mac OS X) a vyberte kategorii Nový dokument.

2 Vyberte výchozí dokument a vyberte jednu z XHTML definic typu dokumentu z rozbalovací nabídky Výchozí typ dokumentu (DTD) a klepněte na tlačítko OK.

V rozbalovací nabídce můžete například vybrat volbu XHTML 1.0 přechodný nebo volbu XHTML 1.0 přísný a změnit tím dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML.

Vytvoření dokumentu vyhovujícího XHTML z existujícího dokumentu HTML

1 Otevřete dokument a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pro dokument bez rámců vyberte volbu Soubor > Převést a pak vyberte jednu z XHTML definic typu dokumentu.

  V rozbalovací nabídce můžete například vybrat volbu XHTML 1.0 přechodný nebo volbu XHTML 1.0 přísný a změnit tím dokument HTML tak, aby vyhovoval XHTML.

- Pro dokument s rámci vyberte rámec a vyberte volbu Soubor > Převést a pak vyberte jednu z XHTML definic typu dokumentu.

2 Abyste převedli celý dokument, opakujte tento krok pro každý rámec a dokument sady rámců.

Poznámka: *Nelze převést instanci předlohy, protože ta musí být ve stejném jazyce jako předloha, ze které je odvozena. Například dokument odvozený od předlohy XHTML bude vždycky v XHTML a dokument odvozený od předlohy HTML nevyhovující XHTML bude vždycky HTML a nelze ho převést na XHTML ani žádný jiný jazyk.*

Používání debuggeru ColdFusion (pouze Windows)

Pokud jste vývojář pracující s jazykem ColdFusion používající aplikaci ColdFusion jako testovací server aplikace Dreamweaver, můžete zobrazit ladící informace o aplikaci ColdFusion, aniž byste opustili aplikaci Dreamweaver.

Poznámka: *Tato funkce není podporována v počítačích Macintosh. Vývojáři používající systém Macintosh mohou použít Zobrazení náhledu v prohlížeči (F12), čímž otevřou stránku ColdFusion v samostatném prohlížeči. Pokud stránka obsahuje chyby, objeví se informace o možných příčinách na spodním okraji stránky.*

Pokud používáte verzi ColdFusion MX 6.1 nebo starší verze, ujistěte se, že nastavení ladění je povoleno ve správě ColdFusion, a to dříve než s laděním začnete. Pokud používáte verzi ColdFusion MX7 nebo novější, aplikace Dreamweaver zapne nastavení za vás.

Také se ujistěte, zda na testovacím serveru aplikace Dreamweaver běží aplikace ColdFusion. Další informace viz část „Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46.

Abyste zajistili to, že ladící informace se obnovují pokaždé, kdy se stránka načte do interního prohlížeče, ujistěte se, že prohlížeč Internet Explorer kontroluje výskyt nových verzí souboru pokaždé, kdy je soubor požadován. V prohlížeči Internet Explorer vyberte volbu Nástroje > Možnosti Internetu, vyberte záložku Obecné a klepněte na tlačítko Nastavení v oblasti Dočasné soubory Internetu. V dialogovém okně Nastavení vyberte volbu Při každé návštěvě stránky.

1 Otevřete stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.

2 Klepněte na ikonu Ladění na serveru v panelu nástrojů dokumentu.

Aplikace Dreamweaver si vyžádá stránku ze serveru ColdFusion a zobrazí ji v interním okně prohlížeče Internet Explorer. Pokud stránka obsahuje chyby, objeví se možné příčiny na spodním okraji stránky.

V tu samou dobu se otevře panel Ladění na serveru. Panel poskytuje širokou škálu užitečných informací, jako třeba všechny stránky, které server zpracoval za účelem vykreslení stránky, všechny SQL dotazy provedené na stránce a všechny proměnné serveru a jejich hodnoty, pokud nějaké jsou. Panel také poskytuje přehled časů provádění.

3 Pokud se objeví kategorie Výjimky v panelu Ladění na serveru, klepněte na ikonu plus (+), abyste kategorii rozbalili.

Kategorie Výjimky se objeví pokud server zaznamená problém nebo problémy se stránkou. Abyste se o problému dozvěděli více, rozbalte tuto kategorii.

4 Přepněte se zpět na zobrazení Kód (Zobrazení >Kód) nebo zobrazení Návrh (Zobrazení >Návrh) a opravte chybu.

5 Uložte soubor a klepněte znovu na ikonu Ladění serveru.

Aplikace Dreamweaver vykreslí stránku v interním prohlížeči znovu a zaktualizuje panel Ladění na serveru. Pokud se stránkou již nejsou problémy, kategorie Výjimky se v panelu již znovu neobjeví.

6 Abyste opustili režim ladění, přepněte na zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) nebo zobrazení Návrh (Zobrazení > Návrh).

Další témata nápovědy

„Používání komponent ColdFusion“ na stránce 628

Úpravy kódu v zobrazení Návrh

O úpravách kódu v zobrazení Návrh

Aplikace Dreamweaver vám umožní vizuálně vytvářet a upravovat webové stránky bez nutnosti starat se o zdrojový kód v pozadí, ale jsou momenty, kdy je potřeba upravit kód s více možnostmi nebo při odstraňování problémů ve stránce. Aplikace Dreamweaver vám umožní upravovat kód, zatímco pracujete v zobrazení Návrh.

Tato oblast je navržena pro lidi, kteří upřednostňují práci v zobrazení Návrh, ale kteří zároveň chtějí rychlý přístup ke kódu.

Výběr dceřiných tagů v zobrazení Návrh

Pokud v zobrazení Návrh vyberete objekt, který obsahuje dceřiné tagy – například tabulku HTML – můžete rychle vybrat první dceřiný tag tohoto objektu tím, že vyberete volbu Úpravy > Vybrat potomka.

Poznámka: *Tento příkaz je dostupný pouze v zobrazení Návrh.*

Například tag `<table>` má normálně dceřiné tagy `<tr>`. Pokud vyberete tag `<table>` v selektoru tagů, můžete vybrat první řadu v tabulce tak, že vyberete volbu Úpravy > Vybrat potomka. Aplikace Dreamweaver vybere první tag `<tr>` v selektoru tagů. Protože tag `<tr>` sám o sobě má dceřiné tagy, konkrétně tagy `<td>`, opětovný výběr Úpravy > Vybrat potomka vybere první buňku v tabulce.

Úpravy kódu pomocí inspektoru Vlastnosti

Můžete použít inspektor Vlastnosti k tomu, abyste si mohli prohlédnout a upravit atributy textu nebo atributy objektů na vaší stránce. Vlastnosti zobrazené v inspektoru Vlastnosti obecně odpovídají atributům tagů; změna vlastností v inspektoru Vlastnosti má obecně stejný efekt jako změna odpovídajících atributů v zobrazení Kód.

Poznámka: *Jak Inspektor tagů, tak inspektor Vlastnosti umožňují zobrazit a upravovat atributy tagu. Inspektor tagů umožňuje zobrazit a upravovat každý atribut spojený s daným tagem. Inspektor Vlastnosti zobrazuje pouze nejběžnější atributy, ale poskytne vám bohatší sadu ovladačů pro změnu hodnot těchto atributů a umožní vám upravovat určité objekty (jako například sloupce tabulky), které odpovídají konkrétním tagům.*

1 Klepněte do textu nebo vyberte objekt na stránce.

Pod oknem dokumentu se objeví inspektor Vlastnosti textu nebo objektu. Pokud není inspektor Vlastnosti vidět, vyberte volbu Okna > Vlastnosti.

2 Provádění změn atributů v inspektoru Vlastnosti.

Úpravy CFML pomocí inspektoru Vlastnosti

Abyste si mohli prohlédnout a změnit značky ColdFusion v zobrazení Návrh, použijte inspektor Vlastnosti.

1 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Atributy, abyste upravili atributy tagů nebo přidali nové.

2 Pokud tag má mezi svým počátečním a uzavíracím tagem obsah, klepněte na tlačítko Obsah, abyste mohli obsah upravit.

Tlačítko Obsah se objeví pouze v případě, pokud není zvolený tag tagem prázdným (to znamená, pokud má jak počáteční, tak uzavírací tag).

3 Pokud tag obsahuje podmíněný výraz, změňte ho v poli Výraz.

Změny atributů pomocí Inspektoru tagů

Použijte Inspektor tagů pro úpravy a přidávání atributů a hodnot atributů. Inspektor tagů vám umožní upravovat tagy a objekty pomocí tabulky seznamu vlastností, která je podobná těm, které se používají v jiných integrovaných prostředích pro vývoj (IDEs).

1 V okně dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:

- V zobrazení Kód (nebo Inspektoru kódu) klepněte kamkoliv do názvu tagu nebo do jeho obsahu.
- V zobrazení Návrh vyberte objekt nebo vyberte tag v selektoru tagů.

2 Otevřete Inspektor tagů (Okna > Inspektor tagů) a vyberte záložku Atributy.

Atributy výběru a jejich aktuální hodnoty se objeví v Inspektoru tagů.

3 V Inspektoru tagů proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li zobrazovat atributy seřazené podle kategorie, klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení kategorií .
- Chcete-li zobrazovat atributy seřazené dle kategorie, klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení kategorií .
- Abyste změnili hodnotu atributů, vyberte hodnotu a upravte ji.
- Abyste přidali hodnotu atributu, který hodnotu nemá, klepněte do sloupce atribut-hodnota vpravo od atributu a přidejte hodnotu.
- Pokud má atribut předdefinované hodnoty, vyberte hodnotu z rozbalovací nabídky (nebo z okna pro výběr barvy) vpravo od sloupce hodnoty atributu.
- Pokud má atribut hodnotu URL, klepněte na tlačítko Procházet nebo použijte ikonu Ukázat na soubor, abyste vybrali soubor, nebo zadejte adresu URL do pole.
- Pokud atribut získává hodnotu ze zdroje dynamického obsahu (například z databáze), klepněte na tlačítko Dynamická data vpravo od sloupce hodnoty atributu. Pak vyberte zdroj.
- Abyste odstranili hodnotu atributu, vyberte hodnotu a stiskněte klávesu Backspace (Windows) nebo Delete (Macintosh).
- Abyste změnili název atributu, vyberte název atributu a upravte ho.

Poznámka: *Pokud měníte název standardního atributu a pak tomuto atributu přidáte hodnotu, přesunou se atribut a jeho nová hodnota do příslušné kategorie.*

- Abyste přidali nový atribut, který ještě není součástí seznamu, klepněte do prázdného místa pod posledním uvedeným názvem atributu a zadejte jméno nového atributu.

4 Stisknutím klávesy Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) nebo klepnutím do Inspektoru tagu aktualizujete tag v dokumentu.

Další témata nápovědy

„Používání chování v jazyce JavaScript“ na stránce 337

„Vytváření a správa CSS“ na stránce 126

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

Rychlý editor tagů – přehled

Abyste si mohli rychle prohlédnout, vložit nebo upravit tagy HTML, aniž byste museli opustit zobrazení Návrh, použijte Rychlý editor tagů.

Pokud zadáte neplatný HTML do Rychlého editoru tagů, aplikace Dreamweaver se pokusí o opravu, a to tak, že vloží uzavírací uvozovky a uzavírací lomené závorky tam, kde je to potřeba.

Abyste nastavili volby Rychlého editoru tagů, otevřete Rychlý editoru tagů tak, že stisknete kombinaci kláves Ctrl-T (Windows) nebo Apple-T (Macintosh).

Rychlý editor tagů má tři režimy:

- Režim Vkládání HTML se používá pro vložení nového HTML kódu.
- Režim Úpravy tagu se používá k úpravě existujícího tagu.
- Režim Uzavřít do tagu se používá k uzavření aktuálního výběru do nového tagu.

  Poznámka: *Režim, ve kterém se Rychlý editor tagů otevře, záleží na aktuálním výběru v zobrazení Návrh.*

  Ve všech třech režimech jsou základní postupy pro užívání Rychlého editoru tagů stejné: otevřete editor, zadáte nebo upravíte tagy a atributy a pak editor zavřete.

  Můžete se přepínat mezi jednotlivými režimy stisknutím kombinace kláves Ctrl+T (Windows) nebo Apple+T (Macintosh), zatímco Rychlý editor tagů zůstává aktivní.

Další témata nápovědy

„Používání nabídky rad v Rychlém editoru tagů“ na stránce 322

Úpravy kódu pomocí Rychlého editoru tagů

Použijte Rychlý editor tagů, chcete-li rychle vkládat a upravovat HTML tagy, aniž byste museli opustit zobrazení Návrh.

Další témata nápovědy

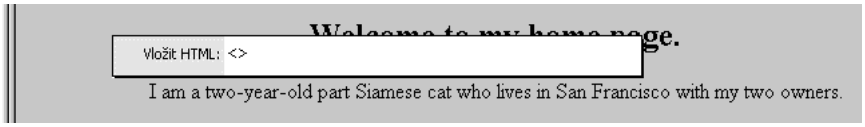
„Psaní a úpravy skriptů v zobrazení Návrh“ na stránce 324

Vložení tagu HTML

1 V zobrazení Návrh klepněte do stránky, abyste umístili textový kurzor tam, kam chcete kód vložit.

2 Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+T (Windows) nebo Apple+T (Macintosh).

Rychlý editor tagů se otevře v režimu Vkládání HTML.



3 Zadejte tag HTML a stiskněte klávesu Enter.

Tag se vloží do kódu, společně s odpovídajícím uzavíracím tagem, pokud je to potřeba.

4 Stiskněte klávesu Esc, abyste editor opustili bez uložení změn.

Úpravy tagu HTML

1 Vyberte objekt v zobrazení Návrh.

Můžete také vybrat tag, který chcete upravit, v selektoru tagů ve spodní části okna dokumentu. Další informace viz část „Úpravy kódu pomocí selektoru tagů“ na stránce 323.

2 Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+T (Windows) nebo Apple+T (Macintosh).

Rychlý editor tagů se otevře v režimu Úpravy tagu.

3 Zadejte nové atributy, upravte existující atributy nebo upravte název tagu.

4 Stiskněte tabulátor, abyste se posunuli dopředu z jednoho atributu na druhý; stiskněte kombinaci kláves Shift+tabulátor, abyste se vrátili zpět.

Poznámka: *Standardně se provedené změny aplikují v dokumentu ve chvíli, kdy stisknete tabulátor nebo kombinaci kláves Shift+tabulátor.*

5 Chcete-li zavřít Rychlý editor tagů a aplikovat všechny změny, stiskněte klávesu Enter.

6 Chcete-li opustit editor bez provedení dalších změn, stiskněte klávesu Esc.

Uzavření aktuálního výběru do tagu HTML

1 Vyberte neformátovaný text nebo objekt v zobrazení Návrh.

Poznámka: *Pokud vyberete text nebo objekt, který obsahuje počáteční nebo uzavírací HTML tag, otevře se Rychlý editor tagů v režimu Úprava tagů namísto režimu Uzavření do tagu.*

2 Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+T (Windows) nebo Apple+T (Macintosh) nebo klepněte na tlačítko Rychlý editor tagů v inspektoru Vlastnosti.

Rychlý editor tagů se otevře v režimu Uzavření do tagu.

3 Zadejte jednoduchý počáteční tag, například `strong`, a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Tag se vloží na začátek aktuálního výběru a odpovídající uzavírací tag se vloží na konec.

4 Abyste opustili editor bez provedení změn, stiskněte klávesu Escape.

Používání nabídky rad v Rychlém editoru tagů

Rychlý editor tagů zahrnuje nabídku rad k atributům, která obsahuje všechny platné atributy tagu, který upravujete nebo vkládáte.

Nabídku rad můžete také vypnout nebo změnit zpoždění, se kterým se nabídka v Rychlém editoru tagů rozbaluje.

Abyste viděli nabídku rad, která obsahuje platné atributy tagu, chvíli při úpravě názvu atributu v Rychlém editoru tagů počkejte. Objeví se nabídka rad, obsahující všechny platné atributy tagu, který právě upravujete.

Podobně, abyste viděli nabídku rad platných názvů tagu, počkejte chvíli při zadávání nebo úpravě názvu atributu v Rychlém editoru tagů.

Poznámka: *Předvolby rad při psaní kódu Rychlého editoru tagů se řídí normálními předvolbami rad při psaní kódu. Další informace viz část „Nastavení předvoleb rad při psaní kódu“ na stránce 298.*

Další témata nápovědy

„Rychlý editor tagů – přehled“ na stránce 321

Používání nabídky rad

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Začněte zadávat název tagu nebo atributu. Výběr v nabídce Rady při psaní kódu skočí na první položku, která začíná písmeny, které jste zadali.
- Použijte klávesy se šipkami nahoru a dolů, abyste vybrali položku.
- Použijte posuvník, abyste nalezli položku.

2 Položku vložíte stisknutím klávesy Enter nebo poklepáním na ni.

3 Abyste zavřeli nabídku rad bez vložení položky, stiskněte klávesu Escape, nebo pokračujte v psaní.

Vypnutí nabídky rad nebo změna zpoždění zobrazení

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a vyberte volbu Rady při psaní kódu.

Zobrazí se dialogové okno Předvolby rad při psaní kódu.

2 Abyste vypnuli nabídku rad, odznačte volbu Povolit rady při psaní kódu.

3 Abyste změnili zpoždění před zobrazením nabídky, posuňte jezdec zpoždění a klepněte na tlačítko OK.

Úpravy kódu pomocí selektoru tagů

Můžete použít selektor tagů k tomu, abyste vybrali, upravili nebo odstranili tagy aniž byste opustili zobrazení Návrh. Selektor tagů se nachází ve stavovém pruhu ve spodní části okna dokumentu a ukazuje posloupnosti tagů, například:



Úpravy nebo odstranění tagu

1 Klepněte do dokumentu.

Tagy, které se vztahují k pozici, kde je umístěný kurzor, se objeví v selektoru tagů.

2 Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na tag v selektoru tagů.

3 Abyste tag upravili, vyberte z nabídky Upravit tag. Proveďte změny v Rychlém editoru tagů. Další informace viz část „Úpravy kódu pomocí Rychlého editoru tagů“ na stránce 321.

4 Abyste tag smazali, vyberte z nabídky Odstranit tag.

Výběr objektu odpovídajícího tagu

1 Klepněte do dokumentu.

Tagy, které se vztahují k pozici, kde je umístěný kurzor, se objeví v selektoru tagů.

2 Klepněte na tag v selektoru tagů.

Objekt zastoupený tagem se na stránce vybere.


Tuto techniku použijte k výběru jednotlivých řádků (tagy `tr`) nebo buněk (tagy `td`) tabulky.

Psaní a úpravy skriptů v zobrazení Návrh

S jazyky JavaScript a VBScript na straně klienta můžete pracovat v zobrazení Návrh i Kód následujícími způsoby:

- Napište pro vaši stránku skript JavaScript nebo VBScript, aniž byste opustili zobrazení Návrh.
- Vytvořte v dokumentu odkaz na externí soubor skriptu, aniž byste opustili zobrazení Návrh.
- Upravte skript, aniž byste opustili zobrazení Návrh.

  Dříve než začnete, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy, abyste se ujistili, že značky skriptu se na stránce objeví.

Napsání skriptu na straně klienta

1 Umístěte kurzor tam, kde chcete mít skript.

2 Vyberte volbu Vložit > HTML > Objekty skriptu > Skript.

3 Z rozbalovací nabídky Jazyk vyberte skriptovací jazyk.

Pokud používáte jazyk JavaScript a nejste si jisti verzí, vyberte raději volbu JavaScript než volbu JavaScript1.1 nebo JavaScript1.2.

4 Zadejte nebo vložte kód skriptu do okna Obsah.

Nemusíte přidávat počáteční a uzavírací tagy `script`.

5 Zadejte nebo vložte HTML kód do okna Bez skriptu. Prohlížeče které nepodporují zvolený skriptovací jazyk zobrazí tento kód namísto spuštění skriptu.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Odkaz na externí soubor skriptu

1 Umístěte kurzor tam, kde chcete mít skript.

2 Vyberte volbu Vložit > HTML > Objekty skriptu > Skript.

3 Klepněte na tlačítko OK, aniž byste cokoliv zadávali do okna Obsah.

4 Vyberte značku skriptu v zobrazení Návrh v okně dokumentu.

5 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu složky a vyhledejte externí soubor skriptu a vyberte ho nebo zadejte název souboru v poli Zdroj.

Úpravy skriptu

1 Vyberte značku skriptu.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Upravit.

Skript se objeví v dialogovém okně Vlastnosti skriptu.

Pokud jste ho připojili z externího souboru, otevře se tento soubor v zobrazení Kód, kde můžete provádět úpravy.

Poznámka: *Pokud je mezi tagy skriptů kód, dialogové okno Vlastnosti skriptu se otevře, i když je tam také odkaz na externí soubor skriptu.*

3 V okně Jazyk určete buď volbu JavaScript, nebo VBScript jako jazyk skriptu.

4 V rozbalovací nabídce Typ určete typ skriptu, buď skript na straně klienta, nebo na straně serveru.

5 (Volitelně) V okně Zdroj určete externí připojený soubor skriptu.

Klepněte na ikonu složky nebo na tlačítko Procházet a vyberte soubor nebo zadejte cestu.

6 Upravte skript a klepněte na tlačítko OK.

Úpravy skriptů ASP na straně serveru v zobrazení Návrh

Použijte inspektor Vlastnosti skriptu ASP, abyste si mohli prohlédnout a změnit skripty ASP na straně serveru v zobrazení Návrh.

1 V zobrazení Návrh vyberte vizuální ikonu tagu jazyka serveru.

2 V inspektoru Vlastnosti skriptu ASP klepněte na tlačítko Upravit.

3 Upravte skript ASP na straně serveru a klepněte na tlačítko OK.

Úpravy skriptů na stránce pomocí inspektoru Vlastnosti

1 V inspektoru Vlastnosti vyberte skriptovací jazyk z rozbalovací nabídky Jazyk nebo zadejte název jazyka v poli Jazyk.

Poznámka: *Pokud používáte jazyk JavaScript a nejste si jisti verzí, vyberte raději JavaScript než JavaScript1.1 nebo JavaScript1.2.*

2 V rozbalovací nabídce Typ určete typ skriptu, buď skript na straně klienta, nebo na straně serveru.

3 (Volitelně) V okně Zdroj určete externí připojený soubor skriptu. Klepněte na ikonu složky a vyberte soubor nebo zadejte cestu.

4 Klepněte na tlačítko Upravit, abyste změnili skript.

Další témata nápovědy

„Psaní a úpravy skriptů v zobrazení Návrh“ na stránce 324

Používání chování v jazyku JavaScript

Můžete snadno připojit chování jazyka JavaScript (na straně klienta) k elementům stránky, když použijete záložku Chování v Inspektoru tagů. Další informace viz část „Aplikování vestavěných chování aplikaci Dreamweaver“ na stránce 340.

Práce s obsahem hlavičky stránek

Stránky obsahují elementy popisující informace na stránce, které jsou používány vyhledávači. Můžete nastavit vlastnosti elementů `head`, chcete-li ovládat vyhledávání vašich stránek.

Zobrazení a úpravy obsahu hlavičky

Můžete zobrazit elementy v sekci `head` dokumentu tak, že použijete nabídku Zobrazit, zobrazení Kód okna dokumentu nebo Inspektor kódu.

Zobrazení elementů v sekci hlavičky dokumentu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky. Pro každý element obsahu `head` se objeví značka v horní části okna dokumentu v zobrazení Návrh.

Poznámka: *Pokud je okno dokumentu nastaveno, aby ukazovalo jen zobrazení Kód, příkaz Zobrazení > Obsah hlavičky je ztlumený.*

Vložení elementu do sekce hlavičky dokumentu

1 Vyberte položku z podnabídky Vložit > HTML > Tagy hlavičky.

2 Zadejte volby elementu do dialogového okna které se objeví nebo do inspektoru Vlastnosti.

Úpravy elementu v sekci hlavičky dokumentu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Klepněte na jednu z ikon v sekci `head`, abyste ji vybrali.

3 Nastavte nebo změňte vlastnosti elementu v inspektoru Vlastnosti.

Nastavení meta vlastností stránky

Tag `meta` je element `head`, který zaznamenává informace o aktuální stránce, jako je kódování znaků, autor, copyright nebo klíčová slova. Tyto tagy mohou být použity také pro poskytování informací serveru, jako je datum vypršení platnosti, interval aktualizace a hodnocení POWDER stránky. (POWDER, protokol pro zdroje popisu webů poskytuje způsob přiřazení hodnocení, jako například filmů, na webové stránce.)

Přidání meta tagu

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Meta.

2 V dialogovém okně, které se objeví, určete požadované vlastnosti.

Úpravy existujícího meta tagu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte volbu značku Meta, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 Určete vlastnosti v inspektoru Vlastnosti.

Vlastnosti meta tagu

❖ Nastavte následující vlastnosti meta tagu:

Atribut Určuje, zda tag `meta` obsahuje popisné informace o stránce (`name`) nebo informace záhlaví HTTP (`http-equiv`).

Hodnota Určuje typ informací, které v tomto tagu zadáváte. Některé hodnoty, například `description`, `keywords` a `refresh` jsou již dobře definované (a mají své vlastní inspektory Vlastnosti v aplikaci Dreamweaver), ale můžete určit prakticky libovolnou hodnotu (například `creationdate`, `documentID` nebo `level`).

Obsah Určuje skutečné informace. Například pokud jste pro Hodnota určili `level` (úroveň), mohli byste pro Obsah určit `beginner` (začátečník), `intermediate` (středně pokročilý) nebo `advanced` (pokročilý).

Nastavení titulu stránky

Existuje pouze jediná vlastnost titulu: titul stránky. Titul se zobrazuje v titulním pruhu okna dokumentu v aplikaci Dreamweaver stejně tak jako v titulním pruhu většiny prohlížečů, když v nich stránku zobrazíte. Titul se objeví také v pruhu nástrojů okna dokumentu.

Určení titulu v okně dokumentu

❖ Zadejte titul v textovém poli Titul v panelu nástrojů okna dokumentu.

Určení titulu v obsahu záhlaví

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Titul, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 Určete titul stránky v inspektoru Vlastnosti.

Určení klíčových slov stránky

Mnoho prohledávacích robotů (programů, které automaticky prochází web a shromažďují informace k indexaci pro vyhledávací moduly) čte obsah `meta` tagu Keywords (Klíčová slova) a používá informaci k indexaci stránek ve svých databázích. Protože některé vyhledávácí moduly omezují počet klíčových slov nebo znaků, které indexují, nebo ignorují všechna klíčová slova pokud překročíte limit, je dobré použít jen pár vhodně zvolených klíčových slov.

Přidání meta tagu pro klíčová slova

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Klíčová slova.

2 V dialogovém okně, které se objeví, určete klíčová slova oddělená čárkami.

Úpravy meta tagu pro klíčová slova

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Klíčová slova, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 V inspektoru Vlastnosti si můžete klíčová slova zobrazit, změnit nebo odstranit. Můžete také přidat klíčová slova oddělený čárkami.

Určení popisu stránky

Mnoho prohledávacích robotů (programů, které automaticky prochází web a shromažďují informace k indexaci pro vyhledávací moduly) čte obsahy `meta` tagu Description (Popis). Některé používají informace k indexaci stránek ve své databázi a některé také zobrazují tyto informace na stránce s výsledky vyhledávání (namísto zobrazení prvních několika řádek vašeho dokumentu). Některé vyhledávácí moduly omezují počet znaků které indexují, takže je vhodné omezit popis na několik slov (například `vep ovébarbecue`, `catering,Praha, eská republika` nebo `webdesignzarozumnécenyproklientyz celého sv ta`).

Přidání meta tagu popisu

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Popis.

2 V dialogovém okně, které se objeví, zadejte popisný text.

Úpravy meta tagu popisu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Popis, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 V inspektoru Vlastnosti si můžete popisný text zobrazit, změnit nebo odstranit.

Nastavení vlastností aktualizace stránky

Použijte element Refresh (Aktualizovat), abyste zajistili automatické obnovování vaší stránky prohlížečem – novým načtením aktuální stránky nebo přechodem na jinou stránku – v určitých časových intervalech. Tento element se často používá k přesměrování uživatelů z jedné adresy URL na druhou, často po zobrazení textové zprávy, že adresa URL se změnila.

Přidání meta tagu aktualizace

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Aktualizovat.

2 V dialogovém okně, které se objeví, nastavte vlastnosti meta tagu aktualizace.

Úpravy meta tagu aktualizace

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Aktualizovat, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 V inspektoru Vlastnosti nastavte vlastnosti meta tagu Aktualizovat.

Nastavení vlastností meta tagu aktualizace

❖ Určete následující vlastnosti meta tagu aktualizace:

Zpoždění Čas v sekundách, který se bude čekat před tím, než prohlížeč stránku aktualizuje. Chcete-li, aby prohlížeč aktualizoval stránku okamžitě po dokončení jejího načtení, zadejte do tohoto rámečku hodnotu 0.

URL nebo Akce Určuje, zda by prohlížeč měl po určeném zpoždění přejít na jinou adresu URL nebo aktualizovat současnou stránku. Chcete-li, aby se otevřela jiná adresa URL (místo obnovení současné stránky), klepněte na tlačítko Procházet, pak vyhledejte a vyberte stránku, kterou chcete načíst.

Nastavení základních vlastností URL stránky

Použijte element Base (Základní), abyste nastavili základní adresu URL tak, aby všechny cesty relativní k dokumentu byly ve stránce považovány za relativní k této adrese URL.

Přidání meta tagu základu

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Základ.

2 V dialogovém okně, které se objeví, určete vlastnosti meta tagu Základ.

Úpravy meta tagu základu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Základ, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 V inspektoru Vlastnosti určete vlastnosti meta tagu Základ.

Určení vlastností meta tagu základní

❖ Určete následující vlastnosti meta tagu Základ:

Href Základní adresa URL. Klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte a vyberte soubor nebo zadejte cestu do rámečku.

Cíl Určuje rámec nebo okno, ve kterém by se měly otevřít všechny připojené dokumenty. Vyberte jeden z rámců v aktuální sadě rámců nebo jeden z následujících vyhrazených názvů:

- `_blank` načte připojený dokument do nového nepojmenovaného okna prohlížeče.
- `_parent` načte navázaný dokument do rodičovské sady rámců nebo okna rámce, který obsahuje odkaz. Pokud rámec, který obsahuje tento odkaz, není vnořený, je to totéž jako `_top`; připojený dokument se načte do celého okna prohlížeče.
- `_self` načte připojený dokument ve stejném rámci nebo okně jako odkaz. Tento cíl je výchozí, takže ho obvykle nemusíte určovat.
- `_top` načte připojený dokument v celém okně prohlížeče a tím odstraní všechny rámce.

Nastavení vlastností odkazů stránky

Použijte tag `link`, abyste definovali vztah mezi aktuálním dokumentem a jiným souborem.

Poznámka: *Tag `link` v sekci `head` není to samé jako v případě HTML odkazu mezi dokumenty v sekci `body`.*

Přidání meta tagu odkazu

1 Vyberte volbu Vložit > HTML > Tagy hlavičky > Odkaz.

2 V dialogovém okně, které se objeví, určete vlastnosti meta tagu Odkaz.

Úpravy meta tagu odkazu

1 Vyberte volbu Zobrazení > Obsah hlavičky.

2 Vyberte značku Odkaz, která se objeví nahoře v okně dokumentu.

3 V inspektoru Vlastnosti určete vlastnosti meta tagu Odkaz.

Určení vlastností meta tagu odkazu

❖ Nastavte následující vlastnosti meta tagu Odkaz:

Href Adresa URL souboru, pro který definujete vztah. Klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte a vyberte soubor nebo zadejte cestu do rámečku. Tento atribut neoznačuje soubor, na který vytváříte odkaz v obvyklém významu HTML; vztah určené v elementu Odkaz jsou složitější.

Identifikátor Určuje jednoznačný identifikátor pro odkaz.

Titul Popisuje vztah. Tento atribut má speciální význam pro připojené seznamy stylů; další informace najdete v sekci External Style Sheets specifikace HTML 4.0 na webu World Wide Web Consortium na adrese www.w3.org/TR/REC-html40/present/styles.html#style-external.

Rel Určuje vztah mezi aktuálním dokumentem a dokumentem v rámečku Href. Mezi platné hodnoty patří `Alternate`, `Stylesheet`, `Start`, `Next`, `Prev`, `Contents`, `Index`, `Glossary`, `Copyright`, `Chapter`, `Section`, `Subsection`, `Appendix`, `Help` a `Bookmark`. Chcete-li určit více než jeden vztah, oddělte hodnoty mezerami.

Zpět Určuje obrácený vztah (opak vztahu Rel) mezi aktuálním dokumentem a dokumentem v rámečku Href. Možné hodnoty jsou stejné jako pro Rel.

Práce se zahrnutími na straně serveru

O zahrnutích na straně serveru

Můžete použít aplikaci Dreamweaver, abyste vložili zahrnutí na straně serveru do vaší stránky, upravili zahrnutí nebo zobrazili náhled stránek obsahujících zahrnutí.

Zahrnutí na straně serveru je soubor, který server zahrne do vašeho dokumentu, když si prohlížeč vyžádá od serveru váš dokument.

Ve chvíli kdy prohlížeč návštěvníka vyžaduje dokument, který obsahuje instrukci zahrnutí, provede server instrukci zahrnutí a vytvoří nový dokument, ve kterém je instrukce pro zahrnutí nahrazena obsahem zahrnutého souboru. Pak server odešle tento nový dokument do prohlížeče návštěvníka. Ale když otevřete lokální dokument přímo v prohlížeči, není žádný server, který by provedl instrukce zahrnutí v takovém dokumentu, takže prohlížeč otevře dokument, aniž by provedl tyto instrukce a soubor, který měl být zahrnut, se v prohlížeči neobjeví. Proto může být obtížné bez použití aplikace Dreamweaver prohlížet lokální soubory a vidět je tak, jak se zobrazí návštěvníkům, když je umístíte na server.

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete zobrazovat náhled dokumentů ve stejné podobě jako po umístění na server, a to jak v zobrazení Návrh, tak i když použijete funkci Náhled v prohlížeči. Chcete-li to provést, ujistěte se, že soubor v náhledu obsahuje zahrnutí ve formě dočasného souboru. (Vyberte volbu Úpravy > Předvolby, vyberte kategorii Náhled v prohlížeči a ujistěte se, že je označena volba Náhled s použitím dočasného souboru.)

Poznámka: *Pokud používáte k vytvoření náhledu souborů na pevném disku testovací server, například Apache nebo Microsoft IIS, nepotřebujete vytvářet náhled s pomocí dočasného souboru, protože server provede zpracování za vás.*

Umístění zahrnutí na straně serveru do dokumentu vloží odkaz na externí soubor; nezahrne obsah tohoto konkrétního souboru do aktuálního dokumentu. Obsah konkrétního souboru by měl obsahovat pouze obsah, který chcete zahrnout. To znamená, že začleněný soubor by neměl obsahovat žádné tagy `head`, `body` ani `html` (což znamená, že tag `<html>`, tagy HTML pro formátování tagů, například tagy `p`, `div` a další lze používat). Pokud soubor bude obsahovat tagy, budou tyto tagy v konfliktu s tagy v původním dokumentu a aplikace Dreamweaver stránku nezobrazí správně.

Nelze upravovat zahrnutý soubor přímo v dokumentu. Abyste upravili obsah zahrnutí na straně serveru, musíte upravit přímo soubor, který zahrnujete. Jakékoliv změny externího souboru se automaticky projeví v každém dokumentu, který ho zahrnuje.

Existují dva typy zahrnutí na straně serveru: Virtuální a Souborové. Aplikace Dreamweaver vkládá ve výchozím nastavení zahrnutí Typ souboru, můžete však použít inspektora Vlastnosti a vybrat soubor, který je vhodný pro druh webového serveru, který používáte.

- Pokud je váš webový server typu Apache, vyberte volbu Virtuální. V prostředí Apache funguje Virtuální ve všech případech, zatímco Souborové funguje pouze v některých případech.
- Pokud je váš server Microsoft Internet Information Server (IIS), vyberte volbu Souborové. (Virtuální funguje se serverem IIS pouze za určitých okolností.)

  Poznámka: *Bohužel server IIS nedovolí zahrnout soubor ze složky, která je výše než aktuální složka v hierarchické struktuře složek, pokud nebyl na server nainstalován speciální software. Pokud musíte zahrnout soubor ze složky, která je výše v hierarchii složek na serveru IIS, zeptejte se správce systému, zda je potřebný software nainstalován.*
- V případě jiných druhů serverů, nebo pokud nevíte jaký druh serveru používáte, zeptejte se správce systému, jakou volbu máte použít.

Některé servery jsou nastaveny tak, aby zkoušely, jestli všechny soubory obsahují zahrnutí na straně serveru; ostatní servery jsou nastaveny tak, aby zkoušely pouze soubory s určitými příponami souboru, jako třeba .shtml, .shtm nebo .inc. Pokud zahrnutí na straně serveru nefunguje, zeptejte se správce sytému, zda není třeba ve jménech souborů používat speciální přípony, které zahrnutí používá. (Například pokud se soubor jmenuje kanoe.html, je možné, že ho budete muset přejmenovat na kanoe.shtml.) Pokud chcete u souborů zachovat přípony .html nebo .htm, požádejte správce systému o nakonfigurování serveru tak, aby zkoušel na straně serveru zahrnutí všech souborů (a ne pouze souborů s určitou příponou). Analýza souboru z hlediska zahrnutí na straně serveru zabere trochu času navíc, takže stránky, které server analyzuje, se načítají o trochu déle než stránky jiné; proto někteří správci systémů neumožní analýzu všech souborů.

Vložení zahrnutí na straně serveru

Můžete použít aplikaci Dreamweaver, abyste do stránky vložili zahrnutí na straně serveru.

Vložení zahrnutí na straně serveru

1 Vyberte volbu Vložit > Zahrnutí na straně serveru.

2 V dialogovém okně které se objeví, vyhledejte soubor a vyberte ho.

Standardně je vložen souborový typ zahrnutí.

3 Abyste změnili typ zahrnutí, vyberte v okně dokumentu zahrnutí na straně serveru a změňte jeho typ v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) následujícím způsobem:

- Pokud je váš webový server typu Apache, vyberte volbu Virtuální. V prostředí Apache funguje Virtuální ve všech případech, zatímco Souborové funguje pouze v některých případech.
- Pokud je váš server Microsoft Internet Information Server (IIS), vyberte volbu Souborové. (Virtuální pracuje se serverem IIS pouze za určitých specifických okolností.)

Poznámka: *Bohužel server IIS nepovolí zahrnout soubor ze složky, která je výše než aktuální složka v hierarchické struktuře složek, pokud ovšem nebyl na server nainstalován speciální software. Pokud potřebujete zahrnout soubor ze složky, která je výše v hierarchii složek na serveru IIS, zeptejte se správce systému, zda je potřebný software nainstalován.*

- V případě jiných druhů serverů, nebo pokud nevíte jaký druh serveru používáte, zeptejte se správce systému, jakou volbu máte použít.

Změny zahrnutého souboru

1 Vyberte v okně dokumentu zahrnutí na straně serveru.

2 Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na ikonu složky a vyhledejte a vyberte nový soubor, který chcete zahrnout.
- Do pole zadejte cestu a název nového souboru, který chcete zahrnout.

Úpravy obsahu zahrnutí na straně serveru

Můžete použít aplikaci Dreamweaver, abyste upravili zahrnutí na straně serveru. Chcete-li upravit obsah zahrnutého souboru, musíte soubor otevřít.

1 Vyberte zahrnutí na straně serveru buď v zobrazení Návrh, nebo v zobrazení Kód a klepněte na tlačítko Upravit v inspektoru Vlastnosti.

Zahrnutý soubor se otevře v novém okně dokumentu.

2 Upravte soubor a pak ho uložte.

Změny se okamžitě projeví v aktuálním dokumentu a ve všech následně otevřených dokumentech, ve kterých je soubor zahrnutý.

3 Pokud je to nutné, odešlete soubor zahrnutí na vzdálené webové místo.

Správa knihoven tagů

O knihovnách tagů aplikace Dreamweaver

Knihovna tagů v aplikaci Dreamweaver je kolekce tagů určitého typu společně s informacemi o tom, jak by měla aplikace Dreamweaver tagy formátovat. Knihovny tagů poskytují informace o tazích, které aplikace Dreamweaver používá pro rady při psaní kódu, při kontrole v cílovém prohlížeči, pro Výběr tagu a jiné volby kódování. Když používáte Editor knihovny tagů, můžete přidávat a odstraňovat knihovny tagů, tagy, atributy a hodnoty atributů; nastavovat vlastnosti knihoven tagů, a to včetně formátu (z důvodu jednoduché identifikace v kódu); editovat tagy a atributy.

Další témata nápovědy

„Import vlastních tagů do aplikace Dreamweaver“ na stránce 335

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

Otevření a zavření Editoru knihovny tagů

1 Vyberte Úpravy > Knihovny tagů, abyste otevřeli Editor knihovny tagů.

Objeví se dialogové okno Editor knihovny tagů. (Volby v tomto dialogovém okně se mění v závislosti na vybraném tagu.)

2 Editor knihovny tagů zavřete jedním z následujících způsobů:

- Chcete-li uložit změny, klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li zavřít editor bez uložení změn, klepněte na tlačítko Zrušit.

  Poznámka: *Když klepnete na tlačítko Zrušit, veškeré změny, které jste v Editoru knihovny tagů provedli, budou vypuštěny. Pokud jste odstranili tag nebo knihovnu tagů, dojde k jejich obnovení.*

Přidávání knihoven, tagů a atributů

Abyste přidali knihovny tagů, tagy a atributy do knihovny tagů v aplikaci Dreamweaver, můžete použít Editor knihovny tagů.

Další témata nápovědy

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

„Import vlastních tagů do aplikace Dreamweaver“ na stránce 335

Přidání knihovny tagů

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Nová knihovna tagů.

2 Do pole Název knihovny zadejte název (například `R zné tagy`) a klepněte na tlačítko OK.

Přidávání tagů do knihovny tagů

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Nové tagy.

2 V rozbalovací nabídce Knihovna tagů vyberte knihovnu tagů.

3 Zadejte název nového tagu. Chcete-li přidat více než jeden tag, oddělte názvy tagů čárkou a mezerou (například: `cfgraph, cfgraphdata`).

4 Pokud nové tagy mají odpovídající koncové tagy (</ . . . >), vyberte volbu Mají odpovídající koncové tagy.

5 Klepněte na tlačítko OK.

Přidávání atributů do tagu

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Nové atributy.

2 V rozbalovací nabídce Knihovna tagů vyberte knihovnu tagů.

3 V rozbalovací nabídce Tag vyberte tag.

4 Zadejte název nového atributu. Abyste přidali více než jeden atribut, oddělte názvy atributů čárkou a mezerou (například: `sirka, vyska`).

5 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy knihoven, tagů a atributů

Abyste nastavili vlastnosti knihovny tagů a upravili tagy a atributy v knihovně, použijte Editor knihovny tagů.

Další témata nápovědy

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

Nastavení vlastností knihovny tagů

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovna tagů) vyberte knihovnu tagů (ne tag) v seznamu Tagů.

Poznámka: *Vlastnosti knihovny tagů se objeví, pouze když je vybraná knihovna tagů. Knihovny tagů jsou v seznamu Tagů zastoupeny složkami nejvyšší úrovně; například složka Tagy HTML zastupuje knihovnu tagů, zatímco složka abbr uvnitř složky Tagy HTML zastupuje tag.*

2 V seznamu Použito v vyberte každý typ dokumentu, který by měl používat knihovnu tagů.

Typy dokumentů, které zde vyberete, určují, jaké typy dokumentů poskytují rady při psaní kódu pro danou knihovnu tagů. Například pokud volba HTML není vybrána pro danou knihovnu tagů, neobjeví se v HTML souborech rady při psaní kódu.

3 (Volitelně) Zadejte prefix tagů v poli Prefix tagu.

Poznámka: *Prefix se používá k identifikaci tagu v kódu jako součásti konkrétní knihovny tagů. Některé knihovny tagů nepoužívají prefixy.*

4 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy tagu v knihovně tagů

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovna tagů) rozbalte knihovnu tagů v seznamu Tagy a vyberte tag.

2 Nastavte libovolné z následujících voleb Formát tagu:

Rozdělení řádků Určuje, kde aplikace Dreamweaver vloží rozdělení řádků tagu.

Obsah Určuje, jak aplikace Dreamweaver vkládá obsah tagu; zda aplikuje pravidla zalomení řádku, formátování a odsazení obsahu.

Velikost písmen Určuje velikost písmen konkrétního tagu. Vyberte si z voleb Výchozí, Malá písmena, Velká písmena nebo Velká a malá písmena. Pokud jste vybrali volbu Velká a malá písmena, objeví se dialogové okno Velká a malá písmena názvu tagu. Zadejte tag s velikostí písmen, kterou by aplikace Dreamweaver měla použít při vkládání (například, **`ziskatVlastnost`**) a klepněte na tlačítko OK.

Nastavit výchozí Nastaví výchozí velikost písmen všech tagů. V dialogovém okně Výchozí velikost písmen tagů, které se objeví, vyberte <VELKÁ PÍSMENA> nebo <malá písmena> a klepněte na tlačítko OK.

Můžete chtít nastavit výchozí velikost písmen na malou, abyste vyhověli požadavkům standardů XML a XHTML.

Úpravy atributu tagu

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovna tagů) rozbalte knihovnu tagů v okně Tagů, rozbalte tag a vyberte atributu tagu.

2 V rozbalovací nabídce Velikost písmen atributu vyberte volbu Výchozí, Malá písmena, Velká písmena nebo Velká a malá písmena.

Pokud jste vybrali volbu Velká a malá písmena, objeví se dialogové okno Velká a malá písmena názvu atributu. Zadejte atribut s velikostí písmen, kterou by aplikace Dreamweaver měla použít při zadávání (například, **`naKlepnout`**), a klepněte na tlačítko OK.

Klepněte na odkaz Nastavit výchozí, abyste nastavili výchozí velikost písmen pro všechny názvy atributů.

3 V rozbalovací nabídce Typ atributu vyberte typ atributu.

Pokud jste vybrali volbu Výčtový, zadejte všechny povolené hodnoty atributu do pole Hodnoty. Oddělte hodnoty čárkami, ale bez mezer. Například výčet hodnot atributu `showborder` tagu `cfchart` je `yes,no`.

Odstraňování knihoven, tagů a atributů

1 V Editoru knihovny tagů (Úpravy > Knihovna tagů) vyberte knihovnu tagů, tag nebo atribut v poli Tagy.

2 Klepněte na tlačítko minus (-).

3 Klepněte na tlačítko OK, abyste položku trvale odstranili.

Položka je odstraněna z okna Tagů.

4 Klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli Editor knihovny tagů a dokončili odstranění.

Další témata nápovědy

„Nastavení předvoleb kódování“ na stránce 291

Import vlastních tagů do aplikace Dreamweaver

O importu vlastních tagů do aplikace Dreamweaver

Můžete importovat vlastní tagy do aplikace Dreamweaver tak, že se stanou nedílnou součástí pracovního prostředí. Například pokud začnete zadávat importovaný vlastní tag v zobrazení Kód, objeví se nabídka rad při psaní kódu, která obsahuje seznam atributů tagu, a dovolí vám jeden vybrat.

Import tagů ze souborů XML

Můžete importovat tagy ze souboru Definice typu dokumentu XML (DTD) nebo ze schématu.

1. Otevřete Editor knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů).
2. Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Schéma DTD > Importovat XML DTD nebo soubor schématu.
3. Zadejte název souboru nebo adresu URL daného DTD nebo souboru schématu.
4. Zadejte prefix, který má být použit s tagy.

Poznámka: *Prefix se používá k identifikaci tagu v kódu jako součásti konkrétní knihovny tagů. Některé knihovny tagů nepoužívají prefixy.*

5. Klepněte na tlačítko OK.

Import vlastních tagů ASP.NET

Můžete importovat vlastní tagy ASP.NET do aplikace Dreamweaver.

Ještě než začnete, ujistěte se, že váš vlastní tag je nainstalován na testovacím serveru definovaném v dialogovém okně Definice webového místa (viz část „Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46). Zkompilované tagy (soubory DLL) musí být umístěny v kořenové /bin složce webového místa. Nezkompilované tagy (ASCX soubory) mohou být uloženy v jakémkoliv virtuálním adresáři nebo podadresáři na serveru. Další informace najdete v dokumentaci k Microsoft ASP.NET.

1. Otevřete stránku ASP.NET v aplikaci Dreamweaver.
2. Otevřete Editor knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů).
3. Klepněte na tlačítko plus (+), vyberte jednu z následujících voleb a klepněte na tlačítko OK:

- Abyste importovali všechny vlastní tagy ASP.NET ze serveru aplikace, vyberte volbu ASP.NET > Importovat všechny vlastní tagy ASP.NET.
- Abyste importovali pouze určité vlastní tagy ze serveru aplikace, vyberte volbu ASP.NET > Import vybraných vlastních tagů ASP.NET. Klepněte s klávesou Ctrl (Windows) nebo s klávesou Apple (Macintosh) na tagy v seznamu.

Import tagů JSP ze souboru nebo serveru (web.xml)

Importujte knihovnu tagů JSP do aplikace Dreamweaver z různých typů souborů nebo serveru JSP.

1. Otevřete stránku JSP v aplikaci Dreamweaver.
2. Otevřete Editor knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů).
3. Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte JSP > Import ze souboru (*.tld, *.jar, *.zip) nebo JSP > Import ze serveru (web.xml.)

4 Klepněte na tlačítko Procházet nebo zadejte název souboru, který obsahuje knihovnu tagů.

5 Zadejte URI, abyste identifikovali knihovnu tagů.

URI (Uniform Resource Identifier) se často skládá z adresy URL organizace, která má na starosti údržbu knihovny tagů. Adresa URL není použita k zobrazení webových stránek organizace; používá se pro jedinečné označení knihovny tagů.

6 (Volitelně) Zadejte prefix, který má být použit s tagy. Některé knihovny tagů používají prefix k označení tagu v kódu jako součásti konkrétní knihovny tagů.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Import tagů JRun

Používáte-li aplikaci Adobe® JRun™, můžete importovat tagy JRun do aplikace Dreamweaver.

1 Otevřete stránku JSP v aplikaci Dreamweaver.

2 Otevřete Editor knihovny tagů (Úpravy > Knihovny tagů).

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte JSP > Importovat JRun serverové tagy ze složky.

4 Zadejte název složky pro složku, která obsahuje tagy JRun.

5 Zadejte URI, abyste identifikovali knihovnu tagů.

URI (Uniform Resource Identifier) se často skládá z adresy URL organizace, která má na starosti údržbu knihovny tagů. Adresa URL není použita k zobrazení webových stránek organizace; používá se pro jedinečné označení knihovny tagů.

6 (Volitelně) Zadejte prefix, který má být použit s tagy. Některé knihovny tagů používají prefix k označení tagu v kódu jako součásti konkrétní knihovny tagů.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Kapitola 12: Přidání chování v jazyce JavaScript

Používání chování v jazyce JavaScript

O chování v jazyce JavaScript

Chování aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 vkládají do dokumentů kód JavaScript, díky kterému mohou návštěvníci různým způsobem měnit webové stránky nebo spouštět určité úlohy. *Chování* je kombinace události a akce vyvolané touto událostí. V panelu Chování přidáte chování na stránku tak, že vyberete akci a pak vyberete událost, která tuto akci vyvolá.

Poznámka: *Kód chování je kód JavaScript na straně klienta, který běží v prohlížeči a ne na serveru.*

Události jsou vlastně zprávy generované prohlížečem, které informují, že návštěvník stránky něco udělal. Pokud například návštěvník umístí ukazatel nad odkaz, prohlížeč vytvoří událost `onMouseOver` pro tento odkaz; prohlížeč pak zkontrolujte, zda má jako odezvu spustit nějaký kód v jazyce JavaScript (který je součástí právě zobrazené stránky). Různé prvky stránky mají přiřazené různé události; například většina prohlížečů spojuje události `onMouseOver` a `onClick` s odkazy, události `onLoad` s obrázky a se sekcí `body` dokumentu.

Akce je předem připravený kód JavaScript, který provede úlohu, například otevření okna prohlížeče, zobrazení nebo skrytí AP elementu, přehrání zvuku nebo zastavení filmu Adobe Shockwave. Akce nabízené aplikací Dreamweaver zajišťují maximální kompatibilitu s různými prohlížeči.

Po připojení chování k elementu stránky vyvolá chování akci (kód JavaScript), který je spojen s událostí vždy, když nastane tato událost pro tento element. (To, jakou události můžete použít ke spuštění dané akce, se liší podle konkrétního prohlížeče.) Pokud například k odkazu připojíte akci Rozbalovací zpráva a zadáte, že bude spuštěna událostí `onMouseOver`, objeví se zpráva vždy, když někdo umístí kurzor nad daný odkaz.

Jedna událost může spustit i více akcí a můžete určit pořadí, v jakém budou akce spuštěny.

Aplikace Dreamweaver nabízí přibližně dva tucty akcí; další najdete na webových stránkách Exchange na adrese www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_cz a také na webech vývojářů třetích stran. Pokud znáte jazyk JavaScript, můžete psát vlastní akce.

Poznámka: *Termíny chování a akce jsou termíny aplikace Dreamweaver, ne termíny HTML. Z hlediska prohlížeče je akce stejný kód JavaScript, jako každý jiný.*

Panel Chování – přehled

Panel Chování (Okna > Chování) slouží k připojení chování k prvkům stránky (přesněji k tagům) a k úpravám parametrů již dříve připojených chování.

Chování, která již byla připojena k právě vybranému prvku stránky, se zobrazují v seznamu chování (hlavní část panelu), a jsou seřazena abecedně podle události. Pokud je u jedné události uvedeno více akcí, provedou se v pořadí, v němž jsou uvedeny v seznamu. Pokud v seznamu chování nejsou zobrazena žádná chování, nebyla k právě vybranému prvku připojena žádná chování.

V panelu Chování jsou následující volby:

Zobrazit nastavovací události Zobrazuje jen ty události, které byly připojeny k aktuálnímu dokumentu. Události jsou rozděleny do kategorií na straně klienta a na straně serveru. Události řazené do jednotlivých kategorií jsou zobrazeny ve sbalitelných seznamech. Standardní zobrazení je Zobrazit nastavovací události.

Zobrazit všechny události Zobrazí abecední seznam všech událostí v dané kategorii.

Přidat chování (+) Zobrazí nabídku akcí, které lze připojit k právě vybranému prvku. Při výběru akce z tohoto seznamu se zobrazí dialogové okno, v němž můžete zadat parametry akce. Pokud jsou všechny akce potlačené, nemůže vybraný prvek generovat žádné události.

Odebrat událost (-) Odstraní vybranou událost a akci ze seznamu chování.

Tlačítka se šipkou nahoru a dolů Přesunou vybrané akce pro konkrétní událost v seznamu chování nahoru nebo dolů. Pořadí akcí můžete měnit jen pro konkrétní událost – můžete například změnit pořadí, ve kterém se provede několik akcí pro událost `onLoad`, ale všechny akce události `onLoad` zůstanou v seznamu chování pohromadě. U akcí, které v seznamu nelze posunout nahoru nebo dolů, jsou tlačítka se šipkami potlačená.

Události Zobrazí rozbalovací nabídku všech událostí, které mohou spustit akci, které je vidět jen pokud je vybrána událost (tato nabídka se zobrazí, pokud klepnete na tlačítko se šipkou u názvu vybrané události). Podle toho, jaký objekt je vybrán, se zobrazují různé události. Pokud se nezobrazí očekávané události, zkontrolujte, zda jste vybrali správný prvek stránky nebo tag. (Konkrétní tag vyberete pomocí selektoru tagů v levém dolním rohu okna Dokument.)

Poznámka: *Názvy událostí v závorkách jsou k dispozici jen u odkazů; výběrem jedné z těchto událostí se k vybranému prvku stránky automaticky přidá prázdný odkaz a chování se připojí k tomuto odkazu, ne k samotnému prvku. Prázdný odkaz je v kódu HTML zadán jako href="javascript:;".*

O událostech

Každý prohlížeč nabízí řadu událostí, které můžete spojovat s akcemi uvedeným v nabídce Akce (+) panelu Chování. Při interakci návštěvníka se stránkou – například při klepnutí na obrázek – prohlížeč generuje události; tyto události lze použít k volání funkcí jazyka JavaScript, které provedou akci. Aplikace Dreamweaver nabízí řadu běžných akcí, které můžete těmito událostmi spouštět.

Názvy a popisy událostí podporovaných jednotlivými prohlížeči pro aplikaci Dreamweaver jsou uvedeny v Centru podpory na adrese www.adobe.com/go/dreamweaver_support_cz.

Podle toho, jaký objekt je vybrán, se v nabídce Události zobrazují různé události. Pokud chcete zjistit, jaké události daný prohlížeč podporuje pro daný prvek stránky, vložte prvek stránky do dokumentu, připojte k němu chování a pak si prohlédněte nabídku Události v panelu Chování. (Standardně se události přebírají ze seznamu událostí HTML 4.01 a podporuje je většina moderních prohlížečů.) Události mohou být zakázané (potlačené), pokud příslušné objekty nebyly na stránce vytvořeny nebo pokud vybraný objekt nemůže přijímat události. Pokud se nezobrazí očekávané události, zkontrolujte, zda jste vybrali správný objekt.

Pokud k obrazu připojujete chování, některé události (například `onMouseOver`) se zobrazují v závorkách. Tyto události jsou dostupné jen u odkazů. Pokud vyberete jednu z těchto událostí, aplikace Dreamweaver zabalí obraz do tagu `<a>` a definuje tak prázdný odkaz. Prázdný odkaz má v poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti tvar `javascript:;`. Hodnotu odkazu můžete změnit, pokud chcete vytvořit skutečný odkaz na jinou stránku, ale pokud odkaz na chování v jazyce JavaScript odstraníte, aniž byste ho nahradili jiným, odstraníte i chování.

Pokud chcete zjistit, které tagy můžete použít pro danou události v daném prohlížeči, vyhledejte událost v jednom ze souborů ve složce Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

Aplikování chování

Chování můžete připojit k celému dokumentu (k tagu `<body>`) nebo k odkazům, obrazům, prvkům formulářů a několika dalším prvkům HTML.

O tom, jaké události daný prvek podporuje, rozhoduje výběr prohlížeče.

Ke každé události můžete připojit i více akcí. Akce probíhají v pořadí, v němž jsou uvedeny ve sloupci Akce v panelu Chování, toto pořadí můžete změnit.

1 Vyberte prvek na stránce, například obraz nebo odkaz.

Chování ke stránce jako celku připojíte klepnutím na tag `<body>` v selektoru tagů v levém dolním rohu okna dokumentu.

2 Vyberte volbu Okna > Chování.

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte akci z nabídky Přidat chování.

Akce, které jsou v nabídce potlačené, nelze vybrat. Mohou být potlačené proto, že v aktuálním dokumentu neexistuje požadovaný objekt. Například akce Ovladač Shockwave nebo Flash je potlačená, pokud dokument neobsahuje soubor Shockwave ani Flash SWF.

Po výběru akce se zobrazí dialogové okno s parametry a pokyny k akci.

4 Zadejte parametry akce a klepněte na tlačítko OK.

Všechny akce nabízené aplikací Dreamweaver jsou podporovány moderními prohlížeči. Některé akce nefungují ve starších prohlížečích, ale nevyvolají chyby.

Poznámka: *Cílové prvky musí mít jedinečné identifikátory. Například pokud chcete na obraz aplikovat chování Zaměnit obraz, musí mít obraz identifikátor. Pokud nezadáte identifikátor prvku, aplikace Dreamweaver ho zadá automaticky.*

5 Ve sloupci Události se zobrazí výchozí událost, která spouští akci. Pokud chcete vybrat jinou událost, která spustí akci, vyberte ji z rozbalovací nabídky Události. (Nabídku Události otevřete tak, že vyberete událost nebo akci v panelu Chování a klepnete na šipku dolů, která se objeví mezi názvem události a názvem akce.)

Změny nebo odstranění chování

Po připojení chování můžete změnit událost, která spouští akci, přidat nebo odstranit akce nebo změnit parametry akcí.

1 Vyberte objekt s připojeným chováním.

2 Vyberte volbu Okna > Chování.

3 Proveďte požadované změny:

- Pokud chcete upravit parametry akce, poklepejte na ni nebo ji vyberte a stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh) a pak v dialogovém okně změňte parametry a klepněte na tlačítko OK.
- Pořadí akcí události změníte tak, že vyberete akci a klepnete na tlačítka se šipkami nahoru nebo dolů. Nebo můžete vybrat akci a metodou vyjmutí a vložení ji umístit na požadované místo mezi jiné akce.
- Chování můžete odstranit tak, že ho vyberete a klepnete na tlačítko minus (-) nebo stisknete klávesu Delete.

Aktualizace chování

1 Vyberte prvek, k němuž je připojeno chování.

2 Vyberte volbu Okna > Chování a poklepejte na chování.

3 Proveďte změny a klepněte na tlačítko OK v dialogovém okně chování.

Všechny výskyty chování na dané stránce jsou aktualizovány. Pokud je dané chování použito i na jiných stránkách webového místa, musíte ho zaktualizovat postupně na jednotlivých stránkách.

Stažení a instalace chování od třetích stran

Mnoho doplňků pro aplikaci Dreamweaver je k dispozici na webových stránkách Exchange (www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_cz).

1 Vyberte volbu Okna > Chování a vyberte z nabídky Přidat chování volbu Získat více chování.

Otevře se váš primární prohlížeč a zobrazí se webové místo Exchange.

2 Procházení nebo hledání balíčků.

3 Stáhněte a nainstalujte požadovaný balíček rozšíření.

Další informace naleznete v části „Přidávání a správa doplňků v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 35.

Aplikování vestavěných chování aplikaci Dreamweaver

Aplikování zabudovaných chování

Chování dodávaná s aplikací Dreamweaver byla vytvořena tak, aby fungovala v moderních prohlížečích. Ve starších prohlížečích chování nefungují, ale nevyvolají chybu.

Poznámka: *Akce aplikace Dreamweaver byly pečlivě navrženy tak, aby fungovaly v co nejvíce prohlížečích. Pokud ručně odstraníte kód akce aplikace Dreamweaver nebo ho nahradíte vlastním kódem, můžete přijít o kompatibilitu s různými prohlížeči.*

Přestože byly akce aplikace Dreamweaver napsány tak, aby byly kompatibilní s co nejvíce prohlížeči, některé prohlížeče vůbec nepodporují jazyk JavaScript a řada lidí, kteří procházejí web, má jazyk JavaScript v prohlížeči vypnutý. V zájmu co nejlepších výsledků na různých platformách nabídněte i alternativní rozhraní uzavřené mezi tagy `<noscript>` tak, aby webové místo mohli používat i lidé bez jazyka JavaScript.

Aplikování chování Zavolat JavaScript

Chování Zavolat JavaScript spustí uživatelskou funkci nebo řádek kódu JavaScript, když nastane událost. (Skript můžete napsat sami nebo použít kód z volně dostupných knihoven JavaScript na webu.)

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Zavolat JavaScript.

2 Zapište přesně kód JavaScript, který má být spuštěn, nebo zapište název funkce.

Například tlačítko Zpět můžete vytvořit zapsáním kódu `if (history.length > 0){history.back()}`. Pokud jste kód zabalili do funkce, zapište jen název funkce (například, `hJitZpet()`).

3 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Změnit vlastnost

Chování Změnit vlastnost použijte ke změně hodnoty jedné z vlastností objektu (například barvy pozadí prvku div nebo akce prvku form).

Poznámka: *Toto chování použijte jen pokud dobře znáte jazyky HTML a JavaScript.*

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Změnit vlastnost.

2 Z nabídky Typ prvku vyberte typ prvku, abyste zobrazili všechny identifikované prvky daného typu.

3 Vyberte prvek z nabídky Identifikátor prvku.

4 Vyberte vlastnost z nabídky Vlastnost nebo zadejte název vlastnosti do pole.

5 Zadejte novou hodnotu nové vlastnosti do pole Nová hodnota.

6 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Kontrola prohlížeče

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Aplikování chování Kontrola zásuvného modulu

Chování Kontrola zásuvného modulu použijte k přesměrování uživatelů na různé stránky podle toho, zda mají instalován zadaný zásuvný modul. Například můžete chtít, aby uživatelé přešli na určitou stránku, pokud mají Shockwave, a na jinou, pokud ho nemají.

Poznámka: *V prohlížeči Internet Explorer nelze pomocí jazyka JavaScript detekovat konkrétní zásuvné moduly. Výběrem volby Flash nebo Director ale do stránky přidáte kód VBScript, který zajistí detekci těchto zásuvných modulů v prohlížeči Internet Explorer v systému Windows. V prohlížeči Internet Explorer pro systém Mac OS detekce zásuvných modulů nefunguje.*

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Kontrola zásuvného modulu.

2 Vyberte zásuvný modul z nabídky Zásuvný modul nebo klepněte na tlačítko Zadat a zadejte do sousedního pole přesný název zásuvného modulu.

Musíte zadat přesný název zásuvného modulu tak, jak je uveden tučným písmem na stránce O zásuvných modulech v prohlížeči Netscape Navigator. (V systému Windows v prohlížeči Navigator vyberte volbu Nápověda > O zásuvných modulech, v systému Mac OS vyberte volbu O zásuvných modulech z nabídky Apple.)

3 V poli Při nalezení jít na URL zadejte adresu URL, kam mají přejít návštěvníci, kteří zásuvný modul mají.

Pokud zadáte vzdálenou adresu URL, musíte zadat i prefix http://. Pokud toto pole necháte prázdné, návštěvníci zůstanou na stejné stránce.

4 V poli Jinak jít na URL zadejte URL, kam mají přejít návštěvníci, kteří zásuvný modul nemají. Pokud toto pole necháte prázdné, návštěvníci zůstanou na stejné stránce.

5 Určete, co se má stát, pokud přítomnost zásuvného modulu detekovat nelze. Standardně, pokud detekce nefunguje, je návštěvník přesměrován na adresu URL uvedenou v poli Jinak. Pokud chcete návštěvníka v tomto případě přesměrovat na první adresu URL (Při nalezení), vyberte volbu Pokud není zjištění možné, vždy jít na první URL. Když je tato volba vybraná, prakticky to znamená „předpokládejme, že návštěvník zásuvný modul má, pokud prohlížeč výslovně neuvede, že ho nemá“. Tuto volbu vyberte, pokud je obsah zásuvného modulu pro stránku nezbytný; pokud tomu tak není, tuto volbu nevybírejte.

Poznámka: *Tato volba se týká jen prohlížeče Internet Explorer; prohlížeč Netscape Navigator vždy umožní detekci zásuvných modulů.*

6 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Používání chování Ovladač Shockwave nebo SWF

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Aplikování chování Přetažení AP elementu

Chování Přetažení AP elementu umožňuje návštěvníkovi stránky přetažení absolutně polohovaného (AP) elementu. Toto chování použijte k vytváření skládaček, posuvníků a dalších pohyblivých prvků rozhraní.

Můžete určit, kterým směrem může návštěvník AP element posunout (vodorovně, svisle nebo libovolným směrem), určit cílovou polohu, kam bude AP element přetažen, to, zda se má AP element přitahovat do cílové polohy, pokud se přiblíží na zadaný počet obrazových bodů od cíle, co se má stát při umístění AP elementu do cílové polohy a podobně.

Vzhledem k tomu, že přetažení AP elementu funguje až poté, co je vyvoláno chování Přetažení AP elementu, měli byste Přetažení AP elementu připojit k objektu `body` (pomocí události `onLoad`).

1. Vyberte volbu Vložit > Objekty rozvržení > AP Div nebo klepněte na tlačítko Přetažení AP Div na panelu Vložit a přetáhněte objekt AP Div do zobrazení Návrh v okně dokumentu.
2. Klepněte na text `<body>` v elektoru tagů v levém dolním rohu okna dokumentu.
3. Z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Přetažení AP elementu.

Pokud Přetažení AP elementu není k dispozici, nejspíš máte vybraný AP element.

4. V rozbalovací nabídce AP element vyberte AP element.
5. V rozbalovací nabídce Pohyb vyberte volbu S omezením nebo Bez omezení.

Pohyb Bez omezení je vhodný u skládaček a dalších her používajících přetahování. Při vytváření posuvníků a ovladačů scén, například zásuvek souborů, závěsů a minirolet vyberte pohyb typu S omezením.

6. U pohybu S omezením zadejte do polí Nahoru, Dolů, Vlevo a Vpravo hodnoty (v obrazových bodech).

Hodnoty jsou relativní vůči výchozí poloze AP elementu. Pokud chcete pohyb omezit na oblast ve tvaru obdélníku, zadejte do všech čtyřech polí kladné hodnoty. Pokud chcete umožnit jen pohyb nahoru a dolů, zadejte kladné hodnoty do polí Nahoru a Dolů a 0 do polí Vlevo a Vpravo. Pokud chcete umožnit jen pohyb vlevo a vpravo, zadejte kladné hodnoty do polí Vlevo a Vpravo a 0 do polí Nahoru a Dolů.

7. Zadejte hodnoty (v obrazových bodech) cíle přetažení do polí Levý a Horní.

Cíl přetažení je místo, kam chcete, aby návštěvník stránky AP element přetáhl. AP element je považován za přesunutý na cíl přetažení, pokud jeho levá a horní souřadnice odpovídají hodnotám zadaným do polí Levý a Horní. Hodnoty se vztahují k levému hornímu rohu okna prohlížeče. Klepnutím na volbu Získat aktuální polohu se pole automaticky vyplní hodnotami aktuální polohy AP elementu.

8. Zadejte hodnotu (v obrazových bodech) do pole Přitahovat pokud je do, a tím určete, jak blízko k cíli přetažení musí uživatel AP element přetáhnout, než se automaticky přitáhne k cíli přetažení.

Při zadání větší hodnoty návštěvník snáze najde cíl přetažení.

9. U jednodušších skládaček a manipulací se scénami už nemusíte dělat nic dalšího. Pokud chcete definovat táhlo pro AP element, sledovat pohyb AP elementu během tažení a spustit akci při uvolnění AP element, klepněte na záložku Další volby.
10. Pokud chcete zadat, že uživatel musí klepnout na určitou část AP elementu, aby ho mohl přetáhnout, vyberte z nabídky Táhlo přetažení volbu Oblast uvnitř prvku a zadejte souřadnice horního a levého okraje a šířku a výšku táhla přetažení.

Tato volba se hodí, pokud obraz v AP elementu obsahuje prvek, který vyzývá k tažení, například titulkový panel nebo táhlo přetažení. Tuto volbu nenastavujte, pokud chcete, aby mohl návštěvník AP element přetáhnout po klepnutí na jeho libovolnou část.

11 Vyberte volby Během přetažení, které chcete použít:

- Vyberte volbu Posunout element dopředu, pokud chcete AP element během přetahování přesunout dopředu v pořadí překrývání. Pokud vyberete tuto volbu, vyberte z rozbalovací nabídky, zda má AP element zůstat v popředí nebo má být obnovena jeho poloha v pořadí překrývání.
- Zadejte kód JavaScript nebo název funkce (například `monitorAPelement()`) do pole Zavolat JavaScript, pokud chcete opakovaně spouštět kód nebo funkci během přetahování AP elementu. Můžete například vytvořit funkci, která sleduje souřadnice AP elementu a zobrazuje v textovém poli tipy, například „přihořívá“ nebo „samá voda“.

12 Zadejte kód JavaScript nebo název funkce (například **`monitorAPelement()`**) do pole Zavolat JavaScript, pokud chcete opakovaně spouštět kód nebo funkci během přetahování AP elementu. Vyberte volbu Pouze při přitažení, pokud má být jazyk JavaScript spuštěn, jen pokud se AP element dostal k cíli přetažení.

13 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Získání informací o AP elementu, který lze přetáhnout

Při připojení chování Přetažení AP elementu k objektu aplikace Dreamweaver vloží funkci `MM_dragLayer()` do sekce `head` dokumentu. (Funkce dodržuje starou konvenci názvu AP elementů [to znamená „Vrstva“] tak, aby bylo i nadále možné upravovat vrstvy vytvořené ve starších verzích aplikace Dreamweaver.) Kromě toho, že tato funkce registruje AP element jako přetáhnutelný, definuje u každého přetáhnutelného AP elementu také tři vlastnosti – `MM_LEFTRIGHT`, `MM_UPDOWN` a `MM_SNAPPED` – které můžete použít ve vlastních funkcích JavaScript k určení relativní vodorovné polohy AP elementu, relativní svislé polohy AP elementu a ke zjištění, zda byl AP elementu přetažen do cíle přetažení.

Poznámka: *Zde popsané informace jsou určeny jen zkušeným programátorům v jazyce JavaScript.*

Například následující funkce zobrazuje hodnotu vlastnosti `MM_UPDOWN` (aktuální svislá poloha AP elementu) v poli formuláře nazvaném `curPosField`. (Pole formuláře se hodí k zobrazování průběžně aktualizovaných údajů, protože jsou dynamická – to znamená, že jejich obsah můžete měnit i po načtení stránky.)

```
function getPos(layerId){
    var layerRef = document.getElementById(layerId);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

Hodnoty `MM_UPDOWN` nebo `MM_LEFTRIGHT` nemusíte jen zobrazovat v poli formuláře, ale můžete je použít mnoha dalšími způsoby. Můžete například napsat funkci, která zobrazí v poli formuláře hlášení podle toho, jak blízko k cíli přetažení element je, nebo můžete zavolat další funkci, která podle této hodnoty AP element zobrazí nebo skryje.

Je velmi užitečné číst vlastnost `MM_SNAPPED`, pokud máte na stránce více AP elementů, které musí být všechny v cíli přetažení, dříve než může návštěvník přejít na další stránku nebo úlohu. Můžete například napsat funkci, která počítá, kolik AP elementů má vlastnost `MM_SNAPPED` s hodnotou `true` a volat ji při každém spuštění AP elementu. Poté, co počet přitažených prvků dosáhne požadované hodnoty, můžete návštěvníka přesměrovat na další stránku nebo zobrazit gratulaci.

Aplikování chování Jít na URL

Chování Jít na URL otevře v aktuálním okně nebo ve vybraném rámci novou stránku. Toto chování se hodí ke změně obsahu dvou a více rámců jedním klepnutím.

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Jít na URL.

2 Vyberte cíl URL ze seznamu Otevřít v.

Seznam Otevřít v automaticky zobrazuje názvy všech rámců aktuální sady rámců i název hlavního okna. Pokud neexistují rámce, je hlavní okno jedinou volbou.

Poznámka: *Toto chování může vést k nečekaným výsledkům, pokud se některý z rámců jmenuje top, blank, self nebo parent. Prohlížeče tyto názvy někdy omylem pokládají za vyhrazené názvy cílů.*

3 Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte dokument, který chcete otevřít, nebo do pole URL zadejte název souboru dokumentu.

4 Opakováním kroků 2 a 3 otevřete další dokumenty v jiných rámcích.

5 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Nabídka odkazů

Pokud vytvoříte nabídku odkazů výběrem volby Vložit > Formulář > Nabídka odkazů, aplikace Dreamweaver vytvoří objekt nabídky a připojí k němu chování Nabídka odkazů (nebo Nabídka odkazů – Přejít). Obvykle nemusíte připojovat chování Nabídka odkazů k objektu ručně.

Existující nabídky odkazů můžete upravovat dvěma způsoby:

- Můžete upravit a přerovnat položky nabídky, změnit soubory, na které se přechází, a změnit okno, v němž se tyto soubory otvírají, pokud poklepete na existující chování Nabídka odkazů v panelu Chování.
- Položky nabídky můžete upravovat stejně jako položky jakékoli jiné nabídky, pokud nabídku vyberete a použijete tlačítko Hodnoty seznamu v inspektoru Vlastnosti.

1 Vytvořte objekt Nabídka odkazů, pokud zatím v dokumentu chybí.

2 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu chování vyberte volbu Nabídka odkazů.

3 V dialogovém okně Nabídka odkazů proveďte požadované změny a pak klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Nabídky odkazů“ na stránce 274

„Vložení nebo změna dynamické nabídky formuláře HTML“ na stránce 647

Aplikování chování Nabídka odkazů – Přejít

Chování Nabídka odkazů – Přejít úzce souvisí s chováním Nabídka odkazů; Nabídka odkazů – Přejít umožňuje spojení tlačítka Přejít s Nabídkou odkazů. (Před použitím tohoto chování musí již v dokumentu existovat Nabídka odkazů.) Klepnutím na tlačítko Přejít se otevře odkaz vybraný v Nabídce odkazů. Nabídka odkazů v běžných případech nemusí mít tlačítko Přejít; výběrem položky se otevře adresa URL, aniž by uživatel musel dělat cokoli dalšího. Pokud ale návštěvník stránky vybere položku, která již je v Nabídce odkazů vybraná, odkaz se neotevře. Obvykle to nevadí, ale pokud je Nabídka odkazů zobrazena v rámci a položky odkazují na stránky v jiných rámcích, často se tlačítko Přejít hodí, protože návštěvníkům umožní znovu vybrat položku, která je v Nabídce odkazů již vybraná.

Poznámka: *Pokud s nabídkou odkazů použijete tlačítko Přejít, bude toto tlačítko jedinou možností, jak může uživatel „přeskočit“ na adresu URL spojenou s výběrem v nabídce. Výběr položky nabídky v nabídce odkazů již nepřesměruje uživatele na jinou stránku nebo rámec.*

1 Vyberte objekt, který bude sloužit jako tlačítko Přejít (obvykle obraz tlačítka), a vyberte volbu Nabídka odkazů – Přejít z nabídky Přidat chování v panelu Chování.

2 V nabídce Vybrat nabídku odkazů vyberte nabídku, kterou má aktivovat tlačítko Přejít, a klepněte na tlačítko OK.

Aplikování chování Otevřít okno prohlížeče

Chování Otevřít okno prohlížeče použijte k otevření stránky v novém okně. Můžete zadat vlastnosti nového okna, například velikost, atributy (zda lze měnit jeho velikost, zda má mít pruh nabídky a podobně) a název. Například poté, co uživatel klepne na náhled obrazu, můžete tímto chováním nastavit velikost nového okna přesně odpovídající velikosti obrazu.

Pokud nezadáte atributy okna, otevře se nové okno s vlastnostmi a velikostí původního okna, z něhož bylo otevřeno. Zadáním jakéhokoli atributu okna se všechny ostatní atributy, které nejsou výslovně zapnuty, vypnou. Pokud například nenastavíte žádné atributy okna, může se okno otevřít ve velikosti 1024 x 768 bodů a bude mít navigační pruh (s tlačítky Zpět, Vpřed, Domů a Obnovit), pruh nástrojů umístění (zobrazuje adresu URL), stavový pruh (zobrazuje stavová hlášení, dole) a pruh nabídek (zobrazuje nabídky Soubor, Úpravy, Zobrazit a tak dále). Pokud nastavíte šířku 640 a výšku 480 a žádné jiné atributy nenastavíte, okno se otevře ve velikosti 640 x 480 bez pruhů nástrojů.

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Otevřít okno prohlížeče.

2 Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte soubor nebo zadejte adresu URL stránky, kterou chcete zobrazit.

3 Nastavte šířku a výšku okna (v obrazových bodech) a to, zda se mají nebo nemají zobrazit pruhy nástrojů, posuvníky, táhla změny velikosti a podobně. Zadejte název okna (nesmí obsahovat mezery a speciální znaky), pokud chcete, aby bylo cílem odkazů nebo ho bylo možno ovládat pomocí jazyka JavaScript.

4 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Přehrát zvuk

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Aplikování chování Rozbalovací zpráva

Chování Rozbalovací zpráva zobrazí upozornění jazyka JavaScript s textem, který zadáte. Protože upozornění jazyka JavaScript mají jen jedno tlačítko (OK), použijte toto chování k předání informací uživateli, ale nepožadujte rozhodnutí.

Do textu můžete vložit jakékoli platné volání funkce, vlastnost, globální proměnnou nebo jiný výraz jazyka JavaScript. Chcete-li vložit výraz jazyka JavaScript, umístěte ho do složených závorek ({}). Složenou závorku zobrazíte tak, že před ni umístíte zpětné lomítko (\{).

Například:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Poznámka: *Vzhled upozornění určuje prohlížeč. Pokud požadujete větší kontrolu nad vzhledem, uvažujte o použití chování Otevřít okno prohlížeče.*

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Rozbalovací zpráva.

2 Do pole Zpráva zadejte text zprávy.

3 Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Načíst obrazy předem

Chování Načíst obrazy předem zkracuje dobu zobrazení tím, že obrazy načte při načtení stránky (obrazy, které budou zaměněny například pomocí chování nebo skriptů).

Poznámka: *Chování Zaměnit obraz automaticky nahraje všechny obrazy předem, pokud vyberete volbu Načíst obrazy předem v dialogovém okně Zaměnit obraz, takže při použití chování Zaměnit obraz nemusíte ručně přidávat chování Načíst obrazy předem.*

1. Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Načíst obrazy předem.
2. Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte soubor obrazu nebo zadejte cestu a název souboru do pole Zdrojový soubor obrazu.
3. Klepnutím na tlačítko plus (+) na horním okraji dialogového okna přidejte obraz do seznamu Načíst obrazy předem.
4. Kroky 2 a 3 opakujte pro všechny další obrazy, které chcete pro aktuální stránku načíst předem.
5. Soubor ze seznamu Načíst obrazy předem odstraníte tak, že ho vyberete a klepnete na tlačítko minus (-).
6. Klepněte na OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Nastavit obraz navigačního pruhu

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Aplikování chování Nastavit text rámce

Chování Nastavit text rámce umožňuje dynamické nastavení textu rámce, náhradu obsahu a změnu formátování podle toho, co zadáte. Obsah může být včetně jakéhokoliv validního kód HTML. Toto chování použijte k dynamickému zobrazení informací.

I když chování Nastavit text rámce nahrazuje formátování rámce, můžete vybrat volbu Zachovat barvu pozadí, abyste zachovali atributy barvy pozadí stránky a textu.

Do textu můžete vložit jakékoli platné volání funkce, vlastnost, globální proměnnou nebo jiný výraz jazyka JavaScript. Chcete-li vložit výraz jazyka JavaScript, umístěte ho do složených závorek ({}). Složenou závorku zobrazíte tak, že před ni umístíte zpětné lomítko (\{).

Například:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Nastavit text > Nastavit text rámce.
2. Z nabídky Rámec v dialogovém okně Nastavit text rámce vyberte cílový rámec.
3. Klepnutím na tlačítko Získat aktuální HTML zkopírujte aktuální obsah sekce `body` cílového rámce.
4. Do pole Nový HTML zadejte hlášení.
5. Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Další témata nápovědy

„Vytváření rámců a sad rámců“ na stránce 192

Aplikování chování Nastavit text kontejneru

Chování Nastavit text kontejneru nahradí obsah a formátování stávajícího kontejneru (tedy jakéhokoli prvku, který může obsahovat text nebo jiné prvky) na stránce obsahem, který zadáte. Obsahem může být jakýkoli platný zdrojový kód HTML.

Do textu můžete vložit jakékoli platné volání funkce, vlastnost, globální proměnnou nebo jiný výraz jazyka JavaScript. Chcete-li vložit výraz jazyka JavaScript, umístěte ho do složených závorek ({}). Složenou závorku zobrazíte tak, že před ni umístíte zpětné lomítko (\{).

Například:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Nastavit text > Nastavit text kontejneru.
2. V dialogovém okně Nastavit text kontejneru vyberte v nabídce Kontejner cílový kontejner.
3. Do pole Nový HTML zadejte nový text nebo HTML.
4. Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Další témata nápovědy

„Vložení AP tagu Div“ na stránce 159

Aplikování chování Nastavit text stavového řádku

Chování Nastavit text stavového řádku zobrazí hlášení ve stavovém řádku v levém dolním rohu okna prohlížeče. Toto chování můžete použít například k popisu cílového místa odkazu ve stavovém řádku místo zobrazení související adresy URL. Návštěvníci webu zprávy ve stavovém řádku často přehlédnou nebo ignorují (a navíc ne všechny prohlížeče plně podporují nastavení textu ve stavovém řádku); pokud je zpráva důležitá, zvažte, zda není lepší zobrazení formou rozbalovacích zprávy nebo textu AP elementu.

Poznámka: *Pokud v aplikaci Dreamweaver použijete chování Nastavit text stavového řádku, není zaručeno, že se text ve stavovém řádku v prohlížeči změní, protože některé prohlížeče při změně textu ve stavovém řádku vyžadují speciální nastavení. Například Firefox vyžaduje, abyste přepnuli rozšířenou volbu, která jazyk JavaScript umožní změnu textu ve stavovém řádku. Další informace najdete v dokumentaci k prohlížeči.*

Do textu můžete vložit jakékoli platné volání funkce, vlastnost, globální proměnnou nebo jiný výraz JavaScript. Chcete-li vložit výraz jazyka JavaScript, umístěte ho do složených závorek ({}). Složenou závorku zobrazíte tak, že před ni umístíte zpětné lomítko (\{).

Například:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Nastavit text > Nastavit text stavového pruhu.
2. V dialogovém okně Nastavit text stavového řádku zadejte svou zprávu do pole Zpráva.

Zpráva musí být stručná. Pokud se zpráva do stavového pruhu nevejde, prohlížeč ji zkrátí.

3. Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Nastavit text textového pole

Chování Nastavit text textového pole nahradí obsah textového pole formuláře obsahem, který zadáte.

Do textu můžete vložit jakékoli platné volání funkce, vlastnost, globální proměnnou nebo jiný výraz jazyka JavaScript. Chcete-li vložit výraz jazyka JavaScript, umístěte ho do složených závorek ({}). Složenou závorku zobrazíte tak, že před ni umístíte zpětné lomítko (\{).

Například:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Vytvoření pojmenovaného textového pole

1 Vyberte volbu Vložit > Formulář > Textové pole.

Pokud vás aplikace Dreamweaver vyzve k vložení tagu formuláře, klepněte na tlačítko Ano.

2 V inspektoru Vlastnosti zadejte název textového pole. Zajistěte, aby byl název na stránce jedinečný (nepoužívejte na stránce stejný název pro více prvků, ani pokud jsou součástí různých formulářů).

Aplikování Nastavit text textového pole

1 Vyberte textové pole a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Nastavit Text > Nastavit text pole.

2 Vyberte z nabídky Textové pole cílové textové pole a zadejte nový text.

3 Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Zobrazit-skrýt elementy

Chování Zobrazit-skrýt elementy zobrazí, skryje nebo obnoví standardní viditelnost jednoho nebo více elementů stránky. Toto chování se hodí ke zobrazení informací při interakci uživatele se stránkou. Například pokud uživatel umístí kurzor myši na obrázek květiny, můžete zobrazit element stránky s podrobnostmi o době pěstování, regionu, potřebě slunce, možném vzrůstu a podobně. Toto chování příslušný prvek jen zobrazí nebo skryje – při skrytí ho neodstraní ze stránky.

1 Vyberte objekt a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Zobrazit-skrýt elementy.

Pokud volba Zobrazit-skrýt elementy není k dispozici, máte pravděpodobně zvolený AP element. Protože AP elementy v obou prohlížečích verze 4.0 nepřijímají události, musíte vybrat jiný objekt, například tag `<body>` nebo tag odkazu (`<a>`).

2 Ze seznamu Elementy vyberte element, který chcete zobrazit nebo skrýt, a klepněte na tlačítko Zobrazit, Skrýt nebo Obnovit (tato volba obnoví výchozí viditelnost).

3 Krok 2 opakujte u všech zbývajících elementů, jejichž viditelnost chcete změnit. (Pomocí jednoho chování můžete změnit viditelnost více elementů.)

4 Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Zobrazit rozbalovací nabídku

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Přidání, odstranění a změna pořadí položek rozbalovací nabídky

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Formátování rozbalovací nabídky

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Umístění rozbalovací nabídky v dokumentu

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Úpravy rozbalovací nabídky

Toto chování bylo v aplikaci Dreamweaver CS5 zavrženo.

Aplikování chování Zaměnit obraz

Chování Zaměnit obraz zamění jeden obraz za druhý změnou atributu `src` tagu `<img>`. Pomocí tohoto chování vytvoříte efekty přechodů tlačítek a další obrazové efekty (včetně záměny více obrazů najednou). Vložení obrazu efektu přechodu na stránku automaticky vloží chování Zaměnit obraz.

Poznámka: *Vzhledem k tomu, že toto chování ovlivní jen atribut* `src`*, musíte k nahrazení určit obraz se stejnými rozměry (výška a šířka) jako má původní obraz. Jinak se nový obraz zvětší nebo zmenší na rozměr původního obrazu.*

Existuje také chování Obnovit zaměněný obraz, které obnoví původní soubory naposledy zaměněné sady obrazů. Toto chování je automaticky vloženo vždy, když k objektu přidáte chování Zaměnit obraz; pokud při připojování Zaměnit obraz necháte zaškrtnutou volbu Obnovit, nemusíte chování Obnovit zaměněný obraz vkládat ručně.

1. Obraz vložíte výběrem položek Vložit > Obraz nebo klepnutím na tlačítko Obraz na panelu Vložit.
2. V inspektoru Vlastnosti zadejte do pole zcela vlevo název obrazu.

Pojmenování obrazů není povinné; pojmenovány budou automaticky při připojení chování k objektu. Obrazy v dialogovém okně Záměna obrazu lépe rozeznáte, pokud předem všechny obrazy pojmenujete.

3. Opakováním kroků 1 a 2 vložte další obrazy.
4. Vyberte objekt (obvykle obraz, který chcete zaměnit) a z nabídky Přidat chování v panelu Chování vyberte volbu Zaměnit obraz.
5. Ze seznamu Obrazy vyberte obraz, jehož zdroj chcete změnit.
6. Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte nový obrazový soubor nebo zadejte cestu a název souboru do pole Nastavit zdroj na.
7. Opakujte kroky 5 a 6 pro další obrazy, které chcete změnit. Použijte stejnou akci Zaměnit obraz u všech obrazů, které chcete zaměnit najednou; v opačném případě akce Obnovit zaměněný obraz neobnoví všechny obrazy.
8. Výběrem volby Načíst obrazy předem načtěte obrazy při nahrávání stránky.

To zamezí prodlevám, kvůli stahování, když se mají obrazy zobrazit.

9. Klepněte na tlačítko OK a ověřte, že je výchozí událost v pořádku.

Aplikování chování Ověřit formulář

Chování Ověřit formulář kontroluje obsah zadaných textových polí a zjišťuje, zda uživatel zadal správný typ dat. Toto chování připojte k jednotlivým textovým polím pomocí události `onBlur`, pokud chcete, aby byla pole ověřována během vyplňování uživatelem, nebo ho připojte k formuláři pomocí události `onSubmit`, pokud chcete ověřit více polí najednou, když uživatel klepne na tlačítko Odeslat. Připojením tohoto chování k formuláři zabráníte odesílání formulářů s neplatnými daty.

1. Formulář vložíte výběrem položek Vložit > Formulář nebo klepnutím na tlačítko Formulář na panelu Vložit.
2. Textové pole vložíte výběrem položek Vložit > Formulář > Textové pole nebo klepnutím na tlačítko Textové pole na panelu Vložit.

Opakováním tohoto kroku vložíte další textová pole.

3 Vyberte metodu ověření:

- Pokud chcete, aby byla jednotlivá pole ověřována během vyplňování uživatelem, vyberte textové pole a vyberte volbu Okna > Chování.
- Pokud chcete ověřit více polí najednou, když uživatel formulář odešle, klepněte na tag `<form>` v selektoru tagů v levém dolním rohu okna dokumentu a vyberte volbu Okna > Chování.

4 Z nabídky Přidat chování vyberte volbu Ověřit formulář.

5 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud ověřujete jednotlivá pole, vyberte totéž pole, které jste vybrali v okně dokument ze seznamu Pole.
- Pokud ověřujete více polí najednou, vyberte textové pole ze seznamu Pole.

6 Pokud pole musí obsahovat nějaká data, vyberte volbu Povinné.

7 Vyberte jednu z následujících voleb Přijmout:

Použít cokoli Kontroluje, zda pole obsahuje data; může jít o data libovolného typu.

Použít e-mailovou adresu Zkontroluje, zda pole obsahuje symbol @.

Použít číslo Zkontroluje, zda pole obsahuje jen číslice.

Použít číslo od Zkontroluje, zda pole obsahuje číslo v zadaném rozmezí.

8 Pokud jste se rozhodli ověřovat více polí, opakujte kroky 6 a 7 u dalších polí, která chcete ověřovat.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Pokud ověřujete více polí při odeslání formuláře uživatelem, v nabídce Události se automaticky zobrazí událost `onSubmit`.

10 Pokud ověřujete jednotlivá pole, zkontrolujte, zda standardní událost je `onBlur` nebo `onChange`. Pokud tomu tak není, vyberte jednu z těchto událostí.

Obě události spouštějí chování Ověřit formulář v okamžiku, kdy uživatel pole opustí. Rozdíl je v tom, že událost `onBlur` nastává nezávisle na tom, zda uživatel změnil obsah pole, zatímco událost `onChange` nastává jen pokud uživatel změnil obsah pole. Pokud je pole povinné, je lepší použít událost `onBlur`.

Kapitola 13: Práce s ostatními aplikacemi

Spolupráce mezi aplikacemi

O integraci aplikace Photoshop, Flash a Fireworks

Aplikace Photoshop, Fireworks a Flash jsou výkonné nástroje pro vývoj webu, vytváření a správu grafik a souborů SWF. Máte možnost těsně integrovat aplikaci Dreamweaver s těmito nástroji a zjednodušit tak vývoj webu.

Poznámka: *Existují také omezené možnosti integrace s některými dalšími aplikacemi. Například můžete exportovat soubor InDesign ve formátu XHTML a pokračovat v práci na něm v aplikaci Dreamweaver. Výukové lekce pro tento pracovní postup najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0202_cz.*

Můžete snadno vkládat obrázky a obsah vytvořené v aplikaci Adobe Flash (soubory SWF a FLV) v dokumentu aplikace Dreamweaver. Obrázek nebo soubor SWF můžete také používat v původním editoru po vložení do dokumentu aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Pokud chcete používat aplikaci Dreamweaver v kombinaci s uvedenými aplikacemi Adobe, musíte mít tyto aplikace v počítači nainstalovány.*

U produktů Fireworks a Flash se integrace produktů dosahuje prostřednictvím cyklických úprav. *Úpravy se zpětným převodem* zajišťují správný převod aktualizací kódu mezi aplikací Dreamweaver a ostatními aplikacemi (například se zachováním chování efektů přechodu a odkazů na další soubory).

Aplikace Dreamweaver rovněž vyžaduje integraci produktů pomocí poznámek k návrhu. *Poznámky k návrhu* jsou malé soubory umožňující aplikaci Dreamweaver vyhledat zdrojový dokument pro exportovaný obrázek nebo soubor SWF. Při exportu souborů z aplikací Fireworks, Flash nebo Photoshop přímo do definovaného místa na webu aplikace Dreamweaver jsou poznámky k návrhu obsahující odkazy na původní soubory PSD, PNG nebo FLA automaticky exportovány na web spolu se souborem připraveným pro publikování na webu (GIF, JPEG, PNG nebo SWF).

Kromě informací o umístění obsahují poznámky k návrhu i další informace týkající se exportovaných souborů. Například pokud exportujete tabulku Fireworks, aplikace Fireworks do tabulky vloží poznámku k návrhu pro každý exportovaný soubor obrazu. Pokud exportovaný soubor obsahuje aktivní místa nebo efekty přechodu, poznámky k návrhu obsahují i informace o příslušných skriptech.

V rámci operace exportu aplikace Dreamweaver vytvoří složku s názvem named _notes ve stejné složce, v jaké se nachází exportovaná položka. Tato složka obsahuje poznámky k návrhu, které aplikace Dreamweaver potřebuje pro integraci s aplikacemi Photoshop, Flash nebo Fireworks.

Poznámka: *Poznámky k návrhu lze použít jen pokud nejsou pro webové místo aplikace Dreamweaver vypnuté. Ve výchozím nastavení jsou zapnuté. I pokud jsou vypnuty, při vložení obrazového souboru aplikace Photoshop vytvoří aplikace Dreamweaver vždy poznámku k návrhu a uloží do ní umístění zdrojového souboru PSD.*

Výukovou lekci o integraci programů Dreamweaver a Fireworks najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0188_cz.

Výukovou lekci o integraci programů Dreamweaver a Photoshop najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_cz.

Další témata nápovědy

„O poznámkách k návrhu“ na stránce 102

„Zapnutí a vypnutí poznámek k návrhu pro webové místo“ na stránce 103

Výuková lekce o aplikacích Dreamweaver a InDesign

Práce s aplikací Fireworks a aplikace Dreamweaver

Vložení obrazu aplikace Fireworks

Aplikace Dreamweaver a Fireworks podporují a sdílejí řadu způsobů úprav obrazu, včetně převodu na odkazy, obrazové mapy, řezy tabulek a mnoho dalšího. Obě aplikace společně nabízejí zjednodušení úprav, optimalizace a vkládání webové grafiky na stránky HTML.

Grafiku exportovanou z aplikace Fireworks můžete vložit přímo do dokumentu aplikace Dreamweaver příkazem Vložit obraz, nebo můžete vytvořit novou grafiku Fireworks z vyhrazeného místa pro obraz aplikace Dreamweaver.

1. V dokumentu aplikace Dreamweaver umístěte kurzor do místa, kde se má obraz objevit, a pak proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Obraz.
- V kategorii Běžné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Obraz nebo ho přetáhněte do dokumentu.

2. Vyhledejte požadovaný soubor exportovaný z aplikace Fireworks a klepněte na tlačítko OK (Windows) nebo Otevřít (Macintosh).

Poznámka: *Pokud soubor aplikace Fireworks není součástí aktuálního webového místa aplikace Dreamweaver, objeví se zpráva, zda chcete soubor zkopírovat do kořenové složky. Klepněte na tlačítko Ano.*

Další témata nápovědy

„O integraci aplikace Photoshop, Flash a Fireworks“ na stránce 351

Úpravy obrazu aplikace Fireworks nebo tabulky aplikace Dreamweaver

Když otevřete a upravujete obraz nebo řez obrazu, který je součástí tabulky aplikace Fireworks, aplikace Dreamweaver spustí aplikace Fireworks a ten otevře soubor PNG, z něhož byly obraz nebo tabulka exportovány.

Poznámka: *Předpokládá se, že je aplikace Fireworks nastavena jako primární externí editor obrazů PNG. Aplikace Fireworks je také často nastavena jako výchozí editor obrazů JPEG a GIF, i když u těchto formátů souborů můžete chtít jako výchozí editor nastavit Photoshop.*

Když je obraz součástí tabulky aplikace Fireworks, můžete otevřít a upravovat celou tabulku Fireworks, pokud v HTML kódu nechybí poznámka `<!--fw table-->`. Pokud byl zdrojový soubor PNG exportován z aplikace Fireworks do webového místa aplikace Dreamweaver pomocí nastavení aplikace Dreamweaver Styl HTML a obrazy, vloží se do HTML kódu automaticky komentář k tabulce aplikace Fireworks.

1. V aplikaci Dreamweaver otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti), pokud již není otevřený.

2. Obraz nebo řez obrazu otevřete klepnutím na něj.

Pokud vyberete obraz, který byl exportován z aplikace Fireworks, v inspektoru Vlastnosti je výběr označen jako obraz nebo tabulka aplikace Fireworks a zobrazuje se u něj název zdrojového souboru PNG.

3 Pokud chcete otevřít aplikaci Fireworks a začít s úpravami, proveďte jeden z následujících úkonů:

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Upravit.
- Podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Mac OS) a poklepejte na vybraný obraz.
- Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na vybraný obraz a z kontextové nabídky vyberte volbu Upravit pomocí Fireworks.

Poznámka: *Pokud aplikace Fireworks nedokáže najít zdrojový soubor, objeví se výzva k vyhledání zdrojového souboru PNG. Pokud pracujete se zdrojovým souborem aplikace Fireworks, změny se ukládají do zdrojového i exportovaného souboru, jinak je aktualizován jen exportovaný soubor.*

4 V programu Fireworks upravte zdrojový soubor PNG a pak klepněte na tlačítko Hotovo.

Aplikace Fireworks uloží změny do souboru PNG, exportuje aktualizovaný obraz (nebo HTML a obrazy), a vrátí vstup do aplikace Dreamweaver. V aplikaci Dreamweaver se zobrazí aktualizovaný obraz nebo tabulka.

Výukovou lekci o integraci aplikace Dreamweaver a Fireworks najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0188_cz.

Další témata nápovědy

„Používání externího editoru obrazů“ na stránce 238

Výuková lekce o aplikaci Dreamweaver a Fireworks

Optimalizace obrazu aplikace Fireworks pomocí aplikace Dreamweaver

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete rychle upravovat obrazy a animace aplikace Fireworks. V aplikaci Dreamweaver můžete změnit nastavení optimalizace, animace a velikost a oblast exportovaného obrazu.

1 V aplikaci Dreamweaver vyberte požadovaný obrázek a proveďte některou z těchto akcí:

- Vyberte volbu Příkaz > Optimalizovat obraz
- Klepněte na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnosti.

2 Proveďte úpravy v dialogovém okně Náhled obrazu:

- Chcete-li upravit nastavení optimalizace, klepněte na záložku Volby.
- Chcete-li upravit velikost a oblast exportovaného obrazu, klepněte na záložku Soubor.

3 Až skončíte, klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu“ na stránce 364

Úpravy vyhrazených míst pro obrazy aplikace Dreamweaver pomocí aplikace Fireworks

V dokumentu aplikace Dreamweaver můžete vytvořit vyhrazené místo pro obraz a pak spustit aplikaci Fireworks a vytvořit v něm grafiku nebo tabulku aplikace Fireworks, která bude vložena na vyhrazené místo.

Abyste vytvořili nový obraz z vyhrazeného místa pro obraz, musíte mít v počítači instalovány aplikace Dreamweaver i Fireworks.

1 Zkontrolujte, zda jste nastavili aplikaci Fireworks jako editor obrazů PNG.

2 V okně dokumentu klepněte na vyhrazené místo pro obraz a tím ho vyberte.

3 Spusťte aplikaci Fireworks v režimu Editace z aplikace Dreamweaver jedním z následujících postupů:

- V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Vytvořit.
- Stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh) a pak poklepejte na vyhrazené místo pro obraz.
- Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na vyhrazené místo pro obraz a pak vyberte volbu Vytvořit obraz ve Fireworks.

4 Použijte volby aplikace Fireworks k vytvoření obrazu.

Fireworks rozpozná následující nastavení vyhrazeného místa pro obraz, která jste mohli provést při práci s vyhrazeným místem pro obraz v Dreamweaveru: velikost obrazu (odpovídá velikosti plátna ve Fireworks), identifikátor obrazu (který Fireworks použije jako výchozí název zdrojového i exportovaného souboru) a zarovnání textu. Fireworks také rozpozná odkazy a některé typy chování (například záměnit obraz, rozbalovací nabídka a nastavit text), které jste připojili k vyhrazenému místu pro obraz během práce v Dreamweaveru.

Poznámka: *I když aplikace Fireworks nezobrazuje odkazy, které jste přidali k místu pro obraz, zachovává je. Pokud vytvoříte aktivní oblast a v aplikaci Fireworks přidáte odkaz, neodstraní se odkaz přidaný k vyhrazenému místu pro obraz v aplikaci Dreamweaver; pokud ale v aplikaci Fireworks vytvoříte v novém obrazu řez, aplikace Fireworks odstraní odkaz v dokumentu aplikace Dreamweaver v okamžiku, kdy vyhrazené místo pro obraz nahradíte.*

Aplikace Fireworks nerozeznává níže uvedená nastavení vyhrazeného místa pro obraz: zarovnání obrazu, barva, svislá a vodorovná mezera a mapy. Tyto vlastnosti jsou v inspektoru Vlastnosti vyhrazeného místa pro obraz zakázané.

5 Až skončíte, klepnutím na tlačítko Hotovo zobrazte výzvu k uložení.

6 V textovém poli Uložit do vyberte složku, která je definována jako výchozí složka lokálního webového místa aplikace Dreamweaver.

Pokud vyhrazené místo pro obraz při vkládání do dokumentu aplikace Dreamweaver pojmenujete, aplikace Fireworks tento název vyplní do pole Název souboru. Název můžete změnit.

7 Klepnutím na tlačítko Uložit uložíte soubor PNG.

Objeví se dialogové okno Export. Toto dialogové okno slouží k exportu obrazu ve formátu GIF nebo JPEG nebo v případě obrazů složených z řezů ve formátu HTML s obrazy.

8 V textovém poli Uložit do vyberte složku, která je definována jako složka lokálního webového místa aplikace Dreamweaver.

V poli Název se automaticky zobrazí název souboru PNG. Název můžete změnit.

9 V poli Uložit jako soubor typu vyberte typ souboru nebo souborů, které chcete exportovat, například Jen obrazy nebo HTML a obrazy.

10 Klepnutím na tlačítko Uložit uložíte exportovaný soubor.

Soubor je uložen a vstup se vrátí do aplikace Dreamweaver. V dokumentu aplikace Dreamweaver nahradí exportovaný soubor nebo tabulka aplikace Fireworks vyhrazené místo pro obraz.

Další témata nápovědy

„Používání externího editoru obrazů“ na stránce 238

„Vložení obrazu“ na stránce 229

O rozbalovacích nabídkách aplikace Fireworks

Aplikace Fireworks umožňuje snadné a rychlé vytváření rozbalovacích nabídek založených na CSS.

Kromě rozšiřitelnosti a rychlého stahování mají rozbalovací nabídky vytvořené v aplikaci Fireworks následující výhody:

- Položky nabídek mohou být indexovány vyhledávači.
- Položky nabídek mohou číst programy pro čtení z obrazovky, což zlepšuje přístupnost webových stránek.
- Kód vytvořený aplikací Fireworks vyhovuje normám a lze ho ověřovat.

  Rozbalovací nabídky aplikace Fireworks můžete upravovat v aplikaci Dreamweaver nebo pomocí aplikace Fireworks, ale ne oběma způsoby. Změny provedené v Dreamweaveru se ve Fireworks nezachovají.

Další témata nápovědy

„Úpravy rozbalovacích nabídek aplikace Fireworks v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 355

Úpravy rozbalovacích nabídek aplikace Fireworks v aplikaci Dreamweaver

Rozevírací nabídky můžete vytvářet v aplikaci Fireworks 8 nebo novější a pak je upravovat pomocí aplikace Dreamweaver nebo aplikace Fireworks (pomocí úprav se zpětným převodem), ale ne oběma způsoby. Pokud nabídky upravíte v aplikaci Dreamweaver a pak v aplikaci Fireworks, ztratíte všechny dříve provedené změny, kromě textového obsahu.

Pokud chcete nabídky upravovat pomocí aplikace Dreamweaver, můžete pomocí aplikace Fireworks vytvořit rozbalovací nabídku a pak ji upravovat a přizpůsobovat jen v aplikaci Dreamweaver.

Pokud chcete nabídky upravovat pomocí aplikace Fireworks, můžete použít funkci úprav se zpětným převodem v aplikaci Dreamweaver, ale neměli byste nabídky upravovat přímo v aplikaci Dreamweaver.

1 V aplikaci Dreamweaver vyberte tabulku aplikace Fireworks, která obsahuje rozbalovací nabídku a pak klepněte na tlačítko Upravit v inspektoru Vlastnosti.

Zdrojový soubor PNG se otevře ve Fireworks.

2 V aplikaci Fireworks upravte nabídku pomocí Editoru rozbalovacích nabídek a pak klepněte na tlačítko Hotovo v pruhu nástrojů aplikace Fireworks.

Aplikace Fireworks odešle upravenou nabídku zpět do aplikace Dreamweaver.

Pokud jste rozbalovací nabídku vytvořili v aplikaci Fireworks MX 2004 nebo starší verzi, můžete ji upravit v aplikaci Dreamweaver pomocí dialogového okna Zobrazit rozbalovací nabídku, které najdete v panelu Chování.

Další témata nápovědy

„O rozbalovacích nabídkách aplikace Fireworks“ na stránce 354

Úpravy rozbalovací nabídky vytvořené v aplikaci Fireworks MX 2004 nebo starší verzi

1 V aplikaci Dreamweaver vyberte aktivní oblast nebo obraz, které spouštějí rozbalovací nabídku.

2 V panelu Chování (Shift+F3) poklepejte na tlačítko Zobrazit rozbalovací nabídku v seznamu Akce.

3 Proveďte požadované změny v dialogovém okně Rozbalovací nabídka a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Zobrazit rozbalovací nabídku“ na stránce 348

Určení předvoleb otevření a úprav zdrojových souborů aplikace Fireworks

Pokud pomocí aplikace Fireworks upravíte obrazy, aplikace Fireworks je obvykle do webových stránek exportuje ze zdrojového souboru PNG. Pokud otevřete obrazový soubor v aplikaci Dreamweaver a chcete ho upravit, aplikace Fireworks automaticky otevře zdrojový soubor PNG a pokud ho nenalezne, zobrazí výzvu k nalezení souboru PNG. Pokud chcete, můžete nastavit předvolby v aplikaci Fireworks tak, aby aplikace Dreamweaver otevřela vložený soubor, nebo aby aplikace Fireworks nabídla možnost práce s vloženým obrazovým souborem nebo se zdrojovým souborem aplikace Fireworks vždy, když v aplikaci Dreamweaver otevřete soubor.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver rozpozná předvolby otevření a úprav v aplikaci Fireworks jen v některých případech. Konkrétně musíte otevřít a optimalizovat obraz, který není součástí tabulky aplikace Fireworks a který obsahuje poznámky k návrhu se správnou cestou ke zdrojovému PNG souboru.*

1. V aplikaci Fireworks vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Fireworks > Předvolby (Macintosh) a pak klepněte na záložku Spustit a upravit (Windows) nebo vyberte volbu Spustit a upravit z rozbalovací nabídky (Macintosh).
2. Zadejte předvolby, které se použití při úpravě nebo optimalizaci obrazů aplikace Fireworks vložených do externí aplikace:

Vždy použít zdrojový PNG Automaticky otevře soubor PNG aplikace Fireworks definovaný v poznámce k návrhu jako zdroj umístěného obrazu. Aktualizován je zdrojový soubor PNG a jemu odpovídající vložený obraz.

Nikdy nepoužít zdrojový PNG Automaticky otevře umístěný obraz aplikace Fireworks, nezávisle na tom, zda existuje zdrojový soubor PNG. Aktualizován je pouze vložený obraz.

Dotaz při spuštění Zobrazí dotaz, zda se má otevřít zdrojový soubor PNG. Z tohoto dotazu můžete také nastavit globální předvolby spouštění a úprav.

Vložení HTML kódu aplikace Fireworks do dokumentu aplikace Dreamweaver

Z aplikace Fireworks můžete příkazem Export exportovat a uložit optimalizované obrazy a soubory HTML do umístění ve složce webového místa aplikace Dreamweaver. Soubor pak můžete vložit do aplikace Dreamweaver. Aplikace Dreamweaver umožňuje vložení kódu HTML generovaného pomocí aplikace Fireworks, včetně obrazů, řezů a jazyka JavaScript, do dokumentu.

1. V dokumentu aplikace Dreamweaver umístěte kurzor do místa, kam chcete vložit kód HTML z aplikace Fireworks.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Obrazové objekty > Fireworks HTML.
- V kategorii Běžné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Obrazy a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Fireworks HTML.

3. Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte soubor Fireworks HTML.
4. Pokud už pro soubor nemáte další použití, vyberte volbu Soubor po vložení odstranit. Výběr této volby nemá žádný vliv na zdrojový soubor PNG asociovaný se souborem HTML.

Poznámka: *Pokud je soubor HTML na síťovém disku, je trvale odstraněn – není přesunut do odpadkového koše.*

5. Klepnutím na tlačítko OK vložíte kód HTML včetně obrazů, řezů a jazyka JavaScript do dokumentu aplikace Dreamweaver.

Vložení kódu HTML Fireworks do aplikace Dreamweaver

Rychlou možností, jak vložit obrazy a tabulky generované v aplikaci Fireworks do aplikace Dreamweaver je přímé zkopírování a vložení kódu HTML Fireworks do dokumentu aplikace Dreamweaver.

Kopírování a vložení kódu HTML Fireworks do aplikace Dreamweaver

1 V aplikaci Fireworks vyberte volbu Úpravy > Kopírovat kód HTML.

2 Postupujte podle pokynů průvodce, který vás provede nastaveními exportu HTML a obrazů. Na výzvu zadejte složku webového místa aplikace Dreamweaver jako cíl exportovaných obrazů.

Průvodce exportujte obrazy do vybraného cíle a zkopíruje kód HTML do schránky systému.

3 V dokumentu aplikace Dreamweaver umístěte kurzor do místa, kam chcete vložit kód HTML, a pak vyberte volbu Úpravy > Vložit kód HTML Fireworks.

Veškerý kód HTML a JavaScript související s exportovanými soubory aplikace Fireworks je zkopírován do dokumentu Dreamweaver a všechny odkazy na obrazy jsou aktualizovány.

Export a vložení HTML Fireworks do aplikace Dreamweaver

1 V aplikaci Fireworks vyberte volby Soubor > Exportovat.

2 Zadejte složku webového místa aplikace Dreamweaver jako cíl exportovaných obrazů.

3 V rozbalovací nabídce Export vyberte volbu HTML a obrazy.

4 V rozbalovací nabídce HTML vyberte volbu Kopírovat do schránky a pak klepněte na tlačítko Export.

5 V dokumentu aplikace Dreamweaver umístěte kurzor do místa, kam chcete vložit exportovaný HTML a pak vyberte volbu Úpravy > Vložit kód HTML Fireworks.

Veškerý kód HTML a JavaScript související s exportovanými soubory Fireworks je zkopírován do dokumentu aplikace Dreamweaver a všechny odkazy na obrazy jsou aktualizovány.

Aktualizace kódu HTML Fireworks vloženého do aplikace Dreamweaver

V aplikaci Fireworks nabízí volba Soubor > Aktualizovat HTML alternativu k technice otevření a úprav používané k úpravám souborů Fireworks vložených do Dreamweaveru. Příkaz Aktualizovat HTML umožňuje úpravu zdrojového souboru PNG v aplikaci Fireworks s následnou automatickou aktualizací veškerého exportovaného kódu HTML a obrazových souborů vložených do dokumentu aplikace Dreamweaver. Tento příkaz umožňuje aktualizaci souborů aplikace Dreamweaver i pokud aplikace Dreamweaver neběží.

1 V aplikaci Fireworks otevřete zdrojový soubor PNG a proveďte úpravy.

2 Vyberte volbu Soubor > Uložit.

3 V aplikaci Fireworks vyberte volbu Soubor > Aktualizovat HTML.

4 Najeďte na soubor aplikace Dreamweaver s kódem HTML, který chcete aktualizovat, a klepněte na tlačítko Otevřít.

5 Najeďte na cílovou složku, do níž chcete umístit aktualizované obrazové soubory, a klepněte na tlačítko Vybrat (Windows) nebo tlačítko Vybrat (Macintosh).

Aplikace Fireworks aktualizuje kód HTML a JavaScript v dokumentu aplikace Dreamweaver. Aplikace Fireworks také exportuje aktualizované obrazy související s kódem HTML a uloží obrazy do vybrané cílové složky.

Pokud aplikace Fireworks nenalezne odpovídající kód HTML, který má být aktualizován, nabídne možnost vložení nového kódu HTML do dokumentu aplikace Dreamweaver. Aplikace Fireworks vloží sekci JavaScript nového kódu na začátek dokumentu a HTML tabulku nebo odkaz na konec dokumentu.

Vytvoření webového alba fotografií

Funkce Vytvořit webové album fotografií byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena.

Práce s aplikací Photoshop a aplikace Dreamweaver

O integraci s aplikací Photoshop

Máte možnost vložit obrazové soubory aplikace Photoshop (formát PSD) na webové stránky v aplikaci Dreamweaver a nechat aplikaci Dreamweaver, ať je zoptimalizuje jako obrazy vhodné na web (formáty GIF, JPEG a PNG). Při provedení této akce aplikace Dreamweaver vloží obraz jako inteligentní objekt a udržuje živé spojení s původním souborem PSD.

Máte také možnost vložit část nebo vše z obrazu aplikace Photoshop s více vrstvami nebo více řezy na webovou stránku v aplikaci Dreamweaver. Při kopírování a vkládání v aplikaci Photoshop však není zachováno žádné živé připojení s původním souborem. Chcete-li obraz aktualizovat, proveďte změny v aplikaci Photoshop a obraz zkopírujte a znovu vložte.

Poznámka: *Používáte-li funkci integrace často, můžete chtít soubory aplikace Photoshop uložit na webu Dreamweaver, odkud k nim lze snadněji získat přístup. Pokud tak učiníte, zamaskujte je, aby nedocházelo k vystavení původních položek a zbytečným přenosům mezi místním webem a vzdáleným serverem.*

Výukovou lekci o pracovním postupu inteligentních objektů v aplikacích Photoshop a Dreamweaver získáte na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_cz.

O pracovních postupech se Smart Objects a Photoshop-Dreamweaver

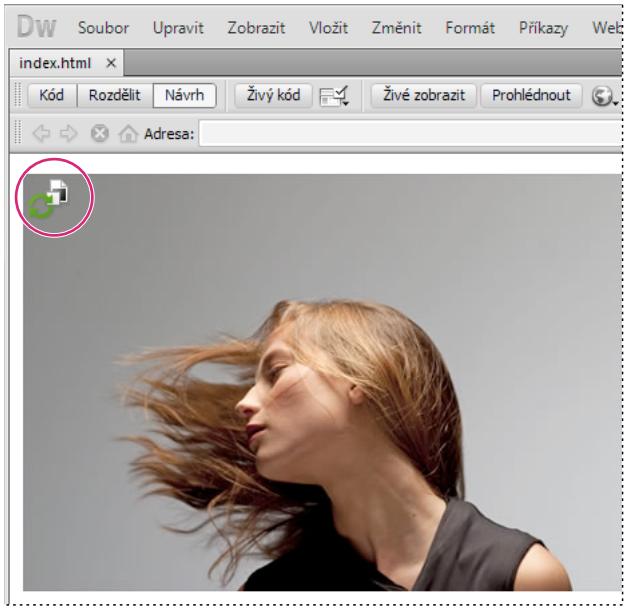
Pro práci se soubory Photoshop v aplikaci Dreamweaver jsou k dispozici dva hlavní pracovní postupy: pracovní postup kopírovat/vložit, a pracovní postup využívající Smart Objects.

Pracovní postup kopírovat/vložit

Pracovní postup kopírovat/vložit vám umožňuje vybírat v souboru Photoshop řezy nebo vrstvy a poté je v aplikaci Dreamweaver vložit jako obrázky připravené na Internetu. Pokud však budete chtít později aktualizovat obsah, musíte otevřít původní soubor v aplikaci Photoshop, provést změny, nakopírovat svůj řez nebo vrstvu znovu do schránky a vložit aktualizovaný řez nebo vrstvu do aplikace Dreamweaver. Tento pracovní postup se doporučuje pouze tehdy, když chcete vložit část souboru aplikace Photoshop (např. část designové kompozice) jako obrázek na internetovou stránku.

Pracovní postup využívající Smart Objects

Při práci s kompletními soubory aplikace Photoshop doporučuje společnost Adobe pracovní postup využívající Smart Objects. Smart Object (inteligentní objekt) v aplikaci Dreamweaver je obrázek umístěný na internetové stránce, který je aktivně propojen s původním souborem v aplikaci Photoshop (PSD). V návrhovém zobrazení aplikace Dreamweaver je Smart Object označen ikonou v levém horním rohu obrázku.



Inteligentní objekt

Když tento webový obrázek (to jest obrázek na stránce aplikace Dreamweaver) není synchronizován s původním souborem aplikace Photoshop, Dreamweaver zaznamená, že původní soubor byl aktualizován, a zobrazí jednu ze šipek ikony inteligentního objektu červeně. Když vyberete webový obrázek v návrhovém zobrazení a klepnete na tlačítko Aktualizovat z originálu v inspektoru Vlastnosti, obrázek se automaticky zaktualizuje a objeví se v něm všechny změny, které jste provedli v původním souboru aplikace Photoshop.

Když používáte Smart Objects, nemusíte otevírat Photoshop a aktualizovat v něm webový obrázek. Kromě toho, veškeré změny inteligentního objektu, které provedete v aplikaci Dreamweaver, nemají destruktivní povahu. To znamená, že můžete provést změny ve webové verzi obrázku na vaší stránce a přitom si uchovat původní obrázek aplikace Photoshop nedotčený.

Inteligentní objekt můžete také aktualizovat, aniž byste museli vybrat webový obrázek v návrhovém zobrazení. Na panelu Položky lze aktualizovat všechny inteligentní objekty včetně obrázků, které nemusí být možné vybrat v okně Dokument (například obrázky pozadí CSS).

Nastavení optimalizace obrazu

U obou pracovních postupů (kopírovat/vložit a Smart Objects) můžete v dialogovém okně Náhled obrazu specifikovat nastavení optimalizace. Toto dialogové okno vám umožňuje nastavit například formát souboru, kvalitu obrazu atd. Pokud kopírujete řez nebo vrstvu poprvé, nebo poprvé vkládáte soubor aplikace Photoshop jako Smart Object, Dreamweaver zobrazí tento dialog tak, abyste mohli snadno vytvořit webový obrázek.

Pokud kopírujete a vkládáte aktualizaci určitého řezu nebo vrstvy, Dreamweaver si pamatuje původní nastavení a znovu vytvoří webový obrázek s těmito nastaveními. Podobně, když aktualizujete Smart Object s pomocí inspektoru Vlastnosti, Dreamweaver použije stejná nastavení, jaká jste použili při prvním vkládání obrázku. Nastavení obrázku můžete kdykoliv změnit tak, že vyberete webový obrázek v návrhovém zobrazení a klepnete na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnosti.

Ukládání souborů aplikace Photoshop

Pokud jste vložili webový obrázek a neuložili původní soubor aplikace Photoshop na vaší stránce vytvořené v programu Dreamweaver, rozpozná Dreamweaver cestu k původnímu souboru jako absolutní lokální cestu k souboru. (To platí pro pracovní postup kopírovat/vložit i se Smart Object.) Pokud má například cesta k vaší stránce Dreamweaver tvar C:\Sites\mySite a soubor aplikace Photoshop je uložen na adrese C:\Images\Photoshop, Dreameaver nerozpozná původní položku jako součást webu s názvem mySite. To způsobí problémy, pokud budete někdy chtít sdílet soubor aplikace Photoshop s ostatními členy týmu, protože Dreamweaver pouze rozpozná, že soubor je k dispozici na konkrétním lokálním disku.

Pokud soubor aplikace Photoshop uložíte uvnitř vaší stránky, Dreamweaver vytvoří cestu k souboru vztahující se ke stránce. Jakýkoliv uživatel s přístupem na stránku bude také schopen vytvořit správnou cestu k souboru, a to za předpokladu, že jste soubor také poskytl ostatním ke stažení.

Výukové video o pracovním postupu inteligentních objektů v aplikaci Photoshop a Dreamweaver najdete na www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_cz.

Vytvoření inteligentního objektu

Při vkládání obrázku aplikace Photoshop (soubor PSD) na stránku aplikace Dreamweaver vytvoří inteligentní objekt. *Inteligentní objekt* je obrázek připravený pro web, který si zachovává živé spojení s původním obrazem aplikace Photoshop. Při každé aktualizaci původního obrazu v aplikaci Photoshop nabízí aplikace Dreamweaver možnost aktualizace obrazu jediným klepnutím.

1. V aplikaci Dreamweaver (zobrazení Návrh nebo Kód) umístěte kurzor na stránku tam, kam chcete vložit obraz.
2. Vyberte volbu Vložit > Obraz.

Můžete také přetáhnout soubor PSD na stránku z panelu Soubory, pokud jsou soubory aplikace Photoshop uloženy na vašem webu. Tím překročíte další krok.

3. V dialogovém okně Vybrat zdrojový obraz vyhledejte obrazový soubor aplikace Photoshop PSD tak, že klepnete na tlačítko Procházet a pak najedete na soubor.
4. V dialogovém okně Náhled obrazu, které se objeví, upravte dle potřeby nastavení optimalizace a klepněte na tlačítko OK.
5. Uložte soubor obrazu pro web do místa uvnitř kořenové složky webového místa.

Aplikace Dreamweaver vytvoří inteligentní objekt na základě vybraného nastavení optimalizace a umístí verzi obrázku připravenou pro web na vaši stránku. Inteligentní objekt si zachová živé připojení k původnímu obrazu a uvede okamžik, kdy tyto objekty nejsou synchronizované.

Poznámka: *Jestliže se později rozhodnete, že chcete změnit nastavení optimalizace obrazu na stránkách, můžete obraz vybrat, klepnout na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnost a provést změny v dialogovém okně Náhled obrazu. Změny provedené v dialogovém okně Náhled obrazu jsou použity nedestruktivně. Aplikace Dreamweaver nikdy nezmění původní soubor aplikace Photoshop a vždy znovu vytvoří webový obraz na základě původních dat.*

Výukovou lekci na videu o práci s inteligentními objekty aplikace Photoshop najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_cz.

Další témata nápovědy

„Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu“ na stránce 665

„Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu“ na stránce 364

Aktualizace inteligentního objektu

Pokud změníte soubor aplikace Photoshop, s nímž je inteligentní objekt spojený, aplikace Dreamweaver vás upozorní, že je obraz připravený pro web mimo synchronizaci s předlohou. V aplikaci Dreamweaver jsou inteligentní objekty označeny ikonou v levém horním rohu. Jakmile je obraz připravený pro web Dreamweaver synchronizován s původním souborem aplikace Photoshop, obě šipky v této ikoně jsou zelené. Je-li obraz připravený pro web mimo synchronizaci s původním souborem aplikace Photoshop, jedna ze šipek ikon se zbarví červeně.

❖ Chcete-li aktualizovat inteligentní objekt aktuálním obsahem původního souboru aplikace Photoshop, vyberte jej v okně Dokument a pak klepněte v inspektoru Vlastnost na tlačítko Aktualizovat podle originálu.

Poznámka: *Není nutné mít instalovánu aktualizaci aplikace Photoshop, aby bylo možné provést aktualizaci z aplikace Dreamweaver.*

Aktualizace více inteligentních objektů

Je možné aktualizovat více inteligentních objektů současně pomocí panelu Datové zdroje. Ten rovněž umožňuje zobrazování inteligentních objektů, které nemusí být možné vybrat v okně Dokument (například obrázky na pozadí šablon CSS).

1. Na panelu Soubory zobrazte klepnutím na záložku Datové zdroje tyto zdroje na webu.
2. Ujistěte se, zda je vybráno zobrazení Obrázky. Pokud tomu tak není, klepněte na tlačítko Obrázky.
3. Vyberte jednotlivé datové zdroje obrázků na panelu Datové zdroje. Po výběru inteligentního objektu se v levém horním rohu obrázku zobrazí ikona inteligentního objektu. Běžné obrázky tuto ikonu nemají.
4. U každého inteligentního objektu, který chcete aktualizovat, klepněte pravým tlačítkem myši na název souboru a klepněte na příkaz Aktualizovat podle originálu. Můžete také podržet stisknutou klávesu CTRL a vybrat více názvů souborů, které pak aktualizujete všechny najednou.

Poznámka: *Není nutné mít instalovánu aktualizaci aplikace Photoshop, aby bylo možné provést aktualizaci z aplikace Dreamweaver.*

Změna velikosti inteligentního objektu

V okně Dokument můžete změnit velikost inteligentního objektu stejně jako u jakéhokoli jiného obrazu.

1. Vyberte inteligentní objekt v okně Dokument a přetažením úchytů pro změnu velikosti změňte jeho velikost. Můžete zachovat poměr výšky a šířky podržením klávesy Shift při přetahování.
2. Klepněte na tlačítko Aktualizovat podle předlohy v inspektoru Vlastnosti.

Při aktualizaci inteligentního objektu se webový obraz nedestruktivně vykreslí v nové velikosti na základě stávajícího obsahu původního obrazu a původního nastavení optimalizace.

Úprava původního souboru aplikace Photoshop inteligentního objektu

Po vytvoření inteligentního objektu na stránce aplikace Dreamweaver můžete původní soubor PSD upravit v aplikaci Photoshop. Po provedení změn v aplikaci Photoshop pak můžete webový obraz snadno aktualizovat v aplikaci Dreamweaver.

Poznámka: *Aplikaci Photoshop musíte mít nastavenu jako primární editor externích obrazů.*

1. Vyberte inteligentní objekt v okně Dokument.
2. Klepněte na tlačítko Upravit v inspektoru Vlastnosti.
3. Proveďte změny v aplikaci Photoshop a uložte nový soubor PSD.

4 V aplikaci Dreamweaver znovu vyberte inteligentní objekt a klepněte na tlačítko Aktualizovat podle originálu.

Poznámka: *Pokud jste změnili velikost obrazu v aplikaci Photoshop, bude nutné znovu nastavit velikost webového obrazu v aplikaci Dreamweaver. Aplikace Dreamweaver aktualizuje inteligentní objekt pouze na základě obsahu původního souboru aplikace Photoshop a nikoli na základě velikosti. Chcete-li synchronizovat velikost webového obrazu s původním souborem aplikace Photoshop, klepněte pravým tlačítkem myši na obraz a vyberte volbu Obnovit velikost podle originálu.*

Další témata nápovědy

„Úpravy obrazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 235

„Používání externího editoru obrazů“ na stránce 238

„Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu“ na stránce 364

Stavy inteligentních objektů

Následující tabulka uvádí různé stavy inteligentních objektů.

Stav inteligentního objektu	Popis	Doporučená akce
Synchronizované obrazy	Webový obraz je synchronizován se stávajícím obsahem původního souboru aplikace Photoshop. Atributy výšky a šířky v kódu HTML odpovídají rozměrům webového obrazu.	Žádná
Původní datový zdroj změněn	Původní soubor aplikace Photoshop se po vytvoření webového obrazu v aplikaci Dreamweaver změnil.	K synchronizaci dvou obrazů použijte tlačítko Aktualizovat podle předlohy v inspektoru Vlastnost.
Rozměry webového obrazu se liší od vybrané výšky a šířky HTML	Atributy výšky a šířky v kódu HTML se liší od výšky a šířky webového obrazu, který aplikace Dreamweaver vytvořila při vkládání. Pokud jsou rozměry webového obrazu menší než hodnoty výšky a šířky vybraného souboru HTML, mohou být na webovém obrazu patrné jednotlivé pixely.	Pomocí tlačítka Aktualizovat podle originálu v inspektoru Vlastnosti znovu vytvořte webový obraz z původního souboru aplikace Photoshop. Aplikace Dreamweaver použije aktuálně zadanou výšku a šířku při opětovném vytváření obrazu.
Rozměry původního datového zdroje jsou příliš malé pro vybranou šířku a výšku HTML	Atributy Výška a Šířka v kódu HTML jsou větší než rozměry výšky a šířky v původním souboru aplikace Photoshop. Na webovém obrazu mohou být patrné jednotlivé pixely.	Nevytvářejte webové obrazy s většími rozměry, než má původní soubor aplikace Photoshop.
Původní datový zdroj nenalezen	Aplikace Dreamweaver nemůže najít původní soubor aplikace Photoshop zadaný v textovém poli Originál inspektoru Vlastnosti.	Opravte cestu k souboru v textovém poli Originál v inspektoru Vlastnosti nebo přesuňte soubor aplikace Photoshop do aktuálně uvedeného umístění.

Kopírování a vložení výběru z aplikace Photoshop

Máte možnost zkopírovat část obrazu nebo celý obraz z aplikace Photoshop a výběr vložit na stránku aplikace Dreamweaver jako obraz připravený pro web. Můžete kopírovat jednu vrstvu nebo více vrstev z vybrané oblasti obrazu nebo kopírovat řez obrazu. Pokud tak však učiníte, aplikace Dreamweaver nevytvoří inteligentní objekt.

Poznámka: *I když funkce Aktualizovat podle originálu není k dispozici u vkládaných obrazů, máte možnost otevřít a upravit původní soubor aplikace Photoshop výběrem vloženého obrazu a klepnutím na tlačítko Upravit v inspektoru Vlastnosti.*

1 V aplikaci Photoshop proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zkopírujte část jedné vrstvy nebo celou vrstvu pomocí nástroje pro výběr a pak volbou Úpravy > Kopírovat. To zkopíruje do schránky jen vybranou část aktivní vrstvy. Pokud používáte efekty založené na vrstvách, nezkopírují se.
- Více vrstev zkopírujete a sloučíte tak, že je vyberete nástrojem pro výběr a pak vyberete volbu Úpravy > Kopírovat sloučené. Tím sloučíte a do schránky zkopírujete vybranou oblast aktivní vrstvy a všech vrstev pod ní. Pokud používáte efekty založené na těchto vrstvách, zkopírují se.
- Řez zkopírujete tak, že ho vyberete nástrojem pro výběr řezu a pak vyberete volbu Úpravy > Kopírovat. Tím do schránky systému zkopírujete aktivní vrstvu řezu a všechny vrstvy pod ní.


Celý obraz můžete rychle vybrat výběrem volby Vybrat > Vše.

2 V aplikaci Dreamweaver (zobrazení Návrh nebo Kód) umístěte kurzor na stránku do místa, kam chcete obraz vložit.

3 Vyberte volbu Úpravy > Vložit.

4 V dialogovém okně Náhled obrazu podle potřeby upravte nastavení optimalizace a klepněte na tlačítko OK.

5 Uložte soubor obrazu pro web do místa uvnitř kořenové složky webového místa.

Aplikace Dreamweaver definuje obraz podle nastavení optimalizace a vloží verzi připravenou pro web na stránku. Informace o obrazu, například umístění zdrojového souboru PSD, se uloží do poznámky k návrhu, nezávisle na tom, zda jste ve webovém místě povolili poznámky k návrhu nebo ne. Poznámka k návrhu umožňuje vrátit se z aplikace Dreamweaver k původnímu souboru aplikace Photoshop.

Výukovou lekci o kopírování a vkládání mezi aplikacemi, včetně aplikace Dreamweaver a Photoshop, najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0193_cz.

Další témata nápovědy

„O integraci aplikace Photoshop, Flash a Fireworks“ na stránce 351

„Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu“ na stránce 364

„Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu“ na stránce 665

Výuková lekce o kopírování a vkládání mezi různými produkty

Úprava vložených obrázků

Po vložení obrazů aplikace Photoshop na stránky aplikace Dreamweaver můžete upravit původní soubor PSD v aplikaci Photoshop. Při použití pracovního postupu kopírovat/vložit doporučuje společnost Adobe vždy provádět úpravy původního souboru PSD (místo vlastního obrazu připraveného pro web) a pak jej znovu vložit, aby se zachoval jeden zdroj.

Poznámka: *Aplikace Photoshop musí být nastavena jako primární editor externích obrazů pro typ souboru, které chcete upravovat.*

1 V aplikaci Dreamweaver vyberte obraz připravený pro web, který byl původně vytvořen v aplikaci Photoshop, a poté proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Upravit v inspektoru Vlastnosti obrazu.

- Při poklepání na soubor stiskněte klávesu Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).
- Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte stisknutou klávesu Control a klepněte (Macintosh) na obrázek, v místní nabídce vyberte volbu Upravit originál pomocí programu a pak zvolte aplikaci Photoshop.

Poznámka: *Tento postup předpokládá, že je aplikace Photoshop nastavena jako primární externí editor obrazu pro soubory PSD. Můžete také chtít nastavit aplikaci Photoshop jako výchozí editor souborů typu JPEG, GIF a PNG.*

2 Upravte soubor v aplikaci Photoshop.

3 Vraťte se do aplikace Dreamweaver a vložte aktualizovaný obraz nebo výběr na stránku.

Chcete-li mít možnosti kdykoli změnit optimalizaci obrazu, můžete jej vybrat a klepnout na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Úpravy obrazů v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 235

„Používání externího editoru obrazů“ na stránce 238

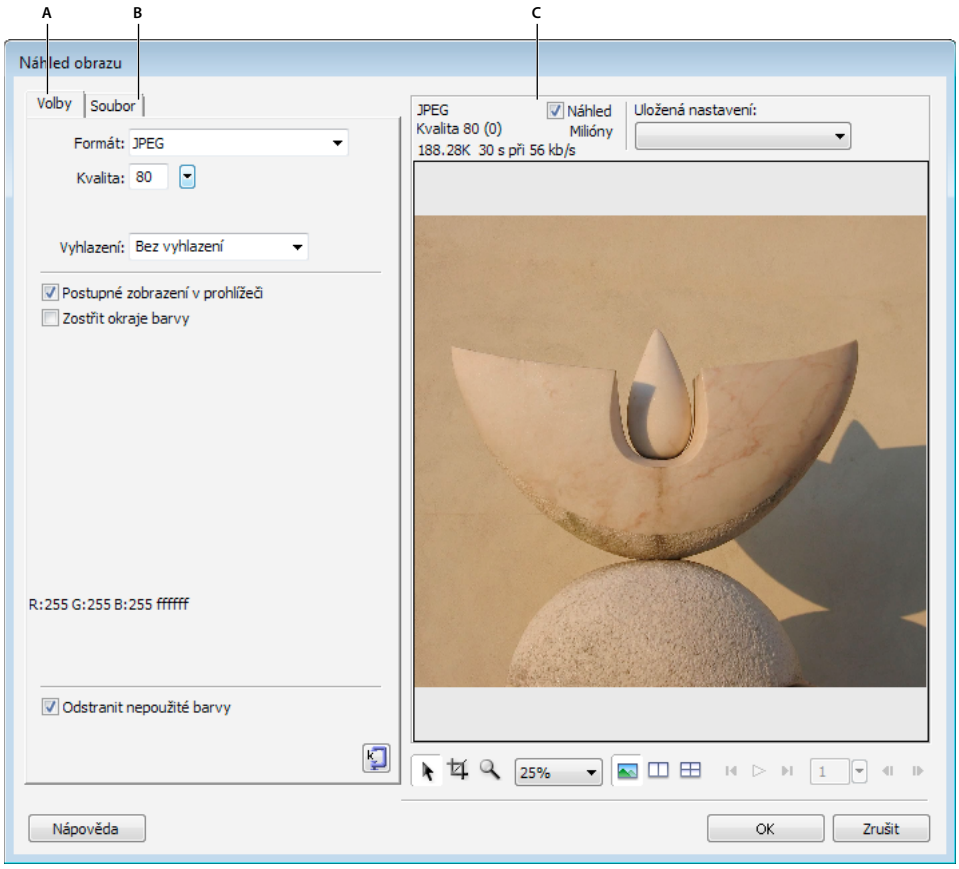
„Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu“ na stránce 364

Nastavení voleb dialogového okna Náhled obrazu

Volby dialogového okna Náhled obrazu

Pokud Vytvoříte inteligentní objekt nebo vložíte výběr z aplikace Photoshop, aplikace Dreamweaver zobrazí dialogové okno Náhled obrazu. (Aplikace Dreamweaver zobrazí toto dialogové okno také pro jakýkoli jiný typ obrazu, pokud tento obraz vyberete a klepněte na tlačítko Upravit nastavení obrazu v inspektoru Vlastnosti.) V tomto dialogovém okně je možné definovat nastavení pro obrazy připravené pro web pomocí správného poměru barvy, komprese a kvality a zobrazit jeho náhled.

Obraz připravený pro web je obraz, který dovážou zobrazit všechny moderní prohlížeče webu a který vypadá vždy stejně, nezávisle na operačním systému a prohlížeči. Pokud vložíte obraz aplikace Photoshop, můžete v dialogovém okně Náhled obrazu upravit různá nastavení pro optimální publikování na webu. Obecně platí, že nastavení umožní dosáhnout kompromis mezi kvalitou a velikostí souboru.



Dialogové okno Náhled obrazu
***A.** Záložka Volby **B.** Záložka Soubor **C.** panel Náhled*

***Poznámka:** Provedené nastavení ovlivní jen exportovanou verzi obrazového souboru. Původní soubor aplikace Photoshop PSD nebo Fireworks PNG vždy zůstane beze změny.*

Dialogové okno Náhled obrazu má tři části:

- Na záložce Volby je možné definovat, který formát souborů chcete používat, a nastavit předvolby, jako je barva.
- Na záložce Soubor je možné nastavit faktor měřítka a velikost cílového souboru obrazu.
- Na panelu Náhled je možné zobrazit verzi obrazu s aktuálním nastavením.

Záložka Volby nabízí řadu voleb obrazu v závislosti na vybraném formátu souboru. V rozevírací nabídce Uložit nastavení je k dispozici několik sad možností obrazů GIF a JPEG, které vám usnadní práci.

Volby obrazu JPEG

Obraz JPEG můžete optimalizovat nastavením komprese a možností vyhlazení. Nemůžete upravovat jeho paletu barev.

Kvalita Posuvníkem nastavte vyšší nebo nižší kvalitu obrazu. Lepší kvalita znamená větší soubor.

Vyhlazení Máte možnost zvýšit vyhlazení, jak potřebujete. Obrazy s nižší kvalitou mohou vyžadovat vyšší hodnoty nastavení.

Postupné zobrazení v prohlížeči Nejdříve zobrazí nízké rozlišení obrazu a pak postupně obraz vykresluje, jak se stahuje. Tato volba není standardně vybraná.

Zostřit okraje barvy Umožňuje získání kvalitnějšího obrazu.

Podklad Umožňuje nastavení pozadí obrazu. Průhlednost obrazů PNG s 32 bity na kanál můžete zachovat klepnutím na ikonu průhlednosti v dialogovém okně Podklad. Podklad můžete také použít k vyhlazení objektů s neostrými hranami umístěnými přímo nad plátnem, pokud nastavíte barvu podkladu shodnou s cílovým pozadím.

Odstranit nepoužité barvy Snižuje velikost souboru odstraněním barev, které nejsou v obrazu použity.

Optimalizovat na velikost Určuje velikost obrazu v kilobajtech. U obrazů s 8 bity na kanál se průvodce pokusí dosáhnout požadované velikosti souboru úpravou počtu barev nebo rozkladem barev.

Volby obrazu GIF a PNG

V záložce Volby nastavte hodnotu průhlednosti jednotlivých barev v obrazech GIF a PNG s 8 bity na kanál tak, aby bylo přes oblasti, které mají tuto barvu, vidět pozadí stránky. K tomu je nutno zasáhnout do barevné palety zobrazené nalevo od záložky Volby. Obrazy PNG ve formátu 32 bitů na kanál automaticky obsahují průhlednost, i když se možnost průhlednosti obrazů PNG ve formátu 32 bitů na kanál v panelu Optimalizace nezobrazí.

Paleta Standardní nastavení je Adaptivní. Vyberte z rozbalovací nabídky jedno z uložených nastavení palety barev, pokud chcete použít přednastavenou sadu možností.

Ztráta Standardní nastavení je 0. Nepoužívá se u obrazů PNG.

Rozklad barev Barvy, které v aktuální paletě chybí, nahradí body s podobnou barvou tak, aby splývaly s chybějící barvou. Rozklad bodů se hodí zejména při exportu obrazů se složitými prolnutími nebo přechody nebo při exportu fotografií do formátu s 8 bity na kanál, jako je GIF. Tato volba není standardně vybraná.

Poznámka: *Rozklad může značně zvýšit velikost souboru.*

Počet barev v seznamu Standardní nastavení je 256. Počet barev závisí na aktuálním chování palety. Například paleta „Webová 216“ zobrazuje jen 216 barev.

Paleta Barvy Zobrazení barev závisí na chování vybrané palety a maximálním počtu barev.

Nástroje palety Klepněte na libovolný pixel na paletě a pak pomocí těchto ikon změňte, přidejte nebo odstraňte barvu nebo nastavte barvu jako průhlednou, bezpečnou pro web nebo uzamčenou.

Ikony Výběr průhledné barvy Tato tlačítka umožňují výběr, přidání nebo smazání barvy palety. Pokud například zvolíte volbu Výběr průhledné barvy, můžete klepnutím na libovolný pixel na paletě nebo na barevný bod na panelu náhledu barvu vykreslit jako průhlednou.

Rozbalovací nabídka průhlednosti Umožňuje nastavení indexu, hodnoty alfa nebo zrušení průhlednosti. Průhledné oblasti jsou v dokumentu znázorněny šedobílou šachovnicí. Chcete-li se podívat, jak vaše volby obraz ovlivňují, vyberte volbu 2 a více nebo 4 a více v náhledu obrazu a klepněte na jiný obraz než originál.

- **Index** Index průhlednosti použijte při exportu obrazů GIF, které obsahují průhledné oblasti. Při použití indexu průhlednosti můžete při exportu nastavit průhlednost konkrétních barev. Index průhlednosti zapíná nebo vypíná zobrazení obrazových bodů s danými barevnými hodnotami.
- **Alfa** Při exportu obrazů PNG s 8 bity na kanál s průhlednými oblastmi použijte průhlednost alfa. Průhlednost alfa podporuje průhlednost přechodu a poloprůhledné obrazové body.

Podklad Umožňuje nastavení pozadí obrazu. Průhlednost obrazů PNG s 32 bity na kanál můžete zachovat klepnutím na ikonu průhlednosti v dialogovém okně Podklad. Podklad můžete také použít k vyhlazení objektů s neostrými hranami umístěnými přímo nad plátnem, pokud nastavíte barvu podkladu shodnou s cílovým pozadím.

Odstranit nepoužité barvy Snižuje velikost souboru odstraněním barev, které nejsou v obrazu použity.

Prokládané zobrazení v prohlížeči Nejdříve zobrazí prokládaný obraz s nízkým rozlišením a pak postupně obraz vykresluje, jak se stahuje. Tato volba není standardně vybraná.

Optimalizovat na velikost Umožňuje zadat velikost obrazu v kilobajtech. U obrazů s 8 bity na kanál se průvodce pokusí dosáhnout požadované velikosti souboru úpravou počtu barev nebo rozkladem barev.

Uložená nastavení

Aplikace Dreamweaver nabízí několik nastavení voleb. V závislosti na tom, jaká uložená nastavení vyberete, se mohou změnit výše popisované volby obrazu specifické pro konkrétní typ souboru.

GIF webové 216 Převede všechny barvy na bezpečné webové barvy. Barevná paleta obsahuje až 216 barev.

GIF webové barvy 256 Převede barvy, které nejsou bezpečné webové, na nejbližší bezpečné webové barvy. Barevná paleta obsahuje až 256 barev.

GIF webové barvy 128 Převede barvy, které nejsou bezpečné webové, na nejbližší bezpečné webové barvy. Barevná paleta obsahuje až 128 barev.

GIF adaptivní 256 Barevná paleta, která obsahuje jen barvy, které jsou v grafice skutečně použity. Barevná paleta obsahuje až 256 barev.

JPEG – vyšší kvalita Nastaví kvalitu na hodnotu 80 a vyhlazení na hodnotu 0, grafika bude kvalitnější, ale soubor bude větší.

JPEG – menší soubor Nastaví kvalitu na 60 a vyhlazení na 2, soubor je méně než poloviční oproti nastavení JPEG – vyšší kvalita, ale není tak kvalitní.

(Volitelně) Změna možností měřítka nebo oblasti exportu obrazu v záložce Soubor

1. Vyberte záložku Soubor.
2. Zvětšete nebo zmenšete obraz jedním z následujících postupů:
   - Určete měřítko v procentech.
   - Zadejte absolutní hodnoty šířky a výšky v obrazových bodech.
3. Výběrem volby Zachovat poměr stran zachováte při změně měřítka poměr stran obrazu.
4. Tvar vloženého obrazu můžete změnit výběrem volby Oblast exportu a pak jedním z následujících postupů:
   - Přetáhněte tečkovaný okraj kolem náhledu obrazu, jak potřebujete. Obraz můžete v rámečku přetáhnout a zobrazit tak jeho skryté části.
   - Zadejte souřadnice hranic obrazu v obrazových bodů.

(Volitelně) Náhled a úprava obrázků v panelu Náhled

1. V dialogovém okně Náhled obrazu vyberte volbu Náhled, pokud se chcete podívat, jak bude obraz ve vašem nastavení vypadat. Pokud máte problémy s výkonem počítače, můžete tuto volbu vypnout.
2. Pokud chcete použít přednastavenou sadu možností, vyberte jedno z uložených nastavení palety barev z rozevírací nabídky Uložená nastavení.
3. Je-li obraz větší než oblast náhledu, pomocí ukazovacího nástroje uchopte zobrazený obraz a zvětšete ho, abyste si mohli prohlédnout různé části.
4. Nástrojem oříznutí zmenšete velikost obraz. Může být nutné nejdříve zmenšit zobrazení, abyste obraz viděli celý.
5. Vyberte z rozbalovací nabídky Zvětšení hodnotu a zmenšete nebo zvětšete tak zobrazení náhledu obrazu. Můžete také vybrat nástroj Lupa a klepnutím obraz zvětšit. Chcete-li jej zmenšit, přidržte klávesu Alt a klepněte (Windows) nebo přidržte klávesu Option a klepněte (Macintosh).
6. Můžete zobrazit náhled dvou nebo čtyř různých optimalizací klepnutím na tlačítko 2 najednou nebo 4 najednou na spodním okraji panelu náhledu a výběrem různých barevných palet pro části okna.

Poznámka: *Ovládací prvky animace v dialogovém okně Náhled jsou u obrazů aplikace Photoshop vždy zakázány.*

Práce s obsahem Flash a aplikace Dreamweaver

Úpravy souboru SWF z aplikace Dreamweaver v programu Flash

Pokud máte nainstalované programy Flash i Dreamweaver, můžete vybrat soubor SWF v dokumentu aplikace Dreamweaver a použít Flash k jeho úpravám. Flash neupravuje soubor SWF přímo; upravuje zdrojový dokument (soubor FLA) a pak ho znovu exportuje do souboru SWF.

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

2 V dokumentu aplikace Dreamweaver proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na vyhrazené místo pro soubor SWF a tím ho vyberte; pak v inspektoru Vlastnosti klepněte na Upravit.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo se stisknutou klávesou Apple (Macintosh) na vyhrazené místo pro soubor SWF a z kontextové nabídky vyberte Upravit pomocí programu Flash.

Dreamweaver přepne do programu Flash, který se pokusí najít původní soubor Flash (FLA) pro vybraný soubor SWF. Pokud Flash nemůže najít původní soubor Flash, budete vyzváni, abyste ho vyhledali sami.

Poznámka: *Pokud je soubor FLA nebo SWF zamknutý, zpřístupněte soubor v aplikaci Dreamweaver.*

3 V programu Flash upravte soubor FLA. Okno dokumentu Flash ukazuje, že soubor měníte z aplikace Dreamweaver.

4 Po dokončení úprav klepněte na Hotovo.

Flash aktualizuje soubor FLA, znovu ho exportuje jako soubor SWF, zavře se a pak přepne zpátky do dokumentu aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Chcete-li aktualizovat soubor SWF a nechat Flash otevřený, v programu Flash vyberte Soubor > Aktualizovat pro Dreamweaver.*

5 Chcete-li zobrazit aktualizovaný soubor v dokumentu, v aplikaci Dreamweaver klepněte na Přehrát v inspektoru Vlastnosti nebo stisknutím F12 zobrazte náhled stránky v okně prohlížeče.

Práce s aplikací Adobe Bridge

O aplikaci Adobe Bridge

Aplikace Dreamweaver poskytuje dokonalou integraci s aplikací Adobe Bridge, což je víceplatformový prohlížeč souborů dodávaný s komponentami sady Adobe Creative Suite 5. Aplikace Adobe Bridge umožňuje najít, spravovat a procházet datové zdroje potřebné k vytváření tiskového, webového, obrazového (video) a mobilního obsahu. Aplikaci Adobe Bridge můžete spustit z kterékoli komponenty sady Creative Suite (s výjimkou aplikace Acrobat 9) a používat ji pro přístup k typům datových zdrojů společnosti Adobe i třetích stran.

Z aplikace Adobe Bridge můžete:

- zobrazit náhled, hledat, třídit a zpracovávat soubory bez nutnosti otevírat jednotlivé aplikace sady Creative Suite; také můžete upravovat metadata souborů a pomocí aplikace Adobe Bridge umísťovat soubory do dokumentů, projektů nebo kompozic;

- importovat a upravovat fotografie z karet digitálních fotoaparátů, seskupovat související fotografie do zásobníků a otevírat a upravovat soubory Raw z fotoaparátů bez spouštění aplikace Photoshop;
- provádět automatizované úlohy, například dávkové příkazy;
- synchronizovat nastavení barev v rámci komponent sady Creative Suite používajících správu barev.

Další témata nápovědy

Creative Suite 5 – Bridge

Spuštění aplikace Adobe Bridge z aplikace Dreamweaver

Aplikaci Adobe Bridge můžete spustit z aplikace Dreamweaver a prohlížet soubory před tím, než je umístíte nebo přetáhnete na stránku.

❖ Aplikaci Adobe Bridge můžete spustit více způsoby:

- V aplikaci Bridge vyberte volbu Soubor > Procházet.
- V pruhu nástrojů Standardní klepněte na tlačítko Procházet v aplikaci Bridge.
- Stiskněte klávesovou zkratku Procházet v aplikaci Bridge: Ctrl+Alt+O (Windows) nebo Apple+Alt+O (Macintosh).

Aplikace Adobe Bridge se spustí v režimu prohlížeče souborů a zobrazí obsah složky, která byla v aplikaci Dreamweaver naposledy otevřena. Pokud je aplikace Adobe Bridge již spuštěna, její okno bude aktivní.

Poznámka: *Pokud aplikace Adobe Bridge není nainstalována, aplikace Dreamweaver zobrazí chybovou zprávu a tyto funkce můžete používat až po nainstalování aplikace.*

Umístění souborů do aplikace Dreamweaver z aplikace Adobe Bridge

Soubory můžete do aplikace Dreamweaver vkládat vložením nebo přetažením z aplikace Adobe Bridge na stránku. Tuto funkci lze použít, jen pokud je dokument aplikace Dreamweaver, do nějž chcete soubor vložit, otevřen a zobrazen v zobrazení Návrh.

Na stránky můžete vkládat většinu typů souborů, ale aplikace Dreamweaver každý typ zpracuje jinak:

- Pokud vložíte obraz připravený pro web (JPEG, GIF nebo PNG), aplikace Dreamweaver vloží obrazové soubory přímo na stránku a uloží kopii do výchozí složky webového místa.
- Pokud vložíte soubor aplikace Photoshop PSD, musíte nejdříve definovat nastavení optimalizace. Až poté může aplikace Dreamweaver vložit soubor do stránky.
- Pokud vložíte soubor, který není obrazem, například mp3, PDF nebo soubor neznámého typu, aplikace Dreamweaver do zdrojového souboru vloží odkaz.
- Pokud vložíte soubor HTML, aplikace Dreamweaver do zdrojového souboru vloží odkaz.
- (Pouze Windows) Pokud máte instalovanou sadu Microsoft Office a vkládáte dokument aplikace Microsoft Word nebo Excel, musíte vybrat, zda chcete vložit soubor nebo odkaz na něj. Pokud chcete vložit soubor, můžete nastavit, jakou část formátování souboru chcete zachovat.

Další témata nápovědy

„Vytvoření inteligentního objektu“ na stránce 360

„Práce s aplikací Photoshop a aplikace Dreamweaver“ na stránce 358

Vložení souboru aplikace Adobe Bridge na stránku

1 V aplikaci Dreamweaver (zobrazení Návrh) umístěte kurzor na stránku do místa, kam chcete vložit soubor.

2 V aplikaci Adobe Bridge vyberte soubor a vyberte možnosti Soubor > Umístit do Dreamweaver.

3 Pokud soubor není uložen v kořenové složce webu, objeví se výzva k jeho zkopírování do tohoto umístění.

4 Pokud jste nastavením možností Úpravy > Předvolby > Usnadnění přístupu zapnuli zobrazování atributů při vkládání obrazů, zobrazí se při vložení obrazu připraveného pro web, například JPEG a GIF, dialogové okno Atributy tagu pro usnadnění přístupu.

Poznámka: *Pokud je kurzor v zobrazení kódu, aplikace Adobe Bridge se normálně spustí, ale soubor nevloží. Soubory můžete vkládat jen v zobrazení Návrh.*

Přetáhněte soubor z aplikace Bridge na stránku

1 V aplikaci Dreamweaver (zobrazení Návrh), umístěte kurzor na stránku do místa, kam chcete vložit obraz.

2 Spusťte aplikaci Adobe Bridge, pokud již není spuštěna.

3 V aplikaci Adobe Bridge vyberte jeden nebo více souborů a přetáhněte je na stránku Dreamweaver.

4 Pokud soubor není uložen v kořenové složce webového místa, objeví se dotaz na jeho zkopírování do kořenové složky.

5 Pokud jste nastavením voleb Úpravy > Předvolby > Usnadnění přístupu zapnuli zobrazování atributů při vkládání obrazů, zobrazí se při vložení obrazu bezpečného pro web, například JPEG a GIF, dialogové okno Atributy tagu pro usnadnění přístupu.

Poznámka: *Pokud je kurzor v zobrazení kódu, aplikace Adobe Bridge se normálně spustí, ale soubor nevloží. Soubory můžete vkládat jen v zobrazení návrhu.*

Spuštění aplikace Dreamweaver z aplikace Adobe Bridge

❖ Vyberte v aplikaci Adobe Bridge soubor a proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Soubor > Otevřít pomocí > Adobe Dreamweaver.
- Klepněte pravým tlačítkem (nebo s klávesou Ctrl v systému Macintosh) a pak z kontextové nabídky vyberte volbu Otevřít pomocí > Adobe Dreamweaver.

Poznámka: *Pokud je aplikace Dreamweaver již spuštěna, tímto postupem se její okno změní na aktivní. Pokud aplikace Dreamweaver není spuštěna, aplikace Adobe Bridge ji spustí, ale nezobrazí se úvodní obrazovka.*

Práce s aplikací Device Central

Používání aplikace Adobe Device Central s aplikací Dreamweaver

Aplikace Device Central umožňuje návrhářům a vývojářům webu Dreamweaver prohlédnout si, jak budou soubory aplikace Dreamweaver vypadat v řadě mobilních zařízení. Aplikace Device Central používá funkci společnosti Opera Vykreslení malé obrazovky™, aby se vývojáři a návrháři mohli podívat, jak jejich webová stránka vypadá na malé obrazovce. Umožňuje jim také vyzkoušet, zda šablona CSS správně funguje.

Vývojář webu může mít například zákazníka, který chce mít v mobilních telefonech k dispozici web. Pomocí aplikace Dreamweaver může vytvořit předběžné stránky a pomocí aplikace Device Central otestovat, jak tyto stránky vypadají v různých zařízeních.

Další témata nápovědy

Nápověda Adobe Device Central

Náhled mobilního obsahu pomocí aplikací Adobe Device Central a Dreamweaver

Chcete-li zobrazit náhled stránek vytvořených v aplikaci Dreamweaver v různých přenosných zařízeních, použijte aplikaci Device Central s integrovanou funkcí Vykreslení malé obrazovky Opera. Různá zařízení mají instalované různé prohlížeče, ale z náhledu lze získat přehled o tom, jak bude obsah působit ve vybraném zařízení.

1 Spusťte aplikaci Dreamweaver.

2 Otevřete soubor.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Soubor > Náhled v prohlížeči > Device Central.
- Na panelu nástrojů okna dokumentu klepněte na tlačítko Náhled/ladění v prohlížeči a podržte je stisknuté a vyberte volbu Náhled v Device Central.

Soubor se zobrazí na záložce Emulátor aplikace Device Central. Chcete-li pokračovat v testování, poklepejte na název jiného zařízení v seznamu Sady zařízení nebo Dostupná zařízení.

Tipy pro vytváření webového obsahu v aplikaci Dreamweaver pro mobilní zařízení

Program Device Central zobrazuje náhled webových stránek vytvořených v aplikaci Dreamweaver pomocí vykreslení pro malé obrazovky Small-Screen Rendering prohlížeče Opera. Tento náhled vám může dát dobrou představu o tom, jak bude webová stránka vypadat na mobilním zařízení.

Poznámka: *Vykreslování pro malé obrazovky prohlížeče Opera může, ale nemusí být předinstalované na určitém konkrétním emulovaném zařízení. Program Device Central jednoduše poskytuje náhled vzhledu obsahu za předpokladu, že je nainstalované vykreslování pro malé obrazovky prohlížeče Opera.*

Abyste zajistili, že se webové stránky vytvořené v aplikaci Dreamweaver budou zobrazovat na mobilních zařízeních správně, postupujte podle následujících tipů:

- Pokud pro vývoj obsahu používáte framework Adobe® Spry, přidejte následující řádek HTML do svých webových stránek, aby mohly v Device Central správně vykreslovat CSS a provádět JavaScript™:

```
<link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>
<link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
```

- Vykreslování pro malé obrazovky prohlížeče Opera nepodporuje snímky, rozbalovací okna, podtržení, přeškrtnutí, čáru nad, blikání ani hranice označení. Snažte se tyto prvky nepoužívat.
- Udržujte webové stránky pro mobilní zařízení jednoduché. Zejména používejte minimální počet písem, velikostí písma a barev.
- Zmenšení velikosti obrazů a snížení počtu barev zvyšuje pravděpodobnost, že se obrazy zobrazí tak, jak jste zamýšleli. Používejte CSS nebo HTML pro určení přesné výšky a šířky pro každý použitý obraz. Poskytněte alternativní text pro všechny obrazy.

Poznámka: *Webové stránky aplikace Opera jsou dobrým zdrojem informací o optimalizaci webových stránek pro mobilní zařízení.*

Další tipy a techniky vytváření obsahu pro mobilní telefony a zařízení viz www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_cz.

Práce s aplikací ConnectNow

Práce s ConnectNow

Adobe® ConnectNow vám nabízí zabezpečený prostor pro osobní schůzky online, ve kterém se můžete v reálném čase setkávat a spolupracovat s jinými lidmi. V aplikaci ConnectNow lze sdílet a anotovat obrazovku počítače, odesílat chatové zprávy a komunikovat s jinými lidmi pomocí integrovaného zvuku. Kromě toho lze také vysílat živé video, sdílet soubory, zachytávat poznámky ze schůzky a ovládat počítač účastníka.

Ke ConnectNow lze přistupovat přímo z rozhraní aplikace.

1. Vyberte příkaz Soubor > Sdílet obrazovku.
2. V dialogovém okně Přihlášení ke službám Adobe CS Live zadejte vaši e-mailovou adresu a heslo a klepněte na tlačítko Přihlásit. Pokud nemáte Adobe ID, klepněte na tlačítko Vytvořit Adobe ID.
3. Sdílení obrazovky začne po klepnutí na tlačítko Sdílet obrazovku ve středu okna aplikace ConnectNow.

Podrobný návod k používání aplikace ConnectNow najdete na http://help.adobe.com/en_US/Acrobat.com/ConnectNow/index.html.

Video s výukovou lekcí o používání nástroje ConnectNow viz Používání nástroje ConnectNow ke sdílení obrazovky (7:12). (Ukázka byla vytvořena v aplikaci Dreamweaver.)

Rozšíření AIR pro aplikaci Dreamweaver

Rozšíření Adobe® AIR® pro aplikaci Dreamweaver® umožňuje přeměnu webových aplikací na počítačové aplikace. Uživatelé mohou potom tyto aplikace spouštět ve stolních počítačích, v některých případech i bez internetového připojení.

Toto rozšíření můžete používat s aplikací Dreamweaver CS3 a novějšími verzemi. Není kompatibilní s aplikací Dreamweaver 8.

Poznámka: *Rozšíření Adobe AIR nepodporuje aplikaci Adobe InContext Editing. Pokud používáte rozšíření AIR Extension for Dreamweaver k exportování aplikace obsahující oblasti InContext Editing, funkce InContext Editing nebude dále fungovat.*

Instalace rozšíření AIR pro aplikaci Dreamweaver

Rozšíření AIR pro aplikaci Dreamweaver umožňuje vytvářet obsahově bohaté internetové aplikace pro stolní počítače. Můžete mít například skupinu webových stránek, které vzájemně komunikují za účelem zobrazení dat XML. Rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver můžete použít ke sbalení této skupiny stránek do malé aplikace, kterou lze nainstalovat do počítače uživatele. Když uživatel spustí tuto aplikaci z počítače, aplikace se načte a zobrazí web ve vlastním okně, které je nezávislé na prohlížeči. Uživatel může potom web prohlížet místně v počítači, aniž by byl připojen k Internetu.

Dynamické stránky, jako například stránky Adobe® ColdFusion® a PHP, nelze v aplikaci Adobe AIR používat. Spustit lze jen obsah HTML a JavaScript. Data JavaScript na stránkách však můžete použít k volání jakékoli webové služby dostupné na Internetu, včetně služeb generovaných aplikací ColdFusion či jazykem PHP, za použití metod Ajax, jako například XMLHTTPRequest, nebo pomocí rozhraní API pro rozšíření Adobe AIR.

Systémové požadavky

Chcete-li použít rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver, musí být nainstalován a správně nastaven následující software:

- Dreamweaver CS3 a novější,
- Adobe® Extension Manager CS3 a novější,
- Java JRE 1.4 a novější (nutný k vytváření souboru Adobe AIR). Software Java JRE je k dispozici na webu http://java.sun.com/.

  Předchozí požadavky platí jen k vytvoření a zobrazení náhledu aplikací Adobe AIR v aplikaci Dreamweaver. Chcete-li nainstalovat a spustit aplikaci Adobe AIR v počítači, je nutné do počítače nainstalovat i aplikaci Adobe AIR. Lze ji stáhnout na adrese www.adobe.com/go/air_cz.

Instalace rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver

1. Rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver lze stáhnout na adrese: http://www.adobe.com/products/air/tools/ajax/.
2. V Průzkumníku Windows (Windows) nebo aplikaci Finder (Macintosh) poklepejte na soubor s příponou .mxp.
3. Rozšíření nainstalujte podle pokynů na obrazovce.
4. Po skončení aplikaci Dremweaver ukončete a znovu ji spusťte.

   Informace o použití rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver najdete v tématu Použití rozšíření AIR pro aplikaci Dreamweaver.

Vytvoření aplikace AIR v aplikaci Dreamweaver

Chcete-li vytvořit v aplikaci Dreamweaver aplikaci AIR v jazyce HTML, vyberte existující web, který chcete sbalit jako aplikaci AIR.

1. Ověřte, že jsou webové stránky, které chcete sbalit do aplikace, obsaženy na definovaném webu aplikace Dreamweaver.
2. V aplikaci Dreamweaver otevřete domovskou stránku skupiny stránek určených ke sbalení.
3. Vyberte možnosti Web > Nastavení aplikace Air.
4. Dokončete nastavení v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru a pak klepněte na tlačítko Vytvořit soubor AIR.

   Více informací najdete v níže uvedených možnostech dialogového okna.

   Když poprvé vytvoříte soubor Adobe AIR, aplikace Dreamweaver vytvoří soubor aplikace.xml v kořenové složce webu. Tento soubor slouží jako prohlášení definující různé vlastnosti aplikace.

   Níže naleznete popis možností v dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru:

   Název souboru aplikace Jedná se o název používaný pro spustitelný soubor aplikace. K pojmenování souboru rozšíření ve výchozím nastavení používá název webu aplikace Dreamweaver. Název můžete změnit. Název však smí obsahovat pouze znaky, které jsou platné pro názvy souborů a složek. (Takže smí obsahovat jen znaky ASCII a nesmí končit tečkou.) Toto nastavení je povinné.

Název aplikace Je to název, který se zobrazí na instalačních obrazovkách uživatelů, kteří aplikaci budou instalovat. K pojmenování souboru rozšíření ve výchozím nastavení opět používá název webu aplikace Dreamweaver. Pro toto nastavení neplatí žádná omezení týkající se znaků a nastavení není povinné.

ID aplikace Označuje aplikaci jedinečným identifikátorem. Pokud chcete, můžete výchozí identifikátor změnit. V identifikátoru nepoužívejte mezery ani speciální znaky. Platnými znaky jsou jen 0-9, a-z, A-Z, . (tečka) a - (pomlčka). Tato volba je povinná.

Verze Určuje číslo verze aplikace. Toto nastavení je povinné.

Počáteční obsah Určuje počáteční stránku aplikace. Počáteční stránku můžete vyhledat a vybrat po klepnutí na tlačítko Procházet. Zvolený soubor se musí nacházet v kořenové složce webu. Toto nastavení je povinné.

Popis Umožňuje zadat popis aplikace, který se bude uživatelům zobrazovat při instalaci aplikace.

Copyright Slouží k zadání údajů o autorských právech, které se zobrazí v okně O aplikaci v případě aplikací Adobe AIR instalovaných do počítačů Macintosh. U aplikací pro systém Windows není tento údaj použit.

Styl okna Určuje, jaký styl okna (nebo vzhledu) se bude používat, když uživatel spustí aplikaci v počítači. Systémový vzhled obklopí aplikaci standardním ovládacím prvkem oken operačního systému. Vlastní vzhled (neprůhledný) ruší standardní systémový vzhled a umožňuje vytvořit vlastní vzhled aplikace. (Vlastní vzhled vytváříte přímo na sbalené stránce HTML.) Vlastní vzhled (průhledný) vypadá jako možnost Vlastní vzhled (neprůhledný), na okraje stránky však přidá efekt neprůhlednosti, což umožňuje použít okna aplikace, která nebudou mít pravoúhlý tvar.

Velikost okna Určuje rozměry okna aplikace při otevření.

Ikona Umožňuje vybrat pro ikony aplikace vlastní obrazy. (Výchozí obrazy jsou obrazy Adobe AIR dodané s rozšířením.) Chcete-li použít vlastní obrazy, klepněte na tlačítko Zvolte obrázky ikon. V zobrazeném dialogovém okně Obrazy ikon potom pro každou velikost ikony klepněte na určitou složku a vyberte, který soubor ikony chcete použít. Rozšíření AIR umožňuje pro ikony aplikace použít jen soubory PNG.

***Poznámka:** Zvolené vlastní obrazy musí být uloženy na webu aplikace a jejich cesty musí být vůči kořenu webu zadány relativně.*

Přiřazené typy souborů Umožňuje aplikaci přiřadit typy souborů. Další informace najdete v následující části.

Aktualizace aplikace Určuje, zda instalátor aplikace Adobe AIR nebo vlastní aplikace budou provádět aktualizace na nové verze aplikací Adobe AIR. Toto zaškrtávací políčko je ve výchozím nastavení vybráno, takže aktualizace budou prováděny instalátorem aplikace Adobe AIR. Pokud chcete, aby aktualizace prováděla vlastní aplikace, zaškrtnutí políčka zrušte. Pokud však zaškrtnutí políčka zrušíte, je nutné napsat aplikaci, která bude aktualizace provádět.

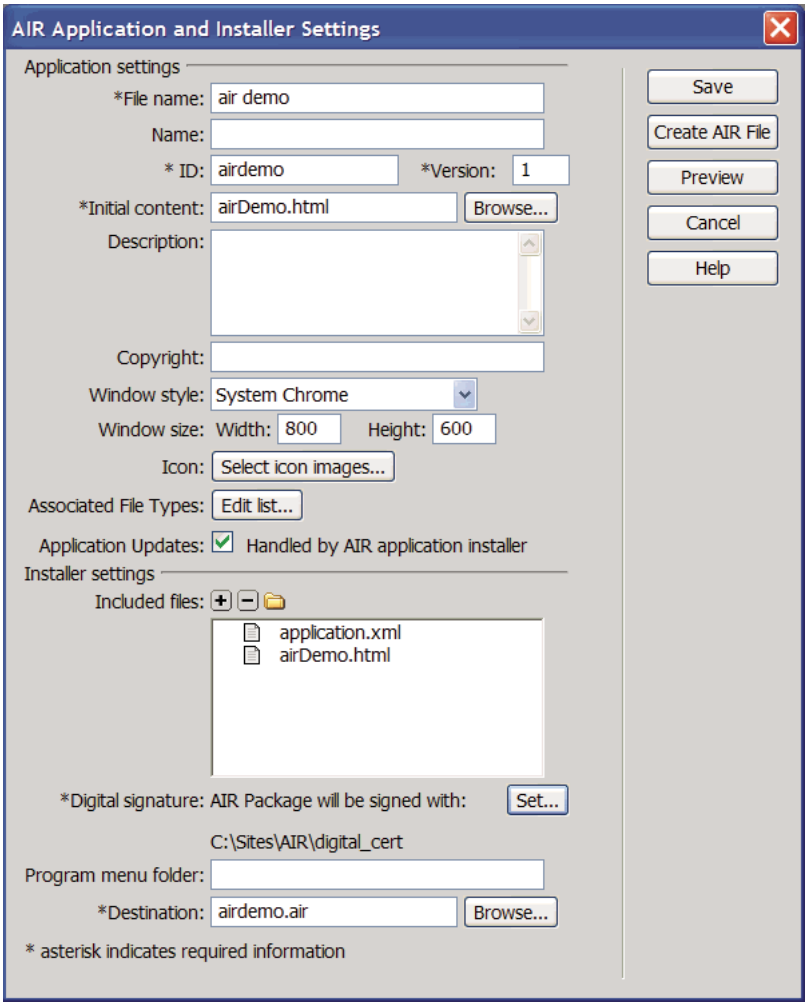
Zahrnuté soubory Určuje, které soubory nebo složky budou do aplikace zahrnuty. Přidat můžete soubory HTML a CSS, soubory obrazů a knihovny skriptů JavaScript. Chcete-li přidat soubory, klepněte na tlačítko (+); chcete-li přidat složky, klepněte na ikonu složky. Nezahrnujte soubory, jako například _mmServerScripts, _notes atd. Chcete-li soubor nebo složku ze seznamu odstranit, vyberte ho (ji) a klepněte na tlačítko Minus (-).

Digitální podpis Po klepnutí na tlačítko Nastavit bude aplikace doplněna o digitální podpis. Tato volba je povinná. Další informace najdete v následující sekci.

Složka Program Menu V nabídce Start systému Windows určuje podadresář, ve kterém se má zástupce aplikace vytvořit. (Neplatí pro systémy Macintosh.)

Cíl Určuje místo uložení instalátoru nové aplikace (soubor .air). Výchozím umístěním je kořen webového sídla. Po klepnutí na tlačítko Procházet vyberte jiné umístění. Výchozí název souboru je založen na názvu webu a opatřen příponou .air Toto nastavení je povinné.

Následuje příklad dialogového okna s některými základními možnostmi:



Podepsání aplikace digitálním certifikátem

Digitální podpis je zárukou toho, že kód aplikace nebyl od doby jejího vytvoření autorem softwaru nijak změněn ani poškozen. Digitální podpis vyžadují všechny aplikace Adobe AIR a bez podpisu je nelze instalovat. Aplikaci můžete podepsat zakoupeným digitálním certifikátem, můžete vytvořit vlastní certifikát nebo připravit soubor Adobe AIRI (Adobe AIR Intermediate), který podepíšete později.

1 V dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru v části Digitální podpis na klepněte tlačítko Nastavit.

2 V dialogovém okně Digitální podpis proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li podepsat aplikaci zakoupeným digitálním certifikátem, klepněte na tlačítko Procházet, vyberte certifikát, zadejte odpovídající heslo a klepněte na tlačítko OK.
- Chcete-li vytvořit vlastní digitální certifikát, který si sami podepíšete, klepněte na tlačítko Vytvořit a zadejte údaje v dialogovém okně. Možnost Typ označuje úroveň zabezpečení, kterou certifikát využívá: 1024-RSA používá 1 024bitový klíč (méně zabezpečený), 2048-RSA 2 048bitový (více zabezpečený). Až skončíte, klepněte na tlačítko OK. Poté v dialogovém okně Digitální podpis zadejte odpovídající heslo a klepněte na tlačítko OK.

- Vyberte možnost Příprava balíčku AIRI s pozdějším přidáním podpisu a klepněte na tlačítko OK. Tato možnost umožňuje vytvořit aplikaci AIRI (AIR Intermediate), která digitální podpis neobsahuje. Uživatelé ale tuto aplikaci nemohou do počítače nainstalovat, dokud nepřidáte digitální podpis.

O časových razítcích

Když budete podepisovat aplikaci Adobe AIR digitálním certifikátem, balicí nástroj odešle dotaz na server úřadu pro udělování časových razítek, aby získal nezávisle ověřitelné datum a čas podpisu. Získané časové razítko bude vloženo do souboru AIR. Jestliže bude podpisový certifikát v době podepisování platný, soubor AIR bude možné instalovat, a to i po skončení platnosti certifikátu. Na druhou stranu platí, že pokud nebude získáno žádné časové razítko, soubor AIR nebude možné instalovat, když platnost certifikátu skončí nebo když bude certifikát odvolán.

Ve výchozím nastavení rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver získá časové razítko při vytváření aplikace Adobe AIR. Získání časového razítka však můžete vypnout v dialogovém okně Digitální podpis, a to zrušením možnosti Časové razítko v d (Toto můžete provést, pokud například služba časových razítek není k dispozici.) Společnost Adobe doporučuje, aby všechny veřejně distribuované soubory AIR obsahovaly časové razítko.

Výchozí úřad pro udělování časového razítka používaného nástroji pro balení aplikací AIR je společnost Geotrust. Další informace o časových razítkách a digitálních certifikátech najdete v části Digitální podepisování souboru AIR.

Úprava přiřazených typů souboru AIR

Aplikaci Adobe AIR můžete přiřadit různé typy souborů. Pokud například chcete, aby se v aplikaci Adobe AIR otevřely soubory s příponou .avf, když na ně uživatel poklepe, do seznamu přiřazených typů souborů přidejte příponu .avf.

1 V dialogovém okně AIR – nastavení aplikace a instalátoru klepněte vedle možnosti Přiřazené typy souborů na tlačítko Upravit seznam.

2 V dialogovém okně Přiřazené typy souborů proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte typ souboru a klepnutím na tlačítko minus (-) typ souboru odstraňte.
- Typ souboru přidáte klepnutím na tlačítko plus (+).

  Pokud klepnete na tlačítko plus, abyste přidali typ souboru, zobrazí se dialogové okno Nastavení typu souboru. Proveďte nastavení v dialogovém okně a potom je klepnutím na tlačítko OK zavřete.

  Následuje seznam možností:

  Název Určuje název typu souboru, který se zobrazí v seznamu Přiřazené typy souborů. Tato možnost je povinná a lze použít jen alfanumerické znaky ASCII (a-z, A-Z, 0-9) a tečky (například adobe.VideoSoubor). Název musí začínat písmenem. Maximální délka je 38 znaků.

  Přípona Určuje příponu typu souboru. Nezahrnujte tečku, která jí předchází. Tato možnost je povinná a lze použít jen alfanumerické znaky ASCII (a-z, A-Z, 0-9). Maximální délka je 38 znaků.

  Popis Umožňuje zadat volitelný popis typu souboru.

  Typ obsahu Určuje typ MIME nebo typ média pro daný soubor (například text/html, obraz/gif atd.).

  Umístění souboru s ikonami Umožňuje přiřazeným typům souborů vybrat vlastní obrazy. (Výchozí obrazy jsou obrazy Adobe AIR dodané s rozšířením.)

Úprava nastavení aplikace AIR

Nastavení aplikace Adobe AIR lze kdykoli upravit.

❖ Vyberte možnosti Web > Nastavení aplikace AIR a proveďte změny.

Zobrazení náhledu webové stránky v aplikaci AIR

V aplikaci Dreamweaver můžete zobrazit náhled stránky HTML tak, jak se zobrazí v aplikaci Adobe AIR. Používání náhledu je užitečné v případě, že chcete vidět, jak bude webová stránka v aplikaci vypadat, aniž byste museli vytvořit celou aplikaci.

❖ Na panelu nástrojů Dokument klepněte na tlačítko Náhled/ladění v prohlížeči a potom vyberte položku Náhled v aplikaci AIR.

Také můžete stisknout klávesy Ctrl+Shift+F12 (Windows) nebo Cmd+Shift+F12 (Macintosh).

Používání rad při psaní kódu a barevného zvýraznění kódu AIR

Rozšíření Adobe AIR pro aplikaci Dreamweaver také přidává rady při psaní kódu a jeho barevné zvýraznění pro elementy jazyka Adobe AIR v zobrazení kódu v aplikaci Dreamweaver.

• Otevřete soubor HTML nebo JavaScript v zobrazení kódu a zadejte kód Adobe AIR.

Poznámka: *Rady při psaní kódu fungují jen v rámci tagů* `<script>` *nebo souborů .js.*

Více informací o elementech jazyka Adobe AIR najdete v dokumentaci pro vývojáře ve zbývající části tohoto průvodce.

Přístup k dokumentaci pro rozšíření Adobe AIR

Rozšíření Adobe AIR přidá do aplikace Dreamweaver položky nabídky Nápověda umožňující přístup k informacím o vývoji aplikací AIR pomocí jazyka HTML a technologie Ajax.

❖ Vyberte možnosti Nápověda > Nápověda k aplikaci Adobe AIR.

Kapitola 14: Vytváření a správa předloh

O předlohách aplikace Dreamweaver

Předlohy aplikace

Předloha (šablona) je speciální typ dokumentu, který se používá při návrhu „pevného“ rozvržení stránky. Pak můžete vytvářet dokumenty, založené na této předloze, které zdědí její rozvržení stránky. Když navrhujete předlohu, určíte obsah, který mohou v dokumentu, založeném na této předloze uživatelé upravovat, jako „upravitelný“. Předlohy umožňují autorům řídit, které prvky stránky mohou uživatelé předlohy – jako jsou autoři textu, grafici nebo jiní weboví vývojáři – upravovat. Existuje několik typů oblastí předlohy, které může autor předlohy do dokumentu zahrnout.

Poznámka: *Předlohy umožňují řídit velkou oblast návrhu a opakovaně používat kompletní rozvržení stránky. Pokud chcete opakovaně používat jednotlivé prvky návrhu, jako jsou informace o autorských právech k webovému místu nebo logo, vytvořte položky knihovny.*

Předlohy umožňují aktualizovat najednou více stránek. Dokument, který je vytvořen z určité předlohy, zůstává s touto předlohou spojený (pokud tento dokument později neodpojíte). Můžete změnit určitou předlohu a tím okamžitě aktualizovat návrh všech dokumentů, které jsou na ní založené.

Poznámka: *Předlohy v aplikaci Dreamweaver se liší od předloh v některých jiných programech ze sady Adobe Creative Suite v tom, že oddíly stránek v předlohách aplikace Dreamweaver jsou standardně pevné (neupravitelné).*

Další témata nápovědy

„Správa datových zdrojů a knihoven“ na stránce 109

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

Typy oblastí předlohy

Když uložíte dokument jako předlohu, většina oblastí dokumentu je zamknutá. Jako autor předlohy určíte, které oblasti dokumentu založeného na předloze bude možné upravovat, vložením upravitelných oblastí nebo upravitelných parametrů do předlohy.

Při vytváření předlohy můžete provádět změny v upravitelných i zamknutých oblastech. V dokumentu, založeném na předloze může ovšem uživatel předlohy dělat změny pouze v upravitelných oblastech; zamknuté oblasti nemůže měnit.

Existují čtyři typy oblastí předlohy:

Upravitelná oblast Odemknutá oblast v dokumentu založeném na předloze – oddíl, který může uživatel předlohy upravit. Autor předlohy může určit jakoukoli oblast předlohy jako upravitelnou. Aby byla předloha efektivní, měla by obsahovat alespoň jednu upravitelnou oblast; jinak by nebylo možné upravovat stránky, založené na této předloze.

Opakovaná oblast Oddíl rozvržení dokumentu, který je nastavený tak, aby uživatel předlohy mohl podle potřeby přidávat nebo odstraňovat kopie opakované oblasti v dokumentu, založeném na této předloze. Můžete například nastavit řádek tabulky tak, aby se opakoval. Opakované oblasti jsou upravitelné tak, že uživatel předlohy může upravit obsah opakujícího se prvku, zatímco vlastní návrh je pod kontrolou autora předlohy.

Existují dva typy opakovaných oblastí, které můžete vložit do předlohy: opakovanou oblast a opakovanou tabulku.

Volitelná oblast Oddíl předlohy, kde se nachází obsah – jako je text nebo obraz – který se může nebo nemusí objevit v dokumentu. Ve stránce založené na předloze uživatel obvykle určuje, zda se tento obsah zobrazí.

Upravitelný atribut tagu Umožňuje odemknout určitý atribut tagu v předloze, aby bylo možné tento atribut upravit ve stránce založené na předloze. Můžete například „zamknout“, který obraz se objeví v dokumentu, ale nechat uživatele předlohy nastavit zarovnání doleva, doprava nebo na střed.

Další témata nápovědy

„Úpravy obsahu v dokumentu založeném na předloze“ na stránce 406

„Vytváření upravitelných oblastí“ na stránce 389

„Vytváření opakovaných oblastí“ na stránce 391

„Používání volitelných oblastí“ na stránce 393

„Definování upravitelných atributů tagů“ na stránce 395

Odkazy v předlohách

Když vytvoříte soubor předlohy tak, že uložíte existující stránku jako předlohu, nová předloha ve složce Předlohy a všechny odkazy v tomto souboru se aktualizují, aby jejich cesty relativní k dokumentu byly správné. Později, když vytvoříte dokument založený na této předloze a uložíte ho, všechny odkazy relativní k dokumentu se znovu aktualizují tak, aby stále odkazovaly na správné soubory.

Když do souboru předlohy přidáte nový odkaz relativní k dokumentu, je snadné zadat špatnou cestu, pokud napíšete cestu přímo do textového pole odkazu v inspektoru Vlastnosti. Správná cesta v souboru předlohy je cesta ze složky Předlohy k odkazovanému dokumentu, ne cesta ze složky dokumentu založeného na předloze k odkazovanému dokumentu. Když vytváříte odkazy v předlohách, zkontrolujte pomocí ikony složky nebo ikony Ukázat na soubor v panelu Vlastnosti, že existují správné cesty pro odkazy.

Předvolby aktualizace odkazů v aplikaci Dreamweaver 8.01

Před verzí Dreamweaver 8 (to znamená v aplikaci Dreamweaver MX 2004 a starších) aplikace Dreamweaver *neaktualizovala* odkazy na soubory, které byly uloženy ve složce Templates/Předlohy. (Například, pokud jste měli soubor nazvaný main.css ve složce Předlohy a napsali jste href="main.css" jako odkaz v souboru předlohy, aplikace Dreamweaver by tento odkaz při vytváření stránky založené na předloze neaktualizovala.)

Někteří uživatelé využili tohoto způsobu, jak aplikace Dreamweaver zacházela s odkazy ve složce Templates/Předlohy, a používali tuto nejednotnost k vytváření odkazů, které záměrně nechtěli aktualizovat při vytváření stránek založených na předloze. Například, pokud používáte aplikaci Dreamweaver MX 2004 a máte webové místo s různými složkami pro různé aplikace – Dreamweaver, Flash a Photoshop. Každá složka produktu obsahuje stránku index.html založenou na předloze a jedinečnou verzi souboru main.css na stejné úrovni. Pokud soubor předlohy obsahuje odkaz relativní k dokumentu ve tvaru href="main.css" (odkaz na verzi souboru main.css ve složce Předlohy) a vy si přejete, aby vaše stránky index.html založené na předloze také obsahovaly tento odkaz v tomto tvaru, můžete vytvořit stránky index.html založené na předloze a nezabývat se tím, jak aplikace Dreamweaver aktualizuje tyto konkrétní odkazy. Když aplikace Dreamweaver MX 2004 vytváří stránky index.html založené na předloze, (neaktualizovaný) odkaz href="main.css" odkazuje na soubory main.css, které se nacházejí ve složkách Dreamweaver, Flash a Photoshop, nikoliv na soubor main.css, který se nachází ve složce Předlohy.

V aplikaci Dreamweaver 8 se ale toto chování změnilo tak, že všechny odkazy relativní k dokumentu jsou aktualizovány při vytváření stránek založených na předloze, bez ohledu na zřejmé umístění odkazovaných souborů. V tomto scénáři Dreamweaver zkontroluje odkaz v souboru předlohy (href="main.css") a vytvoří odkaz ve stránce založené na předloze, který je *relativní k umístění nového dokumentu*. Například, pokud byste vytvořili dokument založený na předloze o jednu úroveň nad složkou Předlohy, aplikace Dreamweaver by zapsala odkaz do nového dokumentu jako href="Předlohy/main.css". Tato aktualizace v aplikaci Dreamweaver 8 přerušila odkazy ve stránkách, vytvořených návrháři, kteří využili dřívější praxi aplikace Dreamweaver neaktualizovat odkazy na soubory ve složce Templates/Předlohy.

Aplikace Dreamweaver 8.01 přidala předvolbu, která umožňuje zapnout nebo vypnout funkci aktualizace relativních odkazů. (Tato speciální předvolba se týká pouze odkazů na soubory ve složce Předlohy, ne odkazů obecně.) Výchozí chování je *neaktualizovat* tyto odkazy (stejně jako v aplikaci Dreamweaver MX 2004 a předtím), ale pokud si přejete, aby aplikace Dreamweaver aktualizovala tento typ odkazů při vytváření stránek založených na předloze, můžete tuto předvolbu odznačit. (To byste udělali pouze v případě, že byste měli například stránku kaskádových stylů (CSS) main.css ve složce Předlohy a chtěli, aby dokument založený na předloze obsahoval odkaz href="Předlohy/main.css"; nejedná se však o doporučenou metodu, protože ve složce Předlohy by měly být pouze soubory předloh aplikace Dreamweaver (DWT).)

Pokud chcete, aby Dreamweaver aktualizoval cesty relativní k dokumentu na soubory ve složce Předlohy, které nejsou předlohy, vyberte kategorii Předlohy v dialogovém okně Nastavení wbového místa (v části Další nastavení) a odznačte volbu Nepřepisovat cesty relativní k dokumentu.

Další informace najdete v technické zprávě o aplikaci Dreamweaver na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/f55d8739_cz.

Další témata nápovědy

„Vytváření odkazů na dokumenty s použitím ikony Ukázat na soubor“ na stránce 268

„Cesty relativní k dokumentu“ na stránce 265

Serverové skripty v předlohách a v dokumentech založených na předlohách

Některé serverové skripty se vkládají úplně na začátek nebo na konec dokumentu (před tag `<html>` nebo za tag `</html>`). Takové skripty vyžadují v předlohách a v dokumentech založených na předlohách zvláštní přístup. Pokud změníte v předloze kód skriptu před tagem `<html>` nebo za tagem `</html>`, tyto změny se normálně nekopírují do dokumentů založených na této předloze. To může způsobit chyby serveru, pokud ostatní serverové skripty v hlavním těle předlohy závisely na skriptech, které se nezkopírovaly. Výstraha vás upozorní, pokud v předloze změníte skripty před tagem `<html>` nebo za tagem `</html>`.

Pokud se chcete tomuto problému vyhnout, můžete vložit následující kód do sekce `head` předlohy:

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

Když je tento kód v předloze, změny ve skriptech před tagem `<html>` nebo za tagem `</html>` se zkopírují do dokumentů založených na této předloze. Nebudete ale už pak mít možnost upravit tyto skripty v dokumentech založených na této předloze. Můžete si tedy vybrat a buď upravovat tyto skripty v předloze, nebo v dokumentech založených na této předloze, ale ne v obou zároveň.

Parametry předlohy

Parametry předlohy označují hodnoty pro řízení obsahu v dokumentech založených na předloze. Použijte parametry předlohy pro volitelné oblasti nebo upravitelné atributy tagů nebo k nastavení hodnot, které chcete předat do připojeného dokumentu. Pro každý parametr vyberete název, typ dat a výchozí hodnotu. Každý parametr musí mít jedinečný název, ve kterém se rozlišují velká a malá písmena. Musí to být jeden z pěti povolených typů dat: text, boolovská hodnota, barva, URL nebo číslo.

Parametry předlohy se předají do dokumentu jako parametry instance. Ve většině případů může uživatel předlohy upravit výchozí hodnotu parametru, pokud chce přizpůsobit, co se objeví v dokumentu založeném na předloze. V ostatních případech může autor předlohy určit, co se objeví v dokumentu, na základě hodnoty výrazu předlohy.

Poznámka: *Užitečný související článek je dostupný online na adrese www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/template_parameters.html.*

Další témata nápovědy

„Používání volitelných oblastí“ na stránce 393

„Definování upravitelných atributů tagů“ na stránce 395

Výrazy předlohy

Výrazy předlohy jsou příkazy, které vypočítají nebo vyhodnotí určitou hodnotu.

Výraz můžete použít k uložení určité hodnoty a jejímu zobrazení v dokumentu. Výraz může být například tak jednoduchý, jako hodnota parametru, například `@@(Param)@@`, nebo dost složitý na to, aby vypočítal hodnoty, podle kterých se střídavě mění barva pozadí řádků tabulky, například `@@((_index & 1) ? ervená : modrá)@@`.

Můžete také definovat výrazy pro jednoduché a vícenásobné podmínky if. Když je výraz použitý v podmíněném příkazu, aplikace Dreamweaver ho vyhodnotí jako `true` nebo `false`. Pokud je podmínka pravdivá (true), volitelná oblast se v dokumentu založeném na předloze zobrazí; pokud je nepravdivá (false), nezobrazí se.

Výrazy můžete definovat v zobrazení Kód nebo v dialogovém okně Volitelná oblast, když vkládáte volitelnou oblast.

V zobrazení Kód jsou dva způsoby, jak definovat výrazy předlohy: použít komentář `<!-- TemplateExpr expr="váš výraz"-->` nebo `@@(váš výraz)@@`. Když vložíte výraz do kódu předlohy, objeví se v zobrazení Návrh značka výrazu. Když použijete tuto předlohu, aplikace Dreamweaver vyhodnotí výraz a zobrazí jeho hodnotu v dokumentu založeném na předloze.

Další témata nápovědy

„Jazyk výrazů předlohy“ na stránce 381

„Vícenásobná podmínka if v kódu předlohy“ na stránce 382

Jazyk výrazů předlohy

Jazyk výrazů předlohy je malá část jazyka JavaScript a používá syntaxi a pravidla priority jazyka JavaScript. Použijte operátory jazyka JavaScript k zápisu výrazů, jako je tento výraz:

```
@@(firstName+lastName)@@
```

Jsou podporovány následující vlastnosti a operátory:

- číselné literály, řetězcové literály (pouze syntaxe dvojitých uvozovek), boolovské literály (`true` nebo `false`),
- odkaz na proměnnou (viz seznam definovaných proměnných dále v této sekci),

- odkazy do pole („tečkový“ operátor),
- unární operátory: +, -, ~, !,
- binární operátory: +, -, *, /, %, &, |, ^, &&, ||, <, <=, >, >=, ==, !,=, <<, >>,
- podmíněný operátor: ?:,
- závorky: ().

Používají se následující typy dat: boolovský, 64bitový IEEE s plovoucí čárkou, řetězec a objekt. Předlohy aplikace Dreamweaver nepodporují používání typů jazyka JavaScript „null“ nebo „undefined“. Ani neumožňují, aby byly skalární typy implicitně převedeny na objekt; výraz `"abc".length` by proto způsobil chybu, místo aby vrátil hodnotu 3.

K dispozici jsou pouze objekty, definované modelem objektu výrazu. Jsou definovány následující proměnné:

_document Obsahuje data předlohy na úrovni dokumentu s polem pro každý parametr v předloze.

_repeat Definován pouze pro výrazy, které se objevují uvnitř opakované oblasti. Poskytuje vestavěné informace o oblasti.

_index Číselný index (od 0) platné položky

_numRows Celkový počet položek v této opakované oblasti

_isFirst Pravdivý, když je platná položka první položkou ve své opakované oblasti

_isLast Pravdivý, když je platná položka poslední položkou ve své opakované oblasti

_prevRecord Objekt `_repeat` pro předchozí položku. Je chyba použít tuto vlastnost pro první položku v oblasti.

_nextRecord Objekt `_repeat` pro následující položku. Je chyba použít tuto vlastnosti pro poslední položku v oblasti.

_parent Ve vnořené opakované oblasti vrátí objekt _repeat pro uzavírající (vnější) opakovanou oblast. Je chyba pokoušet se použít tuto vlastnost mimo vnořenou opakovanou oblast.

Při vyhodnocování výrazu jsou implicitně dostupná všechna pole objektu _document a objektu _repeat. Například pokud chcete použít parametr titulu dokumentu, můžete zadat `title` místo `_document.title`.

V případech, kde dojde ke konfliktu polí, pole objektu _repeat mají přednost před poli objektu _document. Nemělo by tedy být nutné výslovně odkazovat na _document nebo _repeat kromě případu, kdy by _document mohl být potřeba uvnitř opakované oblasti, aby odkazoval na parametry dokumentu, které jsou skryté parametry opakované oblasti.

Když jsou použity vnořené opakované oblasti, jsou k dispozici implicitně pouze pole z nejvnitřnějších opakovaných oblastí. Na vnější oblasti se musí výslovně odkazovat pomocí _parent.

Vícenásobná podmínka if v kódu předlohy

Můžete také definovat výrazy předlohy pro jednoduché a vícenásobné podmínky if. Tento příklad ukazuje definici parametru s názvem „Dept“, nastavení jeho počáteční hodnoty a definici vícenásobné podmínky if, která určuje, které logo se zobrazí.

Následující příklad kódu, který by bylo možné zadat do sekce `head` v předloze:

```
<!-- TemplateParam name="Dept" type="number" value="1" -->
```

Následující podmíněný příkaz kontroluje hodnotu, přiřazenou parametru `Dept`. Když je podmínka pravdivá nebo souhlasí, zobrazí se příslušný obraz.

```
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- checks value of Dept and shows appropriate image-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 1" --> <img src=".../sales.gif"> <!--
TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 2" --> <img src=".../support.gif"> <!--
TemplateEndIfClause-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 3" --> <img src=".../hr.gif"> <!--
TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept != 3" --> <img src=".../spacer.gif"> <!--
TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
```

Když vytváříte dokument založený na předloze, automaticky se do něho předají parametry předlohy. Uživatel předlohy určí, který obraz se zobrazí.

Další témata nápovědy

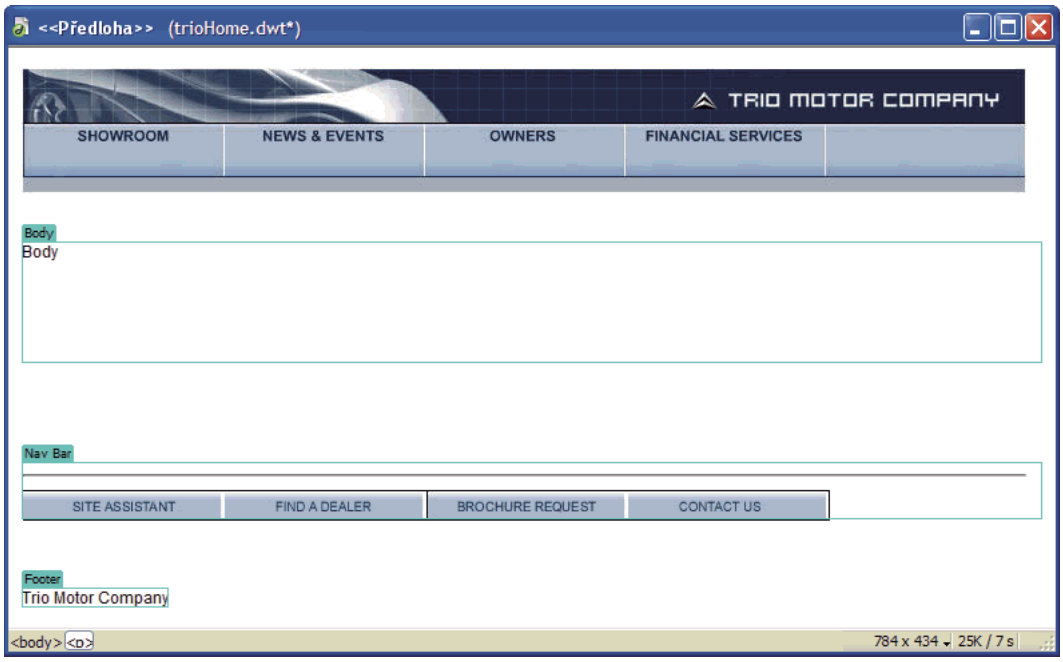
„Změny vlastností předlohy“ na stránce 406

Rozpoznání předloh a dokumentů založených na předloze

Rozpoznání předloh v zobrazení Návrh

V zobrazení Návrh se upravitelné oblasti zobrazují ohraničené obdélníkovými obrysy v přednastavené barvě zvýraznění. V levém horním rohu každé oblasti se objeví malý štítek, ukazující název oblasti.

Soubor předlohy je možné rozpoznat, když se podíváte na titulní pruh v okně dokumentu. Pro soubor předlohy obsahuje titulní pruh slovo <<*Předloha*>> a přípona názvu souboru je .dwt.



Rozpoznání předloh v zobrazení Kód

V zobrazení Kód jsou upravitelné oblasti obsahu označeny v HTML následujícími komentáři:

`<!-- TemplateBeginEditable>` a `<!-- TemplateEndEditable -->`

Můžete použít předvolby pro barvy kódu k nastavení vlastního barevného schématu tak, abyste mohli snadno rozlišit oblasti předlohy, když zobrazujete dokument v zobrazení Kód.

Všechno mezi těmito komentáři bude upravitelné v dokumentech, založených na této předloze. Zdrojový kód HTML pro upravitelnou oblast může vypadat například takto:

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- TemplateBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- TemplateEndEditable -->
</table>
```

Poznámka: *Když upravujete kód předlohy v zobrazení Kód, dejte pozor, abyste nezměnili žádný z tagů komentářů předlohy, na které se aplikace Dreamweaver spoléhá.*

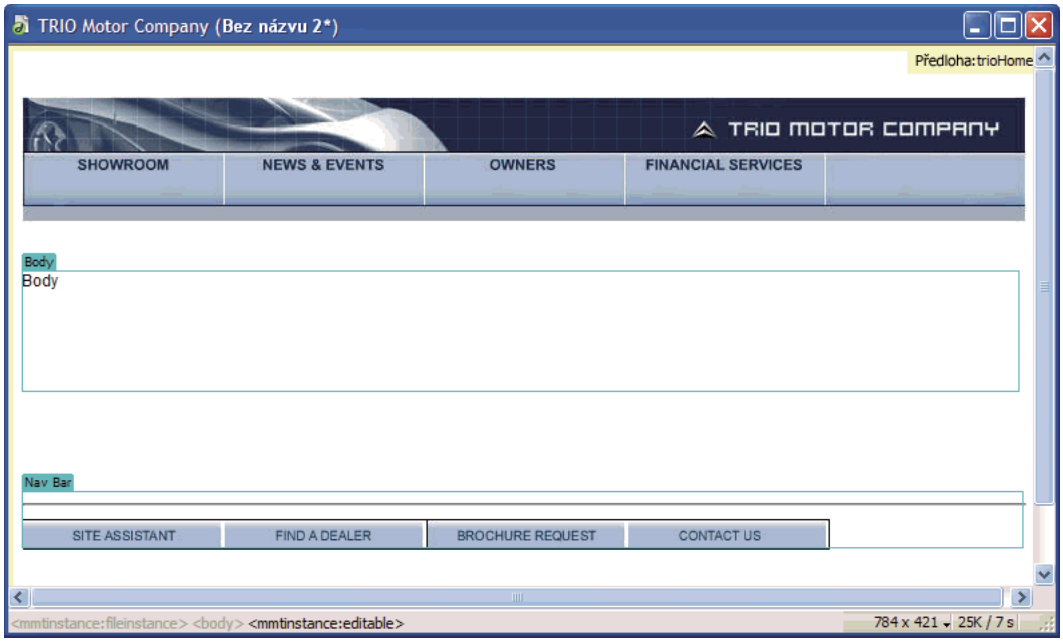
Další témata nápovědy

„Přizpůsobení předvoleb barevného zvýraznění kódu pro předlohu“ na stránce 410

Rozpoznání dokumentů založených na předloze v zobrazení Návrh

V zobrazení Návrh se upravitelné oblasti dokumentu založeného na předloze zobrazují v okně dokumentu ohraničené obdélníkovými obrysy v přednastavené barvě zvýraznění. V levém horním rohu každé oblasti se objeví malý štítek, ukazující název oblasti.

Kromě obrysů upravitelné oblasti je celá stránka ohraničená odlišně zbarveným obrysem se štítkem v pravém horním rohu s názvem předlohy, na které je dokument založený. Tento zvýrazněný obdélník vám připomíná, že je tento dokument založený na předloze a že nemůžete měnit obsah mimo upravitelné oblasti.



Další témata nápovědy

„Nastavení předvoleb zvýraznění pro oblasti předlohy“ na stránce 410

Rozpoznání dokumentů založených na předloze v zobrazení Kód

V zobrazení Kód se upravitelné oblasti dokumentu odvozeného z předlohy objevují v odlišné barvě než kód v neupravitelných oblastech. Můžete provádět změny pouze v kódu v upravitelnýchoblastech nebo v upravitelných parametrech, ale nemůžete psát do zamknutých oblastí.

Upravitelný obsah je v HTML označený následujícími komentáři aplikace Dreamweaver:

`<!-- InstanceBeginEditable>` a `<!-- InstanceEndEditable -->`

Vše mezi těmito komentáři je v dokumentu založeném na předloze upravitelné. Zdrojový kód HTML pro upravitelnou oblast může vypadat například takto:

```
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0">
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- InstanceBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- InstanceEndEditable -->
</table>
</body>
```

Výchozí barva pro neupravitelný text je šedá; můžete vybrat jinou barvu pro upravitelné a neupravitelné oblasti v dialogovém okně Předvolby.

Další témata nápovědy

„Přizpůsobení předvoleb barevného zvýraznění kódu pro předlohu“ na stránce 410

Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver

O vytváření předloh aplikace Dreamweaver

Předlohu můžete vytvořit z existujícího dokumentu (například HTML, Adobe ColdFusion nebo Microsoft Active Server Pages) nebo můžete vytvořit předlohu z nového dokumentu.

Poté, co předlohu vytvoříte, můžete vložit oblasti předlohy a nastavit předvolby předlohy pro barvy kódu a barvu zvýraznění oblastí předlohy.

Další informace o předloze (například kdo ji vytvořil, kdy byla naposledy změněna nebo proč jste udělali určitá rozhodnutí o rozvržení) můžete uložit do souboru poznámek k návrhu pro tuto předlohu. Dokumenty založené na předloze nedědí poznámky k návrhu z této předlohy.

***Poznámka:** Předlohy v aplikaci Adobe Dreamweaver se liší od předloh v některých jiných produktech ze sady Adobe Creative Suite v tom, že oddíly stránek v předlohách aplikace Dreamweaver jsou standardně pevné (neupravitelné).*

Výukovou lekci o vytváření předloh najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0157_cz.

Výukovou lekci o používání předloh najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0158_cz.

Další témata nápovědy

„Typy oblastí předlohy“ na stránce 378

„Nastavení předvoleb pro vytváření předloh“ na stránce 410

„Přiřazení poznámek k návrhu k souborům“ na stránce 103

Výuková lekce o vytváření předloh

Výuková lekce o používání předloh

Vytvoření předlohy z existujícího dokumentu

Předlohu můžete vytvořit z existujícího dokumentu.

1 Otevřete dokument, který chcete uložit jako předlohu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Soubor > Uložit jako předlohu.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vytvořit předlohu.

Poznámka: *Pokud jste předtím nezvolili volbu Příště tento dialog nezobrazovat, objeví se upozornění, že dokument, který ukládáte, nemá žádné upravitelné oblasti. Klepněte na tlačítko OK a uložte tento dokument jako předlohu nebo klepněte na tlačítko Zrušit, pokud chcete opustit toto dialogové okno bez toho, abyste vytvořili předlohu.*

3 Z rozbalovací nabídky Webové místo vyberte webové místo, do kterého chcete uložit tuto předlohu, a pak zadejte pro tuto předlohu jedinečný název v poli Uložit jako.

4 Klepněte na tlačítko Uložit. Aplikace Dreamweaver uloží soubor předlohy s příponou .dwt do složky Předlohy webového místa v lokální kořenové složce webového místa. Pokud ve webovém místě ještě neexistuje složka Předlohy, aplikace Dreamweaver ji automaticky vytvoří, když uložíte novou předlohu.

Poznámka: *Nepřemísťujte své předlohy mimo složku Předlohy, ani nedávejte do složky Předlohy žádné soubory, které nejsou předlohy. Také nepřemísťujte složku Předlohy mimo lokální kořenovou složku webového místa. Pokud to uděláte, způsobíte chyby v cestách v předlohách.*

Další témata nápovědy

„Vytvoření prázdné předlohy“ na stránce 61

„Vytváření a otevírání dokumentů“ na stránce 59

Používání panelu Datové zdroje k vytvoření nové předlohy

1 V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii Předlohy na levé straně panelu .

2 Klepněte na tlačítko Nová předloha  dole v panelu Datové zdroje.

Do seznamu předloh v panelu Datové zdroje se přidá nová nepojmenovaná předloha.

3 Zatímco je předloha stále vybraná, zadejte název pro tuto předlohu, pak stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Aplikace Dreamweaver vytvoří prázdnou předlohu v panelu Datové zdroje a ve složce Předlohy.

O vytváření předloh pro webová místa Contribute

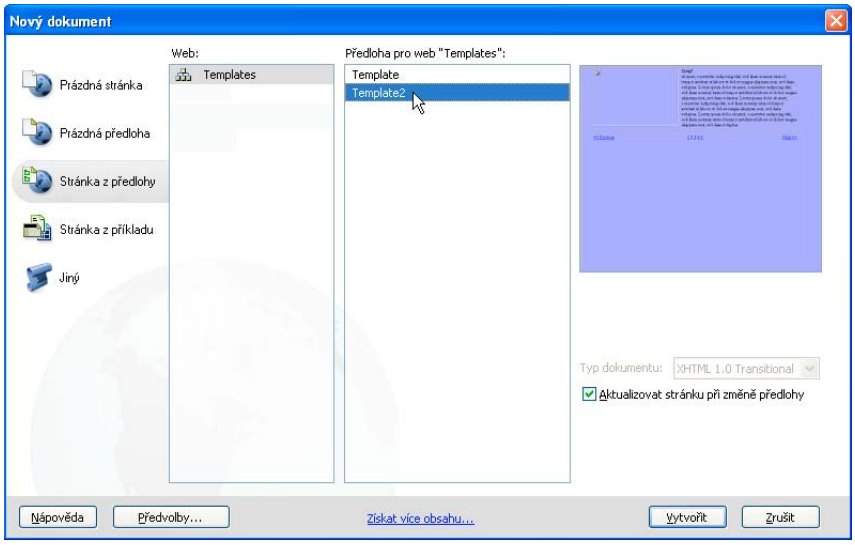
Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vytvářet předlohy, které pomohou uživatelům aplikace Adobe® Contribute® vytvářet nové stránky, zajistí jednotný vzhled a chování vašeho webu a umožní aktualizovat rozvržení mnoha stránek najednou.

Když vytvoříte předlohu a pošlete ji na server, bude k dispozici všem uživatelům aplikace Contribute, kteří se připojí k vašemu webovému místu, pokud nenastavíte omezení pro používání předloh pro určité role v aplikaci Contribute. Pokud jste nastavili omezení pro používání předloh, budete možná muset přidat každou novou předlohu do seznamu předloh, které může uživatel aplikace Contribute používat (viz část *Správa Contribute*).

Poznámka: *Zkontrolujte, že kořenová složka webového místa, určená v definici webového místa každého uživatele aplikaci Contribute, je stejná, jako kořenová složka webového místa, definovaná ve vaší definici webového místa v aplikaci Dreamweaver. Pokud kořenová složka webového místa uživatele neodpovídá vaší složce, tento uživatel nebude moci používat předlohy.*

Vedle předloh aplikace Dreamweaver můžete vytvářet jiné předlohy než předlohy aplikace Dreamweaver pomocí nástrojů pro správu aplikace Contribute. Předloha, která není předlohou aplikace Dreamweaver, je nějaká existující stránka, kterou mohou uživatelé aplikace Contribute používat pro vytváření nových stránek; je to podobné předloze aplikace Dreamweaver, s tím rozdílem, že stránky, které jsou na této předloze založené, se neaktualizují, když tuto předlohu změníte. Předlohy, které nejsou předlohy aplikace Dreamweaver, také nemohou obsahovat elementy předlohy aplikace Dreamweaver, jako jsou upravitelné, zamknuté, opakované a volitelné oblasti.

Když nějaký uživatel aplikace Contribute vytvoří nový dokument uvnitř webového místa, obsahujícího předlohy aplikace Dreamweaver, Contribute zobrazí seznam dostupných předloh (předloh aplikace Dreamweaver i jiných než aplikace Dreamweaver) v dialogovém okně Nová stránka.



Chcete-li do svého webového místa zahrnout stránky, používající jiná kódování než Latin1, budete asi muset vytvořit předlohy (buď předlohy aplikace Dreamweaver, nebo jiné než aplikace Dreamweaver). Uživatelé aplikace Contribute mohou upravovat stránky, používající jakékoli kódování, ale když vytvoří uživatel aplikace Contribute novou prázdnou stránku, tato stránka bude používat kódování Latin-1. Pokud chce uživatel aplikace Contribute vytvořit stránku používající jiné kódování, může vytvořit kopii existující stránky, používající jiné kódování, nebo může použít předlohu, která má jiné kódování. Pokud ale ve webovém místě neexistují žádné stránky nebo předlohy, které používají jiné kódování, pak musíte nejdříve v aplikaci Dreamweaver vytvořit stránku nebo předlohu, která používá toto jiné kódování.

Vytvoření předlohy pro webové místo Contribute

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webových míst.
2. Vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. V dialogovém okně Nastavení webového místa vyberte kategorii Contribute.
4. Pokud jste to ještě neudělali, musíte zapnout kompatibilitu s aplikací Contribute.

Vyberte volbu Povolit kompatibilitu s aplikací Contribute a pak zadejte adresu URL kořenu webového místa.

5 V aplikaci Contribute klepněte na tlačítko Správa webového místa.

6 Pokud budete vyzváni, zadejte heslo správce a pak klepněte na tlačítko OK.

7 V kategorii Uživatelé a role vyberte roli a pak klepněte na tlačítko Upravit nastavení role.

8 Vyberte kategorii Nové stránky a pak přidejte existující stránky do seznamu v části Vytvořit novou stránku zkopírováním stránky z tohoto seznamu.

Další informace viz část *Správa Contribute*.

9 Dvakrát klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli dialogová okna.

Další témata nápovědy

„Příprava webového místa pro používání s aplikací Contribute“ na stránce 54

Vytváření upravitelných oblastí

Vložení upravitelné oblasti

Upravitelné oblasti předlohy řídí, které oblasti stránky založené na předloze může uživatel upravovat. Předtím, než vložíte upravitelnou oblast, uložte dokument, ve kterém pracujete, jako předlohu.

Poznámka: *Pokud vložíte upravitelnou oblast do dokumentu místo do souboru předlohy, upozorní vás výstraha, že bude tento dokument automaticky uložen jako předloha.*

Upravitelnou oblast můžete umístit kamkoli ve své stránce, ale zvažte následující pravidla, pokud vytváříte upravitelnou tabulku nebo absolutně polohovaný element (AP element):

- Jako upravitelnou můžete označit celou tabulku nebo jednotlivou buňku, ale není možné označit více buněk jako jednu upravitelnou oblast. Pokud je vybraný tag <td>, upravitelná oblast bude obsahovat oblast kolem buňky; pokud ne, upravitelná oblast ovlivňuje pouze obsah uvnitř buňky.
- AP elementy a obsah AP elementů jsou oddělené elementy; když nastavíte určitý AP element jako upravitelný, bude možné změnit polohu tohoto AP elementu i jeho obsah, ale když nastavíte jako upravitelný pouze obsah AP elementu, bude možné měnit pouze obsah tohoto AP elementu, ale ne jeho polohu.

1 Chcete-li vybrat nějakou oblast, proveďte jeden z následujících úkonů v okně dokumentu:

- Vyberte text nebo obsah, který chcete nastavit jako upravitelnou oblast.
- Umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vložit upravitelnou oblast.

2 Chcete-li vložit upravitelnou oblast, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty předlohy > Upravitelná oblast.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Předlohy > Nová upravitelná oblast.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravitelná oblast.

3 Zadejte jedinečný název pro oblast do pole Název. (Nemůžete použít stejný název pro více než jednu upravitelnou oblast v určité předloze.)

Poznámka: *V textovém poli Název nepoužívejte speciální znaky.*

4 Klepněte na tlačítko OK. Upravitelná oblast je ohraničená zvýrazněným obdélníkovým obrysem v předloze pomocí barvy zvýraznění, která je nastavena v předvolbách. Štítek v levém horním rohu každé oblasti ukazuje název této oblasti. Pokud do dokumentu vložíte prázdnou upravitelnou oblast, název této oblasti se zobrazí také uvnitř oblasti.

Další témata nápovědy

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

„Nastavení předvoleb zvýraznění pro oblasti předlohy“ na stránce 410

Vybírání upravitelných oblastí

Můžete snadno rozpoznat a vybrat oblasti předlohy v dokumentu předlohy i v dokumentech založených na předloze.

Výběr upravitelné oblasti v okně dokumentu

❖ Klepněte na štítek v levém horním rohu upravitelné oblasti.

Nalezení upravitelné oblasti a její výběr v dokumentu

❖ Vyberte volbu Změnit > Předlohy, pak vyberte název oblasti ze seznamu dole v této podnabídce.

Poznámka: *Upravitelné oblasti, které jsou uvnitř opakované oblasti, se v této nabídce nezobrazují. Tyto oblasti musíte najít tak, že budete hledat okraje se štítky v okně dokumentu.*

Upravitelná oblast se vybere v dokumentu.

Odstranění upravitelné oblasti

Pokud jste označili určitou oblast v souboru předlohy jako upravitelnou a chcete ji zase zamknout (aby byla neupravitelná v dokumentech založených na této předloze), použijte příkaz Odstranit značky předlohy.

1 Klepnutím na štítek v levém horním rohu upravitelné oblasti tuto oblast vyberte.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Odstranit značky předlohy.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Předlohy > Odstranit značky předlohy.

Oblast již nebude dále upravitelná.

Změna názvu upravitelné oblasti

Poté, co vložíte upravitelnou oblast, můžete později změnit její název.

1 Klepnutím na štítek v levém horním rohu upravitelné oblasti tuto oblast vyberte.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte nový název.

3 Stiskněte klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Vytváření opakovaných oblastí

O opakovaných oblastech předlohy

Opakovaná oblast je sekce předlohy, kterou je možné vícekrát opakovat ve stránce založené na předloze. Opakované oblasti se typicky používají ve spojení s tabulkami, ale opakovanou oblast je možné definovat i pro ostatní prvky stránky.

Opakované oblasti umožňují nastavit rozvržení stránky pomocí opakování určitých položek, například rozvržení položky a popisu v katalogu nebo řádku pro data v seznamu položek.

Můžete použít dva objekty opakované oblasti předlohy: opakovanou oblast a opakovanou tabulku.

Další témata nápovědy

„Typy oblastí předlohy“ na stránce 378

Vytvoření opakované oblasti v předloze

Opakované oblasti umožňují uživatelům předlohy duplikovat určitou oblast v předloze tolikrát, kolikrát je potřeba. Opakovaná oblast není nutně upravitelná oblast.

Chcete-li, aby byl obsah opakované oblasti upravitelný (například aby uživatel mohl zadávat text do buňky tabulky v dokumentu založeném na předloze), musíte do opakované oblasti vložit upravitelnou oblast.

1 V okně dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte text nebo obsah, který chcete nastavit jako opakovanou oblast.
- Umístěte textový kurzor do dokumentu tam, kde chcete vložit opakovanou oblast.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty předlohy > Opakovaná oblast.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Předlohy > Nová opakovaná oblast.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Opakovaná oblast.

3 Zadejte jedinečný název pro oblast předlohy do textového pole Název. (Nemůžete použít stejný název pro více než jednu opakovanou oblast předlohy.)

Poznámka: *Pro pojmenování oblasti nepoužívejte speciální znaky.*

4 Klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Vložení upravitelné oblasti“ na stránce 389

Vložení opakované tabulky

Můžete použít opakovanou tabulku k vytvoření upravitelné oblasti (v tabulkovém formátu) s opakovanými řádky. Můžete definovat atributy tabulky a nastavit, které buňky tabulky jsou upravitelné.

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor do dokumentu na místo, kam chcete vložit opakovanou oblast.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty předlohy > Opakovaná tabulka.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Tabulka s opakováním.

3 Nastavte následující volby a klepněte na tlačítko OK.

Řádky Určuje počet řádků, který má tabulka.

Sloupce Určuje počet sloupců, který má tabulka.

Odsazení buňky Určuje počet obrazových bodů mezi obsahem buňky a okraji buňky.

Mezery buněk Určuje počet obrazových bodů mezi sousedními buňkami tabulky.

Pokud výslovně neurčíte hodnoty pro odsazení buňky a mezery buněk, většina webových prohlížečů zobrazí tabulku tak, jakoby odsazení buňky bylo nastaveno na hodnotu 1 a mezery buněk nastavené na hodnotu 2. Pokud chcete, aby webové prohlížeče zobrazovaly tabulku bez odsazení a mezer, nastavte Odsazení buňky a Mezery buněk na 0.

Šířka Určuje šířku tabulky v obrazových bodech nebo v procentech šířky okna prohlížeče.

Okraj Určuje šířku okraje tabulky v obrazových bodech.

Pokud výslovně nestanovíte hodnotu pro okraj, většina webových prohlížečů zobrazí tabulku tak, jakoby byl okraj nastavený na hodnotu 1. Pokud chcete, aby webové prohlížeče zobrazovaly tabulku bez okraje, nastavte hodnotu Okraj na 0. Chcete-li vidět okraje buněk a tabulky, když je okraj nastavený na hodnotu 0, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Okraje tabulky.

Opakovat řádky tabulky Určuje, které řádky v tabulce budou zařazeny do opakované oblasti.

Počáteční řádek Nastaví zadané číslo řádku jako první řádek, který bude zařazen do opakované oblasti.

Koncový řádek Nastaví zadané číslo řádku jako poslední řádek, který bude zařazen do opakované oblasti.

Název oblasti Umožňuje nastavit jedinečný název pro opakovanou oblast.

Nastavení střídání barev pozadí v opakované tabulce

Poté, co vložíte opakovanou tabulku do předlohy, můžete ji přizpůsobit střídáním barev pozadí řádků tabulky.

1 V okně dokumentu vyberte řádek v opakované tabulce.

2 V panelu nástrojů dokumentu klepněte na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód nebo Zobrazit zobrazení Kód a Návrh, abyste měli přístup ke kódu pro vybraný řádek tabulky.

3 V zobrazení Kód upravte tag `<tr>`, aby obsahoval následující kód:

```
<tr bgcolor="@@( _index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC' )@@">
```

Můžete nahradit hexadecimální hodnoty `#FFFFFF` a `#CCCCCC` hodnotami jiných barev.

4 Uložte předlohu.

Následuje příklad kódu tabulky, která obsahuje střídavé barvy pozadí řádků tabulky:

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr><th>Name</th><th>Phone Number</th><th>Email Address</th></tr>
<!-- TemplateBeginRepeat name="contacts" -->
<tr bgcolor="@@(_index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC')@@">
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="name" --> name <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="phone" --> phone <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="email" --> email <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
</tr>
  <!-- TemplateEndRepeat -->
</table>
```

Používání volitelných oblastí

O volitelných oblastech předlohy

Volitelná oblast je oblast v předloze, kterou mohou uživatelé nastavit tak, aby se v dokumentu založeném na předloze zobrazovala nebo zůstala skrytá. Použijte volitelnou oblast, když chcete nastavit podmínky pro zobrazování obsahu v dokumentu.

Když vkládáte volitelnou oblast, můžete buď nastavit specifické hodnoty parametru předlohy, nebo definovat podmíněné příkazy (příkazy if...else) pro oblasti předlohy. Použijte jednoduché operace pravda/nepravda nebo definujte složitější podmíněné příkazy a výrazy. Podmíněnou oblast můžete později upravit, pokud to bude nutné. Uživatelé předlohy mohou na základě podmínek, které definujete, upravovat parametry v dokumentech založených na této předloze, které vytvoří, a řídit, zda bude volitelná oblast zobrazena.

Můžete svázat více volitelných oblastí s nějakým pojmenovaným parametrem. V dokumentu založeném na předloze se pak obě oblasti zobrazí nebo skryjí jako jedna jednotka. Můžete například zobrazit obraz pro „výprodej“ a textovou oblast výprodejní ceny pro určitou položku ve výprodeji.

Další témata nápovědy

„Změny vlastností předlohy“ na stránce 406

„Typy oblastí předlohy“ na stránce 378

Vložení volitelné oblasti

Použijte volitelnou oblast k řízení obsahu, který se může nebo nesmí zobrazit v dokumentu založeném na předloze. Existují dva typy volitelných oblastí:

- Neupravitelné volitelné oblasti, jež umožňují uživatelům předlohy zobrazit nebo skrýt speciálně označené oblasti, ve kterých ale nemohou upravovat obsah.

Před štítkem předlohy pro volitelnou oblast je slovo *if* (pokud). Na základě podmínek, nastavených v předloze, může uživatel předlohy definovat, zda bude oblast zobrazitelná na stránkách, které vytváří.

- Upravitelné volitelné oblasti, které umožňují uživatelům předlohy nastavit, zda se daná oblast zobrazí nebo skryje, a umožňují jim upravovat obsah oblasti.

Například pokud tato volitelná oblast obsahuje obraz nebo text, uživatel této předlohy může nastavit, zda se obsah zobrazí a také provádět úpravy obsahu, pokud je to potřeba. Upravitelná oblast je řízena podmíněným příkazem.

Další témata nápovědy

„Změny vlastností předlohy“ na stránce 406

Vložení neupravitelné volitelné oblasti

1 V okně dokumentu vyberte element který chcete nastavit jako volitelnou oblast.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty předlohy > Volitelná oblast.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na vybraný obsah a pak vyberte volbu Předlohy > Nová volitelná oblast.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Volitelná oblast.

3 Zadejte název volitelné oblasti, pak klepněte na záložku Další volby, pokud chcete nastavit hodnoty pro tuto volitelnou oblast, a pak klepněte na tlačítko OK.

Vložení upravitelné volitelné oblasti

1 V okně dokumentu umístěte textový kurzor na místo, kam chcete vložit volitelnou oblast.

Upravitelnou volitelnou oblast nemůžete vytvořit uzavřením výběru do tagu. Vložte oblast a pak zadejte obsah do této oblasti.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty předlohy > Upravitelná volitelná oblast.
- V kategorii Společné na panelu Vložit klepněte na tlačítko Předlohy a pak z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravitelná volitelná oblast.

3 Zadejte název volitelné oblasti, klepněte na záložku Další volby, pokud chcete nastavit hodnoty pro tuto volitelnou oblast, a klepněte na tlačítko OK.

Nastavení hodnot pro volitelnou oblast

Jakmile do předlohy vložíte volitelnou oblast, můžete upravovat její nastavení. Můžete například změnit, zda výchozí nastavení pro obsah bude, že se má zobrazit nebo ne, svázat určitý parametr s existující volitelnou oblastí nebo změnit výraz předlohy.

Vytvořte parametry předlohy a definujte podmíněné příkazy (příkazy if...else) pro oblasti předlohy. Můžete použít jednoduché operace pravda/nepravda nebo definovat složitější podmíněné příkazy a výrazy.

V záložce Další volby můžete svázat více volitelných oblastí s nějakým pojmenovaným parametrem. V dokumentu založeném na předloze se pak obě oblasti zobrazí nebo skryjí jako jedna jednotka. Můžete například zobrazit obraz pro „výprodej“ a textovou oblast výprodejní ceny pro určitou položku ve výprodeji.

Můžete také použít záložku Další volby, když chcete napsat výraz předlohy, který vyhodnocuje hodnotu pro volitelnou oblast a zobrazí nebo skryje ji podle této hodnoty.

1 V okně dokumentu proveďte jeden z následujících úkonů:

- V zobrazení Návrh klepněte na štítek předlohy pro volitelnou oblast, kterou chcete změnit.
- V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor do oblasti předlohy; pak v selektoru tagů dole v okně dokumentu vyberte tag předlohy `<mmtemplate:if>`.
- V zobrazení Kód klepněte na tag komentáře té oblasti předlohy, kterou chcete změnit.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Upravit.

3 V záložce Základní nastavení do pole Název zadejte název parametru.

4 Chcete-li nastavit vybranou oblast tak, aby se v dokumentu zobrazovala, vyberte volbu Standardně zobrazovat. Odznačte tuto volbu, pokud chcete nastavit výchozí hodnotu na false.

Poznámka: *Chcete-li nastavit jinou hodnotu parametru, vyhledejte tento parametr v zobrazení Kód v příslušné sekci dokumentu a upravte jeho hodnotu.*

5 (Volitelně) Klepněte na záložku Další volby a pak nastavte následující volby:

- Chcete-li propojit parametry volitelné oblasti, klepněte na záložku Další volby, vyberte volbu Použít parametr a pak z rozbalovací nabídky vyberte stávající parametr, se kterým chcete vybraný obsah propojit.
- Pokud chcete napsat výraz předlohy, který bude řídit zobrazení volitelné oblasti, klepněte na záložku Další volby, vyberte volbu Zadat výraz, pak do pole zadejte výraz.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver vloží dvojité uvozovky kolem textu, který zadáte.*

6 Klepněte na tlačítko OK.

Když používáte objekt předlohy Volitelná oblast, aplikace Dreamweaver vloží do kódu komentáře předlohy. Parametr předlohy se definuje v sekci `head`, jako v následujícím příkladu:

```
<!-- TemplateParam name="departmentImage" type="boolean" value="true" -->
```

V místě, kde je vložena volitelná oblast, se objeví kód, který bude podobný následujícímu kódu:

```
<!-- TemplateBeginIf cond="departmentImage" -->
<p><img src="/images/airfare_on.gif" width="85" height="22"> </p>
<!-- TemplateEndIf -->
```

V dokumentu založeném na předloze můžete používat parametry předlohy a upravovat je.

Další témata nápovědy

„Změny vlastností předlohy“ na stránce 406

„Výrazy předlohy“ na stránce 381

Definování upravitelných atributů tagů

Určení upravitelných atributů tagů v předloze

Můžete uživateli předlohy umožnit měnit určené atributy tagu v dokumentu vytvořeném z předlohy.

Můžete například nastavit barvu pozadí v dokumentu předlohy a přitom povolit uživateli předlohy nastavit jinou barvu pozadí pro stránky, které vytvářejí. Uživatelé mohou aktualizovat pouze atributy, které určíte jako upravitelné.

Můžete také na stránce nastavit více upravitelných atributů, takže uživatelé této předlohy mohou změnit tyto atributy v dokumentech založených na předlohách. Jsou podporované následující datové typy: text, boolovská hodnota (`true`/`false`), barva a URL.

Při vytvoření upravitelného atributu tagu se do kódu vloží parametr předlohy. Počáteční hodnota atributu je nastavena v dokumentu předlohy; když se vytvoří dokument založený na předloze, zdědí tento parametr. Uživatel předlohy pak může v dokumentu založeném na předloze tento parametr upravit.

Poznámka: *Pokud uděláte upravitelný atribut z odkazu na seznam stylů, atributy z tohoto seznamu stylů již nebude možné v souboru předlohy ani zobrazit ani upravovat.*

1 V okně dokumentu vyberte položku, pro kterou chcete nastavit určitý upravitelný atribut tagu.

2 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Nastavit atribut jako upravitelný.

3 Zadejte název do pole Atribut nebo vyberte atribut v dialogovém okně Upravitelné atributy tagu pomocí jednoho z následujících úkonů:

- Pokud je atribut, který si přejete změnit na upravitelný, uveden v rozbalovací nabídce Atribut, vyberte ho.
- Pokud atribut, který si přejete změnit na upravitelný, není v rozbalovací nabídce Atribut, klepněte na tlačítko Přidat a v dialogovém okně, které se otevře, zadejte název atributu, který chcete přidat, a pak klepněte na tlačítko OK.

4 Zkontrolujte, že je vybraná volba Změnit atribut na upravitelný.

5 Zadejte jedinečný název atributu v poli Popis.

Aby bylo později možné snadněji rozpoznat určitý upravitelný atribut tagu, použijte popis, který identifikuje element i atribut. Můžete například označit určitý obraz, jehož zdrojem je upravitelný atribut logoSrc nebo označit upravitelnou barvu pozadí v atributu bodyBgcolor v tagu body.

6 V nabídce Text vyberte typ hodnoty, který je povolen pro tento atribut, nastavením jedné z následujících voleb:

- Pokud chcete, aby uživatel zadával pro tento atribut textovou hodnotu, vyberte volbu Text. Můžete například použít text s atributem zarovnání `align`; uživatel pak může nastavit hodnotu tohoto atributu na *left* (doleva), *right* (doprava) nebo *center* (na střed).
- Chcete-li vložit odkaz na nějaký element, například cestu souboru pro obraz, vyberte volbu URL. Když použijete tuto volbu, automaticky se aktualizuje cesta použitá v odkazu. Pokud uživatel přesune tento obraz do nové složky, zobrazí se dialogové okno Aktualizovat odkazy.
- Pokud chcete, aby byl pro možnost hodnoty k dispozici dialog pro výběr barvy, vyberte volbu Barva.
- Chcete-li umožnit uživateli vybrat na stránce hodnotu ano nebo ne vyberte volbu True/False (Ano/Ne).
- Pokud chcete, aby pro aktualizaci určitého atributu mohl uživatel předlohy vložit číselnou hodnotu (například pro změnu hodnot výšky nebo šířky obrazu), vyberte volbu Číslo.

7 Pole Výchozí hodnota ukazuje hodnotu vybraného atributu tagu v předloze. Zadejte do tohoto pole novou hodnotu, abyste nastavili jinou počáteční hodnotu tohoto parametru v dokumentu založeném na předloze.

8 (Volitelně) Pokud chcete změnit jiný atribut vybraného tagu, vyberte tento atribut a nastavte volby pro tento atribut.

9 Klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Změny vlastností předlohy“ na stránce 406

Změna upravitelného atributu tagu na neupravitelný

Tag, který byl předtím označený jako upravitelný, je možné označit jako neupravitelný.

1 V dokumentu předlohy klepněte na element, spojený s upravitelným atributem nebo použijte selektor tagů k výběru tohoto tagu.

2 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Nastavit atribut jako upravitelný.

3 V rozbalovací nabídce Atributy vyberte atribut, který chcete ovlivnit.

4 Odznačte volbu Změnit atribut na upravitelný a klepněte na tlačítko OK.

5 Aktualizujte dokumenty založené na této předloze.

Vytvoření vnořené předlohy

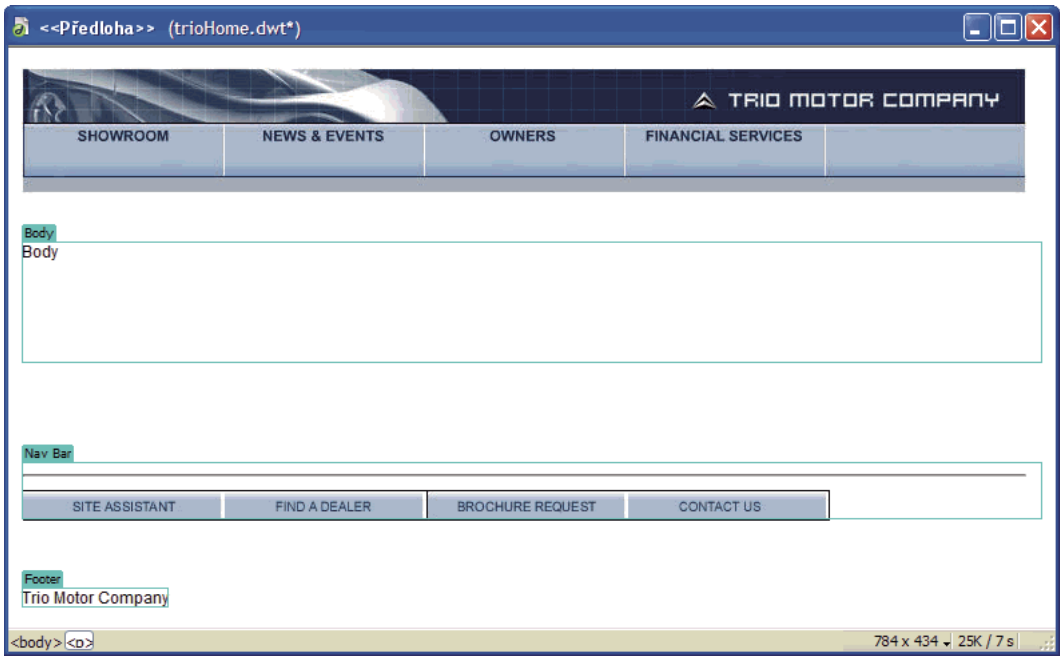
O vnořených předlohách

Vnořená předloha je předloha, jejíž návrh a upravitelné oblasti jsou založené na jiné předloze. Vnořené předlohy se hodí k řízení obsahu na stránkách webového místa, které sdílejí mnoho elementů návrhu, ale mají několik variant stránek. Například základní předloha může obsahovat obecnější oblasti návrhu a může ji využít mnoho přispěvatelů obsahu do určitého webového místa, zatímco vnořená předloha může dále definovat upravitelné oblasti na stránkách pro specifickou sekci webového místa.

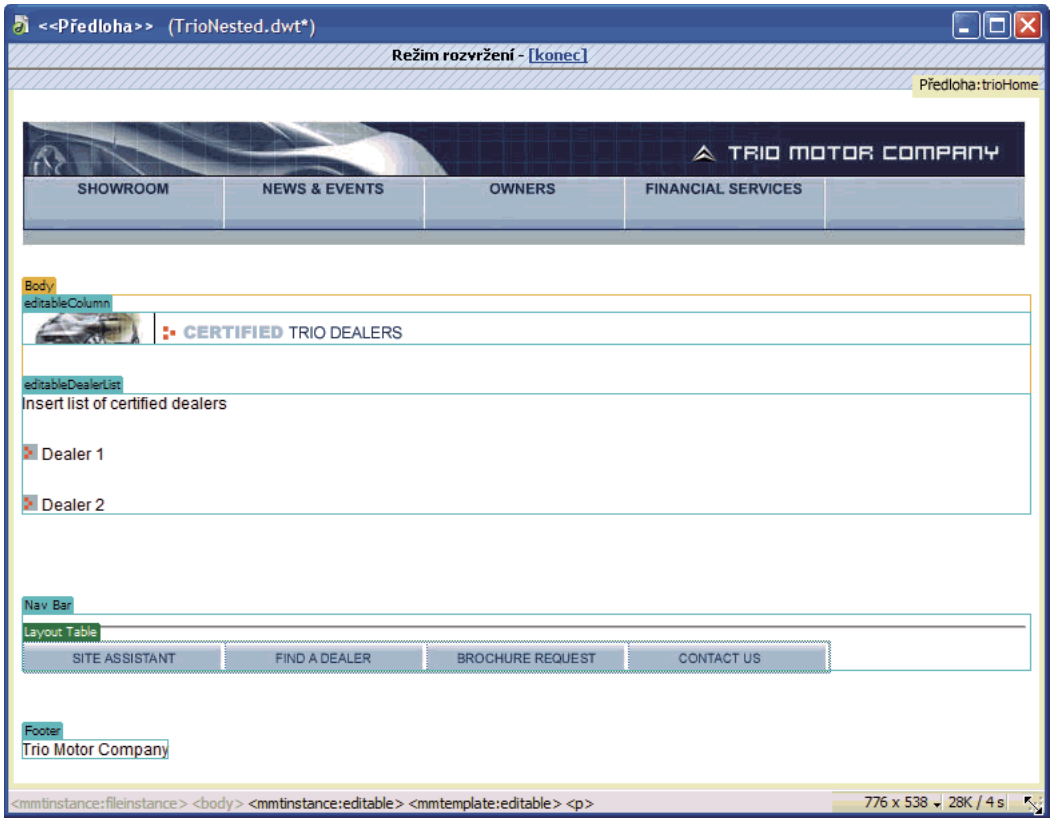
Upravitelné oblasti ze základní předlohy se přenesou do vnořené předlohy a zůstávají upravitelné ve stránkách, vytvořených ze vnořené předlohy, pokud se do těchto oblastí nevloží nové oblasti předlohy.

Změny v základní předloze se automaticky aktualizují v předlohách založených na této základní předloze a ve všech dokumentech založených na základní předloze a vnořených předlohách.

V následujícím příkladu předloha *trioHome* obsahuje tři upravitelné oblasti, pojmenované `Body`, `NavBar` a `Footer`:



Abychom vytvořili vnořenou předlohu, vytvořili jsme nový dokument založený na této předloze, pak ho uložili jako předlohu a pojmenovali *TrioNested*. V této vnořené předloze jsme do upravitelné oblasti s názvem `Body` přidali dvě upravitelné oblasti.



Když přidáte novou upravitelnou oblast do upravitelné oblasti, která byla předána do vnořené předlohy, barva zvýraznění upravitelné oblasti se změní na oranžovou. Obsah, který přidáte vně upravitelné oblasti, jako například grafiku v `editableColumn`, nebude možné dále upravovat v dokumentech založených na této vnořené předloze. Modře zvýrazněné upravitelné oblasti, ať už přidané do této vnořené předlohy nebo ty, které přešly ze základní předlohy, zůstanou upravitelné v dokumentech, které jsou založené na této vnořené předloze. Oblasti předlohy, které neobsahují upravitelnou oblast, přejdou do dokumentů založených na předloze jako upravitelné oblasti.

Vytvořit vnořenou předlohu

Vnořené předlohy umožňují vytvářet varianty základní předlohy. Můžete vnořit více předloh a definovat tak stále konkrétnější rozvržení.

Standardně přecházejí všechny upravitelné oblasti předlohy ze základní předlohy přes vnořenou předlohu do dokumentu založeného na vnořené předloze. To znamená, že když vytvoříte upravitelnou oblast v základní předloze a pak vytvoříte vnořenou předlohu, upravitelná oblast se objeví v dokumentech založených na této vnořené předloze (pokud nevložíte žádné nové oblasti předlohy do této oblasti ve vnořené předloze).

Poznámka: *Můžete do upravitelné oblasti vložit značky předlohy, aby se do dokumentů založených na této vnořené předloze nepředala jako upravitelná oblast. Takové oblasti mají místo modrého oranžový okraj.*

1 Jedním z následujících úkonů vytvořte dokument z předlohy, na které chcete založit vnořenou předlohu:

- V kategorii Předlohy v panelu Datové zdroje klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na předlohu, ze které chcete vytvořit nový dokument, a pak z kontextové nabídky vyberte volbu Nový z předlohy.
- Vyberte volbu Soubor > Nový. V dialogovém okně Nový dokument vyberte kategorii Stránka z předlohy a pak vyberte webové místo, které obsahuje předlohu, kterou chcete použít; nový dokument vytvořte poklepáním na předlohu v seznamu Předloha.

2 Abyste uložili tento nový dokument jako vnořenou předlohu, vyberte volbu Soubor > Uložit jako předlohu.

3 Zadejte název v poli Uložit jako a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Serverové skripty v předlohách a v dokumentech založených na předlohách“ na stránce 380

Zabránění přechodu upravitelné oblasti do vnořené předlohy

Ve vnořených předlohách mají přecházející upravitelné oblasti modrý okraj. Můžete do upravitelné oblasti vložit značky předlohy, aby se do dokumentů založených na této vnořené předloze nepředala jako upravitelná oblast. Takové oblasti mají místo modrého oranžový okraj.

1 V zobrazení Kód vyhledejte upravitelnou oblast, pro kterou chcete zabránit, aby se předala dál.

Upravitelné oblasti se definují pomocí tagů komentářů předlohy.

2 Přidejte následující kód ke kódu upravitelné oblasti:

```
@@("")@@
```

Tento kód předlohy lze umístit kdekoli mezi tagy `<!-- InstanceBeginEditable --><!-- InstanceEndEditable -->`, které uzavírají upravitelnou oblast. Například:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="EditRegion1" -->
<p>@@("")@@ Editable 1 </p>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

Další informace najdete v technické zprávě 16416 na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/16416_cz.

Úpravy, aktualizace a odstraňování předloh

O úpravách a aktualizaci předloh

Když provedete změny v předloze a uložíte ji, všechny dokumenty založené na této předloze se aktualizují. Pokud je to nutné, můžete také ručně aktualizovat dokument založený na předloze nebo celé webové místo.

Poznámka: *Když chcete upravit předlohu pro webové místo Contribute, musíte použít aplikaci Dreamweaver; nemůžete upravovat předlohy v aplikaci Contribute.*

Chcete-li provádět správu existujících předloh, včetně přejmenování souborů předloh a odstraňování souborů předloh, použijte kategorii Předlohy v panelu Datové zdroje.

Pomocí panelu Datové zdroje můžete provádět následující úlohy správy předloh:

- vytvoření předlohy,
- úpravy a aktualizace předloh,
- aplikace nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu.

Aplikace Dreamweaver zkontroluje syntaxi předlohy, když předlohu ukládáte, ale je vhodné ručně kontrolovat syntaxi předlohy při úpravách předlohy.

Další témata nápovědy

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

„Kontrola syntaxe předlohy“ na stránce 410

„Aplikování nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu“ na stránce 404

Otevření předlohy pro úpravy

Můžete pro úpravy otevřít přímo soubor předlohy nebo můžete otevřít dokument založený na předloze a pak otevřít připojenou předlohu pro úpravy.

Když změníte určitou předlohu, aplikace Dreamweaver se vás zeptá, zda má aktualizovat dokumenty založené na této předloze.

Poznámka: *Můžete také v dokumentech aktualizovat změny předlohy ručně, pokud je to nutné.*

Další témata nápovědy

„Kontrola syntaxe předlohy“ na stránce 410

Otevření a úpravy souboru předlohy

1 V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii Předlohy na levé straně panelu .

V panelu Datové zdroje je seznam všech předloh dostupných pro vaše webové místo a zobrazení náhledu vybrané předlohy.

2 V seznamu dostupných předloh proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na název předlohy, kterou chcete upravit.
- Vyberte předlohu, kterou chcete upravit, pak klepněte na tlačítko Upravit  dole v panelu Datové zdroje.

3 Změňte obsah předlohy.


Pokud chcete změnit vlastnosti stránky předlohy, vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky. (Dokumenty založené na určité předloze dědí vlastnosti stránky této předlohy.)

4 Uložte předlohu. Aplikace Dreamweaver vás upozorní, abyste aktualizovali stránky založené na této předloze.

5 Klepněte na tlačítko Aktualizovat, pokud chcete aktualizovat všechny dokumenty založené na změněné předloze; klepněte na tlačítko Neaktualizovat, pokud nechcete aktualizovat dokumenty založené na této změněné předloze.

Aplikace Dreamweaver zobrazí záznam, které soubory byly aktualizovány.

Otevření a změna předlohy připojené k dokumentu

1 Otevřete dokument založený na předloze v okně dokumentu.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Otevřít připojenou předlohu.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Předlohy > Otevřít připojenou předlohu.

3 Změňte obsah předlohy.

Pokud chcete změnit vlastnosti stránky předlohy, vyberte volbu Změnit > Vlastnosti stránky. (Dokumenty založené na určité předloze dědí vlastnosti stránky této předlohy.)

4 Uložte předlohu. Aplikace Dreamweaver vás upozorní, abyste aktualizovali stránky založené na této předloze.

5 Klepněte na tlačítko Aktualizovat, pokud chcete aktualizovat všechny dokumenty založené na změněné předloze; klepněte na tlačítko Neaktualizovat, pokud nechcete aktualizovat dokumenty založené na této změněné předloze.

Aplikace Dreamweaver zobrazí záznam, které soubory byly aktualizovány.

Přejmenování předlohy

1 V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii Předlohy na levé straně panelu .

2 Vyberte předlohu klepnutím na její název.

3 Klepněte na název znovu, aby bylo možné text vybrat, pak zadejte nový název.

Tento způsob přejmenovávání funguje stejně, jako přejmenovávání souboru v aplikaci Průzkumník Windows (Windows) nebo Finder (Macintosh). Stejně jako v aplikaci Průzkumník Windows a Finder nezapomeňte na krátkou pauzu mezi klepnutími. Nepoklepejte na název, protože to by otevřelo předlohu pro úpravy.

4 Změna se provede, jakmile klepnete na jiné místo v panelu Datové zdroje nebo stisknete klávesu Enter (Windows) nebo Return (Macintosh).

Výstraha se zeptá, zda chcete aktualizovat dokumenty, které jsou založené na této předloze.

5 Pokud chcete aktualizovat všechny dokumenty ve webovém místě, které jsou založené na této předloze, klepněte na tlačítko Aktualizovat. Pokud nechcete aktualizovat žádné dokumenty, které jsou založené na této předloze, klepněte na tlačítko Neaktualizovat.

Další témata nápovědy

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

„Aplikování nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu“ na stránce 404

Změňte popis předlohy

Popis předlohy se zobrazuje v dialogovém okně New Document (Nový dokument) při vytváření stránky z existující předlohy.

1 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Popis.

2 V dialogovém okně Popis předlohy upravte předlohu a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

Ruční aktualizace dokumentů založených na předlohách

Když změníte určitou předlohu, aplikace Dreamweaver vás vyzve k aktualizaci dokumentů založených na této předloze, ale můžete aktualizovat platný dokument nebo celé webové místo ručně, pokud je to třeba. Ruční aktualizace dokumentů založených na předlohách je stejná, jako nové aplikování předlohy.

Aplikování změn předlohy na dokument založený na předloze

1. Otevřete dokument v okně dokumentu.
2. Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Aktualizovat aktuální stránku.

Aplikace Dreamweaver aktualizuje dokument všemi změnami předlohy.

Aktualizace celého webového místa nebo všech dokumentů, které používají určenou předlohu

Můžete aktualizovat všechny stránky v daném webovém místě nebo aktualizovat stránky s určitou předlohou.

1. Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Aktualizovat stránky.
2. V nabídce Hledat v proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud chcete aktualizovat všechny soubory ve vybraném webovém místě podle jejich odpovídajících předloh, vyberte volbu Celé webové místo a pak vyberte název místa ze sousední rozbalovací nabídky.
- Pokud chcete aktualizovat soubory s určitou předlohou, vyberte volbu Soubory, které používají a pak vyberte název předlohy ze sousední rozbalovací nabídky.

3. Zkontrolujte, že v možnosti Aktualizovat je vybraná volba Předlohy.
4. Pokud nechcete vidět záznam se seznamem souborů, které aplikace Dreamweaver aktualizuje, odznačte volbu Zobrazit záznam; jinak nechte tuto volbu vybranou.
5. Klepněte na tlačítko Start, abyste aktualizovali soubory určeným způsobem. Pokud jste vybrali volbu Zobrazit záznam, aplikace Dreamweaver poskytne informace o souborech, které se pokusí aktualizovat, včetně informací o tom, zda byly aktualizovány úspěšně.
6. Klepněte na tlačítko Zavřít.

Aktualizace předloh ve webovém místě Contribute

Uživatelé aplikace Contribute nemohou měnit předlohy aplikace Dreamweaver. Můžete ale použít aplikaci Dreamweaver a změnit předlohu pro webové místo Contribute

Pamatujte si tato pravidla, když aktualizujete předlohy ve webovém místě Contribute:

- Aplikace Contribute získává nové a změněné předlohy z webového místa, pouze když se spouští a když uživatel aplikace Contribute změní informace o připojení. Pokud změníte předlohu, zatímco uživatel aplikace Contribute upravuje soubor založený na této předloze, tento uživatel neuvidí změny v této předloze, dokud aplikaci Contribute nerestartuje.
- Pokud z předlohy odstraníte upravitelnou oblast, uživatel aplikace Contribute, který pracoval na stránce založené na této předloze, může být zmatený z toho, co má udělat s obsahem, který byl v upravitelné oblasti.

Chcete-li aktualizovat předlohu ve webovém místě Contribute, proveďte následující kroky.

1. Otevřete předlohu Contribute v aplikaci Dreamweaver, upravte ji a pak ji uložte. Pokyny viz část „Otevření předlohy pro úpravy“ na stránce 400.

2 Upozorněte všechny uživatele aplikace Contribute, kteří na tomto webovém místě pracují, aby restartovali aplikaci Contribute.

Odstranění souboru předlohy

1 V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii Předlohy na levé straně panelu .

2 Vyberte předlohu klepnutím na její název.

3 Dole v panelu klepněte na tlačítko Odstranit , pak potvrďte, že chcete tuto předlohu odstranit.

Důležité: *Poté, co odstraníte soubor předlohy, není možné ho získat zpět. Soubor předlohy se odstraní z webového místa.*

Dokumenty, které jsou založené na odstraněné předloze nejsou od této předlohy odpojeny; zachovají si strukturu a upravitelné oblasti, které soubor předlohy měl předtím, než byl odstraněn. Můžete takový dokument převést na soubor HTML bez upravitelných nebo zamknutých oblastí.

Další témata nápovědy

„Odpojení dokumentu od předlohy“ na stránce 406

„Aplikování nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu“ na stránce 404

„Vytvoření předlohy aplikace Dreamweaver“ na stránce 386

Export a import obsahu předlohy

O obsahu XML v předloze

Dokument založený na předloze si můžete představit tak, že obsahuje data, představovaná páry název-hodnota. Každý pár se skládá z názvu upravitelné oblasti a obsahu takové oblasti.

Tyto páry název-hodnota můžete exportovat do souboru XML, takže můžete s těmito daty pracovat mimo aplikaci Dreamweaver (například v editoru XML, textovém editoru nebo databázové aplikaci). Naopak, pokud máte dokument XML se správnou strukturou, můžete z něj tato data importovat do dokumentu založeného na předloze aplikace Dreamweaver.

Export upravitelných oblastí dokumentu jako XML

1 Otevřete dokument založený na předloze, který obsahuje upravitelné oblasti.

2 Vyberte volbu Soubor > Exportovat > Data předlohy jako XML.

3 Vyberte jednu z voleb Notace:

- Pokud předloha obsahuje opakované oblasti nebo parametry předlohy, vyberte volbu Použít standardní tagy XML aplikace Dreamweaver.
- Pokud předloha neobsahuje opakované oblasti ani parametry předlohy, vyberte volbu Použít názvy upravitelných oblastí jako tagy XML.

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 V dialogovém okně, které se objeví, vyberte umístění složky, zadejte název souboru XML a pak klepněte na tlačítko Uložit.

Vytvoří se soubor XML, který obsahuje materiál z parametrů dokumentu a upravitelných oblastí, včetně upravitelných oblastí uvnitř opakovaných oblastí nebo volitelných oblastí. Tento soubor XML obsahuje název původní předlohy a název a obsah každé oblasti předlohy.

Poznámka: *Obsah v neupravitelných oblastech se do souboru XML neexportuje.*

Import obsahu XML

1 Vyberte volbu Soubor > Import > Importovat XML do předlohy.

2 Vyberte soubor XML a klepněte na tlačítko Otevřít.

Aplikace Dreamweaver vytvoří nový dokument založený na předloze určené v souboru XML. Vyplní obsah každé upravitelné oblasti v tomto dokumentu pomocí dat ze souboru XML. Výsledný dokument se objeví v novém okně dokumentu.

Pokud váš soubor XML není nastavený přesně tím způsobem, který aplikace Dreamweaver očekává, nebudete moci data importovat. Jedním řešením tohoto problému je exportovat z aplikace Dreamweaver prázdný soubor XML, takže budete mít soubor XML s přesně správnou strukturou. Pak zkopírujte data z vašeho původního souboru XML do tohoto exportovaného souboru XML. Výsledkem je soubor XML se správnou strukturou, který obsahuje správná data a je připravený k importu.

Export webového místa bez značek předlohy

Můžete exportovat dokumenty založené na předloze z jednoho webového místa do jiného webového místa bez zahrnutí značek předlohy.

1 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Exportovat bez značek.

2 V poli Složka zadejte cestu do složky, do které chcete soubor exportovat, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyberte složku.

Poznámka: *Musíte vybrat složku, která je mimo aktuální webové místo.*

3 Pokud chcete uložit XML verzi exportovaných dokumentů založených na předloze, vyberte volbu Zachovat soubory dat předlohy.

4 Pokud chcete aktualizovat změny ve dříve exportovaných souborech, vyberte volbu Vyjmout pouze změněné soubory a klepněte na tlačítko OK.

Aplikování nebo odstranění předlohy z existujícího dokumentu

Aplikování předlohy na existující dokument

Když aplikujete předlohu na dokument, který obsahuje stávající obsah, aplikace Dreamweaver se pokusí sesouhlasit tento existující obsah s oblastí v předloze. Když aplikujete revidovanou verzi jedné z vašich existujících předloh, názvy budou nejspíš odpovídat.

Pokud aplikujete předlohu na dokument, který ještě neměl aplikovanou předlohu, nejsou v něm žádné upravitelné oblasti pro srovnání a dochází k neshodám. Aplikace Dreamweaver zaznamená tyto neshody, takže můžete vybrat, do které oblasti nebo oblastí přesunete současný obsah stránky nebo můžete neodpovídající obsah odstranit.

Můžete aplikovat předlohu na existující dokument pomocí panelu Datové zdroje nebo z okna dokumentu. Aplikování předlohy je možné vrátit, pokud je to nutné.

Důležité: *Když aplikujete předlohu na existující dokument, tato předloha nahradí obsah dokumentu předem připraveným obsahem předlohy. Vždy zálohujte obsah stránky před tím, než na ni aplikujete předlohu.*

Aplikování předlohy na existující dokument pomocí panelu Datové zdroje

1 Otevřete dokument, na který chcete aplikovat předlohu.

2 V panelu Datové zdroje (Okna > Datové zdroje) vyberte kategorii Předlohy na levé straně panelu .

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte předlohu, kterou chcete aplikovat, z panelu Datové zdroje do okna dokumentu.
- Vyberte předlohu, kterou chcete aplikovat, pak klepněte na tlačítko Aplikovat dole v panelu Datové zdroje.

Pokud v dokumentu existuje obsah, který nelze automaticky přiřadit k nějaké oblasti předlohy, objeví se dialogové okno Nekonzistentní názvy oblastí.

4 Vyberte cílové umístění pro obsah pomocí nabídky Přesunout obsah do nové oblasti a tím vyberte jednu z následujících voleb:

- Vyberte oblast v nové předloze, kam chcete přesunout existující obsah.
- Vyberte volbu Nikam, pokud chcete tento obsah odstranit z dokumentu.

5 Pokud chcete přesunout veškerý neurčený obsah do vybrané oblasti, klepněte na tlačítko Použít pro vše.

6 Klepněte na tlačítko OK, pokud chcete aplikovat tuto předlohu, nebo klepněte na tlačítko Zrušit, pokud chcete zrušit aplikování předlohy na dokument.

Důležité: *Když aplikujete předlohu na existující dokument, tato předloha nahradí obsah dokumentu předem připraveným obsahem předlohy. Vždy zálohujte obsah stránky před tím, než na ni aplikujete předlohu.*

Aplikování předlohy na existující dokument z okna dokumentu

1 Otevřete dokument, na který chcete aplikovat předlohu.

2 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Aplikovat předlohu na stránku.

Objeví se dialogové okno Vybrat předlohu.

3 Vyberte předlohu ze seznamu a pak klepněte na tlačítko Vybrat.

Pokud v dokumentu existuje obsah, který nelze automaticky přiřadit k nějaké oblasti předlohy, objeví se dialogové okno Nekonzistentní názvy oblastí.

4 Vyberte cílové umístění pro obsah pomocí nabídky Přesunout obsah do nové oblasti a tím vyberte jednu z následujících voleb:

- Vyberte oblast v nové předloze, kam chcete přesunout existující obsah.
- Vyberte volbu Nikam, pokud chcete tento obsah odstranit z dokumentu.

5 Pokud chcete přesunout veškerý neurčený obsah do vybrané oblasti, klepněte na tlačítko Použít pro vše.

6 Klepněte na tlačítko OK, pokud chcete aplikovat tuto předlohu, nebo klepněte na tlačítko Zrušit, pokud chcete zrušit aplikování předlohy na dokument.

Důležité: *Když aplikujete předlohu na existující dokument, tato předloha nahradí obsah dokumentu předem připraveným obsahem předlohy. Vždy zálohujte obsah stránky před tím, než na ni aplikujete předlohu.*

Vrácení změn v předloze

❖ Vyberte volbu Úpravy > Zpět aplikovat předlohu.

Dokument se vrátí do stavu před aplikováním předlohy.

Odpojení dokumentu od předlohy

Pokud chcete změnit zamknuté oblasti dokumentu založeného na předloze, musíte dokument odpojit od předlohy. Když je dokument odpojený, celý dokument bude upravitelný.

Poznámka: *Soubor předlohy (.dwt) nelze převést na normální soubor tím, že jej znovu uložíte jako soubor HTML (.html). Tímto postupem se neodstraní kód předlohy obsažený v dokumentu. Pokud chcete převést soubor předlohy na normální soubor, můžete dokument uložit jako normální soubor HTML, potom je však třeba v zobrazení kódu ručně odstranit veškerý kód předlohy.*

1 Otevřete dokument založený na předloze, který chcete odpojit.

2 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Odpojit od předlohy.

Dokument se odpojí od předlohy a veškerý kód předlohy se odstraní.

Úpravy obsahu v dokumentu založeném na předloze

O úpravách obsahu v dokumentech založených na předlohách

Předlohy aplikace Dreamweaver určují oblasti, které jsou zamknuté (neupravitelné) a jiné, které jsou upravitelné v dokumentech založených na předlohách.

Ve stránkách založených na předlohách, mohou uživatelé předlohy upravovat pouze obsah v upravitelných oblastech. Když chcete upravovat obsah, můžete snadno najít a vybrat upravitelné oblasti. Uživatelé předloh nemohou upravovat obsah v zamknutých oblastech.

Poznámka: *Pokud se pokusíte upravit zamknutou oblast v dokumentu založeném na předloze, když je vypnuté zvýrazňování, ukazatel myši se změní a ukazuje, že nemůžete klepnout do zamknuté oblasti.*

Uživatelé předlohy mohou také modifikovat vlastnosti a upravovat položky pro opakovanou oblast v dokumentech založených na předlohách.

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránky na základě existující předlohy“ na stránce 63

„O předlohách aplikace Dreamweaver“ na stránce 378

„Vybírání upravitelných oblastí“ na stránce 390

Změny vlastností předlohy

Když autoři předloh vytvářejí parametry v předloze, dokumenty na této předloze založené automaticky zdědí tyto parametry a výchozí nastavení jejich hodnoty. Uživatel předlohy může aktualizovat upravitelné atributy tagu a ostatní parametry předlohy (například nastavení volitelných oblastí).

Další témata nápovědy

„Parametry předlohy“ na stránce 381

„Používání volitelných oblastí“ na stránce 393

„Definování upravitelných atributů tagů“ na stránce 395

Změna upravitelného atributu tagu

1 Otevřete dokument založený na předloze.

2 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti předlohy.

Otevře se dialogové okno Vlastnosti předlohy, ve kterém se zobrazí seznam dostupných vlastností. V dialogovém okně se zobrazí volitelné oblasti a upravitelné atributy tagu.

3 V seznamu Název vyberte vlastnost.

Dolní oblast dialogového okna se aktualizuje a zobrazí popis vybrané vlastnosti a její přiřazenou hodnotu.

4 Pokud chcete změnit tuto vlastnost v dokumentu, upravte hodnotu v poli napravo od popisu vlastnosti.

Poznámka: *Název pole a aktualizovatelné hodnoty jsou definované v předloze. Atributy, které se nezobrazují v seznamu Název, nelze upravit v dokumentu založeném na předloze.*

5 Pokud chcete, aby se upravitelná vlastnost předala do dokumentů založených na vnořené předloze, vyberte volbu Povolit, aby toto řídily vnořené předlohy.

Změna parametrů předlohy pro volitelnou oblast

1 Otevřete dokument založený na předloze.

2 Vyberte volbu Změnit > Vlastnosti předlohy.

Otevře se dialogové okno Vlastnosti předlohy, ve kterém se zobrazí seznam dostupných vlastností. V dialogovém okně se zobrazí volitelné oblasti a upravitelné atributy tagu.

3 V seznamu Název vyberte vlastnost.

Dialogové okno se aktualizuje a zobrazí popis vybrané vlastnosti a její přiřazenou hodnotu.

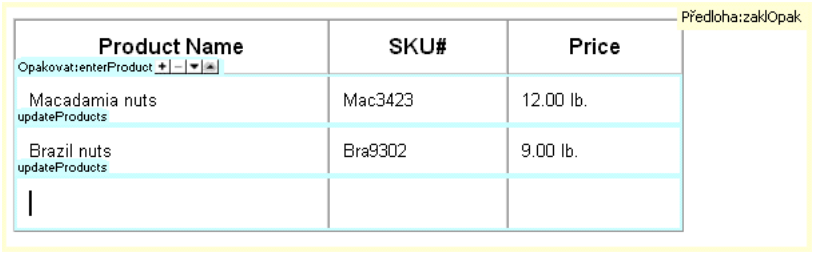
4 Pokud chcete zobrazit volitelnou oblast v dokumentu, vyberte volbu Zobrazit nebo volbu Zobrazit odznačte, pokud chcete volitelnou oblast skrýt.

Poznámka: *Název pole a výchozí nastavení jsou definované v předloze.*

5 Pokud chcete, aby se upravitelná vlastnost předala do dokumentů založených na vnořené předloze, vyberte volbu Povolit, aby toto řídily vnořené předlohy.

Přidání, odstranění a změna pořadí položek opakované oblasti

Když chcete přidávat, odstraňovat nebo měnit pořadí položek v dokumentech založených na předlohách, použijte ovládací prvky opakované oblasti. Když přidáte položku opakované oblasti, přidá se kopie celé opakované oblasti. Chcete-li aktualizovat obsah v těchto opakovaných oblastech, původní předloha musí v opakované oblasti obsahovat upravitelnou oblast.



Další témata nápovědy

„Vytváření opakovaných oblastí“ na stránce 391

Přidání, odstranění nebo změna pořadí opakované oblasti

1. Otevřete dokument založený na předloze.
2. Pokud chcete vybrat opakovanou oblast, umístěte do ní textový kurzor.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko plus (+), chcete-li přidat opakovanou oblast pod právě vybranou položku.
- Chcete-li odstranit vybranou opakovanou oblast, klepněte na tlačítko minus (-).
- Klepněte na tlačítko se šipkou dolů, pokud chcete posunout vybranou položku o jedno místo dolů.
- Klepněte na tlačítko se šipkou nahoru, pokud chcete posunout vybranou položku o jedno místo nahoru.

Poznámka: *Nebo můžete vybrat volbu Změnit > Předloha a pak vybrat jednu z voleb pro opakované oblasti dole v kontextové nabídce. Tuto nabídku můžete použít, když chcete vložit novou opakovanou položku nebo posunout polohu vybrané položky.*

Vyjmutí, kopírování a odstraňování položek

1. Otevřete dokument založený na předloze.
2. Pokud chcete vybrat opakovanou oblast, umístěte do ní textový kurzor.
3. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vyjmout opakovanou položku, vyberte volbu Úpravy > Opakované položky > Vyjmout opakované položky.
- Chcete-li zkopírovat opakovanou položku, vyberte volbu Úpravy > Opakované položky > Kopírovat opakované položky.
- Chcete-li odstranit opakovanou položku, vyberte volbu Úpravy > Opakované položky > Odstranit opakované položky.
- Chcete-li vložit opakovanou položku, vyberte volbu Úpravy > Vložit.

Poznámka: *Vložení přidá novou položku; nenahradí existující položku.*

Syntaxe předlohy

Všeobecná pravidla syntaxe

Aplikace Dreamweaver používá tagy komentářů HTML k určení oblastí v předlohách a dokumentech založených na předlohách, takže dokumenty založené na předloze jsou stále platné soubory HTML. Když vložíte objekt předlohy, do kódu se přidají tagy předlohy.

Všeobecná pravidla syntaxe jsou následující:

- Kdekoli se objeví mezera, můžete jí nahradit libovolným počtem netištěných mezer (mezery, tabulátory, zalomení řádků). Tyto netištěné mezery jsou povinné, kromě úplného začátku a konce komentáře.
- Atributy je možné zadávat v libovolném pořadí. Například v TemplateParam můžete specifikovat typ před názvem.
- V komentářích a názvech atributů se rozlišují velká a malá písmena.
- Všechny atributy musejí být v uvozovkách. Je možné používat jednoduché nebo dvojité uvozovky.

Tagy předlohy

Aplikace Dreamweaver používá následující tagy předlohy:

```
<!-- TemplateBeginEditable name="..." -->
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateParam name="..." type="..." value="..." -->
<!-- TemplateBeginRepeat name="..." -->
<!-- TemplateEndRepeat -->
<!-- TemplateBeginIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIf -->
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateEndPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIfClause -->
<!-- TemplateExpr expr="..." --> (equivalent to @@...@@)
<!-- TemplatePassthroughExpr expr="..." -->
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
```

Tagy instancí

Aplikace Dreamweaver používá následující tagy instancí:

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

Kontrola syntaxe předlohy

Aplikace Dreamweaver zkontroluje syntaxi předlohy, když předlohu ukládáte, můžete ale ručně zkontrolovat syntaxi předlohy před jejím uložením. Například když přidáte parametr předlohy nebo výraz v zobrazení Kód, můžete zkontrolovat, zda tento kód odpovídá správné syntaxi.

1 V okně dokumentu otevřete dokument, který chcete zkontrolovat.

2 Vyberte volbu Změnit > Předlohy > Zkontrolovat syntaxi předlohy.

Pokud je syntaxe chybná, zobrazí se chybová zpráva. Tato chybová zpráva popisuje chybu a odkazuje na konkrétní řádek v kódu, kde se tato chyba nachází.

Další témata nápovědy

„Rozpoznání předloh a dokumentů založených na předloze“ na stránce 383

„Výrazy předlohy“ na stránce 381

Nastavení předvoleb pro vytváření předloh

Přizpůsobení předvoleb barevného zvýraznění kódu pro předlohu

Předvolby barevného zvýraznění kódu nastavují barvy textu, pozadí a atributy stylu pro text, který se zobrazuje v zobrazení Kód. Můžete nastavit vlastní barevné schéma tak, abyste mohli snadno rozlišit oblasti předlohy, když si prohlížíte dokument v zobrazení Kód.

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 V seznamu kategorií vlevo vyberte volbu Barevné zvýraznění kódu.

3 V seznamu Typ dokumentu vyberte volbu HTML a pak klepněte na tlačítko Upravit barevné schéma.

4 V seznamu Styly pro vyberte volbu Tagy předlohy.

5 Následujícím postupem nastavte barvu, barvu pozadí a atributy stylu pro text v zobrazení Kód:

- Pokud chcete změnit barvu textu, v poli Barva textu napište hexadecimální hodnotu pro barvu, kterou chcete použít pro vybraný text, nebo použijte dialog pro výběr barvy k volbě barvy, která se použije pro tento text. Pokud chcete přidat nebo změnit existující barvu pozadí pro vybraný text, proveďte totéž v poli Pozadí.
- Pokud chcete k vybranému kódu přidat atribut stylu, nastavte požadovaný formát klepnutím na tlačítka B (tučné), I (kurzíva) nebo U (podtržení).

6 Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud chcete provést globální změny, můžete upravit zdrojový soubor, ve kterém jsou uložené vaše předvolby. V systému Windows XP se nachází ve složce C:\Documents and Settings\%jméno uživatele%\Data aplikací\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml. V systému Windows Vista se nachází ve složce C:\Users\%jméno uživatele%\Data aplikací\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml.*

Nastavení předvoleb zvýraznění pro oblasti předlohy

Předvolby zvýraznění aplikace Dreamweaver můžete použít k přizpůsobení barev zvýraznění obrysů kolem upravitelných a zamknutých oblastí předlohy v zobrazení Návrh. Barva upravitelné oblasti se objeví v předloze i v dokumentech založených na této předloze.

Další témata nápovědy

„Rozpoznání dokumentů založených na předloze v zobrazení Návrh“ na stránce 384

„Rozpoznání předloh v zobrazení Návrh“ na stránce 383

Změna barev zvýraznění předlohy

1 Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).

2 Ze seznamu kategorií na levé straně vyberte volbu Zvýraznění.

3 Klepněte na barevné pole Upravitelné oblasti, Vnořené oblasti nebo Zamknuté oblasti, pak vyberte barvu zvýraznění pomocí dialogu pro výběr barvy (nebo do textového pole zadejte hexadecimální hodnotu pro barvu zvýraznění).

Informace o tom, jak používat dialog pro výběr barvy, viz část „Používání okna pro výběr barvy“ na stránce 210.

4 (Volitelně) Opakujte podle potřeby tento postup pro ostatní typy oblastí předlohy.

5 Pokud chcete zapnout nebo vypnout zobrazování barev v okně dokumentu, klepněte na volbu Zobrazit.

Poznámka: *Vnořené oblasti nemají volbu Zobrazit; jejich zobrazení se řídí volbou volbu Upravitelná oblast.*

6 Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení barev zvýraznění v okně dokumentu

❖ Vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

Barvy zvýraznění se zobrazí v okně dokumentu, pouze když je zapnutá volba Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy a jsou zapnuté příslušné volby v předvolbách Zvýraznění.

Poznámka: *Pokud se neviditelné elementy zobrazují, ale barvy zvýraznění ne, vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh) a pak vyberte kategorii Zvýraznění. Zkontrolujte, že je u příslušné barvy zvýraznění vybraná volba Zobrazit. Také zkontrolujte, že je požadovaná barva viditelná na barvě pozadí stránky.*

Kapitola 15: Vizuální vytváření stránek Spry

Framework Spry je knihovna JavaScript, která umožní návrhářům webu vytvořit webové stránky, které návštěvníkům nabídnou bohatší zážitky. Se Spry můžete použít HTML, CSS a minimální množství jazyka JavaScript k začlenění dat XML do dokumentů HTML, vytvořit widgety, například skládačky a pruhy nabídek, a k různým prvkům stránky přidat různé typy efektů. Datová sada Spry byla vytvořena za účelem usnadnění použití značek pro uživatele, kteří mají základní znalosti formátů HTML, CSS a JavaScript.

Framework Spry je určen především uživatelům, kteří jsou profesionálními nebo pokročilými neprofesionálními webovými návrháři. Není považován za úplný webový aplikační framework pro vývoj webových stránek na úrovni podniku (i když ho můžete použít ve spojení s ostatními stránkami na úrovni podniku).

O frameworku Spry

Framework Spry je knihovna JavaScript, která umožní návrhářům webu vytvořit webové stránky, které návštěvníkům nabídnou bohatší zážitky. Se Spry můžete použít HTML, CSS a minimální množství jazyka JavaScript k začlenění dat XML do dokumentů HTML, vytvořit widgety, například skládačky a pruhy nabídek, a k různým prvkům stránky přidat různé typy efektů. Framework Spry byl navržen tak, aby bylo toto značkování pro uživatele, kteří mají základní znalosti HTML, CSS a jazyka JavaScript, jednoduché a snadno použitelné.

Framework Spry je určen především uživatelům, kteří jsou profesionálními nebo pokročilými neprofesionálními webovými návrháři. Není považován za úplný webový aplikační framework pro vývoj webových stránek na úrovni podniku (i když ho můžete použít ve spojení s ostatními stránkami na úrovni podniku).

Další informace o frameworku Spry najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryframework_cz.

Další témata nápovědy

Příručka vývojáře Spry

Práce s widgety sady Spry (všeobecné pokyny)

O widgetech Spry

Widget Spry je element stránky, který umožněním uživatelské interakce dodává bohatší uživatelské zážitky. Widget Spry se skládá z těchto částí:

Struktura widgetu Blok kódu HTML, který určuje strukturní uspořádání widgetu.

Chování widgetu Jazyk JavaScript, který řídí, jak widget reaguje na uživatelsky vyvolané události.

Styl widgetu CSS, který určuje vzhled widgetu.

Framework Spry podporuje sadu opakovaně použitelných widgetů napsaných ve standardním jazyce HTML, CSS a JavaScript. Tyto widgety lze snadno vkládat – jedná se o nejjednodušší kód HTML a CSS – a pak nastavit styl ovládacího prvku. Do chování ve frameworku patří funkčnost, která uživateli umožňuje zobrazit nebo skrýt obsah stránky, změnit vzhled stránky (například barvu), vytvářet interakci s položkami nabídky a mnoho dalšího.

Každý widget ve frameworku Spry je spojen s jedinečnými soubory CSS a JavaScript. Soubor CSS obsahuje vše potřebné k nastavení stylu widgetu a soubor JavaScript dává widgetu jeho funkčnost. Když vložíte widget pomocí rozhraní aplikace Dreamweaver, aplikace Dreamweaver automaticky propojí tyto soubory s vaší stránkou, takže widget bude obsahovat funkčnost a styl.

Soubory CSS a JavaScript přidružené danému widgetu jsou po widgetu pojmenovány, takže se snadno určíte, jaké soubory odpovídají konkrétním ovládacím prvkům. (Například soubory přidružené widgetu Accordion se jmenují SpryAccordion.css a SpryAccordion.js). Když vložíte do uložené stránky widget, aplikace Dreamweaver vytvoří ve webovém místě složku datových zdrojů Spry a do tohoto umístění uloží odpovídající soubory JavaScript a CSS.

Další témata nápovědy

„Kaskádové styly“ na stránce 122

Zdroje a výukové lekce k widgetům sady Spry

Následující zdroje online poskytují dodatečné informace o přizpůsobení widgetů sady Spry.

Ukázky widgetů sady Spry

Přizpůsobení panelů nabídek sady Spry v aplikaci Dreamweaver

Výukové lekce k widgetům panelů se záložkami a panelů nabídek

Widgety k ověření sady Spry (výuková videolekce)

Vložení widgetu Spry

❖ Vyberte volbu Vložit > Spry a vyberte widget, který chcete vložit.

Když vložíte widget, aplikace Dreamweaver do webového místa při uložení stránky automaticky zahrne potřebné Spry soubory JavaScript a CSS.

Poznámka: *Widgety Spry můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Výběr widgetu Spry

1 Ukazatel myši přidržte nad widgetem, dokud neuvidíte modrý obrys záložek ovládacího prvku.

2 Klepněte na záložku widgetu v levém horním rohu ovládacího prvku.

Úpravy widgetu Spry

❖ Vyberte widget, který chcete upravit, a proveďte změny v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

Podrobnosti o provádění změn v konkrétních widgetech najdete v příslušném oddíle každého widgetu.

Nastavení stylu widgetu Spry

❖ Ve složce zdrojů Spry (SpryAssets) webového místa vyhledejte odpovídající soubor CSS pro widget a upravte ho podle požadavků.

Podrobnosti o nastavení stylu konkrétních widgetů najdete v příslušném oddíle pro vlastní nastavení každého ovládacího prvku.

Formát widgetu Spry můžete nastavit také úpravou stylů v panelu CSS, stejně jako jakýkoliv jiný element se stylem na stránce.

Další widgety

Kromě widgetů Spry, které se instalují společně s aplikací Dreamweaver, je k dispozici celá řada dalších webových widgetů. Profesionální webové widgety jsou dostupné v centru Adobe Exchange.

- Na panelu Aplikace v nabídce Extend Dreamweaver (Rozšířit aplikaci Dreamweaver) vyberte volbu Browse for Web Widgets (Procházet webové widgety) .

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem způsobu práce s webovými widgety: www.adobe.com/go/dw10widgets_cz.

Změna výchozí složky datových zdrojů Spry

Když vložíte do uložené stránky widget, aplikace Dreamweaver vytvoří ve webovém místě složku datových zdrojů Spry, a do tohoto umístění uloží odpovídající soubory JavaScript a CSS. Pokud chcete datové zdroje Spry ukládat jinam, výchozí umístění, do kterého je aplikace Dreamweaver ukládá, můžete změnit.

1. Vyberte volbu Webová místa > Správa webových míst.
2. V dialogovém okně Správa webových míst vyberte webové místo a klepněte na tlačítko Upravit.
3. V dialogovém okně Nastavení webového místa rozbalte možnost Další nastavení a vyberte kategorii Spry.
4. Zadejte cestu do složky, kterou chcete použít pro datové zdroje Spry, a klepněte na tlačítko OK. Můžete také klepnout na ikonu složky a na umístění přejít.

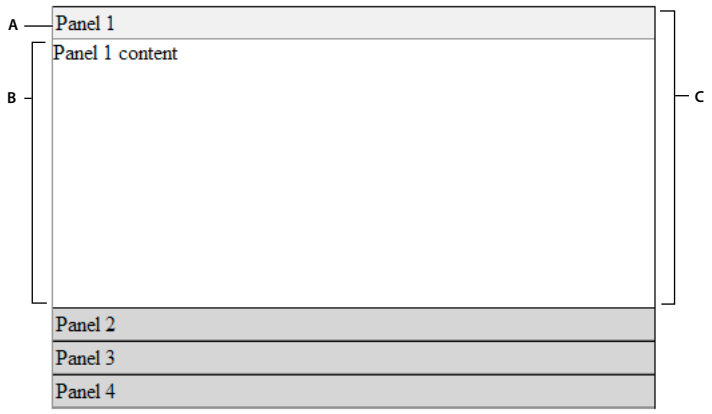
Další témata nápovědy

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

Práce s widgetem Skládačka

O widgetu Skládačka

Widget Skládačka je sada sbalitelných panelů, které mohou ukládat velké množství obsahu na malém prostoru. Návštěvníci webového místa skryjí nebo zobrazí obsah uložený ve skládačce klepnutím na záložku panelu. Panely skládačky se roztahují nebo stahují podle toho, jak návštěvník klepe na různé záložky. Ve skládačce je ve stanovenou dobu otevřený a viditelný pouze jeden panel obsahu. Následující příklad znázorňuje widget Skládačka s rozbaleným prvním panelem:



***A.** Záložka panelu Skládačka **B.** Obsah panelu Skládačka **C.** Panel Skládačka (otevřený)*

Standardní HTML pro widget Skládačka obsahuje vnější tag `div`, který obsahuje všechny panely, tag `div` pro každý panel a `div` hlavičky a `div` obsahu uvnitř tagu pro každý panel. Widget Skládačka může obsahovat libovolný počet samostatných panelů. HTML pro widget Skládačka obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML kódem skládačky také tagy `script`.

Podrobnější vysvětlení činnosti widgetu Skládačka, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_cz

Výukovou lekci o práci s widgetem Skládačka najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0167_cz.

Vložení a úpravy widgetu Skládačka

Vložení widgetu Skládačka

❖ Vyberte volbu Vložit > Spry > Skládačka Spry.

***Poznámka:** Widget Skládačka můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Přidání panelu do widgetu Skládačka

1 V okně dokumentu vyberte widget Skládačka.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko plus (+) pro Panely.

3 (Volitelně) Název panelu změňte výběrem a úpravou textu panelu v zobrazení Návrh.

Odstranění panelu z widgetu Skládačka

1 V okně dokumentu vyberte widget Skládačka.

2 V nabídce Panely v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název panelu, který chcete odstranit, a klepněte na tlačítko minus (-).

Otevření panelu pro úpravy

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přemístěte ukazatel myši nad záložkou panelu, aby se otevřel v zobrazení Návrh, a klepněte na ikonu oka, která se objeví vpravo od záložky.
- V okně dokumentu vyberte widget Skládačka a pak v nabídce Panely inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na název panelu, který chcete upravit.

Změna pořadí panelů

1 V okně dokumentu vyberte widget Skládačka.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název panelu Skládačka, který chcete přemístit.

3 Klepnutím na šipku nahoru nebo dolů přemístěte panel nahoru nebo dolů.

Přizpůsobení widgetu Skládačka

I když vám inspektor Vlastnosti povolí jednoduché úpravy widgetu Skládačka, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pomocí widgetu Skládačka můžete upravit pravidla CSS a vytvořit skládačku, která je stylově nastavena podle vašich potřeb.

Informace o změně barev widgetu Skládačka naleznete v Rychlém průvodci pro úpravu panelů se záložkami, skládaček a sbalitelných panelů sady Spry od Davida Powerse.

Seznam pokročilejších úloh nastavení stylu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryaccordion_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v následujících tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryAccordion.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryAccordion.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření widgetu Skládačka Spry. Tento soubor obsahuje také vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují, takže přečtení souboru může být také užitečné.

I když lze pravidla pro widget Skládačka snadno upravit přímo v souboru CSS, k úpravě CSS skládačky můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem widgetu, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu widgetu Skládačka

Styl textu widgetu Skládačka můžete nastavit pomocí vlastností pro celý kontejner widgetu Skládačka nebo nastavením vlastností součástí widgetu individuálně.

❖ Chcete-li změnit styl textu widgetu Skládačka, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Text, který chcete změnit	**Příslušné pravidlo CSS**	**Příklad vlastností a hodnot, které se mají přidat**
Text celé skládačky (včetně panelu záložek a obsahu)	.Accordion nebo .AccordionPanel	font: Arial; font-size:medium;
Text pouze na záložkách panelu skládačky	.AccordionPanelTab	font: Arial; font-size:medium;
Pouze text v panelech obsahu skládačky	.AccordionPanelContent	font: Arial; font-size:medium;

Změna barev pozadí widgetu Skládačka

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí různých částí widgetu Skládačka, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte nebo změňte vlastnosti a hodnoty barvy pozadí.

Část widgetu, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příklad vlastnosti a hodnoty, kterou chcete přidat nebo změnit
Barva pozadí záložek panelu skládačka	.AccordionPanelTab	background-color: #CCCCCC; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí panelů obsahu skládačky	.AccordionPanelContent	background-color: #CCCCCC;
Barva pozadí otevřeného panelu skládačky	.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTab	background-color: #EEEEEE; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí záložek panelu při přechodu	.AccordionPanelTabHover	color: #555555; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí záložky otevřeného panelu při přechodu	.AccordionPanelOpen .AccordionPanelTabHover	color: #555555; (Toto je výchozí hodnota.)

Omezení šířky skládačky

Standardně se widget Skládačka roztahuje, aby vyplnil dostupné místo. Šířku widgetu Skládačka ale můžete omezit – nastavením vlastnosti šířka pro kontejner skládačky.

1 Otevřete soubor SpryAccordion.css a vyhledejte pravidlo CSS .Accordion. Toto pravidlo definuje vlastnosti pro hlavní element kontejneru widgetu Skládačka.

Pravidlo můžete najít také vybráním widgetu Skládačka a hledáním v panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS). Ujistěte se, že je panel nastaven v režimu Současný.

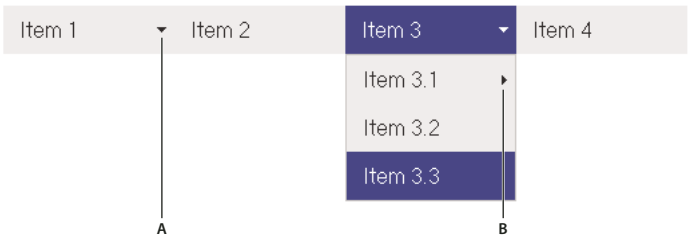
2 Do pravidla přidejte vlastnost a hodnotu šířky, například `width: 300px;`.

Práce s widgetem Pruh nabídek

O widgetu Pruh nabídek

Widget Pruh nabídek je sada navigačních tlačítek nabídky, které zobrazují podnabídky, když návštěvník webového místa najede nad některé z tlačítek. Pruhy nabídek umožní zobrazit velké množství navigačních informací na malém prostoru a návštěvníkům webového místa poskytnou také představu o tom, co je ve webovém místě dostupné, bez nutnosti rozsáhlého procházení.

Aplikace Dreamweaver umožní vložit dva typy widgetu Pruh nabídek: svislý a vodorovný. Následující příklad zobrazuje vodorovný widget Pruh nabídek s rozbalenou třetí položkou nabídky:



Widget Pruh nabídek (skládá se z tagů <ul>, <li> a <a>)
***A.** Položka nabídky má podnabídku **B.** Položka podnabídky má podnabídku*

Součástí HTML pro widget Pruh nabídek je vnější tag `ul`, který obsahuje tag `li` pro každou z položek nabídky nejvyšší úrovně. Položky nabídky nejvyšší úrovně (tagy `li`) obsahují postupně tagy `ul` a `li`, které definují podnabídky pro každou z položek. Podnabídky mohou stejným způsobem obsahovat další podnabídky. Nabídky nejvyšší úrovně a podnabídky mohou obsahovat libovolný počet položek podnabídek.

Podrobnější vysvětlení činnosti widgetu Pruh nabídek, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_cz.

Výukovou lekci o vytváření Pruhu nabídek Spry najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0168_cz.

Další témata nápovědy

Výuková lekce o pruhu nabídek Spry

Vložení a úpravy widgetu Panel nabídek

Vložení widgetu Pruh nabídek

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Pruh nabídek Spry.

2 Vyberte volbu Vodorovný nebo Svislý a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Widget Panel nabídek můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Poznámka: *Widget Pruh nabídek používá vrstvy DHTML k zobrazení sekcí HTML nad ostatními sekcemi. Pokud je součástí stránky obsah vytvořený v aplikaci Adobe Flash, může nastat problém, protože soubory SWF se vždy zobrazují nad všemi ostatními vrstvami DHTML. Obsah souboru SWF se tak může překrývat podnabídky. Tuto situaci můžete řešit změnou parametrů pro soubor SWF nastavením volby* `wmode="transparent"`*. To lze snadno provést vybráním souboru SWF v okně dokumentu a nastavením volby* `wmode` *v inspektoru Vlastnosti na hodnotu* `pr hledný`*. Další informace na adrese www.adobe.com/go/15523_cz.*

Přidávání nebo odstraňování nabídek a podnabídek

K přidání nebo odstranění položek nabídek ve widgetu Pruh nabídek použijte inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

Přidání položky hlavní nabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko plus (+) pro Panely.

3 (Volitelně) Novou položku nabídky přejmenujte změnou standardního textu v okně dokumentu nebo v textovém poli v inspektoru Vlastnosti.

Přidání položky podnabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky hlavní nabídky, do které chcete přidat podnabídku.

3 Klepněte na tlačítko plus (+) nad druhým sloupcem.

4 (Volitelně) Novou položku podnabídky přejmenujte změnou standardního textu v okně dokumentu nebo v textovém poli v inspektoru Vlastnosti.

Chcete-li do podnabídky přidat podnabídku, vyberte název položky podnabídky, do které chcete přidat další položku podnabídky, a klepněte na tlačítko plus (+) nad třetím sloupcem v inspektoru Vlastnosti.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver podporuje v zobrazení Návrh pouze dvě úrovně, ale v zobrazení Kód můžete přidat tolik podnabídek, kolik chcete.*

Odstranění položky hlavní nabídky nebo podnabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky hlavní nabídky nebo podnabídky, kterou chcete odstranit, a klepněte na tlačítko minus.

Změna pořadí položek nabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky nabídky, u které chcete změnit pořadí.

3 Klepnutím na šipku nahoru nebo dolů přemístěte položku nabídky nahoru nebo dolů.

Změna textu položky nabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky nabídky, jejíž text chcete změnit.

3 Proveďte změny v poli Text.

Vytvoření odkazu pro položku nabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky nabídky, na kterou chcete aplikovat odkaz.

3 Odkaz zadejte do textového pole Odkaz nebo klepnutím na ikonu složky na soubor přejděte.

Vytvoření tipu nástroje pro položku nabídky

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky nabídky, pro kterou chcete vytvořit tip nástroje.

3 Text pro tip nástroje zadejte do textového pole Titul.

Přiřazení cílového atributu pro položku nabídky

Cílový atribut určuje místo, kde se otevře stránka, která je cílem odkazu. Cílový atribut můžete přiřadit položce nabídky například tak, že pokud návštěvník webu klepne na odkaz, stránka, která je cílem odkazu, se otevře v novém okně prohlížeče. Pokud používáte sady rámců, můžete také určit název rámce, v němž chcete stránku, která je cílem odkazu, otevřít.

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název položky nabídky, ke které chcete přiřadit cílový atribut.

3 Do pole Cíl zadejte jeden ze čtyř atributů:

_blank Otevře stránku, která je cílem odkazu, v novém okně prohlížeče.

_self Načte stránku, která je cílem odkazu, do stejného okna prohlížeče. To je výchozí volba. Pokud je stránka v rámci nebo v sadě rámců, stránka se načte do tohoto rámce.

_parent Načte dokument, který je cílem odkazu, do přímo nadřazené sady rámců dokumentu.

_top Načte stránku, která je cílem odkazu, do nejvrchnějšího okna sady rámců.

Vypnutí stylů

Nastavení stylu widgetu Pruh nabídek můžete vypnout, takže v zobrazení Návrh lépe uvidíte strukturu HTML widgetu. Když například vypnete styly, položky pruhu nabídek se zobrazí v seznamu s odrážkami na stránce a ne jako položky s nastavenými styly.

1 V okně dokumentu vyberte widget Pruh nabídek.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko Vypnout styly.

Změna orientace widgetu Pruh nabídek

Orientaci widgetu Pruh nabídek můžete změnit z vodorovné na svislou a naopak. Stačí pozměnit kód HTML pro pruh nabídek a ověřit, že ve složce zdrojů Spry máte správný soubor CSS.

Následující příklad změní vodorovný widget Pruh nabídek na svislý.

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete stránku obsahující vodorovný widget Pruh nabídek.

2 Vložte svislý widget Pruh nabídek (Vložit > Spry > Spry pruh nabídek) a stránku uložte. Tento krok zaručí, že do webového místa bude zařazen správný soubor CSS pro svislý pruh nabídek.

Poznámka: *Pokud má webové místo svislý widget Pruh nabídek již někde jinde, není nutno vkládat nový. Místo klepnutí na tlačítko Připojit seznam stylů v panelu Styly CSS (Windows > Styly CSS) stačí ke stránce připojit soubor SpryMenuBarVertical.css.*

3 Odstraňte svislý Pruh nabídek.

4 V zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) vyhledejte třídu MenuBarHorizontal a změňte ji na MenuBarVertical. Třída MenuBarHorizontal je definována v tagu kontejneru `ul` pro pruh nabídek (`<ul id="MenuBar1" class="MenuBarHorizontal">`).

5 Po kódu pro pruh nabídek vyhledejte konstruktor pruhu nabídek:

```
var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1",
{imgDown:"SpryAssets/SpryMenuBarDownHover.gif",
imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
```

6 Z konstruktoru odstraňte volbu načtení předem `imgDown` (a čárku):

```
var MenuBar1 = new Spry.Widget.MenuBar("MenuBar1",
{imgRight:"SpryAssets/SpryMenuBarRightHover.gif"});
```

Poznámka: *Při konverzi ze svislého pruhu nabídek na vodorovný naopak přidejte předem volbu načtení předem* `imgDown` *a čárku.*

7 (Volitelně) Pokud stránka již neobsahuje žádné vodorovné widgety Pruh nabídek, odstraňte v hlavičce dokumentu odkaz na předchozí soubor MenuBarHorizontal.css.

8 Uložte stránku.

Přizpůsobení widgetu Pruh nabídek

I když inspektor Vlastnosti povolí jednoduché úpravy widgetu Pruh nabídek, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. U widgetu Panel nabídek můžete upravit pravidla CSS a vytvořit takový panel nabídek, který je stylově upraven podle vašich potřeb.

Seznam pokročilejších úloh nastavení stylu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprymenubar_custom_cz.

Výukovou lekci k provádění většiny úprav naleznete v článku Přizpůsobení panelu nabídek sady Spry od Davida Powerse.

Další webové zdroje o přizpůsobení widgetů panelu nabídek naleznete v článku Přizpůsobení panelů nabídek sady Spry v aplikaci Dreamweaver od Ryana Grabensteina.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryMenuBarHorizontal.css nebo SpryMenuBarVertical.css (podle vašeho výběr). Aplikace Dreamweaver uloží tyto soubory CSS do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření widgetu Pruh nabídek Spry. Tyto soubory také obsahují užitečné vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Pruh nabídek snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS pruhu nabídek můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem widgetu, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Změna stylu textu položky nabídky

CSS připojený k tagu <a> obsahuje informace pro styl textu. Existuje také několik příslušných hodnot třídy stylu textu připojených k tagu <a>, které se vztahují k různým stavům nabídky.

❖ Chcete-li změnit styl textu položky nabídky, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnotu:

Styl, který chcete změnit	**Pravidlo CSS pro svislý nebo vodorovný pruh nabídek**	**Příslušné vlastnosti a výchozí hodnoty**
Výchozí text	ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a	color: #333; text-decoration: none;
Barva textu ve chvíli, kdy se nad ním pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover	color: #FFF;
Barva textu při aktivaci	ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus	color: #FFF;
Barva položky pruhu nabídek ve chvíli, kdy se nad ní pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover	color: #FFF;
Barva položky podnabídky ve chvíli, kdy se nad ní pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover	color: #FFF;

Změna barvy pozadí položky nabídky

CSS připojený k tagu <a> obsahuje informace o barvě pozadí položky nabídky. Existuje také několik příslušných hodnot třídy barvy pozadí připojených k tagu <a>, které se vztahují k různým stavům nabídky.

❖ Chcete-li změnit barvu pozadí položky nabídky, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnotu:

Barva, kterou chcete změnit	**Pravidlo CSS pro svislý nebo vodorovný pruh nabídek**	**Příslušné vlastnosti a výchozí hodnoty**
Výchozí pozadí	ul.MenuBarVertical a, ul.MenuBarHorizontal a	background-color: #EEE;
Barva pozadí ve chvíli, kdy se nad ním pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a:hover, ul.MenuBarHorizontal a:hover	background-color: #33C;

Barva, kterou chcete změnit	Pravidlo CSS pro svislý nebo vodorovný pruh nabídek	Příslušné vlastnosti a výchozí hodnoty
Barva pozadí při aktivaci	ul.MenuBarVertical a:focus, ul.MenuBarHorizontal a:focus	background-color: #33C;
Barva položky pruhu nabídek ve chvíli, kdy se nad ní pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemHover	background-color: #33C;
Barva položky podnabídky ve chvíli, kdy se nad ní pohybuje ukazatel myši	ul.MenuBarVertical a.MenuBarItemSubmenuHover, ul.MenuBarHorizontal a.MenuBarItemSubmenuHover	background-color: #33C;

Změna rozměru položek nabídky

Rozměry položek nabídky změníte úpravou vlastností šířky tagů položek nabídky `li` a `ul`.

1. Vyhledejte pravidlo `ul.MenuBarVertical li` nebo `ul.MenuBarHorizontal li`.
2. Změňte vlastnost šířka na požadovanou šířku (nebo změňte vlastnost na `auto`, aby se odstranila pevná šířka, a do pravidla přidejte vlastnost a hodnotu `white-space: nowrap;`).
3. Vyhledejte pravidlo `ul.MenuBarVertical ul` nebo `ul.MenuBarHorizontal ul`.
4. Změňte vlastnost šířka na požadovanou šířku (nebo změňte vlastnost na `auto`, aby se odstranila pevná šířka).
5. Vyhledejte pravidlo `ul.MenuBarVertical ul li` nebo `ul.MenuBarHorizontal ul li`:
6. Do pravidla přidejte následující vlastnosti: `float: none;` a `background-color: transparent;`.
7. Odstraňte vlastnost a hodnotu `width: 8.2em;`.

Polohy podnabídek

Poloha podnabídek pruhu nabídek Spry se ovládá pomocí vlastnosti okraj v tazích `ul` podnabídky.

1. Vyhledejte pravidlo `ul.MenuBarVertical ul` nebo `ul.MenuBarHorizontal ul`.
2. Změňte standardní hodnoty `margin: -5% 0 0 95%;` na požadované hodnoty.

Práce s widgetem Sbalitelný panel

O widgetu Sbalitelný panel

Widget Sbalitelný panel je panelem, který může uchovávat obsah na malém prostoru. Uživatelé skryjí nebo zobrazí obsah uložený ve sbalitelném panelu klepnutím na záložku widgetu. Následující příklad zobrazuje rozbalený a sbalený widget Sbalitelný panel:



***A.** Rozbalený **B.** Sbalený*

HTML pro widget Sbalitelný panel obsahuje vnější tag `div`, který obsahuje tag `div` obsahu a tag `div` záložky kontejneru. HTML pro widget Sbalitelný panel obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML sbalitelného panelu také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti widgetu Sbalitelný panel, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_cz.

Vložení a úpravy widgetu Sbalitelný panel

Vložení widgetu Sbalitelný panel

❖ Vyberte volbu Vložit > Spry > Sbalitelný panel Spry.

Poznámka: *Widget Sbalitelný panel můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Otevření nebo zavření sbalitelného panelu v zobrazení Návrh

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Ukazatel myši přemístěte nad záložkou panelu v zobrazení Návrh a klepněte na ikonu oka, která se objeví vpravo od záložky.
- V okně dokumentu vyberte widget Sbalitelný panel a z rozbalovací nabídky Zobrazit v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) pak vyberte volbu Otevřený nebo Zavřený.

Nastavení výchozího stavu widgetu Sbalitelný panel

Při načtení webové stránky do prohlížeče můžete nastavit výchozí stav widgetu Sbalitelný panel (otevřený nebo zavřený).

1 V okně dokumentu vyberte widget Sbalitelný panel.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte z rozbalovací nabídky Výchozí stav Otevřený nebo Zavřený.

Zapnutí nebo vypnutí animace pro widget Sbalitelný panel

Pokud návštěvník webu klepne na záložku panelu, při povolení animace pro widget Sbalitelný panel se panel standardně postupně a plynule otevře a zavře. Pokud animaci zakážete, sbalitelný panel se otevře a zavře prudce.

1 V okně dokumentu vyberte widget Sbalitelný panel.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte nebo odznačte volbu Povolit animaci.

Přizpůsobení widgetu Sbalitelný panel

I když inspektor Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy widgetu Sbalitelný panel, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. U widgetu Sbalitelný panel můžete upravit CSS, a vytvořit tak sbalitelný panel, který je stylově upraven podle vašich potřeb.

Informace o změně barev widgetu Sbalitelný panel naleznete v Rychlém průvodci pro úpravu panelů se záložkami, skládaček a sbalitelných panelů sady Spry od Davida Powerse.

Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprycollapsiblepanel_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryCollapsiblePanel.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryCollapsiblePanel.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření widgetu Sbalitelný panel Spry. Tento soubor obsahuje také užitečné vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

Pravidla pro widget Sbalitelný panel můžete snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS a k úpravě CSS sbalitelného panelu můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem widgetu, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu widgetu Sbalitelný panel

Styl textu widgetu Sbalitelný panel můžete nastavit pomocí vlastností pro celý kontejner widgetu Sbalitelný panel nebo nastavením vlastností součástí widgetu individuálně.

❖ Chcete-li změnit formátování textu widgetu Sbalitelný panel, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Styl, který chcete změnit	**Příslušné pravidlo CSS**	**Příklad vlastností a hodnot, které se mají přidat nebo změnit**
Text v celém sbalitelném panelu	.CollapsiblePanel	font: Arial; font-size:medium;
Pouze text na záložce panelu	.CollapsiblePanelTab	font: bold 0.7em sans-serif; (Toto je výchozí hodnota.)
Text pouze v panelu obsahu	.CollapsiblePanelContent	font: Arial; font-size:medium;

Změna barev pozadí widgetu Sbalitelný panel

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí různých částí widgetu Sbalitelný panel, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte nebo změňte vlastnosti a hodnoty barvy pozadí podle vašich potřeb:

Barva, kterou chcete změnit	**Příslušné pravidlo CSS**	**Příklad vlastnosti a hodnoty, kterou chcete přidat nebo změnit**
Barva pozadí záložky panelu	.CollapsiblePanelTab	background-color: #DDD; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí panelu obsahu	.CollapsiblePanelContent	background-color: #DDD;
Barva pozadí záložky při otevření panelu	.CollapsiblePanelOpen .CollapsiblePanelTab	background-color: #EEE; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí záložky otevřeného panelu ve chvíli, kdy se nad ní pohybuje ukazatel myši	.CollapsiblePanelTabHover, .CollapsiblePanelOpen .CollapsiblePanelTabHover	background-color: #CCC; (Toto je výchozí hodnota.)

Omezení šířky sbalitelného panelu

Standardně se widget Sbalitelný panel roztahuje, aby vyplnil dostupné místo. Šířku widgetu Sbalitelný panel ale můžete omezit – nastavením vlastnosti šířka pro kontejner sbalitelného panelu.

1 Otevřete soubor SpryCollapsible Panel.css a vyhledejte pravidlo CSS .CollapsiblePanel. Toto pravidlo definuje vlastnosti pro hlavní element kontejneru widgetu Sbalitelný panel.

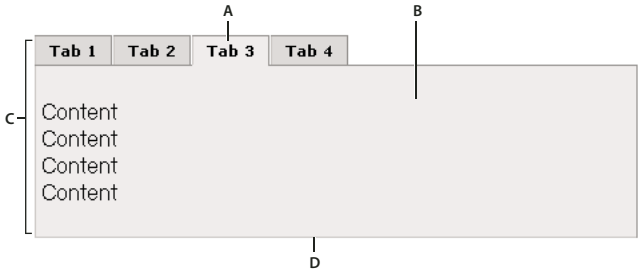
Pravidlo můžete vyhledat také vybráním widgetu Sbalitelný panel a prohlédnutím panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS). Ujistěte se, že je panel nastaven v režimu Současný.

2 Do pravidla přidejte vlastnost a hodnotu šířky, například `width: 300px;`.

Práce s widgetem Panely se záložkami

O widgetu Panely se záložkami

Widget Panely se záložkami je sada panelů, které mohou uchovávat obsah na malém prostoru. Návštěvníci webového místa skryjí nebo zobrazí obsah uložený v panelech se záložkami klepnutím na záložku panelu, který chtějí navštívit. Panely widgetu se otevírají podle toho, jak návštěvník klepe na různé záložky. Ve widgetu Panely se záložkami je v danou dobu otevřen pouze jeden panel obsahu. Následující příklad zobrazuje widget Panely se záložkami s otevřeným druhým panelem:



***A.** Záložka **B.** Obsah **C.** Widget Panely se záložkami **D.** Panel se záložkou*

HTML pro widget Panely se záložkami obsahuje vnější tag `div`, který obsahuje všechny panely, seznam pro záložky, `div` obsahující panely obsahu a `div` pro každý panel obsahu. HTML pro widget Panely se záložkami obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML ovládacího prvku Panel se záložkami také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti widgetu Panely se záložkami, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_cz.

Vložení a úpravy widgetu Panelů se záložkami

Vložení widgetu Panely se záložkami

❖ Vyberte volbu Vložit > Spry > Panely Spry se záložkami.

***Poznámka:** Widget Panely se záložkami můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Přidání panelu do widgetu Panely se záložkami

1 V okně dokumentu vyberte widget Panely se záložkami.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na tlačítko plus (+) pro Panely.

3 (Volitelně) Název záložky změňte výběrem a úpravou textu záložky v zobrazení Návrh.

Odstranění panelu z widgetu Panely se záložkami

1 V okně dokumentu vyberte widget Panely se záložkami.

2 V nabídce Panely v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název panelu, který chcete odstranit, a klepněte na tlačítko minus.

Otevření panelu pro úpravy

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Ukazatel myši přesuňte nad záložku panelu, který chcete otevřít v zobrazení Návrh, a klepněte na ikonu oka, která se objeví vpravo od záložky.
- V okně dokumentu vyberte widget Panely se záložkami a pak v nabídce Panely inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na název panelu, který chcete upravit.

Změna pořadí panelů

1 V okně dokumentu vyberte widget Panely se záložkami.

2 V nabídce Panely v inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte název panelu, který chcete přemístit.

3 Klepnutím na šipku nahoru nebo dolů přemístěte panel nahoru nebo dolů.

Nastavení výchozího otevřeného panelu

Můžete nastavit, který panel widgetu Panely se záložkami se otevře při otevření stránky v prohlížeči jako výchozí.

1 V okně dokumentu vyberte widget Panely se záložkami.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte z rozbalovací nabídky Výchozí panel panel, který chcete, aby se otevíral jako výchozí.

Přizpůsobení widgetu Panely se záložkami

I když inspektor Vlastnosti dovoluje jednoduché úpravy widgetu Panely se záložkami, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. U widgetů Panely se záložkami můžete upravit pravidla CSS, a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb.

Informace o změně barev widgetu Panely se záložkami naleznete v Rychlém průvodci pro úpravu panelů se záložkami, skládaček a sbalitelných panelů sady Spry od Davida Powerse.

Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytabbedpanels_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryTabbedPanels.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryTabbedPanels.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření widgetu Panely Spry se záložkami. Tento soubor obsahuje také užitečné vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Panely se záložkami snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS widgetu můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem widgetu, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu widgetu Panely se záložkami

Styl textu widgetu Panely se záložkami můžete nastavit pomocí vlastností pro celý kontejner widgetu Panely se záložkami nebo nastavením vlastností součástí widgetu individuálně.

❖ Chcete-li změnit styl textu widgetu Panely se záložkami, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Text, který chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příklad vlastností a hodnot, které se mají přidat
Text v celém widgetu	.TabbedPanels	font: Arial; font-size:medium;
Text pouze na záložkách panelu	.TabbedPanelsTabGroup nebo .TabbedPanelsTab	font: Arial; font-size:medium;
Text pouze na panelech obsahu	.TabbedPanelsContentGroup nebo .TabbedPanelsContent	font: Arial; font-size:medium;

Změna barev pozadí widgetu Panely se záložkami

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí různých částí widgetu Panely se záložkami, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak přidejte nebo změňte vlastnosti a hodnoty barvy pozadí podle vašich potřeb:

Barva, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příklad vlastnosti a hodnoty, kterou chcete přidat nebo změnit
Barva pozadí záložek panelu	.TabbedPanelsTabGroup nebo .TabbedPanelsTab	background-color: #DDD; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí panelů obsahu	.Tabbed PanelsContentGroup nebo .TabbedPanelsContent	background-color: #EEE; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí vybrané záložky	.TabbedPanelsTabSelected	background-color: #EEE; (Toto je výchozí hodnota.)
Barva pozadí záložek panelu ve chvíli, kdy se nad nimi pohybuje ukazatel myši	.TabbedPanelsTabHover	background-color: #CCC; (Toto je výchozí hodnota.)

Omezení šířky panelů se záložkami

Standardně se widget Panely se záložkami roztahuje, aby vyplnil dostupné místo. Šířku widgetu Panely se záložkami ale můžete omezit – nastavením vlastnosti šířka pro jeho kontejner.

1 Otevřete soubor SpryTabbedPanels.css a vyhledejte pravidlo CSS .TabbedPanels. Toto pravidlo definuje vlastnosti pro hlavní element kontejneru widgetu Panely se záložkami.

Pravidlo můžete vyhledat také výběrem widgetu Panely se záložkami a prohlédnutím panelu Styly CSS (Okna > Styly CSS). Ujistěte se, že je panel nastaven v režimu Současný.

2 Do pravidla přidejte vlastnost a hodnotu šířky, například `width: 300px;`.

Práce s widgetem Tip nástroje

O widgetu Popisek

Pokud uživatel přejede přes určitou položku na webové stránce, widget Spry Popisek zobrazí doplňkové informace. Doplňkový obsah zmizí poté, co uživatel přestane přes položku přejíždět. Popisky můžete nastavit tak, aby zůstaly otevřeny delší dobu a uživatel tak mohl na obsah uvnitř reagovat.

Widget Popisek se skládá ze tří následujících částí:

- Kontejner popisku. Jedná se o prvek, který obsahuje zprávu nebo obsah, který se má zobrazit, když uživatel popisek aktivuje.
- Prvek (prvky) stránky, který popisek aktivuje.
- Konstrukční skript. Jde o skriptovací jazyk JavaScript, pomocí něhož systém Spry zajistí funkčnost popisku.

Vložíte-li widget Popisek, aplikace Dreamweaver vytvoří prostřednictvím tagů `div` kontejner popisku, a zabalí „element“ (prvek stránky, který popisek aktivuje) pomocí tagů`span`. Tyto tagy používá aplikace Dreamweaver ve výchozím nastavení, nicméně pro popisek a spouštěcí oblast mohou být použity jakékoli tagy, které se nachází v těle stránky.

Při práci s widgetem Popisek mějte na paměti následující informace:

- Otevřený popisek se zavře předtím, než se otevře další.
- Popisky zůstávají zobrazeny, pokud uživatel přejíždí přes spouštěcí oblast.
- Pro spouštěcí oblasti a obsah popisku můžete používat naprosto libovolné tagy. (Doporučujeme ovšem užívat prvky na úrovni bloků, aby nedocházelo k případným interpretačním problémům při přechodech z jednoho prohlížeče do druhého.)
- Ve výchozím nastavení se popisek objeví 20 obrazových bodů pod kurzorem (po jeho pravé straně). V inspektoru Vlastnosti můžete pomocí volby Vodorovného a Svislého odsazení nastavit vlastní místo zobrazení popisku.
- V současné době nelze zajistit, aby byl popisek otevřený během načítání stránky v prohlížeči.

Widget Popisek vyžaduje jen malé množství kódování CSS. Systém Spry používá k zobrazování, skrývání a umísťování popisku skriptovací jazyk JavaScript. Pomocí standardních technik CSS můžete libovolně upravovat styl popisku podle toho, jak to vaše stránka vyžaduje. Jediným pravidlem obsaženým ve výchozím nastavení souboru CSS je nástroj pro řešení problémů s prohlížečem Internet Explorer 6, jehož účelem je, aby se popisek objevoval nad prvky formuláře a filmy Flash.

Podrobnější vysvětlení činnosti widgetu Popisek Spry, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytooltip_cz.

Výukovou lekci na videu o práci s widgetem Popisek Spry najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4046_dw_cz.

Vložení widgetu Popisek

❖ Vyberte volbu Vložit > Spry > Spry Popisek.

Poznámka: *Widget Popisek můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Tímto způsobem vložíte nový widget Popisek s kontejnerem pro obsah popisku a větu, která bude plnit funkci zástupného znaku a sloužit jako spouštěcí oblast popisku.

Také můžete vybrat existující prvek na stránce (např. obrázek) a potom popisek vložit. Vybraný prvek bude poté sloužit jako nová spouštěcí oblast popisku. Musíte vybrat prvek, který je obklopen tagy (např. tagy `img` nebo `p`), aby mu aplikace Dreamweaver mohla přiřadit atribut ID (pokud už jej prvek nemá).

Volby úprav widgetu Popisek

Můžete nastavit volby, s jejichž pomocí budete moci přizpůsobovat chování widgetu Popisek.

1. Umístěte textový kurzor do oblasti obsahu popisku na stránce. (Textovým kurzorem můžete přes oblast obsahu také přejet.)
2. Klepnutím vyberte modrou záložku widgetu Popisek.
3. V panelu Vlastnosti widgetu Popisek nastavte požadované volby.

Název Název kontejneru popisku. V kontejneru popisku najdete obsah popisku. Ve výchozím nastavení používá aplikace Dreamweaver jako kontejner tag `div`.

Spouštěcí oblast Prvek na stránce, který popisek aktivuje. Ve výchozím nastavení vloží aplikace Dreamweaver jako spouštěcí oblast větu, která funguje jako zástupný znak a která je obklopena tagy `span`. Vy ovšem můžete vybrat na stránce jakýkoli prvek, kterému byl přidělen jedinečný atribut ID.

Podle myši Vyberete-li tuto volbu, popisek bude během přejíždění přes spouštěcí oblast sledovat pohyb myši.

Skrýt po odsunutí myši Vyberete-li tuto volbu, popisek zůstane otevřený, dokud přes něj budete přejíždět myší (dokonce i když myš opustí spouštěcí oblast). Ponechání popisku otevřeného je velmi praktické v případě, kdy máte v popisku odkazy nebo jiné interaktivní prvky. Pokud tuto volbu nevyberete, popisek se zavře, jakmile myš opustí spouštěcí oblast.

Vodorovné odsazení Vypočítá vodorovné umístění popisku vzhledem ke kurzoru myši. Hodnota odsazení se udává v obrazových bodech a výchozí nastavení je 20 obrazových bodů.

Svislé odsazení Vypočítá svislé umístění popisku vzhledem ke kurzoru myši. Hodnota odsazení se udává v obrazových bodech a výchozí nastavení je 20 obrazových bodů.

Prodleva zobrazení Prodleva v milisekundách, než se zobrazí popisek poté, co vstoupil do spouštěcí oblasti. Výchozí hodnota je 0.

Prodleva skrytí Prodleva v milisekundách, než popisek zmizí poté, co opustil spouštěcí oblast. Výchozí hodnota je 0.

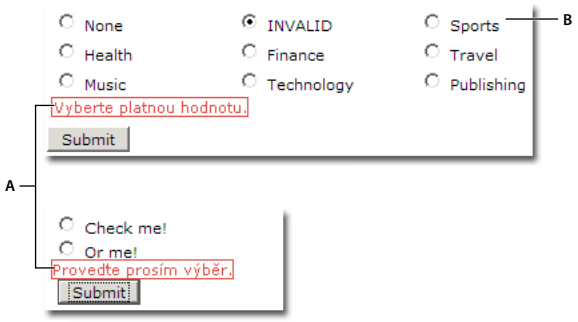
Efekt Typ efektu, který chcete použít při zobrazení popisku. Volba Roleta napodobuje okenní roletu, která se pohybuje nahoru a dolů a tak odkrývá a skrývá popisek. Volba Objevit se/Zmizet znamená, že se popisek objeví a opět zmizí. Výchozí hodnota je Žádný.

Práce s widgetem Přepínač ověření

O widgetu Přepínač ověření

Widget Přepínač ověření je skupina přepínacích tlačítek s podporou ověření pro výběr. Widget vynutí výběr jednoho tlačítka ze skupiny přepínacích tlačítek.

Následující příklad zobrazuje widget Přepínač ověření v různých stavech.



***A.** Chybové zprávy widgetu Přepínač ověření **B.** Widget Přepínač ověření*

Widget Přepínač ověření zahrnuje kromě počátečního stavu ještě další tři stavy. platný, neplatný a vyžadovaná hodnota. Vlastnosti těchto stavů můžete měnit prostřednictvím úprav v příslušném souboru CSS (SpryValidationRadio.css) podle toho, jaké výsledky ověření požadujete. Widget Přepínač ověření může ověřovat v různých okamžicích: když uživatel klepne mimo widget, když vytváří výběry nebo když zkouší odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Platný stav Stav ovládacího prvku, kdy uživatel vytváří výběry a je možné odeslat formulář.

Stav Vyžadovano Stav ovládacího prvku, kdy se uživateli nepodaří vytvořit požadovaný výběr.

Neplatný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel vybere přepínací tlačítko, jehož hodnota je nepřijatelná.

Jakmile widget Přepínač ověření vstoupí do jednoho z těchto stavů prostřednictvím uživatelské interakce, logika frameworku Spry za běhu aplikuje na kontejner HTML widgetu specifickou třídu CSS. Pokud uživatel zkusí například odeslat formulář, ale nevytvoří žádný výběr, sada Spry aplikuje na widget třídu, která vyvolá zobrazení chybové zprávy „Proveďte prosím výběr“. Pravidla, která určují styl a zobrazují stavy chybových zpráv, jsou uložena v souboru , který doprovází widget (SpryValidationCheckbox.css).

Výchozí kód HTML pro widget Přepínač ověření (obvykle se nachází uvnitř formuláře) se skládá z kontejnerového tagu `span`, který ohraničuje tag `input type="radio"` ze skupiny přepínačů. Výchozí kód HTML pro widget Přepínač ověření zahrnuje v hlavičce dokumentu a za kódem HTML widgetu také tagy `skriptu`.

Podrobnější popis činnosti widgetu Přepínač ověření, včetně úplné struktury jeho kódu, naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_cz.

Vložení a úpravy widgetu Přepínač ověření

Vložení widgetu Přepínač ověření

1. Vyberte volbu Vložit > Spry > Přepínač ověření sady Spry.
2. Do textového pole Název zadejte název skupiny přepínacích tlačítek.
3. Klepnutím na tlačítka plus (+) nebo minus (-) přidejte nebo odeberte přepínací tlačítka ze skupiny.
4. Ve sloupci Popis klepněte na název každého přepínacího tlačítka (tím se pole stane upravitelným) a každému přepínacímu tlačítku přidělte jedinečný název.
5. Ve sloupci Hodnota klepněte na každou hodnotu (tím se pole stane upravitelným) a každému přepínacímu tlačítku přidělte jedinečnou hodnotu.
6. (Volitelně) Klepnutím na přepínací tlačítko nebo jeho hodnotu vyberte specifický řádek. Řádek potom můžete klepnutím na šipky nahoru a dolů posouvat nahoru a dolů.
7. Vyberte typ rozvržení skupiny přepínačů.

Zalomení řádků Umístí každé přepínací tlačítko na zvláštní řádek pomocí funkce zalomení řádků (tagy `br`).

Tabulka Umístí každé přepínací tlačítko na zvláštní řádek s použitím jednotlivých řádků tabulky (tagy `tr`).

8. Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Widget Přepínač ověření můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když uživatel klepne mimo widget, když vytváří výběry nebo když zkouší odeslat formulář.

1. V okně dokumentu klepněte na modrou záložku widgetu Přepínač ověření.
2. V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo skupinu přepínačů.

Změna Ověření proběhne, když uživatel provede výběr.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Zobrazení stavů widgetu v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku widgetu Přepínač ověření.

2 V panelu Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Chcete-li například vidět widget v jeho počátečním stavu, vyberte volbu Výchozí.

Změnit vyžadovaný status přepínacích tlačítek

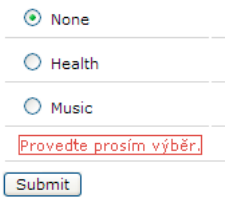
Ve výchozím nastavení widget Přepínač ověření vyžaduje, aby uživatel před odesláním formuláře vytvořil výběr. Vytvoření výběru ovšem můžete pro uživatele nastavit pouze jako volitelnou funkci.

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku widgetu Přepínač ověření.

2 V panelu Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zrušte výběr volby Vyžadované.

Určení prázdné nebo neplatné hodnoty

Můžete určit hodnotu, která se zaregistruje jako prázdná nebo neplatná, pokud uživatel vybere přepínací tlačítko, kterému je jedna z těchto hodnot přiřazena. Vybere-li uživatel přepínací tlačítko s prázdnou hodnotou, prohlížeč zobrazí chybovou zprávu „Proveďte prosím výběr“. Vybere-li uživatel přepínací tlačítko s neplatnou hodnotou, prohlížeč zobrazí chybovou zprávu „Vyberte prosím platnou hodnotu“.



Widget Přepínač ověření s přepínacím tlačítkem s prázdnou hodnotou.

1 Ve widgetu Přepínač ověření vyberte přepínací tlačítko, které chcete použít pro prázdné nebo neplatné přepínací tlačítko. Při určování prázdných nebo neplatných hodnot widgetu musí být příslušným přepínacím tlačítkům tyto hodnoty už přiřazeny.

2 V panelu Vlastnosti Přepínače ověření (Okno > Vlastnosti) přiřaďte přepínacímu tlačítku zaškrtnutou hodnotu. Za účelem vytvoření přepínacího tlačítka s prázdnou hodnotou zadejte do textového pole Zaškrtnutá hodnota text **žádný**. Za účelem vytvoření přepínacího tlačítka s neplatnou hodnotou zadejte do textového pole Zaškrtnutá hodnota text **neplatný**.

3 Klepnutím na jeho modrou záložku vyberte celý widget Přepínač ověření.

4 V inspektoru Vlastnosti určete prázdné nebo neplatné hodnoty. Chcete-li vytvořit widget, který zobrazí chybovou zprávu o prázdné hodnotě („Proveďte prosím výběr“), zadejte do textového pole Prázdná hodnota text **žádný**. Chcete-li vytvořit widget, který zobrazí chybovou zprávu o neplatné hodnotě („Vyberte prosím platnou hodnotu“), zadejte do textového pole Neplatná hodnota text **neplatný**.

Nezapomeňte, že samotnému přepínacímu tlačítku a widgetu Přepínač ověření musí být přiřazena žádná nebo neplatná hodnota, aby se chybové zprávy zobrazovaly bez problémů.

Přizpůsobení ovládacího prvku Přepínač ověření

I když vám inspektor Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy ovládacího prvku Přepínač ověření, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Přepínač ověření můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašeho vkusu. Seznam pokročilejších úloh nastavení stylu najdete na www.adobe.com/go/learn_dw_spryradio_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationRadio.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationRadio.css do složky živých datových zdrojů sady Spry pokaždé, když vytvoříte widget Přepínač ověření sady Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

Ačkoli můžete pravidla pro widget Přepínač ověření snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu ovládacího prvku Přepínač ověření (všeobecné pokyny)

1. Otevřete soubor SpryValidationRadio.css.
2. Vyhledejte pravidlo CSS, které se vztahuje k widgetu, který chcete změnit. Chcete-li například změnit barvu pozadí vyžadovaného stavu ovládacího prvku Přepínač ověření, upravte v souboru SpryValidationRadio.css pravidlo `radioRequiredState`.
3. Změňte pravidlo CSS a soubor uložte.

Soubor SpryValidationRadio.css obsahuje podrobné informace, které vysvětlují kódy a účel konkrétních pravidel. Další informace viz soubor SpryValidationRadio.css.

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Přepínač ověření

Ve výchozím nastavení se chybové zprávy ovládacího prvku Přepínač ověření zobrazují červeně, přičemž text je ohraničen okrajem o šířce 1 obrazového bodu.

- Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Přepínač ověření, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu.

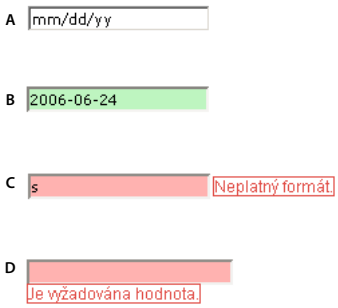
Textu k nastavení stylu	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.radioRequiredState .radioRequiredMsg, .radioInvalidState .radioInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Práce s ovládacím prvkem Ověření textového pole

O ovládacím prvku Ověření textového pole

widget Ověření textového pole Spry je textové pole, které ve chvíli, kdy návštěvník webu zadá text, zobrazí platný nebo neplatný stav. widget Ověření textového pole můžete například přidat do formuláře, do něhož návštěvníci zapisují své e-mailové adresy. Pokud zapomenou v e-mailové adrese napsat symbol „@“ a tečku, widget vrátí zprávu, že je zadaná informace neplatná.

Následující příklady zobrazují widget Ověření textového pole v různých stavech:



***A.** widget Textové pole s aktivovanou nápovědou **B.** widget Textové pole, platný stav **C.** widget Textové pole, neplatný stav **D.** widget Textové pole, stav Vyžadováno*

widget Ověření textového pole obsahuje řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaná hodnota apod.). Vlastnosti těchto stavů můžete změnit pomocí inspektoru Vlastnosti s ohledem na požadované výsledky ověřování. widget Ověření textového pole může ověřovat v různých okamžicích – například, když návštěvník klepne mimo widget, když píše nebo když zkouší odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Stav aktivace Stav ovládacího prvku, když uživatel umístí textový kurzor do ovládacího prvku.

Platný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal informace správně a formulář může odeslat.

Neplatný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal informace v neplatném formátu. (Například rok 06 místo 2006).

Stav Vyžadovano Stav ovládacího prvku, pokud uživatel nezadal požadovaný text do textového pole.

Stav Minimální počet znaků Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal do textového pole méně znaků, než je požadovaný minimální počet.

Stav Maximální počet znaků Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal do textového pole více znaků, než je maximální povolený počet.

Stav Minimální hodnota Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal hodnotu, která je nižší, než je hodnota textovým polem vyžadovaná. (Vztahuje se na typ ověření celé číslo, reálné číslo a datum.)

Stav Maximální hodnota Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal hodnotu, která je vyšší, než maximální hodnota povolená textovým polem. (Vztahuje se na typ ověření celé číslo, reálné číslo a datum.)

Jakmile widget Ověření textového pole vstoupí do jednoho z těchto stavů prostřednictvím uživatelské interakce, logika frameworku Spry aplikuje za běhu specifickou třídu CSS na kontejner HTML ovládacího prvku. Pokud uživatel zkusí například odeslat formulář, ale do vyžadovaného textového pole nezadal žádný text, Spry aplikuje na widget třídu, která vyvolá zobrazení chybové zprávy „Je vyžadována hodnota“. Pravidla, která určují styl a zobrazují stavy chybových zpráv, jsou umístěna v souboru CSS (SpryValidationTextField.css), který doprovází widget.

Standardní HTML pro widget Ověření textového pole (obvykle ve formuláři) obsahuje tag kontejneru , který obklopuje tag <input> textového pole. HTML pro widget Ověření textového pole obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML ovládacího prvku také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Ověření textového pole, včetně úplné struktury jeho kódu, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_cz.

Vložení a úpravy ovládacího prvku Ověření textového pole

Vložení ovládacího prvku Ověření textového pole

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Ověření textového pole Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *widget Ověření textového pole můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Určení typu a formátu ověření

Pro widget Ověření textového pole můžete určit různé typy ověření. Můžete například určit typ ověření platebních karet, pokud bude textové pole sloužit ke vkládání jejich čísel.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte typ ověření z nabídky Text.

3 V případě potřeby vyberte z rozbalovací nabídky formátů formát souboru.

Většina ověřovacích typů nastavuje, že textové pole očekává standardní formát. Pokud například použijete na textové pole typ ověření celé číslo, widget neprovede ověření, dokud uživatel do textového pole nezadá číslice. Některé ověřovací typy vás ale nechají zvolit typ formátu, který bude textové pole akceptovat. Následující tabulka uvádí seznam ověřovacích typů a formátů, které jsou dostupné prostřednictvím inspektoru Vlastnosti:

Typ ověření	**Formát**
Žádné	Konkrétní formát není vyžadován.
Celé číslo	Textové pole akceptuje pouze čísla.
E-mailová adresa	Textové pole akceptuje e-mailové adresy obsahující @ a tečku (.), před kterými a za kterými je nejméně jedno písmeno.
Datum	Různé formáty. Výběr nastavte v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti.
Čas	Různé formáty. Výběr nastavte v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti. („tt“ je formát am/pm, „t“ představuje formát a/p).
Platební karta	Různé formáty. Výběr nastavte v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti. Můžete zvolit příjem všech kreditních karet, nebo určit konkrétní druh kreditní karty (MasterCard, Visa, atp.). Textové pole neakceptuje v číslech platebních karet mezery, například 4321 3456 4567 4567.
Směrovací číslo	Různé formáty. Výběr nastavte v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti.
Telefonní číslo	Textové pole akceptuje telefonní čísla s formátem pro USA a Kanadu (000) 000-0000 nebo vlastní formáty. Pokud si jako volbu vyberete vlastní formát, zadejte ho (například 000,00(00)) do textového pole Vzorek.
Číslo sociálního pojištění	Textové pole umožňuje zadání čísla sociálního pojištění ve formátu 000-00-0000. Chcete-li používat jiný formát, vyberte jako typ ověření volbu Vlastní a zadejte vzorec. Mechanismus ověření vzorce umožňuje zadání pouze znaků ASCII.
Měna	Textové pole akceptuje měnu s formátem 1,000,000.00 nebo 1 000 000,00.
Reálná čísla/Vědecký zápis	Ověřuje různé druhy čísel: celá čísla (například 1); plovoucí hodnoty (například 12,123); a plovoucí hodnoty ve vědeckém zápisu (například 1,212e+12, 1,221e-12, kde e slouží jako exponent 10).

Typ ověření	Formát
Adresa IP	Různé formáty. Výběr nastavte v rozbalovací nabídce Formát v inspektoru Vlastnosti.
URL	Textové pole akceptuje adresu URL s formátem http://xxx.xxx.xxx nebo ftp://xxx.xxx.xxx.
Vlastní	Umožňuje specifikovat vlastní typ a formát ověření. V inspektoru Vlastnosti zadejte vzorek formátu (v případě potřeby společně s nápovědou). Mechanismus ověření vzorce umožňuje zadání pouze znaků ASCII.

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když návštěvník webového místa klepne mimo widget, když návštěvník zapisuje nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo textové pole.

Změna Ověření proběhne, jakmile uživatel změní text v textovém poli.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Stanovení minimálního a maximálního počtu znaků

Tato volba je dostupná pouze pro typy ověření žádné, celé číslo, e-mailová adresa a adresa URL.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte číslo do pole Min. počet znaků nebo Max. počet znaků. Pokud například zadáte do pole Min. počet znaků číslo 3, widget pouze ověří, zda uživatele zadává tři nebo více znaků.

Stanovení minimálních a maximálních hodnot

Tato volba je dostupná pouze pro typy ověření celé číslo, čas, měna a reálné číslo/matematický zápis.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte číslo do pole Minimální hodnota nebo Maximální hodnota. Pokud například zadáte do pole Minimální hodnota číslo 3, widget pouze ověří, zda uživatel zadává do textového pole číslo 3 nebo vyšší hodnotu (4, 5, 6 atd.).

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Pokud například chcete vidět widget v jeho platném stavu, vyberte volbu Platný.

Změna vyžadovaného stavu textového pole

Všechny widgety Ověření textového pole, které vkládáte pomocí aplikace Dreamweaver, při publikaci na webové stránce standardně vyžadují vstup od uživatele. Vyplnění textových polí ale můžete volitelně ponechat na uživateli.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) podle požadavků vyberte volbu Vyžadované nebo její výběr zrušte.

Vytvoření rady pro textové pole

Existuje mnoho různých druhů formátů textových polí a proto bude vhodné, abyste uživatelům poskytli radu, jaký formát mají zadat. Například textové pole s typem ověření Telefonní číslo bude akceptovat pouze čísla ve formátu (000) 000-0000. Tato ukázková čísla můžete zadat jako radu, takže textové pole zobrazí v okamžiku, kdy uživatel načte stránku do prohlížeče, správný formát.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte nápovědu do textového pole Rada.

Blokování neplatných znaků

V ovládacím prvku Ověření textového pole můžete uživatelům zabránit ve vkládání neplatných znaků. Pokud tuto volbu vyberete například pro widget s typem ověření celé číslo, a uživatel se pokusí zapsat písmeno, v textovém poli se nic neobjeví.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textového pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu Vynutit vzorek.

Přizpůsobení ovládacího prvku Ověření textového pole

I když inspektor Vlastnosti dovoluje jednoduché úpravy ovládacího prvku Ověření textového pole, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Ověření textového pole můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextfield_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationTextField.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationTextField.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření ovládacího prvku Ověření textového pole Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Ověření textového pole snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření textového pole

Standardně se chybové zprávy pro widget Ověření textového pole zobrazují v červené barvě s okrajem o šířce 1 obrazový bod okolo textu.

❖ Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření textového pole, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Text, který chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.textfieldRequiredState .textfieldRequiredMsg, .textfieldInvalidFormatState .textfieldInvalidFormatMsg, .textfieldMinValueState .textfieldMinValueMsg, .textfieldMaxValueState .textfieldMaxValueMsg, .textfieldMinCharsState .textfieldMinCharsMsg, .textfieldMaxCharsState .textfieldMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Změna barev pozadí ovládacího prvku Ověření textového pole

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí ovládacího prvku Ověření textového pole v různých stavech, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnoty barvy pozadí:

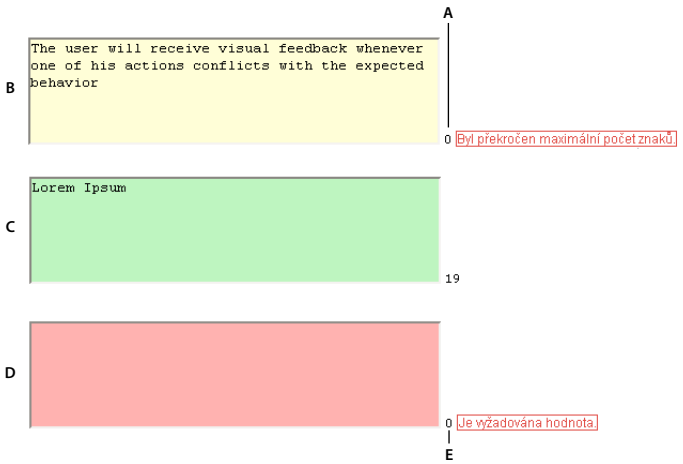
Barva, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušná vlastnost, kterou chcete změnit
Barva pozadí ovládacího prvku v platném stavu	.textfieldValidState input, input.textfieldValidState	background-color: #B8F5B1;
Barva pozadí ovládacího prvku v neplatném stavu	input.textfieldRequiredState, .textfieldRequiredState input, input.textfieldInvalidFormatState, .textfieldInvalidFormatState input, input.textfieldMinValueState, .textfieldMinValueState input, input.textfieldMaxValueState, .textfieldMaxValueState input, input.textfieldMinCharsState, .textfieldMinCharsState input, input.textfieldMaxCharsState, .textfieldMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
Barva pozadí ovládacího prvku při aktivaci	.textfieldFocusState input, input.textfieldFocusState	background-color: #FFFFCC;

Práce s ovládacím prvkem Ověření textové oblasti

O ovládacím prvku Ověření textové oblasti

widget Ověření textové oblasti Spry je textová oblast, která, když uživatel zadá několik vět textu, zobrazí platné nebo neplatné stavy. Pokud je textová oblast vyžadované pole a uživatel nezadá text, widget vrátí zprávu, že je vyžadována hodnota.

Následující příklad zobrazuje widget Ověření textové oblasti v různých stavech:



***A.** Počítadlo zbývajících znaků **B.** Aktivní widget Textová oblast, stav maximální počet znaků **C.** Aktivní widget Textová oblast, platný stav **D.** widget Textová oblast, stav Vyžadováno **E.** Počítadlo napsaných znaků*

widget Ověření textové oblasti obsahuje řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaná hodnota a podobně). Vlastnosti těchto stavů můžete změnit pomocí inspektoru Vlastnosti s ohledem na požadované výsledky ověřování. widget Ověření textové oblasti může ověřovat v různých okamžicích – například, když uživatel klepne mimo widget, když píše nebo když zkouší odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Stav aktivace Stav ovládacího prvku, když uživatel umístí textový kurzor do ovládacího prvku.

Platný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal informace správně a formulář může odeslat.

Stav Vyžadovaný Stav ovládacího prvku, když uživatel nezadal žádný text.

Stav Minimální počet znaků Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal do textové oblasti méně znaků, než je vyžadovaný minimální počet.

Stav Maximální počet znaků Stav ovládacího prvku, když uživatel zadal do textové oblasti pole více znaků, než je maximální povolený počet.

Jakmile widget Ověření textové oblasti vstoupí do jednoho z těchto stavů prostřednictvím uživatelské interakce, logika frameworku Spry aplikuje za běhu specifickou třídu CSS na kontejner HTML ovládacího prvku. Pokud uživatel zkusí například odeslat formulář, ale do textové oblasti nezadal žádný text, Spry aplikuje na widget třídu, která vyvolá zobrazení chybové zprávy „Je vyžadována hodnota“. Pravidla, která určují styl a zobrazují stavy chybových zpráv, jsou umístěna v souboru CSS (SpryValidationTextArea.css), který doprovází widget.

Standardní HTML pro widget Ověření textové oblasti (obvykle ve formuláři) obsahuje tag kontejneru , který obklopuje tag <textarea> textové oblasti. HTML pro widget Ověření textové oblasti obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML ovládacího prvku také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Ověření textové oblasti, včetně úplné struktury jeho kódu, naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_cz.

Vložení a úpravy ovládacího prvku Ověření textové oblasti

Vložení ovládacího prvku Ověření textové oblasti

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Ověření textové oblasti Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *widget Ověření textové oblasti můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když uživatel klepne mimo widget, když zapisuje nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu Ověřit při, která označuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo textové pole.

Změna Ověření proběhne, jakmile uživatel změní text v textovém poli.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Stanovení minimálního a maximálního počtu znaků

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte číslo do pole Min. počet znaků nebo Max. počet znaků. Pokud například zadáte do pole Min. počet znaků číslo 20, widget pouze ověří, zda uživatel zadává do textové oblasti dvacet nebo více znaků.

Přidání počítadla znaků

Můžete přidat počítadlo znaků, díky němuž budou uživatelé vědět, kolik znaků napsali nebo kolik znaků při vkládání textu do textové oblasti zbývá. Když přidáte počítadlo znaků, počítadlo se standardně objeví vně pravého spodního rohu ovládacího prvku.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu Počet znaků nebo Zbývající znaky.

Poznámka: *Volba Zbývající znaky je dostupná pouze pokud jste již zadali maximální počet povolených znaků.*

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Pokud například chcete vidět widget v jeho platném stavu, vyberte volbu Platný.

Změna vyžadovaného stavu textové oblasti

Všechny widgety Ověření textové oblasti, které vkládáte pomocí aplikace Dreamweaver, při publikaci na webové stránce standardně vyžadují vstup uživatele. Textové oblasti ale můžete určit k ověření jako volitelné.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) podle požadavků vyberte volbu Vyžadované nebo její výběr zrušte.

Vytvoření rady pro textovou oblast

Do textové oblasti můžete přidat radu (například „Sem zadejte svůj popis“), aby uživatelé věděli, jaký druh informace by měli do textové oblasti zadat. Textová oblast zobrazí text rady v okamžiku, kdy uživatel načte stránku do prohlížeče.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte nápovědu do textového pole Rada.

Blokovat nadbytečné znaky

V ovládacím prvku Ověření textové oblasti můžete uživatelům zabránit ve vložení více znaků, než je maximální povolený počet. Pokud například vyberete tuto volbu pro widget nastavený tak, aby neakceptoval více než 20 znaků, uživatel nebude moci do textové oblasti napsat více než 20 znaků.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření textové oblasti.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu Blokovat nadbytečné znaky.

Přizpůsobení ovládacího prvku Ověření textové oblasti

I když inspektor Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy ovládacího prvku Ověření textové oblasti, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Ověření textové oblasti můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprytextarea_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationTextArea.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationTextArea.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření ovládacího prvku Ověření textové oblasti Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Ověření textové oblasti snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření textové oblasti

Standardně se textové zprávy pro widget Ověření textové oblasti zobrazují v červené barvě s okrajem o šířce 1 obrazový bod okolo textu.

- Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření textové oblasti, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Text, který chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.textareaRequiredState .textareaRequiredMsg, .textareaMinCharsState .textareaMinCharsMsg, .textareaMaxCharsState .textareaMaxCharsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Změna barev pozadí ovládacího prvku Ověření textové oblasti

- Chcete-li změnit barvy pozadí ovládacího prvku Ověření textové oblasti v různých stavech, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnoty barvy pozadí:

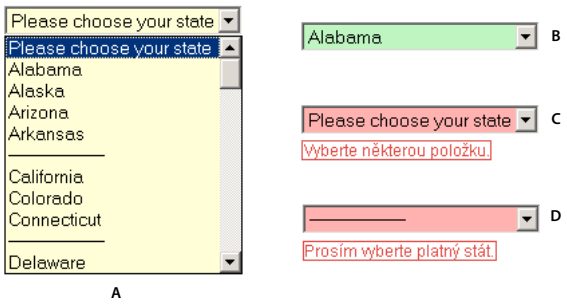
Barva pozadí, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušná vlastnost, kterou chcete změnit
Barva pozadí ovládacího prvku v platném stavu	.textareaValidState textarea, textarea.textareaValidState	background-color: #B8F5B1;
Barva pozadí ovládacího prvku v neplatném stavu	textarea.textareaRequiredState, .textareaRequiredState textarea, textarea.textareaMinCharsState, .textareaMinCharsState textarea, textarea.textareaMaxCharsState, .textareaMaxCharsState textarea	background-color: #FF9F9F;
Barva pozadí ovládacího prvku při aktivaci	.textareaFocusState textarea, textarea.textareaFocusState	background-color: #FFFFCC;

Práce s ovládacím prvkem Ověření výběru

O ovládacím prvku Ověření výběru

widget Ověření výběru je rozbalovací nabídka, která, když uživatel uskuteční výběr, zobrazí platné nebo neplatné stavy. Můžete například vložit widget Ověření výběru, který obsahuje seznam stavů seskupených do různých oddílů a rozdělený vodorovnými čárami. Pokud uživatel náhodně vybere jednu z dělicích čar na rozdíl od některého ze stavů, widget Ověření výběru vrátí uživateli zprávu se sdělením, že je výběr neplatný.

Následující příklad zobrazuje widget Ověření výběru v rozbaleném i sbaleném tvaru v různých stavech:



***A.** Aktivní widget Ověření výběru **B.** widget, platný stav **C.** widget, stav Vyžadováno **D.** widget, neplatný stav*

widget Ověření výběru obsahuje řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaná hodnota apod.). Vlastnosti těchto stavů můžete změnit pomocí inspektoru Vlastnosti s ohledem na požadované výsledky ověřování. widget Ověření výběru může ověřovat v různých okamžicích – například, když uživatel klepne mimo widget, když vytváří výběry nebo když zkouší odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Stav aktivace Stav ovládacího prvku, když uživatel klepne na widget.

Platný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel vybral platnou položku a formulář může odeslat.

Neplatný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel zvolit neplatný text.

Stav Vyžadovano Stav ovládacího prvku, když uživatel nevybral platnou položku.

Jakmile widget Ověření výběru vstoupí do jednoho z výše uvedených stavů prostřednictvím uživatelské interakce, logika frameworku Spry aplikuje za běhu specifickou třídu CSS na kontejner HTML ovládacího prvku. Například pokud uživatel zkusí odeslat formulář, ale z nabídky nevybral položku, Spry aplikuje na widget třídu, která vyvolá zobrazení chybové zprávy „Vyberte některou položku“. Pravidla, která určují styl a zobrazují stavy chybových zpráv, jsou uložena v souboru CSS (SpryValidationSelect.css), který doprovází widget.

Standardní HTML pro widget Ověření výběru (obvykle ve formuláři) obsahuje tag kontejneru , který obklopuje tag <select> textové oblasti. HTML pro widget Ověření výběru obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML ovládacího prvku také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Ověření výběru, včetně úplné struktury jeho kódu, naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_cz.

Vložení a úpravy ovládacího prvku Ověření výběru

Vložení ovládacího prvku Ověření výběru

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Ověření výběru Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

3 V zobrazení Kód přidejte tagy voleb, které obsahují položky nabídky a hodnoty. Aplikace Dreamweaver to za vás automaticky neudělá. Další informace viz předchozí téma.

Poznámka: *widget Ověření výběru můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když uživatel klepne mimo widget, když zapisuje nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření výběru.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo widget.

Změna Ověření proběhne, když uživatel provede výběr.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření výběru.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Pokud například chcete vidět widget v jeho platném stavu, vyberte volbu Platný.

Zákaz nebo povolení prázdných hodnot

Všechny widgety Ověření textového pole, které vkládáte pomocí produktu Dreamweaver, při publikaci na webové stránce standardně vyžadují, aby uživatelé zvolili položky nabídky, které mají přiřazenou hodnotu. Tuto volbu ale můžete vypnout.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření výběru.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) podle požadavků vyberte volbu Nepovolit prázdné hodnoty nebo její výběr zrušte.

Určení neplatné hodnoty

Můžete určit hodnotu, která bude zobrazena jako neplatná, pokud uživatel zvolí položku nabídky, která je spojená s touto hodnotou. Pokud například určíte -1 jako neplatnou hodnotu a přiřadíte ji tagu některé volby, widget vrátí chybovou zprávu, pokud uživatel vybere tuto položku nabídky.

```
<option value="-1"> ------------------- </option>
```

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření výběru.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) zadejte do pole Neplatná hodnota číslo, které chcete používat jako neplatnou hodnotu.

Přizpůsobení ovládacího prvku Ověření výběru

I když vám inspektor Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy ovládacího prvku Ověření výběru, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Ověření výběru můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryselect_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationSelect.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationSelect.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření ovládacího prvku Ověření výběru Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Ověření výběru snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření výběru

Standardně se textové zprávy pro widget Ověření výběru zobrazují v červené barvě s okrajem o šířce 1 obrazový bod okolo textu.

❖ Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Ověření výběru, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Textu k nastavení stylu	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.selectRequiredState .selectRequiredMsg, .selectInvalidState .selectInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Změna barev pozadí ovládacího prvku Ověření výběru

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí ovládacího prvku Ověření výběru v různých stavech, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnoty barvy pozadí:

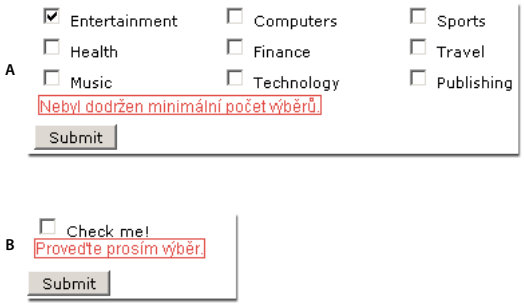
Barva pozadí, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušná vlastnost, kterou chcete změnit
Barva pozadí ovládacího prvku v platném stavu	.selectValidState select, select.selectValidState	background-color: #B8F5B1;
Barva pozadí ovládacího prvku v neplatném stavu	select.selectRequiredState, .selectRequiredState select, select.selectInvalidState, .selectInvalidState select	background-color: #FF9F9F;
Barva pozadí ovládacího prvku při aktivaci	.selectFocusState select, select.selectFocusState	background-color: #FFFFCC;

Práce s ovládacím prvkem Ověření zaškrtávacího pole

O ovládacím prvku Ověření zaškrtávacího pole

widget Spry Ověření zaškrtávacího pole je zaškrtávací políčko nebo skupina zaškrtávacích políček ve formátu HTML, která, když uživatel vybere nebo zapomene vybrat zaškrtávací políčko, zobrazí platné nebo neplatné stavy. widget Ověření zaškrtávacího pole můžete přidat například do formuláře, v němž může být uživatel požádán o provedení třech voleb. Pokud uživatel neprovede všechny tři výběry, widget vrátí zprávu, že nebyl splněn minimální počet výběrů.

Následující příklad zobrazuje widget Ověření zaškrtávacího pole v různých stavech:



***A.** Skupina ovládacích prvků Ověření zaškrtávacího pole, stav minimální počet výběrů **B.** widget Ověření zaškrtávacího pole, stav Vyžadováno*

widget Ověření zaškrtávacího pole obsahuje řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaná hodnota apod.). Vlastnosti těchto stavů můžete změnit pomocí inspektoru Vlastnosti s ohledem na požadované výsledky ověřování. widget Ověření zaškrtávacího pole může ověřovat v různých okamžicích – například, když uživatel klepne mimo widget, když vytváří výběry nebo když zkouší odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Platný stav Stav ovládacího prvku, když uživatel provedl výběr nebo správný počet výběrů a můžete odeslat formulář.

Stav Vyžadovano Stav ovládacího prvku, když uživatel neprovedl vyžadovaný výběr.

Stav Minimální počet výběrů Stav ovládacího prvku, když uživatel vybral méně zaškrtávacích políček, než je vyžadovaný minimální počet.

Stav Maximální počet výběrů Stav ovládacího prvku, když uživatel vybral více zaškrtávacích políček, než je maximální povolený počet.

Jakmile widget Ověření zaškrtávacího pole vstoupí do jednoho z těchto stavů prostřednictvím uživatelské interakce, logika frameworku Spry aplikuje za běhu specifickou třídu CSS na kontejner HTML ovládacího prvku. Pokud uživatel zkusí například odeslat formulář, ale neprovedl žádný výběr, Spry aplikuje na widget třídu, která vyvolá zobrazení chybové zprávy „Proveďte prosím výběr“. Pravidla, která určují styl a zobrazují stavy chybových zpráv, jsou uložena v souboru CSS (SpryValidationCheckbox.css), který doprovází widget.

Standardní HTML pro widget Ověření zaškrtávacího pole (obvykle ve formuláři) obsahuje tag kontejneru , který obklopuje tag zaškrtávacího políčka <input type="checkbox">. HTML pro widget Ověření zaškrtávacího pole obsahuje v hlavičce dokumentu a za HTML ovládacího prvku také tagy skriptu.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Ověření zaškrtávacího pole, včetně úplné struktury jeho kódu, naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_cz.

Vložení a úpravy ovládacího prvku Ověření zaškrtávacího pole

Vložení ovládacího prvku Ověření zaškrtávacího pole

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Ověření zaškrtávacího pole Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *widget Ověření zaškrtávacího pole můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když uživatel klepne mimo widget, když vytváří výběry nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření zaškrtávacího pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo zaškrtávací pole.

Změna Ověření proběhne, když uživatel provede výběr.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Stanovení minimálního a maximálního rozsahu výběru

Standardně je widget Ověření zaškrtávacího pole nastaven na vyžadované. Pokud ale na stránku vložíte několik zaškrtávacích políček, můžete specifikovat minimální a maximální rozsah výběru. Pokud například máte v tagu pro jednoduchý widget Ověření zaškrtávacího pole šest zaškrtávacích polí a chcete se ujistit, že uživatel vybere nejméně tři z nich, můžete tyto předvolby nastavit pro celý widget.

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření zaškrtávacího pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu Vynutit rozsah.

3 Zadejte minimální nebo maximální počet zaškrtávacích polí (nebo oba), které má uživatel vybrat.

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu vyberte widget Ověření zaškrtávacího pole.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Chcete-li například vidět widget v jeho počátečním stavu, vyberte volbu Výchozí.

Přizpůsobení chybových zpráv ovládacího prvku Ověření zaškrtávacího pole

Standardně se chybové zprávy pro widget Ověření zaškrtávacího pole zobrazují v červené barvě s okrajem o šířce 1 obrazový bod okolo textu. Pro widget Ověření zaškrtávacího pole můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprycheckbox_custom_cz.

1 Otevřete soubor SpryValidationCheckbox.css.

Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationCheckbox.css do složky zdrojů Spry webového místa při každém vytvoření ovládacího prvku Ověření zaškrtávacího pole Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

2 K vyhledání příslušného pravidla CSS použijte následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu:

Textu k nastavení stylu	**Příslušné pravidlo CSS**	**Příslušné vlastnosti, které se mají změnit**
Text chybové zprávy	.checkboxRequiredState .checkboxRequiredMsg, .checkboxMinSelectionsState .checkboxMinSelectionsMsg, .checkboxMaxSelectionsState .checkboxMaxSelectionsMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

I když můžete pravidla pro widget Ověření zaškrtávacího pole snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

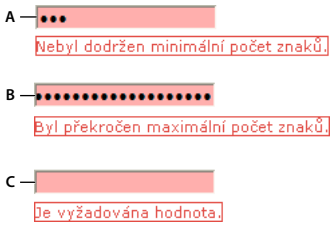
Práce s ovládacím prvkem Heslo ověření

O ovládacím prvku Heslo ověření

widget Heslo ověření sady Spry je textové pole pro heslo, které můžete použít, chcete-li zavést pravidla pro heslo (např. počet a typ znaků). widget Heslo ověření zajišťuje varovné a chybové zprávy, jejichž obsah závisí na tom, co uživatel do pole zadá.

***Poznámka:** Dříve, než začnete pracovat s ovládacím prvkem Heslo ověření, měli byste se seznámit s ovládacími prvky ověření sady Spry. Pokud se potřebujete s ovládacími prvky sady Spry blíže seznámit, nahlédněte do části „Práce s ovládacím prvkem Ověření textového pole“ na stránce 432 nebo do kteréhokoli jiného přehledu o ovládacích prvcích ověřen, a teprve poté pokračujte v práci s ovládacím prvkem Heslo ověření. Tento přehled neobsahuje všechny základní informace o ovládacích prvcích ověření.*

Následující příklad zobrazuje widget Heslo ověření v různých stavech:



***A.** widget Heslo, stav při minimálním počtu znaků **B.** widget Heslo, stav při maximálním počtu znaků **C.** widget Heslo, stav Vyžadováno*

widget Heslo ověření obsahuje celou řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaný, minimální počet znaků atd.). Vlastnosti těchto stavů můžete měnit prostřednictvím úprav v příslušném souboru CSS (SpryValidationPassword.css) podle toho, jaké výsledky ověření požadujete. widget Heslo ověření může ověřovat v různých okamžicích – například, když návštěvník webové stránky klepne mimo textové pole, když píše nebo když se snaží odeslat formulář.

Počáteční stav Stav ovládacího prvku, když se stránka načte do prohlížeče nebo když uživatel obnoví formulář.

Stav aktivace Stav ovládacího prvku, když uživatel umístí textový kurzor do ovládacího prvku.

Platný stav Stav ovládacího prvku, kdy uživatel správně zadá informace a formulář je možné odeslat.

Stav neplatné síly Stav ovládacího prvku, kdy uživatel zadá text, který nesplňuje kritéria síly pro textové pole hesla. (Například jste určili, že heslo musí obsahovat alespoň dvě velká písmena a zadané heslo obsahuje jen jedno nebo žádné velké písmeno.)

Stav Vyžadovano Stav ovládacího prvku, kdy se uživateli nepodaří zadat do textového pole vyžadovaný text.

Stav Minimální počet znaků Stav ovládacího prvku, kdy uživatel zadá do textového pole hesla menší než minimální vyžadovaný počet znaků.

Stav Maximální počet znaků Když uživatel zadá do textového pole hesla vyšší než maximální povolený počet znaků.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Heslo ověření, včetně dalších informací o jeho struktuře, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_cz.

Další témata nápovědy

Ukázky ovládacího prvku Heslo ověření

Vložení a úpravy ovládacího prvku Heslo ověření

Vložení ovládacího prvku Heslo ověření

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Heslo ověření sady Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *widget Heslo ověření můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Změna vyžadovaného stavu ovládacího prvku Heslo ověření

Všechny widgety Hesla ověření, které vkládáte pomocí aplikace Dreamweaver, vyžadují při publikaci na webové stránce standardní uživatelské zadání. Vyplnění textových polí hesla ale můžete volitelně ponechat na uživateli.

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Hesla ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) podle svých potřeb vyberte volbu Vyžadované nebo její výběr zrušte.

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Hesla ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Pokud například chcete vidět widget v jeho platném stavu, vyberte volbu Platný.

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když návštěvník webového místa klepne mimo widget, když návštěvník zapisuje nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Hesla ověření.

2 V inspektorovi Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo textové pole hesla.

Změna Ověření proběhne, jakmile uživatel změní text v textovém poli hesla.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Nastavení síly hesla

Síla hesla udává, jaké požadavky musí zadávané heslo splňovat (kombinace určitých znaků atd.). Například jste vytvořili formulář, v němž si uživatelé vybírají heslo, a chcete, aby jejich hesla zahrnovala určitý počet velkých písmen, určitý počet speciálních znaků atd.

Poznámka: *Ve výchozím nastavení ovládacího prvku Heslo není nastavena žádná z voleb.*

1 Klepnutím na modrou záložku vyberte widget Heslo ověření.

2 V nastavení Inspektor vlastností (Okno > Vlastnosti) nastavte požadované možnosti. Čísla, která zadáte do jednotlivých polí, udávají počet znaků, které budou ovládacím prvkem vyžadovány k ověření. Zadáte-li například do políčka Minimální počet znaků číslo 8, widget nezačne s ověřováním, pokud uživatel nezadá do textového pole hesla alespoň 8 znaků.

Minimální/maximální počet znaků Udává minimální a maximální počet znaků, které musí platné heslo mít.

Minimální/maximální počet písmen Udává minimální a maximální počet písmen (a, b, c atd.), které musí platné heslo obsahovat.

Minimální/maximální počet čísel Udává minimální a maximální počet čísel (1, 2, 3 atd.), které musí platné heslo obsahovat.

Minimální/maximální počet velkých písmen Udává minimální a maximální počet velkých písmen (A, B, C atd.), které musí platné heslo obsahovat.

Minimální/maximální počet zvláštních znaků Udává minimální a maximální počet zvláštních znaků (!, @, # atd.), které musí platné heslo obsahovat.

Ponechání některé z výše uvedených voleb prázdné způsobí, že widget *nebude* provádět ověření podle příslušného kritéria. Pokud například ponecháte prázdnou volbu Minimální/maximální počet čísel, widget nebude v řetězci hesla vyhledávat čísla.

Přizpůsobení ovládacího prvku Heslo ověření

I když vám panel Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy ovládacího prvku Heslo ověření, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Heslo ověření můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh přizpůsobení stylu naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sprypassword_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationPassword.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationPassword.css do složky živých datových zdrojů Spry vaší webové stránky pokaždé, když vytvoříte widget Heslo ověření sady Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Heslo ověření snadno upravovat přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu ovládacího prvku Heslo ověření (všeobecné pokyny)

1 Otevřete soubor SpryValidationPassword.css.

2 Vyhledejte pravidlo CSS, které se vztahuje k widgetu, který chcete změnit. Chcete-li například změnit barvu pozadí vyžadovaného stavu ovládacího prvku Heslo ověření, upravte v souboru SpryValidationPassword.css pravidlo `input.passwordRequiredState`.

3 Proveďte změny v CSS a soubor uložte.

Soubor SpryValidationPassword.css obsahuje podrobné informace, které vysvětlují kódy a účel konkrétních pravidel. Další informace viz soubor SpryValidationPassword.css.

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Heslo ověření

Standardně se chybové zprávy ovládacího prvku Heslo ověření zobrazují červeně, přičemž text je ohraničen okrajem o šířce 1 obrazového bodu.

❖ Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Heslo ověření, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu.

Text, který chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.passwordRequiredState .passwordRequiredMsg, .passwordMinCharsState .passwordMinCharsMsg, .passwordMaxCharsState .passwordMaxCharsMsg, .passwordInvalidStrengthState .passwordInvalidStrengthMsg, .passwordCustomState .passwordCustomMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Změna barev pozadí ovládacího prvku Heslo ověření

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí ovládacího prvku Heslo ověření v různých stavech, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnoty barvy pozadí.

Barva, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušná vlastnost, kterou chcete změnit
Barva pozadí ovládacího prvku v platném stavu	.passwordValidState input, input.passwordValidState	background-color: #B8F5B1;
Barva pozadí ovládacího prvku v neplatném stavu	input.passwordRequiredState, .passwordRequiredState input, input.passwordInvalidStrengthState, .passwordInvalidStrengthState input, input.passwordMinCharsState, .passwordMinCharsState input, input.passwordCustomState, .passwordCustomState input, input.passwordMaxCharsState, .passwordMaxCharsState input	background-color: #FF9F9F;
Barva pozadí ovládacího prvku při aktivaci	.passwordFocusState input, input.passwordFocusState	background-color: #FFFFCC;

Práce s ovládacím prvkem Potvrzení ověření

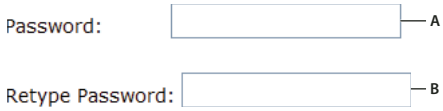
O ovládacím prvku Potvrzení ověření

widget Potvrzení ověření je textové pole nebo pole formuláře hesla, které zobrazuje platné nebo neplatné stavy, když uživatel zadá hodnotu, která se neshoduje s hodnotou podobného pole v tom samém formuláři. Můžete například přidat widget Potvrzení ověření k formuláři, v němž uživatel musí znovu zadat heslo, které zadal do předchozího pole. Nepodaří-li se uživateli zadat heslo přesně tak, jak ho zadal původně, widget zobrazí chybovou zprávu s oznámením, že se hodnoty neshodují.

widget Potvrzení ověření můžete také použít v kombinaci s ovládacím prvkem Ověření textového pole a ověřovat tak e-mailové adresy.

***Poznámka:** Dříve, než začnete pracovat s ovládacím prvkem Potvrzení, měli byste se seznámit s ovládacími prvky ověření sady Spry. Pokud se potřebujete s ovládacími prvky sady Spry blíže seznámit, nahlédněte do části „Práce s ovládacím prvkem Ověření textového pole“ na stránce 432 nebo do kteréhokoli jiného přehledu o ovládacích prvcích ověření a teprve poté pokračujte v práci s ovládacím prvkem Potvrzení ověření. Tento přehled neobsahuje všechny základní informace o ovládacích prvcích ověření.*

Následující příklad ukazuje typické nastavení ovládacího prvku Potvrzení.



***A.** Pole pro heslo nebo widget Heslo ověření sady Spry **B.** widget Potvrzení*

widget Potvrzení ověření obsahuje řadu stavů (například platný, neplatný, vyžadovaný atd.). Vlastnosti těchto stavů můžete měnit prostřednictvím úprav v příslušném souboru CSS (SpryValidationConfirm.css) podle toho, jaké výsledky ověření požadujete. widget Potvrzení ověření může ověřovat v různých okamžicích – například, když návštěvník webové stránky klepne mimo widget, když píše nebo když se snaží odeslat formulář.

Počáteční stav Stav widgetu, když se stránka načte do browseru nebo když uživatel obnoví formulář.

Stav aktivace Stav ovládacího prvku, když uživatel umístí textový kurzor do ovládacího prvku.

Platný stav Stav ovládacího prvku, kdy uživatel správně zadá informace a formulář je možné odeslat.

Neplatný stav Stav ovládacího prvku, kdy uživatel zadal text, který se neshoduje s textem zadaným do předchozího textového pole, ovládacího prvku Ověření textového pole nebo ovládacího prvku Heslo ověření.

Stav Vyžadováno Stav ovládacího prvku, kdy se uživateli nepodaří zadat do textového pole vyžadovaný text.

Podrobnější vysvětlení činnosti ovládacího prvku Potvrzení ověření, včetně dalších informací o jeho struktuře, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_cz.

Další témata nápovědy

Ukázky ovládacího prvku Potvrzení ověření

Vložení a úpravy ovládacího prvku Potvrzení ověření

Vložení ovládacího prvku Potvrzení ověření

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Potvrzení ověření sady Spry.

2 Vyplňte dialogové okno Atributy tagu vstupu pro usnadnění přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *widget Potvrzení ověření můžete vložit také pomocí kategorie Spry na panelu Vložit.*

Další témata nápovědy

„Vytváření přístupných formulářů HTML“ na stránce 651

Změna vyžadovaného stavu ovládacího prvku Potvrzení ověření

Všechny widgety Potvrzení ověření, které vkládáte pomocí aplikace Dreamweaver, vyžadují při publikaci na webové stránce standardní uživatelské zadání. Vyplnění potvrzovacích textových polí ale můžete pro uživatele nastavit pouze jako volitelnou funkci.

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Potvrzení ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) podle požadavků vyberte volbu Vyžadované nebo její výběr zrušte.

Určení textového pole, podle něhož se bude ověřovat platnost

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Potvrzení ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okno > Vlastnosti) vyberte z rozbalovací nabídky Ověřit platnost podle textové pole, podle něhož chcete ověřovat platnost. V rozbalovací nabídce se jako volby objeví všechna textová pole, kterým byl přidělen jedinečný atribut ID.

Zobrazení stavů ovládacího prvku v zobrazení Návrh

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Potvrzení ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte stav, který chcete vidět v rozbalovací nabídce Náhled stavů. Pokud například chcete vidět widget v jeho platném stavu, vyberte volbu Platný.

Určení, kdy proběhne ověření

Okamžik, ve kterém proběhne ověření, můžete nastavit – když návštěvník webového místa klepne mimo widget, když návštěvník zapisuje nebo když zkouší odeslat formulář.

1 V okně dokumentu klepněte na modrou záložku ovládacího prvku Potvrzení ověření.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) vyberte volbu, která určuje, kdy chcete, aby ověření proběhlo. Můžete vybrat všechny volby, nebo pouze volbu Odeslání.

Rozostření Ověření proběhne pokaždé, když uživatel klepne mimo potvrzovací textové pole.

Změna Ověření proběhne, jakmile uživatel změní text v potvrzovacím textovém poli.

Odeslání Ověření v okamžiku, kdy se uživatel pokusí odeslat formulář. Volba Odeslání je vybrána ve výchozím nastavení a její výběr nelze zrušit.

Přizpůsobení ovládacího prvku Potvrzení ověření

I když vám inspektor Vlastnosti umožňuje jednoduché úpravy ovládacího prvku Potvrzení ověření, nepodporuje úlohy přizpůsobení stylu. Pro widget Potvrzení ověření můžete upravit CSS a vytvořit tak widget, který je stylově upraven podle vašich potřeb. Seznam pokročilejších úloh nastavení stylu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryconfirm_custom_cz.

Všechna pravidla CSS v níže uvedených tématech se vztahují ke standardním pravidlům umístěným v souboru SpryValidationConfirm.css. Aplikace Dreamweaver uloží soubor SpryValidationConfirm.css do složky živých datových zdrojů sady Spry vaší webové stránky pokaždé, když vytvoříte widget Potvrzení ověření sady Spry. Přečtení tohoto souboru je užitečné, protože soubor obsahuje vysvětlující informace o nejrůznějších stylech, které se k widgetu vztahují.

I když můžete pravidla pro widget Potvrzení ověření snadno upravit přímo v přiloženém souboru CSS, k úpravě CSS ovládacího prvku můžete použít také panel Styly CSS. Panel Styly CSS je užitečný k vyhledání tříd CSS přiřazených k různým částem ovládacího prvku, zejména pokud používáte režim panelu Současný.

Další témata nápovědy

„Panel Styly CSS v režimu Současný“ na stránce 127

Nastavení stylu ovládacího prvku Potvrzení ověření (všeobecné pokyny)

1 Otevřete soubor SpryValidationConfirm.css.

2 Vyhledejte pravidlo CSS, které se vztahuje k widgetu, který chcete změnit. Chcete-li například změnit barvu pozadí vyžadovaného stavu ovládacího prvku Potvrzení ověření, upravte v souboru SpryValidationConfirm.css pravidlo `input.confirmRequiredState .`

3 Proveďte změny v CSS a soubor uložte.

Soubor SpryValidationConfirm.css obsahuje podrobné informace, které vysvětlují kódy a účel konkrétních pravidel. Další informace viz soubor SpryValidationConfirm.css.

Nastavení stylu textu chybových zpráv ovládacího prvku Potvrzení ověření

Standardně se chybové zprávy ovládacího prvku Potvrzení ověření zobrazují červeně, přičemž text je ohraničen okrajem o šířce 1 obrazového bodu.

❖ Chcete-li změnit styl textu chybových zpráv ovládacího prvku Potvrzení ověření, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte výchozí vlastnosti nebo přidejte svoje vlastnosti a hodnoty stylu textu.

Text, který chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušné vlastnosti, které se mají změnit
Text chybové zprávy	.confirmRequiredState .confirmRequiredMsg, .confirmInvalidState .confirmInvalidMsg	color: #CC3333; border: 1px solid #CC3333;

Změna barev pozadí ovládacího prvku Potvrzení ověření

❖ Chcete-li změnit barvy pozadí ovládacího prvku Potvrzení ověření v různých stavech, použijte k vyhledání příslušného pravidla CSS následující tabulku a pak změňte standardní hodnoty barvy pozadí.

Barva, kterou chcete změnit	Příslušné pravidlo CSS	Příslušná vlastnost, kterou chcete změnit
Barva pozadí ovládacího prvku v platném stavu	.confirmValidState input, input.confirmValidState	background-color: #B8F5B1;
Barva pozadí ovládacího prvku v neplatném stavu	input.confirmRequiredState, .confirmRequiredState input, input.confirmInvalidState, .confirmInvalidState input	background-color: #FF9F9F;
Barva pozadí ovládacího prvku při aktivaci	.confirmFocusState input, input.confirmFocusState	background-color: #FFFFCC;

Zobrazení dat pomocí Spry

O sadách dat Spry

Spry sada dat je v podstatě objekt JavaScript, který obsahuje množinu vámi zadaných dat. Pomocí aplikace Dreamweaver můžete takový objekt rychle vytvořit a načíst do něj data z datového zdroje (jako je soubor XML nebo HTML). Výsledná sada dat obsahuje pole dat, které má podobu standardní tabulky s řádky a sloupci. Při tvorbě Spry sady dat v aplikaci Dreamweaver můžete také zadat, jak mají být data zobrazena na webové stránce.

Sadu dat si můžete představit jako virtuální úložný kontejner, jehož struktura je tvořena řádky a sloupci. Fyzicky se jedná o objekt JavaScript, jehož informace jsou viditelné pouze tehdy, pokud přesně specifikujete způsob jejich zobrazení na webové stránce. Můžete zobrazit veškerá data v kontejneru nebo můžete zobrazit pouze vybrané části těchto dat.

Kompletní informace o tom, jak Spry sady dat fungují, najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_sprydataset_cz.

Video od vývojového týmu produktu Dreamweaver s přehledem způsobu práce se sadami dat Spry: www.adobe.com/go/dw10datasets_cz.

Výukovou lekci na videu o práci se sadami dat Spry najdete na webové stránce na adrese www.adobe.com/go/lrvid4047_dw_cz.

Vytvoření Spry sady dat

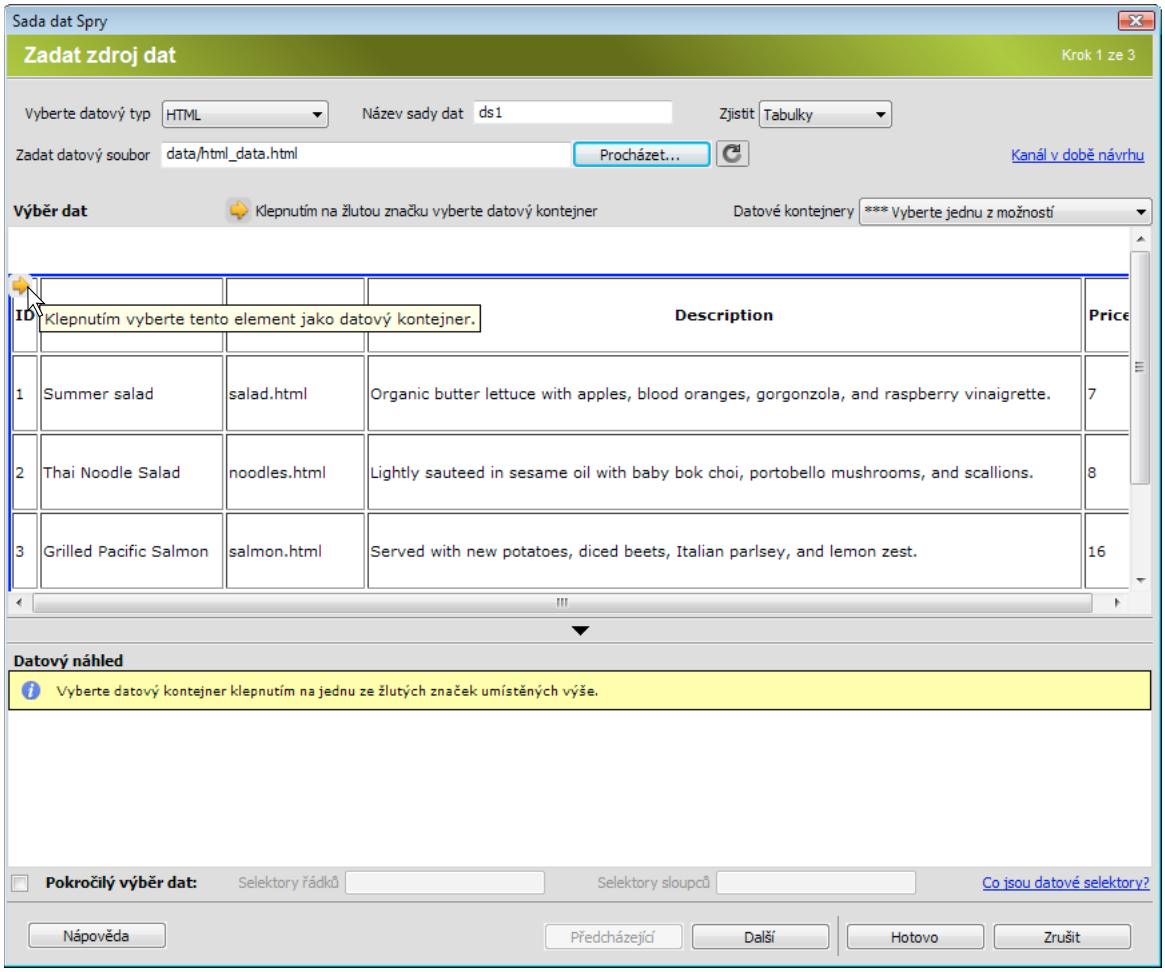
Vytvoření Spry sady dat HTML

1. Pokud sadu dat pouze vytváříte, nemusíte se starat o pozici textového kurzoru. Pokud sadu dat vytváříte a zároveň vkládáte rozvržení, ujistěte se, že je textový kurzor umístěn na stránce v místě, kam chcete rozvržení vložit.
2. Klepněte na položky Vložit > Spry > Spry sada dat.
3. Na obrazovce Zadat zdroj dat proveďte následující:
   - V místní nabídce Vyberte datový typ vyberte volbu HTML. (Tato volba je vybrána standardně.)
   - Zadejte název nové sady dat. Při prvním vytvoření sady dat je výchozí název ds1. Název sady dat může obsahovat písmena, číslice a podtržítka, ale nesmí začínat číslicí.
   - Zadejte prvky HTML, které má aplikace Dreamweaver ve zdroji dat vyhledat. Pokud jste například data uzavřeli do tagů `div`, a aplikace Dreamweaver má tedy detekovat tagy `div` místo tabulek, vyberte v místní nabídce volbu Tagy div. Volba Vlastní vám umožňuje zadat libovolný název tagu, který má být detekován.
   - Zadejte cestu k souboru, který obsahuje zdroj dat HTML. Můžete zadat relativní cestu k lokálnímu souboru ve svém webovém místě (např. data/html_data.html) nebo absolutní adresu URL webové stránky (pomocí zápisu HTTP nebo HTTPS). Lokální soubor můžete vyhledat a vybrat po klepnutí na tlačítko Procházet.

     Aplikace Dreamweaver vykreslí obsah zdroje dat HTML v okně Výběr dat a zobrazí vizuální značky vedle prvků, které lze použít jako kontejnery pro sadu dat. Prvek, který chcete použít, musí mít přiřazen jedinečné ID. Pokud jej nemá, zobrazí aplikace Dreamweaver chybovou zprávu a bude nutné vrátit se k souboru zdroje dat a provést přiřazení jedinečného ID. Platné prvky v souboru zdroje dat navíc nesmí ležet v oblastech Spry a nesmí obsahovat jiné datové odkazy.

     Případně můžete jako zdroj dat zadat volbu Kanál v době návrhu. Bližší informace viz část „Používání kanálu v době návrhu“ na stránce 460 (Používání kanálu v době návrhu).

- Prvek pro datový kontejner vyberte klepnutím na jednu ze žlutých šipek v okně Výběr dat nebo vybráním ID v místní nabídce Data Containers (Datové kontejnery).



Volba elementu pro kontejner dat sady dat HTML.

V případě dlouhých souborů můžete ve spodní části okna Výběr dat klepnout na šipku Rozbalit/sbalit a zobrazit tak větší část dat.

Jakmile vyberete kontejnerový prvek pro sadu dat, aplikace Dreamweaver zobrazí náhled sady dat v okně Datový náhled.

- (Volitelně) Chcete-li pro sadu dat zadat selektory dat CSS, vyberte volbu Pokročilý výběr dat. Pokud například v textovém poli Selektory řádků zadáte **.product** a v textovém poli Selektory sloupců zadáte **.boximage**, sada dat bude obsahovat pouze řádky s přiřazenou třídou .product a pouze sloupce s přiřazenou třídou .boximage.

  Chcete-li do textového pole zadat více selektorů, oddělte je čárkou.

  Bližší informace viz část „O selektorech dat Spry“ na stránce 461.

- Po dokončení nastavení na obrazovce Zadat zdroj dat klepněte na tlačítko Hotovo, chcete-li vytvořit sadu dat ihned, nebo klepněte na tlačítko Další, chcete-li přejít na obrazovku Nastavit možnosti dat. Klepnete-li na tlačítko Hotovo, sada dat se zpřístupní na panelu Svázání (Okno > Svázání).

4 Na obrazovce Nastavit možnosti dat proveďte následující:

- (Volitelně) Typy sloupců sady dat můžete nastavit tak, že vyberete sloupec a v místní nabídce Typ zvolíte typ sloupce. Například pokud sloupec v sadě dat obsahuje čísla, vyberte tento sloupec a v místní nabídce Typ vyberte volbu **číslo**. Tato volba je důležitá pouze v případě, že chcete umožnit uživateli třídit data podle tohoto sloupce.

  Sloupec sady dat můžete vybrat klepnutím na jeho záhlaví, vybráním sloupce z místní nabídky Název sloupce nebo přechodem na tento sloupec pomocí levé či pravé šipky v levém horním rohu obrazovky.

- (Volitelně) Způsob třídění dat můžete zadat tak, že v místní nabídce Uspořádat sloupce klepnete na sloupec, podle něhož má být třídění prováděno. Po vybrání sloupce můžete zadat, zda má být třídění prováděno vzestupně nebo sestupně.

- (Volitelné: pouze tabulky) Chcete-li použít obecné názvy sloupců (tj. sloupec0, sloupec1, sloupec 2 atd.) místo názvů uvedených ve zdroji dat HTML, zrušte výběr volby Použít první řádek jako záhlaví.

  Poznámka: *Pokud jste jako kontejnerový prvek pro sadu dat vybrali něco jiného než tabulku, tato a následující volby nebudou k dispozici. Pro sloupce v těch sadách dat, které nejsou založené na tabulce, použije aplikace Dreamweaver automaticky názvy sloupec0, sloupec1, sloupec2 atd.*

- (Volitelné: pouze tabulky) Chcete-li zaměnit vodorovnou a svislou orientaci dat v sadě dat, vyberte volbu Použít sloupce jako řádky. Pokud tuto volbu vyberete, sloupce budou použity jako řádky.

- (Volitelně) Chcete-li ze sady dat vyloučit duplikátní řádky, vyberte volbu Odfiltrovat duplikátní řádky.

- (Volitelně) Chcete-li mít vždy přístup k nejaktuálnějším datům v sadě dat, vyberte volbu Zakázat ukládání dat do mezipaměti. Chcete-li, aby byla data obnovována automaticky, vyberte volbu Automaticky obnovit data a zadejte čas obnovení v milisekundách.

- Po dokončení nastavení na obrazovce Nastavit možnosti dat klepněte na tlačítko Hotovo, chcete-li vytvořit sadu dat ihned, nebo klepněte na tlačítko Další, chcete-li přejít na obrazovku Vyberte možnost vložení. Klepnete-li na tlačítko Hotovo, sada dat se zpřístupní na panelu Svázání (Okno > Svázání).

5 Na obrazovce Vyberte možnosti vložení proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte rozvržení pro novou sadu dat a zadejte náležité volby nastavení. Bližší informace viz část „Výběr rozvržení pro sadu dat“ na stránce 457.

- Vyberte volbu Nevkládat kód HTML. Pokud tuto volbu vyberete, aplikace Dreamweaver vytvoří sadu dat, ale nepřidá na stránku žádný kód HTML. Sada dat bude přístupná na panelu Svázání (Okno > Svázání) a vy budete moci ručně přetahovat části dat ze sady na stránku.

6 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Aplikace Dreamweaver vytvoří sadu dat, a pokud jste vybrali volbu rozvržení, zobrazí na stránce rozvržení a vyhrazená místa pro data. Podíváte-li se do zobrazení Kód, zjistíte, že aplikace Dreamweaver přidala do hlavičky odkazy na soubory SpryData.js a SpryHTMLDataSet.js. Tyto soubory jsou důležité součásti frameworku Spry, jejichž funkce je svázána se stránkou. Pokud tento kód ze stránky odstraníte, sada dat nebude fungovat. Při nahrání stránky na server bude třeba nahrát mezi závislými soubory také tyto soubory.

Vytvoření Spry sady dat XML

1 Pokud sadu dat pouze vytváříte, nemusíte se starat o pozici textového kurzoru. Pokud sadu dat vytváříte a zároveň vkládáte rozvržení, ujistěte se, že je textový kurzor umístěn na stránce v místě, kam chcete rozvržení vložit.

2 Klepněte na položky Vložit > Spry > Spry sada dat.

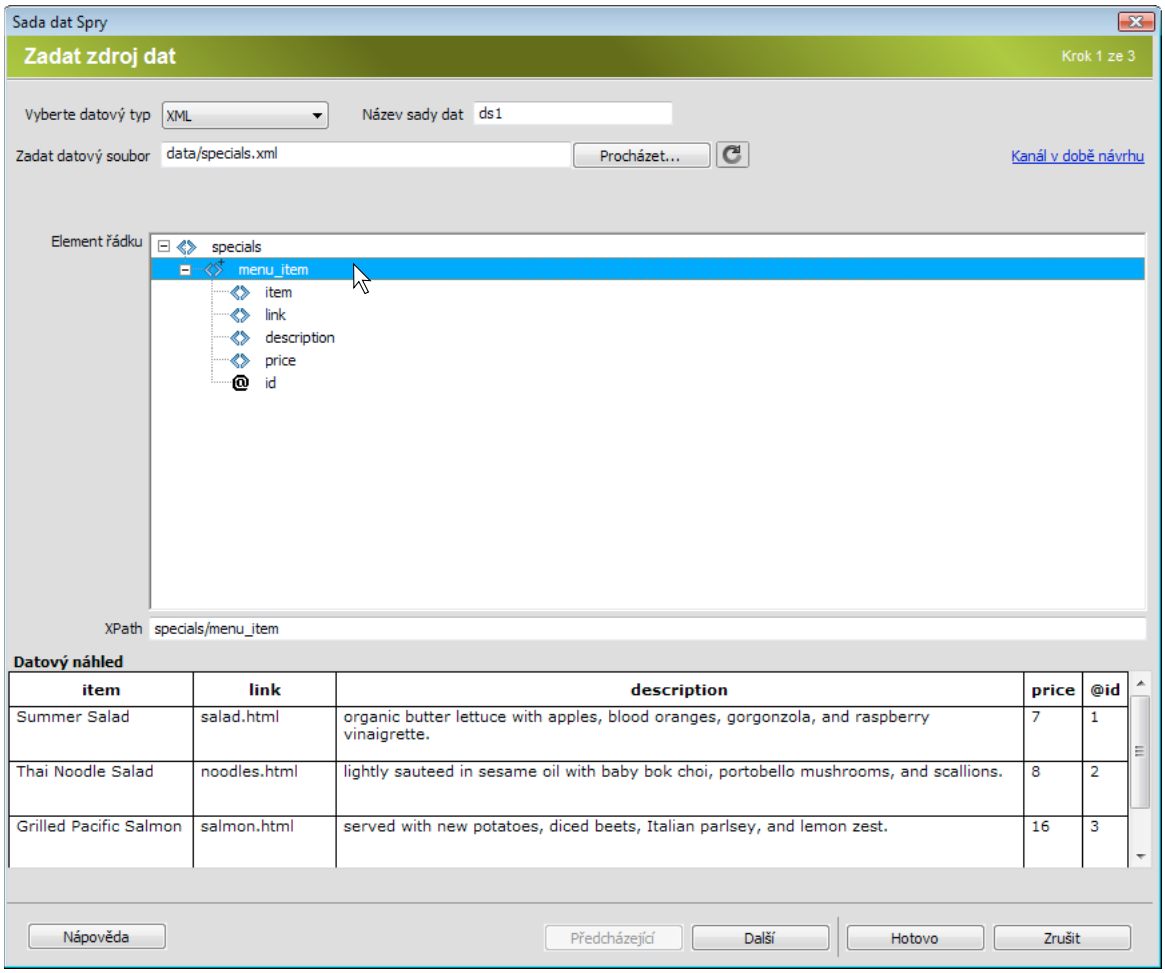
3 Na obrazovce Zadat zdroj dat proveďte následující:

- V místní nabídce Vyberte datový typ vyberte volbu XML.

- Zadejte název nové sady dat. Při prvním vytvoření sady dat je výchozí název ds1. Název sady dat může obsahovat písmena, číslice a podtržítka, ale nesmí začínat číslicí.
- Zadejte cestu k souboru, který obsahuje zdroj dat XML. Můžete zadat relativní cestu k lokálnímu souboru ve svém webovém místě (např. datafiles/data.xml) nebo absolutní adresu URL webové stránky (pomocí zápisu HTTP nebo HTTPS). Lokální soubor můžete vyhledat a vybrat po klepnutí na tlačítko Procházet.

  Aplikace Dreamweaver vykreslí obsah zdroje dat XML v okně Elementy řádku a zobrazí strom datových prvků XML, které je možné vybrat. Opakující se prvky jsou označeny symbolem plus (+), dceřiné prvky jsou odsazené.

  Případně můžete jako zdroj dat zadat volbu Kanál v době návrhu. Bližší informace viz část „Používání kanálu v době návrhu“ na stránce 460 (Použití kanálu v době návrhu).
- Vyberte prvek obsahující data, která chcete zobrazit. Obvykle se jedná o opakující se prvek, jako je <menu_item>, s několika dceřinými prvky, jako jsou <item>, <link>, <description> apod.



Volba opakovaného elementu pro sadu dat XML.

Jakmile vyberete kontejnerový prvek pro sadu dat, aplikace Dreamweaver zobrazí náhled sady dat v okně Datový náhled. Textové pole XPath zobrazuje výraz, který ukazuje, kde je vybraný uzel umístěn ve zdrojovém souboru XML.

Poznámka: *Výraz XPath (XML Path Language) je syntaxí pro adresování částí dokumentu XML. Používá se hlavně jako dotazovací jazyk pro data XML, podobně jako se jazyk SQL využívá k dotazování v databázích. Více informací o jazyku XPath viz specifikace jazyka XPath na webu W3C na adrese www.w3.org/TR/xpath.*

- Po dokončení nastavení na obrazovce Zadat zdroj dat klepněte na tlačítko Hotovo, chcete-li vytvořit sadu dat ihned, nebo klepněte na tlačítko Další, chcete-li přejít na obrazovku Nastavit možnosti dat. Klepnete-li na tlačítko Hotovo, sada dat se zpřístupní na panelu Svázání (Okno > Svázání).

4 Na obrazovce Nastavit možnosti dat proveďte následující:

- (Volitelně) Typy sloupců sady dat můžete nastavit tak, že vyberete sloupec a v místní nabídce Typ zvolíte typ sloupce. Například pokud sloupec v sadě dat obsahuje čísla, vyberte tento sloupec a v místní nabídce Typ vyberte volbu **číslo**. Tato volba je důležitá pouze v případě, že chcete umožnit uživateli třídit data podle tohoto sloupce.

  Sloupec sady dat můžete vybrat klepnutím na jeho záhlaví, vybráním sloupce z místní nabídky Název sloupce nebo přechodem na tento sloupec pomocí levé či pravé šipky v levém horním rohu obrazovky.

- (Volitelně) Způsob třídění dat můžete zadat tak, že v místní nabídce Uspořádat sloupec klepnete na sloupec, podle něhož má být třídění prováděno. Po vybrání sloupce můžete zadat, zda má být třídění prováděno vzestupně nebo sestupně.

- (Volitelně) Chcete-li ze sady dat vyloučit duplikátní řádky, vyberte volbu Odfiltrovat duplikátní řádky.

- (Volitelně) Chcete-li mít vždy přístup k nejaktuálnějším datům v sadě dat, vyberte volbu Zakázat ukládání dat do mezipaměti. Chcete-li, aby byla data obnovována automaticky, vyberte volbu Automaticky obnovit data a zadejte čas obnovení v milisekundách.

- Po dokončení nastavení na obrazovce Nastavit možnosti dat klepněte na tlačítko Hotovo, chcete-li vytvořit sadu dat ihned, nebo klepněte na tlačítko Další, chcete-li přejít na obrazovku Vyberte možnosti vložení. Klepnete-li na tlačítko Hotovo, sada dat se zpřístupní na panelu Svázání (Okno > Svázání).

5 Na obrazovce Vyberte možnosti vložení proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte rozvržení pro novou sadu dat a zadejte náležité volby nastavení. Bližší informace viz část „Výběr rozvržení pro sadu dat“ na stránce 457.

- Vyberte volbu Nevkládat kód HTML. Pokud tuto volbu vyberete, aplikace Dreamweaver vytvoří sadu dat, ale nepřidá na stránku žádný kód HTML. Sada dat bude přístupná na panelu Svázání (Okno > Svázání) a vy budete moci ručně přetahovat části dat ze sady na stránku.

6 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Aplikace Dreamweaver vytvoří sadu dat, a pokud jste vybrali volbu rozvržení, zobrazí na stránce rozvržení a vyhrazená místa pro data. Podíváte-li se do zobrazení Kód, zjistíte, že aplikace Dreamweaver přidala do hlavičky odkazy na soubory xpath.js a SpryData.js. Tyto soubory jsou důležité součásti frameworku Spry, jejichž funkce je svázána se stránkou. Pokud tento kód ze stránky odstraníte, sada dat nebude fungovat. Při nahrání stránky na server bude třeba nahrát mezi závislými soubory také tyto soubory.

Výběr rozvržení pro sadu dat

Na obrazovce Vyberte možnosti vložení máte možnost zadat, jak budou hodnoty v sadě dat na stránce zobrazeny. Data můžete zobrazit pomocí dynamické Spry tabulky, hlavního/podrobného rozvržení, rozvržení s překrývajícími se kontejnery (jeden sloupec) nebo pomocí rozvržení s překrývajícími se kontejnery s oblastí Spotlight (dva sloupce). Na obrazovce Vyberte možnosti vložení si rovněž můžete prohlédnout náhled každého rozvržení.

Rozvržení Dynamická tabulka

Tuto volbu vyberte, chcete-li zobrazit data v dynamické Spry tabulce. Spry tabulky nabízejí dynamické třídění sloupců a jiné interaktivní funkce.

Po vybrání této volby otevřete dialogové okno Vložit tabulku klepnutím na tlačítko Nastavení a postupujte podle těchto kroků:

1 V panelu Sloupce upravte podle následujícího postupu sloupce tabulky:

- Chcete-li sloupec z tabulky odstranit, vyberte jeho název a klepněte na symbol mínus (-). Chcete-li sloupec do tabulky přidat, klepněte na symbol plus (+) a vyberte název sloupce.
- Chcete-li sloupec přesunout, vyberte jeho název a klepněte na šipku nahoru či dolů. Při přemístění sloupce nahoru se sloupec posune v zobrazené tabulce doleva; při přemístění dolů se sloupec posune doprava.

2 Má-li být možné sloupec třídit, vyberte jej na panelu Sloupce a vyberte volbu Uspořádat sloupec, když se klepne na záhlaví. Ve výchozím nastavení je možné třídit všechny sloupce.

Chcete-li třídění sloupce zakázat, vyberte název příslušného sloupce na panelu Sloupce a zrušte výběr volby Uspořádat sloupec, když se klepne na záhlaví.

3 Pokud jste stránce přiřadili styly CSS, buď jako připojený seznam stylů, nebo jako sadu individuálních stylů ve stránce HTML, můžete použít třídu CSS pro jednu nebo několik následujících voleb:

Třída lichého řádku Změní vzhled lichých řádků v dynamické tabulce podle vybraného stylu třídy.

Třída sudého řádku Změní vzhled sudých řádků v dynamické tabulce podle vybraného stylu třídy.

Třída kurzor-nad Podle vybraného stylu třídy změní vzhled řádku, nad kterým se nachází kurzor myši.

Třída výběru Podle vybraného stylu třídy změní vzhled řádku, na který klepnete.

Poznámka: *Pořadí tříd lichý řádek, sudý řádek, kurzor-nad a výběr v seznamu stylů je velmi důležité. Pořadí pravidel by mělo přesně odpovídat pořadí uvedenému výše (liché, sudé, kurzor, výběr). Pokud je v seznamu stylů pravidlo kurzor-nad umístěné pod pravidlem výběr, efekt kurzor-nad se neprojeví, dokud uživatel nepřesune kurzor nad jiný řádek. Pokud jsou pravidla kurzor-nad a výběr umístěná v seznamu stylů nad pravidly sudý a lichý řádek, efekty sudý a lichý řádek nebudou fungovat vůbec. Pravidla můžete uvést do správného pořadí buď jejich přetažením na panelu CSS, nebo přímou úpravou kódu CSS.*

4 Pokud se vytvářená tabulka stane hlavní dynamickou Spry tabulkou, vyberte volbu Update Detail Region When Row Is Clicked (Aktualizovat oblast podrobností, když se klepne na řádek). Bližší informace viz část „O hlavních dynamických Spry tabulkách a aktualizaci oblastí podrobností“ na stránce 461.

5 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a na obrazovce Vyberte možnosti vložení klepněte na tlačítko Hotovo.

Pokud jste v zobrazení Návrh, uvidíte tabulku s řádkem záhlaví a s řádkem datových odkazů. Datové odkazy jsou zvýrazněné a uzavřené ve složených závorkách ({}).

Rozvržení Hlavní/podrobné

Tuto volbu vyberte, chcete-li zobrazit data v rozvržení Hlavní/podrobné. Rozvržení Hlavní/podrobné umožňuje uživatelům klepnout na položku v hlavní (levé) oblasti, čímž dojde k aktualizaci údajů v oblasti podrobností (vpravo). Hlavní oblast obvykle obsahuje dlouhý seznam názvů, například seznam dostupných produktů. Klepne-li uživatel na název produktu, v oblasti podrobností se zobrazí detailní informace o vybraném produktu.

Po vybrání této volby otevřete dialogové okno Vložit hlavní/podrobné rozvržení klepnutím na tlačítko Nastavení a postupujte podle těchto kroků:

1 Na panelu Hlavní sloupce upravte podle následujícího postupu obsah hlavní oblasti:

- Chcete-li sloupec z hlavní oblasti odstranit, vyberte jeho název a klepněte na symbol mínus (-). Chcete-li sloupec do hlavní oblasti přidat, klepněte na symbol plus (+) a vyberte název sloupce. Ve výchozím nastavení naplní aplikace Dreamweaver hlavní oblast daty z prvního sloupce sady dat.
- Chcete-li sloupec přesunout, vyberte jeho název a klepněte na šipku nahoru či dolů. Přesunutím sloupce nahoru či dolů na panelu Hlavní sloupce dojde k nastavení pořadí výskytu dat v hlavní oblasti na stránce.

2 Předchozí kroky zopakujte také pro panel Sloupce podrobností. Ve výchozím nastavení naplní aplikace Dreamweaver oblast podrobností veškerými daty, která nejsou v hlavní oblasti (tj. všechny sloupce v sadě dat kromě prvního).

3 (Volitelně) Pro data v oblasti podrobností nastavte různé typy kontejnerů. Vyberte název sloupce podrobností a v místní nabídce Typ kontejneru vyberte kontejner, který pro tento sloupec chcete použít. K dispozici jsou tagy `DIV`, `P`, `SPAN` a `H1-H6`.

4 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a na obrazovce Vyberte možnosti vložení klepněte na tlačítko Hotovo.

Pokud jste v zobrazení Návrh, uvidíte hlavní oblast a oblast podrobností naplněné vybranými datovými odkazy. Datové odkazy jsou zvýrazněné a uzavřené ve složených závorkách ({}).

Rozvržení Překrývající se kontejnery

Tuto volbu vyberte, chcete-li pro zobrazení dat na stránce použít strukturu s opakujícími se kontejnery. Například pokud máte v sadě dat čtyři sloupce, každý kontejner může obsahovat všechny čtyři sloupce a tato kontejnerová struktura bude zopakována pro každý řádek sady dat.

Po vybrání této volby otevřete dialogové okno Vložit překrývající se kontejnery klepnutím na tlačítko Nastavení a postupujte podle těchto kroků:

1 Na panelu Sloupce upravte podle následujícího postupu obsah překrývajících se kontejnerů:

- Chcete-li sloupec z překrývajících se kontejnerů odstranit, vyberte jeho název a klepněte na symbol mínus (-). Chcete-li sloupec do kontejnerů přidat, klepněte na symbol plus (+) a vyberte název sloupce. Ve výchozím nastavení naplní aplikace Dreamweaver překrývající se kontejnery daty ze všech sloupců sady dat.
- Chcete-li sloupec přesunout, vyberte jeho název a klepněte na šipku nahoru či dolů. Přesunutím sloupce nahoru či dolů na panelu Sloupce dojde k nastavení pořadí výskytu dat v překrývajících se kontejnerech na stránce.

2 (Volitelně) Pro data v kontejneru nastavte různé typy kontejnerů. Vyberte název sloupce sady dat a v místní nabídce Typ kontejneru vyberte kontejner, který pro tento sloupec chcete použít. K dispozici jsou tagy `DIV`, `P`, `SPAN` a `H1-H6`.

3 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a na obrazovce Vyberte možnosti vložení klepněte na tlačítko Hotovo.

Pokud jste v zobrazení Návrh, uvidíte kontejner naplněný vybranými datovými odkazy. Datové odkazy jsou zvýrazněné a uzavřené ve složených závorkách ({}).

Rozvržení Překrývající se kontejnery s oblastí Spotlight

Tuto volbu vyberte, chcete-li pro zobrazení dat na stránce použít strukturu s opakujícími se kontejnery a s oblastí Spotlight v každém kontejneru. Oblast Spotlight obvykle obsahuje obrázek. Rozvržení s oblastí Spotlight se podobá rozvržení s překrývajícími se kontejnery. Rozdíl je v tom, že při použití oblasti Spotlight je zobrazení dat rozděleno do dvou sloupců (v rámci jednoho kontejneru).

Po vybrání této volby otevřete dialogové okno Insert Spotlight Area Layout (Vložit rozvržení s oblastí Spotlight) klepnutím na tlačítko Nastavení a postupujte podle těchto kroků:

1 Na panelu Sloupce Spotlight upravte podle následujícího postupu obsah oblasti Spotlight:

- Chcete-li sloupec z oblasti Spotlight odstranit, vyberte jeho název a klepněte na symbol mínus (-). Chcete-li sloupec do oblasti Spotlight přidat, klepněte na symbol plus (+) a vyberte název sloupce. Ve výchozím nastavení naplní aplikace Dreamweaver oblast Spotlight daty z prvního sloupce sady dat.
- Chcete-li sloupec přesunout, vyberte jeho název a klepněte na šipku nahoru či dolů. Přesunutím sloupce nahoru či dolů na panelu Sloupce Spotlight dojde k nastavení pořadí výskytu dat v oblasti Spotlight na stránce.

2 (Volitelně) Pro data v oblasti Spotlight nastavte různé typy kontejnerů. Vyberte název sloupce sady dat a v místní nabídce Typ kontejneru vyberte kontejner, který pro tento sloupec chcete použít. K dispozici jsou tagy `DIV`, `P`, `SPAN` a `H1-H6`.

3 Předchozí kroky zopakujte také pro panel Vrstvené sloupce. Ve výchozím nastavení naplní aplikace Dreamweaver vrstvené sloupce veškerými daty, která nejsou v oblasti Spotlight (tj. všechny sloupce v sadě dat kromě prvního).

4 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a na obrazovce Vyberte možnosti vložení klepněte na tlačítko Hotovo.

Pokud jste v zobrazení Návrh, uvidíte oblast Spotlight a překrývající se kontejnery naplněné vybranými datovými odkazy. Datové odkazy jsou zvýrazněné a uzavřené ve složených závorkách ({}).

Nevkládat kód HTML

Tuto volbu vyberte, chcete-li vytvořit sadu dat, aniž by aplikace Dreamweaver vkládala pro tuto sadu dat rozvržení HTML. Sada dat bude přístupná na panelu Svázání (Okno > Svázání) a vy budete moci ručně přetahovat části sady dat na stránku.

I když vytvoříte sadu dat bez vložení rozvržení, můžete do ní kdykoli vložit jedno z dostupných rozvržení HTML. Pokud to chcete provést, poklepejte na název sady dat na panelu Svázání, přejděte na obrazovku Vyberte možnosti vložení, vyberte požadované rozvržení a klepněte na tlačítko Hotovo.

Poznámka: *Rovněž můžete přetáhnout název sady dat z panelu Svázání do místa textového kurzoru na stránce. Při této akci se zobrazí obrazovka Vyberte možnosti vložení. Proveďte výběr rozvržení a klepněte na tlačítko Hotovo.*

Úprava sady dat

Po vytvoření můžete Spry sadu dat kdykoli upravit.

❖ Na panelu Svázání (Okno > Svázání) poklepejte na název sady dat a proveďte potřebné úpravy.

Poznámka: *Pokud při úpravě sady dat vyberete nové rozvržení na obrazovce Vyberete možnosti vložení, aplikace Dreamweaver nenahradí stávající rozvržení stránky, ale přidá nové.*

Používání kanálu v době návrhu

Pokud pracujete s daty, která jsou stále ve vývoji, možná se vám bude hodit funkce použití kanálu v době návrhu. Pokud například vývojář serveru stále dolaďuje databázi za vaším datovým souborem XML, můžete k oddělení návrhu stránky od vývoje databáze použít testovací verzi souboru.

Používáte-li kanál v době návrhu, aplikace Dreamweaver plní vaše pracovní prostředí pouze daty z tohoto kanálu. Odkazy na zdroj dat, který se nachází v kódu stránky, nepřestávají odkazovat na skutečný zdroj dat, který chcete použít.

1 Začněte vytvářet Spry sadu dat (pokyny naleznete v předchozím postupu).

2 Na obrazovce Zadat zdroj dat klepněte na odkaz Kanál v době návrhu.

3 Po klepnutí na tlačítko Procházet vyhledejte kanál v době návrhu a klepněte na tlačítko OK.

O selektorech dat Spry

Když vytváříte Spry sadu dat, aplikace Dreamweaver standardně přidává veškerá dat, která jsou ve vybraném kontejneru. Tento výběr můžete upřesnit pomocí selektorů dat CSS. Selektory dat CSS vám umožní zadat pravidla CSS přiřazená k určitým datovým částem, takže budete moci ze zdroje dat přidávat pouze vybraná data. Pokud například v textovém poli Selektory řádků na obrazovce Zadat zdroj dat zadáte **.product**, aplikace Dreamweaver vytvoří sadu dat, která bude obsahovat pouze řádky s přiřazenou třídou .product.

Aby byla pole selektorů dat aktivní, je třeba na obrazovce Zadat zdroj dat vybrat volbu Pokročilý výběr dat. Pokud zadáte selektory dat a zrušíte výběr této volby, aplikace Dreamweaver ponechá zadaný text v polích, ale nepoužije jej k filtrování sady dat.

O hlavních dynamických Spry tabulkách a aktualizaci oblastí podrobností

Jedním z nejčastějších využití sad dat Spry je vytvoření jedné nebo několika tabulek HTML, které dynamicky aktualizují další data stránky na základě podnětu uživatele. Pokud například uživatel vybere produkt ze seznamu produktů v tabulce, sada dat může okamžitě aktualizovat data jinde na stránce s použitím podrobných informací o vybraném produktu. Díky funkcionalitě Spry nevyžadují tyto aktualizace obnovení stránky.

Tyto oddělené oblasti stránky se označují jako *hlavní oblast* a *oblast podrobností*. Jedna oblast na stránce (hlavní oblast) obvykle zobrazuje seznam kategorizovaných položek (např. seznam produktů) a jiná oblast na stránce (oblast podrobností) zobrazuje více informací o vybraném záznamu.

Každá sada dat si uchovává údaj o aktuálním řádku, přičemž ve výchozím nastavení je jako aktuální řádek nastaven první datový řádek sady dat. Když uživatel provádí výběry v hlavní oblasti (jako příklad lze opět použít seznam produktů), framework Spry mění aktuální řádek sady dat. Jelikož je oblast podrobností závislá na hlavní oblasti, jakékoli změny způsobené interakcí uživatele s hlavní oblastí (např. výběr různých produktů) se projeví změnami dat zobrazených v oblasti podrobností.

Aplikace Dreamweaver vytváří hlavní/podrobná zobrazení automaticky, takže je vždy použito správné provázání hlavní oblasti a oblasti podrobností. Pokud si však chcete hlavní dynamickou tabulku vytvořit sami, máte možnost připravit ji k pozdějšímu provázání s oblastí podrobností. Pokud vyberete volbu Aktualizovat oblasti podrobností, když se klepne na řádek (v dialogovém okně Vložit tabulku), aplikace Dreamweaver vloží tag `spry:setrow` dovnitř tagu pro opakující se řádek dynamické tabulky. Tento atribut připraví tabulku jako hlavní tabulku, která dokáže resetovat aktuální řádek sady dat v průběhu uživatelovy práce s tabulkou.

Další informace o tvorbě hlavních/podrobných oblastí ručně viz příručka vývojáře Spry na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sdg_masterdetail_cz.

Vytvoření Spry oblasti

Framework Spry používá dva typy oblastí: jednou je Spry oblast, která se obklopuje datové objekty (například tabulky a opakovací seznamy) a další je Spry oblast podrobností, která se používá ve spojení se objektem hlavní tabulky, aby na stránce aplikace Dreamweaver umožnila dynamickou aktualizaci dat.

Všechny Spry datové objekty musí být uzavřeny ve Spry oblasti. (Pokud se pokusíte přidat Spry datový objekt před přidáním Spry oblasti na stránku, aplikace Dreamweaver vás vyzve k přidání Spry oblasti), Spry oblasti jsou standardně umístěny v HTML kontejnerech `div`. Můžete je přidat před přidáním tabulky, přidat je automaticky při vložení tabulky nebo opakovacího seznamu nebo jimi obalit existující tabulky nebo objekty opakovacího seznamu.

Pokud přidáváte oblast podrobností, obvykle nejdříve přidáte objekt hlavní tabulky a vyberete volbu Aktualizovat oblasti podrobností (viz část „Rozvržení Dynamická tabulka“ na stránce 458). Jedinou hodnotou, která je pro oblast podrobností odlišná a specifická, je volba Typ v dialogovém okně Vložit Spry oblast.

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Spry oblast.

Můžete klepnout také na tlačítko Spry oblast v kategorii Spry na panelu Vložit.

2 Pro kontejner objektu vyberte volbu nebo . Standardně se používá kontejner .

3 Zvolte jednu z následujících voleb:

- Chcete-li vytvořit Spry oblast, vyberte volbu Oblast (standardní) jako typ oblasti k vložení.
- Chcete-li vytvořit Spry oblast podrobností, vyberte volbu Oblast podrobností. Oblasti podrobností použijte pouze tehdy, pokud chcete navázat dynamická data, která se aktualizují, když se změní data v jiné Spry oblasti.

Důležité: *Oblast podrobností musíte vložit v jiném tagu než je oblast hlavní tabulky. Pro přesné umístění textového kurzoru budete možná muset použít zobrazení Kód.*

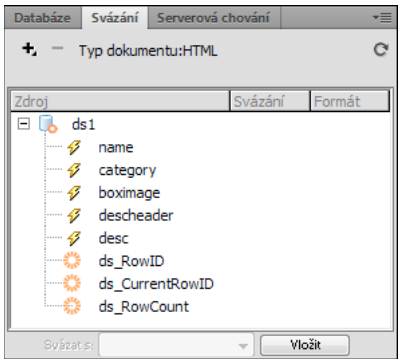
4 Z nabídky vyberte volbu Spry sada dat.

5 Pokud chcete vytvořit nebo změnit oblast definovanou pro objekt, vyberte objekt a zvolte jednu z následujících voleb:

Uzavřít výběr Kolem objektu vloží novou oblast.

Nahradit výběr Nahradí existující oblast pro objekt.

6 Když klepnete na tlačítko OK, aplikace Dreamweaver umístí na stránku vyhrazené místo oblasti s textem „Sem patří obsah pro Spry oblast“. Tento zástupný text můžete nahradit datovým objektem Spry, například tabulkou, opakovacím seznamem nebo dynamickými daty z panelu Svázání (Okna > Svázání).



Panel Svázání zobrazuje dostupná data ze sady dat.

Poznámka: *V panelu Svázání jsou také uvedeny některé vestavěné Spry elementy, ds_RowID, ds_CurrentRowID a ds_RowCount. Spry je používá k definování řádku, na který uživatel klepne, když určuje, čím aktualizovat dynamické oblasti podrobností.*

7 Chcete-li nahradit zástupný text Spry datovým objektem (například Spry tabulkou), klepněte na příslušné tlačítko Spry datový objekt v kategorii Spry na panelu Vložit.

8 Chcete-li nahradit zástupný text dynamickými daty, použijte jednu z následujících metod:

- Přetáhněte jeden nebo více elementů z panelu Svázání na vybraný text.

- V zobrazení Kód zadejte přímo kód pro jeden nebo více elementů. Použijte tento formát: `{nazev-sady-dat::nazev-elementu}`, například `{ds1::category}`. nebo `{dsProducts::desc}`. Pokud v souboru použijete jednu sadu dat nebo používáte elementy dat ze stejné sady dat, kterou jste definovali pro oblast, můžete název sady data vynechat a zadat jenom `{category}` nebo `{desc}`.

Bez ohledu na metodu, kterou k definici obsahu oblasti použijete, budou do HTML kódu přidány tyto řádky:

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Vytvoření Spry opakované oblasti

Můžete přidat opakované oblasti, abyste zobrazili vaše data. Opakovaná oblast je jednoduchá datová struktura, kterou můžete podle potřeby formátovat, aby prezentovala vaše data. Například můžete použít opakovanou oblast k zobrazení sady náhledů fotografií jeden za druhým v rámci objektu rozvržení stránky, jako je element AP `div`.

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Spry opakování.

Můžete klepnout také na tlačítko Spry opakování v kategorii Spry na panelu Vložit.

2 Pro kontejner objektu vyberte volbu nebo podle typu tagu, který chcete použít. Standardně se používá kontejner .

3 Vyberte volbu Opakovat (výchozí) nebo Opakovat potomky.

Pokud chcete více flexibility, můžete použít volbu Opakovat potomky, kde se provádí ověřování dat pro každý řádek v seznamu na úrovni potomků. Pokud máte například seznam <ul>, data jsou kontrolována na úrovni <li>. Pokud zvolíte volbu Opakovat, data jsou kontrolována na úrovni <ul>. Volba Opakovat potomky může být zvlášť užitečná v případě, že v kódu používáte podmíněné výrazy.

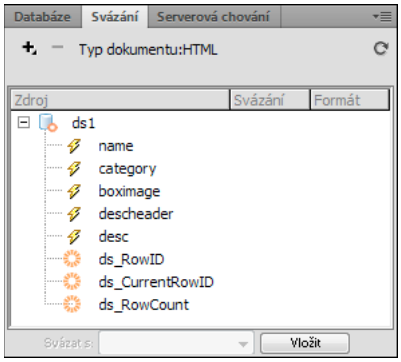
4 Z nabídky vyberte volbu Spry sada dat.

5 Pokud jste již vybrali text nebo elementy, můžete je uzavřít nebo nahradit.

6 Klepnutím na tlačítko OK zobrazíte na stránce opakovanou oblast.

Poznámka: *Všechny Spry datové objekty musí být uvnitř oblastí. Proto se před vložením opakované oblasti ujistěte, že jste na stránce vytvořili Spry oblast.*

7 Když klepnete na tlačítko OK, aplikace Dreamweaver umístí na stránku vyhrazené místo oblasti s textem „Sem patří obsah pro Spry oblast“. Tento zástupný text můžete nahradit datovým objektem Spry, například tabulkou, opakovacím seznamem nebo dynamickými daty z panelu Svázání (Okna > Svázání).



Panel Svázání zobrazuje dostupná data ze sady dat.

Poznámka: *V panelu Svázání jsou také uvedeny některé vestavěné Spry elementy, ds_RowID, ds_CurrentRowID a ds_RowCount. Spry je používá k definování řádku, na který uživatel klepne, když určuje, čím aktualizovat dynamické oblasti podrobností.*

8 Chcete-li nahradit zástupný text Spry datovým objektem, klepněte na příslušné tlačítko Spry datového objektu na panelu Vložit.

9 Chcete-li nahradit zástupný text dynamickými daty, použijte jednu z následujících metod:

- Přetáhněte jeden nebo více elementů z panelu Svázání na vybraný text.
- V zobrazení Kód zadejte přímo kód pro jeden nebo více elementů. Použijte tento formát: `{nazev-sady-dat::nazev-elementu}`, například `{ds1::category}`. nebo `{dsProducts::desc}`. Pokud v souboru použijete jednu sadu dat nebo používáte elementy dat ze stejné sady dat, kterou jste definovali pro oblast, můžete název sady data vynechat a zadat jenom `{category}` nebo `{desc}`.

Bez ohledu na metodu, kterou k definici obsahu oblasti použijete, budou do HTML kódu přidány tyto řádky kódu:

```
<div spry:region="ds1">{name}{category}</div>
<div spry:region="ds2">{ds1::name}{ds1::descheader}</div>
```

Vytvoření oblasti Spry opakovaný seznam

Opakované seznamy můžete přidat, chcete-li zobrazit data jako uspořádaný seznam, jako neuspořádaný seznam (s odrážkami), seznam definic nebo rozbalovací seznam.

1 Vyberte volbu Vložit > Spry > Spry opakovaný seznam.


Můžete klepnout také na tlačítko Spry opakovací seznam v kategorii Spry na panelu Vložit.

2 Vyberte tag kontejneru, který chcete použít: UL, OL, DL nebo SELECT. Další možnosti se mění podle kontejneru, který vyberete. Pokud zvolíte volbu SELECT, musíte definovat tato pole:

- Zobrazit sloupec: To uvidí uživatelé při zobrazení stránky v prohlížečích.
- Sloupec hodnoty: Aktuální hodnota odesílaná na server v pozadí.

Můžete například vytvořit seznam států a uživatelům zobrazit možnost Alabama a Alaska, ale na server odesílat AL nebo AK. SELECT můžete také použít jako navigační nástroj a uživatelům zobrazit názvy produktů, například „Adobe Dreamweaver“ a „Adobe Acrobat“, ale na server odesílat adresu URL „support/products/dreamweaver.html“ a „support/products/acrobat.html“.

3 Z nabídky vyberte volbu Spry sada dat.

4 Zvolte sloupce, které chcete zobrazit.

5 Klepnutím na tlačítko OK zobrazíte na stránce oblastí opakovaného seznamu. V zobrazení Kód můžete vidět, že do souboru byly vloženy tagy HTML <ul>, <ol>, <dl> nebo FORM.

Poznámka: *Pokud zkoušíte vložit seznam opakovaných oblastí, ale nevytvořili jste oblast, aplikace Dreamweaver vás vyzve k přidání oblasti před vložením tabulky. Všechny Spry datové objekty se musí nalézat v oblasti.*

Přidání Spry efektů

Spry efekty – přehled

Spry efekty jsou vizuální zdokonalení, která můžete použít téměř na každý element ve stránce HTML pomocí jazyka JavaScript. Efekty jsou často používány ke zvýraznění informace, vytvoření animovaných přechodů nebo změně elementu stránky v časovém intervalu. Efekty můžete použít na elementy HTML bez nutnosti dalších vlastních tagů.

***Poznámka:** Chcete-li efekt aplikovat na element, musí být aktuálně vybraný nebo musí mít identifikátor. Pokud například aplikujete zvýraznění na tag `div`, který není aktuálně vybraný, div musí mít platnou hodnotu identifikátoru. Pokud elementu hodnotu nemá, budete ji muset přidat do kódu HTML.*

Efekty mohou měnit průhlednost prvku, měřítko, pozici a vlastnosti stylu, například barvu pozadí. Kombinací dvou nebo více vlastností můžete vytvořit zajímavé vizuální efekty.

Protože jsou tyto efekty založeny na Spry, při klepnutí uživatele na element s efektem se dynamicky aktualizuje pouze daný element, bez obnovení celé stránky HTML.

Spry obsahuje tyto efekty:

Objevit se/Zmizet Efekt vyvolá objevení nebo zmizení elementu.

Zvýraznění Změní barvu pozadí elementu.

Roleta Simuluje okenní žaluzie, které pohybem nahoru nebo dolů skryjí nebo odhalí prvek.

Klouzat Posune element nahoru nebo dolů.

Zvětšovat/Zmenšovat Zvětší nebo zmenší velikost elementu.

Zatřást Simuluje protřepání elementu zleva doprava.

Rozmáčknutí Efekt vyvolá zmizení prvku do levého horního rohu stránky.

***Důležité:** Pokud použijete efekt, do souboru jsou v zobrazení Kód přidány různé řádky kódu. Jeden řádek označuje soubor SpryEffects.js, který je k přidání efektů nezbytný. Tento řádek z kódu neodstraňujte, jinak nebudou efekty pracovat.*

Úplný přehled Spry efektů dostupných ve frameworku Spry naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_spryeffects_cz.

Používání efektu Objevit se/Zmizet

***Poznámka:** Tohoto efektu můžete využít u jakéhokoli elementu HTML kromě `applet`, `body`, `iframe`, `object`, `tr`, `tbody` a `th`.*

1. (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.
2. V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Objevit se/Zmizet.
3. Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.
4. V poli Trvání efektu definujte čas (v milisekundách), během něhož se efekt projeví.
5. Vyberte efekt, který chcete použít: Zmizet nebo Objevit se.
6. V poli Mizet od definujte neprůhlednost v procentech, kterou chcete, aby měl efekt na začátku.
7. V poli Mizet do definujte neprůhlednost v procentech, kterou chcete na konci.

8 Pokud chcete, aby byl efekt vratný a probíhal při postupném klepání myši ze ztracena do objevení a obráceně, použijte Přepnout efekt.

Používání efektu Roleta

Poznámka: *Tento efekt můžete použít pouze s těmito elementy HTML:* `address`, `dd`, `div`, `dl`, `dt`, `form`, `h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`, `p`, `ol`, `ul`, `li`, `applet`, `center`, `dir`, `menu` *a* `pre`.

1 (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Roleta.

3 Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.

4 V poli Trvání efektu definujte čas (v milisekundách), během něhož se efekt projeví.

5 Vyberte efekt, který chcete použít: Roleta nahoru nebo Roleta dolů.

6 V poli Roleta nahoru od/ Roleta dolů od definujte počáteční bod posouvání rolety jako procentní hodnotu nebo jako počet obrazových bodů. Tyto hodnoty se počítají od horního okraje elementu.

7 V poli Roleta nahoru do/Roleta dolů do definujte koncový bod posouvání rolety jako procento nebo jako počet obrazových bodů. Tyto hodnoty se počítají od horního okraje elementu.

8 Pokud chcete, aby byl efekt vratný a pohyb rolety probíhal při postupném klepání myši nahoru a dolů, použijte volbu Přepnout efekt.

Používání efektu Zvětšovat/Zmenšovat

Poznámka: *Tento efekt můžete použít s těmito elementy HTML:* `address`, `dd`, `div`, `dl`, `dt`, `form`, `p`, `ol`, `ul`, `applet`, `center`, `dir`, `menu` *a* `pre`.

1 (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z kontextové nabídky vyberte volbu Efekty > Zvětšovat/Zmenšovat.

3 Z rozbalovací nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.

4 V poli Trvání efektu definujte čas (v milisekundách), během něhož se efekt projeví.

5 Vyberte efekt, který chcete použít: Zvětšovat nebo Zmenšovat.

6 V poli Zvětšovat/Zmenšovat od definujte velikost elementu, při které efekt začne. Jedná se o procentuální velkost nebo hodnotu v obrazových bodech.

7 V poli Zvětšovat/Zmenšovat do definujte velikost elementu, při které efekt skončí. Jedná se o procentuální velkost nebo hodnotu v obrazových bodech.

8 Pokud pro pole Zvětšovat/Zmenšovat od nebo do vyberete obrazové body, zobrazí se pole šířky a výšky. Vzhledem k možnosti, kterou jste zvolili, se bude element proporcionálně zvětšovat nebo zmenšovat.

9 Vyberte, zda chcete, aby se element zvětšoval nebo zmenšoval k levému hornímu rohu nebo je středu stránky.

10 Pokud chcete, aby byl efekt vratný a zvětšování a zmenšování probíhalo střídavě při postupném klepání myši, použijte Přepnout efekt.

Používání efektu Zvýraznění

Poznámka: *Tohoto efektu můžete využít u jakéhokoli elementu HTML kromě* `applet`, `body`, `frame`, `frameset` *a* `noframes`.

1. (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.
2. V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Zvýraznění.
3. Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.
4. V poli Trvání efektu definujte, jak dlouho má efekt trvat (v milisekundách).
5. Vyberte barvu, kterou chcete zvýraznění zahájit.
6. Vyberte barvu, kterou chcete zvýraznění ukončit. Zobrazení barvy potrvá pouze tak dlouho, jak dlouho nadefinujete Trvání efektu.
7. Vyberte barvu elementu po dokončení zvýraznění.
8. Pokud chcete, aby byl efekt vratný a barvy zvýraznění se při postupném klepání myši měnily, použijte Přepnout efekt.

Používání efektu Zatřást

Poznámka: *Tento efekt můžete použít s těmito elementy HTML:* `address`, `blockquote`, `dd`, `div`, `dl`, `dt`, `fieldset`, `form`, `h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`, `iframe`, `img`, `object`, `p`, `ol`, `ul`, `li`, `applet`, `dir`, `hr`, `menu`, `pre` *a* `table`.

1. (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.
2. V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Zatřást.
3. Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.

Používání efektu Klouzání

Aby efekt Klouzání správně fungoval, musí být cílový prvek uzavřen tagem kontejneru s jedinečným ID. Tag kontejneru, do kterého uzavřete cílový prvek, musí být tag `blockquote`, `dd`, `form`, `div` nebo `center`.

Tag cílového prvku musí být jeden z následujících: `blockquote`, `dd`, `div`, `form`, `center`, `table`, `span`, `input`, `textarea`, `select` nebo `image`.

1. (Volitelně) Vyberte tag kontejneru obsahu, u kterého chcete efekt použít.
2. V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Klouzat.
3. Z nabídky cílového elementu vyberte ID tagu kontejneru. Je-li kontejner již vybrán, vyberte volbu <Současný výběr>.
4. V poli Trvání efektu definujte čas (v milisekundách), během něhož se efekt projeví.
5. Vyberte efekt, který chcete použít: Klouzat nahoru nebo Klouzat dolů.
6. V poli Klouzat nahoru od definujte počáteční bod klouzání jako procentuální hodnotu nebo jako počet obrazových bodů.
7. V poli Klouzat nahoru do definujte koncový bod klouzání jako procentuální hodnotu nebo jako počet obrazových bodů.
8. Pokud chcete, aby byl efekt vratný a klouzání probíhalo při postupném klepání myši nahoru a dolů, použijte Přepnout efekt.

Používání efektu Rozmáčknutí

Poznámka: *Tento efekt můžete použít pouze s těmito elementy HTML:* `address`, `dd`, `div`, `dl`, `dt`, `form`, `img`, `p`, `ol`, `ul`, `applet`, `center`, `dir`, `menu` *a* `pre`.

1 (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky vyberte volbu Efekty > Rozmáčknutí.

3 Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.

Přidání dalšího efektu

Stejnému elementu můžete přiřadit větší počet efektů a dosáhnout zajímavých výsledků.

1 (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z nabídky Efekty vyberte efekt.

3 Z nabídky cílového elementu vyberte identifikátor elementu. Pokud jste již vybrali element, vyberte volbu <Současný výběr>.

Odstranění efektu

Z elementu můžete odstranit jedno nebo několik chování efektu.

1 (Volitelně) Vyberte element obsahu nebo rozvržení, na který chcete efekt aplikovat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na efekt, který chcete ze seznamu chování odstranit.

3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V titulním pruhu dílčího panelu klepněte na tlačítko Odstranit událost (-).
- Pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) klepněte na chování a vyberte volbu Odstranit chování.

Kapitola 16: Vytváření návrhů pro zařízení s více displeji v jazyce HTML5

Zobrazení náhledu stránek pomocí panelu Náhled pro více displejů

Panel Náhled pro více displejů v aplikaci Dreamweaver poskytuje náhled aktuálně upravované stránky v podobě, v jaké by se zobrazovala v zařízeních s podporou různých rozlišeních obrazu.

Náhled pro více displejů podporuje tyto typy displeje:

- **Telefon** (výchozí velikost displeje: 320x300 pixelů)
- **Tablet** (výchozí velikost displeje: 768x300 pixelů)
- **Stolní počítač** (výchozí šířka displeje: 1 108 pixelů)

Poznámka: *Pokud znáte rozměry požadovaného zařízení, můžete určit pro různá zařízení různé styly. Můžete například vytvořit rozměr displeje 480x272 pixelů pro zařízení Sony PSP.*

Rozměry pro telefon, tablet a stolní počítač pro použití v náhledu mají výchozí velikosti. Výchozí velikosti však můžete změnit klepnutím na tlačítko Velikosti portu zobrazení na panelu Náhled pro více displejů.

Poznámka: *Panel Náhled pro více displejů nepoužívejte jako prohlížeč. Není určen k zobrazení dynamických médií, jako jsou například videa nebo zvukové soubory.*

Změna velikostí portu zobrazení

1. Klepnutím na možnosti Soubor > Náhled pro více displejů otevřete panel Náhled pro více displejů.
2. Na panelu Více displejů klepněte na možnost Velikosti portu zobrazení.
3. Zadejte velikosti portu zobrazení a klepněte na tlačítko OK. Například pro zařízení Sony PSP můžete zadat hodnotu 480 pro šířku a 272 pro výšku.
4. (Volitelné) Klepnutím na možnost Obnovit na výchozí můžete obnovit výchozí hodnoty nastavení.

Přidání dotazu na média

Dotazy na média CSS lze použít k přiřazení jednotlivých souborů CSS k cílovým zařízením. Můžete například přiřadit tři různé soubory CSS k telefonu, tabletu a stolnímu počítači.

1. Klepnutím na možnosti Soubor > Náhled pro více displejů otevřete panel Náhled pro více displejů.
2. Na panelu Náhled pro více displejů klepněte na možnost Přidat dotazy na média.
3. Úpravou hodnoty Maximální šířka zadejte rozsah velikosti obrazu pro každé z těchto tří zařízení.
4. Vyberte pro každé zařízení možnost Použít stávající soubor CSS a zadejte cestu k místnímu souboru CSS.

Aplikace Dreamweaver vkládá do oddílu `head` webové stránky následující kód:

```
<link href="css/phone.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 0px) and
(max-width: 320px)" />
<link href="css/tablet.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 321px)
and (max-width: 768px)" />
<link href="css/main.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 769px)" />
```

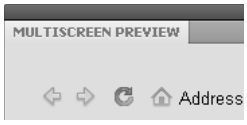
Chování aplikace Dreamweaver je závislé na tom, jaké dotazy na média soubor obsahuje. Pokud soubor obsahuje dotazy na média generované aplikací Dreamweaver, v dialogovém okně Dotazy na média bude hodnota maximální šířky a cesta k souboru CSS. Pokud soubor obsahuje dotazy na média, které nebyly generované aplikací Dreamweaver, zobrazí se upozornění. Můžete také chtít jen dotazy na média pro telefon a tablet, ale ne pro stolní počítač. V tom případě vyberte v nabídce na řádku Stolní počítač možnost Nezaměřit se na velké displeje.

Poznámka: *Dotazy na média fungují, jen pokud prohlížeč podporuje dotazy na média CSS3.*

Odkazy pro navigaci

Panel Náhled pro více displejů neprovádí automatickou synchronizaci se zobrazením návrhu ani s živým náhledem. Pokud jedno z těchto zobrazení upravíte, klepněte na panelu Náhled pro více displejů na tlačítko Aktualizovat.

Poznámka: *Pokud přejdete k jinému souboru od původního souboru v živém náhledu, na panelu Náhled pro více displejů se nezobrazí soubor, ke kterému přejdete, ani po klepnutí na tlačítko Aktualizovat.*



Procházejte stránky na panelu Náhled pro více displejů.

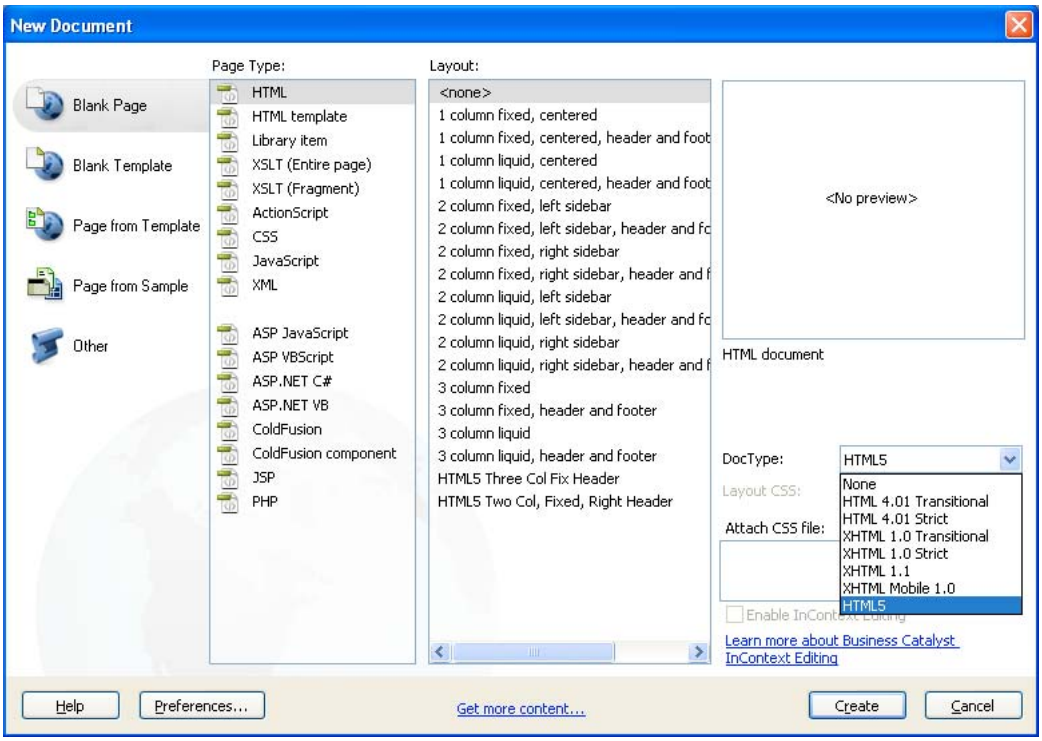
Přejděte v rámci panelu Náhled pro více displejů jinam od původního souboru. Při navigaci v rámci panelu Náhled pro více displejů aplikace Dreamweaver aktualizuje všechna tři podokna. Při přepínání mezi různými horními záložkami v aplikaci Dreamweaver klepněte na tlačítko Aktualizovat na panelu Náhled pro více displejů. Zobrazí se aktuálně vybraný soubor.

Práce se stránkami HTML

Aplikace Dreamweaver umožňuje vytvářet a upravovat webové stránky HTML5. Při vytváření stránek v okně Zobrazení kódu poskytuje nápovědu při psaní kódu pro prvky HTML5 a styly CSS3. Pro vytváření nových stránek HTML5 zcela od základu jsou k dispozici také základní rozvržení.

Vytvoření stránky HTML5

1 Klepněte na možnosti Soubor > Nový a vyberte typ stránky HTML. V nabídce Typ dokumentu vyberte možnost HTML5.



Vyberte typ dokumentu HTML5.

2 Klepnutím na ikonu Připojit soubor CSS můžete ke stránce HTML připojit seznam stylů.

3 Stránku vytvořte klepnutím na tlačítko Vytvořit.

Nápověda při psaní kódu HTML5

Když začnete v zobrazení kódu psát jakýkoli tag HTML5, aplikace Dreamweaver nabídne kód.

Kromě nápovědy při psaní kódu nabízí aplikace Dreamweaver pro tagy HTML5 také nápovědné nové atributy a hodnoty kódu. Nápověda při psaní kódu také funguje s dokumenty CSS3.

Základní rozvržení HTML5

Aplikace Dreamweaver obsahuje několik základních rozvržení HTML5, která lze použít k rychlému vytvoření webů HTML5. Tato rozvržení společně s dalšími rozvrženími CSS jsou dostupná v dialogovém okně Nový dokument (Soubor > Nový).

Vložení videa na webové stránky

Kód HTML5 podporuje video a audiotagy, které umožňují uživatelům v prohlížeči přehrávat video a audiosoubory bez použití externího doplňku nebo přehrávače. Aplikace Dreamweaver podporuje pro přidávání video a audiotagů nápovědu při psaní kódu.

Video se otevře v živém zobrazení, které nabídne náhled videa vkládaného na webovou stránku.

Poznámka: *Na webovou stránku můžete vložit jakékoli video, v živém zobrazení se však některá videa nemusí otevřít. Audio a videotagy jsou v aplikaci Dreamweaver podporovány prostřednictvím doplňku Apple QuickTime. Pokud není doplněk Apple QuickTime v systému Windows nainstalován, multimediální obsah se na webové stránce nezobrazí.*

Kapitola 17: Používání služeb Adobe online

Služby Adobe online

Služby Adobe online jsou hostované webové aplikace, které fungují podobně jako tradiční nástroje plochy. Výhodou služeb online je to, že jsou vždy aktuální, protože jsou hostovány na webu, nikoli na počítači.

Aplikace Dreamweaver přímo integruje služby Adobe® BrowserLab a Adobe® Business Catalyst InContext Editing. Nápověda pro práci s těmito službami je obsažena v následujících částech nápovědy.

Aplikace Dreamweaver integruje také služby Adobe® CS Live online (jejichž součástí je také služba BrowserLab). Další informace o práci se službou CS Live najdete v části Používání služby Adobe CS Live.

Informace o správě služeb Adobe online najdete na webové stránce společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/learn_creativeservices_cz.

BrowserLab

Aplikace Adobe BrowserLab vám umožní zobrazit náhled lokálního webového obsahu v aplikaci Dreamweaver, aniž by bylo nutné jej nejprve publikovat na veřejně přístupném serveru. Náhled souborů lze zobrazit z lokálního webu Dreamweaver nebo ze vzdáleného nebo testovacího serveru.

Videoukázku od vývojového týmu produktu Dreamweaver o práci s aplikací BrowserLab nejdete na webu: www.adobe.com/go/dwcs5browserlab_cz.

Informace o použití online služby BrowserLab, včetně informací o použití služby BrowserLab s aplikací Dreamweaver, najdete na adrese www.adobe.com/go/lr_abl_en.

Služba Business Catalyst InContext Editing

Služba Business Catalyst InContext Editing

Adobe Business Catalyst InContext Editing je editační komponenta aplikace Adobe Business Catalyst, která umožňuje uživatelům provádět jednoduché změny obsahu ve webovém prohlížeči. Pokud chce uživatel změnit webovou stránku, stačí ji otevřít, přihlásit se ke službě InContext Editing a stránku upravit. Volby úprav jsou velmi jednoduché. Jejich používání nevyžaduje žádné předchozí znalosti kódu HTML ani úprav webu.

Než umožníte uživatelům provádět okamžité změny webu, je třeba pomocí aplikace Dreamweaver nastavit HTML stránky jako upravitelné. To provedete zadáním oblastí na stránce, u nichž chcete povolit uživatelské úpravy. Můžete mít například stránku se zprávami, na níž jsou zobrazeny titulky a upoutávky na články. Tento obsah můžete vybrat a poté transformovat na upravitelnou oblast služby InContext Editing, takže když se uživatelé k této službě přihlásí, mohou titulky a upoutávky upravovat přímo z webového prohlížeče.

Tato dokumentace uvádí, jak s upravitelnými oblastmi InContext Editing pracovat v aplikaci Dreamweaver. Společnost Adobe poskytuje také další dokumentaci ke službě InContext Editing:

- Dokumentaci k použití služby InContext Editing pro úpravy stránek z webového prohlížeče najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_browser_cz.
- Dokumentaci k práci s panelem InContext Editing Administration Panel najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_administration_guide_cz.

Další informace o aplikaci Adobe Business Catalyst najdete na webové stránce na adrese www.businesscatalyst.com.

Poznámka: *Aplikace Adobe AIR za určitých podmínek službu Adobe Business Catalyst InContext Editing nepodporuje. Pokud používáte rozšíření AIR Extension for Dreamweaver k exportování aplikace obsahující oblasti InContext Editing, funkce InContext Editing nebude dále fungovat.*

Vytvoření upravitelné oblasti InContext Editing

Upravitelná oblast InContext Editing je tvořena dvojicí tagů HTML, přičemž v otevíracím tagu se nachází atribut `ice:editable`. Upravitelná oblast definuje na stránce plochu, kterou může uživatel upravovat přímo z webového prohlížeče.

Poznámka: *Pokud přidáváte upravitelnou oblast InContext Editing do stránky založené na šabloně aplikace Dreamweaver, nová upravitelná oblast InContext Editing musí existovat v rámci oblasti, která je již upravitelná.*

1. Proveďte jeden z následujících úkonů:
   - Vyberte tag `div`, `th` nebo `td`, který chcete změnit na upravitelnou oblast.
   - Umístěte kurzor do místa na stránce, kde chcete vytvořit novou upravitelnou oblast.
   - Vyberte přesně jednu upravitelnou oblast v šabloně aplikace Dreamweaver (soubor DWT).
   - Vyberte na stránce další obsah, který má být upravitelný (například blok textu).
2. Vyberte položky Vložit > InContext Editing > Vytvořit upravitelnou oblast.
3. Volby se liší v závislosti na vašem výběru.
   - Pokud jste vybrali tag `div`, `th` nebo `td`, aplikace Dreamweaver transformuje tag na upravitelnou oblast bez jakýchkoli dalších kroků.
   - Vkládáte-li novou prázdnou upravitelnou oblast, proveďte jednu z následujících akcí:
     - Vyberte volbu Vložit novou upravitelnou oblast na místo kurzoru a klepněte na tlačítko OK. Aplikace Dreamweaver vloží do kódu tag `div` s atributem `ice:editable` v otevírací části.
     - Chcete-li, aby aplikace Dreamweaver použila nadřazený tag výběru jako kontejner pro oblast, vyberte volbu Transformovat nadřazený tag na upravitelnou oblast. Transformovat lze pouze některé tagy HTML: `div`, `th` a `td`.

       Poznámka: *Tato druhá volba je dostupná pouze tehdy, když nadřazený uzel splňuje přesná kritéria pro transformaci. Například se musí jednat o jeden z transformovatelných tagů v seznamu a nesmí u něj docházet k žádné z chyb uvedených v seznamu „Chybové zprávy služby InContext Editing“ na stránce 477.*
   - Pokud jste zvolili upravitelnou oblast šablony aplikace Dreamweaver, klepněte v dialogovém okně Vytvořit upravitelnou oblast na tlačítko OK. Aplikace Dreamweaver uzavře upravitelnou oblast šablony tagem `div`, který se chová jako kontejner pro novou upravitelnou oblast InContext Editing.
   - Pokud jste vybrali další obsah, který má být upravitelný, proveďte jednu z následujících akcí:
     - Chcete-li vybraný obsah uzavřít do tagu `div` a následně jej transformovat na upravitelnou oblast, klepněte na volbu Uzavřít aktuální výběr tagem DIV a poté transformovat. Tag `div`, do něhož aplikace Dreamweaver obsah uzavře, se chová jako kontejner pro upravitelnou oblast.

Poznámka: *Přidání tagů* `div` *ke stránkám může změnit jejich vykreslování a účinky pravidel CSS. Pokud máte například pravidlo CSS, které vytváří červené okraje tagů* `div`*, uvidíte červené okraje aktuálního výběru, když jej aplikace Dreamweaver uzavře tagem* `div` *a transformuje jej. Chcete-li se tomuto druhu konfliktů vyhnout, můžete přepsat pravidla CSS ovlivňující aktuální výběr nebo transformaci zrušit (Úpravy > Zpět) a vybrat a transformovat podporovaný tag, který aplikace Dreamweaver nepotřebuje uzavírat tagem* `div`*.*

- Chcete-li, aby aplikace Dreamweaver použila nadřazený tag výběru jako kontejner pro upravitelnou oblast, vyberte volbu Transformovat nadřazený tag na upravitelnou oblast. Transformovat lze pouze některé tagy HTML: `div`, `th` a `td`.

4 Pokud upravitelná oblast není vybrána, vyberte ji v zobrazení Návrh klepnutím na její modrou záložku.

Poznámka: *Pracujete-li se šablonou Dreamweaver, ujistěte se, že je vybrána upravitelná oblast InContext Editing (oblast kontejneru), a ne upravitelná oblast šablony aplikace Dreamweaver.*

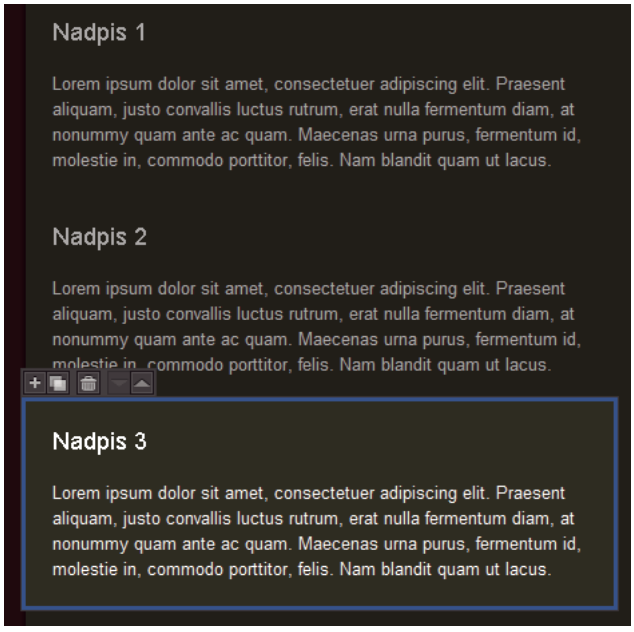
5 Vyberte nebo zrušte výběr voleb v inspektoru Editable Regions Property. Volby, které vyberete, budou dostupné uživatelům při změnách obsahu upravitelné oblasti ve webovém prohlížeči. Pokud například vyberte volbu Tučné, uživatel bude mít možnost zadávat tučný text; pokud vyberte volbu Číslovaný seznam a seznam s odrážkami, uživatel bude moci vytvářet tyto typy seznamů; pokud vyberete volbu Odkaz, uživatel bude moci vytvářet odkazy atd. Chcete-li se dozvědět, co daná volba povoluje, umístěte kurzor na její ikonu.

6 Uložte stránku.

Pokud přidáváte funkcionalitu InContext Editing ke stránce poprvé, aplikace Dreamweaver informuje o přidání podpůrných souborů služby InContext Editing do vašeho webového místa: ice.conf.js, ice.js a ide.html. Při nahrávání stránky na server nezapomeňte nahrát ani tyto soubory. V opačném případě nebude funkcionalita InContext Editing ve webovém prohlížeči fungovat.

Vytvoření opakované oblasti InContext Editing

Opakovaná oblast InContext Editing je tvořena dvojicí tagů HTML, přičemž v otevíracím tagu se nachází atribut `ice:repeating`. Opakovaná oblast definuje na stránce plochu, kterou může uživatel „opakovat“ a do níž může přidávat obsah při úpravě ve webovém prohlížeči. Na opakovanou oblast můžete například transformovat záhlaví a následující odstavec textu. Uživatel pak může tyto prvky na stránce duplikovat.



Opakované oblasti zobrazené v okně webového prohlížeče s aktivní službou InContext Editing. Spodní oblast je vybrána a může být duplikována, odstraněna nebo přesunuta nahoru či dolů.

Vedle přidávání opakovaných oblastí kopírujících původní oblast můžete dát uživateli také možnost oblasti odstraňovat, přidávat zcela nové oblasti (odlišné od obsahu původní oblasti) a přesunovat oblasti nahoru či dolů.

Nově vytvořenou opakovanou oblast umístí aplikace Dreamweaver do dalšího kontejneru, který se nazývá skupina opakovaných oblastí. Tento kontejner – tag `div`, do jehož otevírací části je přidán atribut `ice:repeatinggroup` – slouží k uložení všech upravitelných opakovaných oblastí, které uživatel do skupiny přidá. Opakované oblasti nelze přesunovat mimo jejich kontejnery skupin opakovaných oblastí. Dále byste na stránku neměli manuálně přidávat tagy skupin opakovaných oblastí. Aplikace Dreamweaver je přidá automaticky, když je to třeba.

Poznámka: *Při vytváření opakované oblasti z řádku tabulky (tag `tr`) aplikace Dreamweaver aplikuje atribut skupiny opakovaných oblastí na nadřazený tag (například tag `table`) a nevkládá tag `div`.*

Pokud pracujete na stránce, která již obsahuje skupinu opakovaných oblastí, a pokusíte se přidat opakovanou oblast bezprostředně za existující skupinu, aplikace Dreamweaver zjistí, že před oblastí, kterou se pokoušíte přidat, se již nachází skupina opakovaných oblastí, a dá vám možnost přidat novou oblast k existující skupině. Můžete se rozhodnout přidat novou opakovanou oblast k existující skupině, nebo vytvořit zcela novou skupinu opakovaných oblastí.

Poznámka: *Pokud přidáváte opakovanou oblast InContext Editing do stránky založené na šabloně aplikace Dreamweaver, nová opakovaná oblast InContext Editing musí existovat v rámci oblasti, která je již upravitelná.*

Chcete-li v aplikaci Dreamweaver vytvořit opakovanou oblast, postupujte podle těchto kroků.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte tag, který chcete transformovat na opakovanou oblast. Seznam možných tagů je rozsáhlý: `a`, `abbr`, `acronym`, `address`, `b`, `big`, `blockquote`, `center`, `cite`, `code`, `dd`, `dfn`, `dir`, `div`, `dl`, `dt`, `em`, `font`, `h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`, `hr`, `i`, `img`, `ins`, `kbd`, `label`, `li`, `menu`, `ol`, `p`, `pre`, `q`, `s`, `samp`, `small`, `span`, `strike`, `strong`, `sub`, `sup`, `table`, `tbody`, `tr`, `tt`, `u`, `ul` a `var`.

  Poznámka: *Pouze tagy `div` mohou mít současně atributy upravitelné i opakované oblasti.*

- Umístěte kurzor do místa na stránce, kde chcete vytvořit novou opakovanou oblast.

- Vyberte přesně jednu opakovanou oblast v šabloně aplikace Dreamweaver (soubor DWT).
- Vyberte na stránce další obsah, který má být opakovatelný (například záhlaví a blok textu).

2 Klepněte na položky Vložit > InContext Editing > Vytvořit opakovanou oblast.

3 Volby se liší v závislosti na vašem výběru.

- Pokud jste vybrali transformovatelný tag, aplikace Dreamweaver transformuje tag na opakovanou oblast bez jakýchkoli dalších kroků.
- Vkládáte-li novou, prázdnou opakovanou oblast, proveďte jednu z následujících akcí:
  - Vyberte volbu Vložit novou opakovanou oblast na místo kurzoru a klepněte na tlačítko OK.
  - Chcete-li, aby aplikace Dreamweaver použila nadřazený tag výběru jako kontejner pro oblast, vyberte volbu Transformovat nadřazený tag na opakovanou oblast. Transformovat lze pouze některé tagy HTML: `a`, `abbr`, `acronym`, `address`, `b`, `big`, `blockquote`, `center`, `cite`, `code`, `dd`, `dfn`, `dir`, `div`, `dl`, `dt`, `em`, `font`, `h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`, `hr`, `i`, `img`, `ins`, `kbd`, `label`, `li`, `menu`, `ol`, `p`, `pre`, `q`, `s`, `samp`, `small`, `span`, `strike`, `strong`, `sub`, `sup`, `table`, `tbody`, `tr`, `tt`, `u`, `ul` a `var`.

    Poznámka: *Tato druhá volba je dostupná pouze tehdy, když nadřazený uzel splňuje přesná kritéria pro transformaci. Například se musí jednat o jeden z transformovatelných tagů v seznamu a nesmí u něj docházet k žádné z chyb uvedených v seznamu „Chybové zprávy služby InContext Editing“ na stránce 477.*
- Pokud jste zvolili opakovanou oblast šablony aplikace Dreamweaver, klepněte v dialogovém okně Vytvořit opakovanou oblast na tlačítko OK. Aplikace Dreamweaver uzavře opakovanou oblast šablony tagem `div`, který se chová jako kontejner pro novou opakovanou oblast InContext Editing.
- Pokud jste vybrali další obsah, který má být opakovatelný, proveďte jednu z následujících akcí:
  - Chcete-li vybraný obsah uzavřít do tagu `div` a následně jej transformovat na opakovanou oblast, vyberte volbu Uzavřít aktuální výběr tagem DIV a poté transformovat. Tag `div`, do něhož aplikace Dreamweaver obsah uzavře, se chová jako kontejner pro opakovanou oblast.
  - Chcete-li, aby aplikace Dreamweaver použila nadřazený tag výběru jako kontejner pro opakovanou oblast, vyberte volbu Transformovat nadřazený tag na opakovanou oblast. Transformovat lze pouze některé tagy HTML: `a`, `abbr`, `acronym`, `address`, `b`, `big`, `blockquote`, `center`, `cite`, `code`, `dd`, `dfn`, `dir`, `div`, `dl`, `dt`, `em`, `font`, `h1`, `h2`, `h3`, `h4`, `h5`, `h6`, `hr`, `i`, `img`, `ins`, `kbd`, `label`, `li`, `menu`, `ol`, `p`, `pre`, `q`, `s`, `samp`, `small`, `span`, `strike`, `strong`, `sub`, `sup`, `table`, `tbody`, `tr`, `tt`, `u`, `ul` a `var`.

4 Pokud opakovaná oblast není vybrána, vyberte ji v zobrazení Návrh klepnutím na její modrou záložku. Všimněte si, že u skupiny opakovaných oblastí je vybrání záložky vynuceno. Je to z toho důvodu, že všechny opakované oblasti jsou umístěny ve skupině opakovaných oblastí a k nastavení voleb opakovaných oblastí je třeba použít volby skupiny.

5 Vyberte nebo zrušte výběr voleb v inspektoru Repeating Regions Group Property. K dispozici jsou dvě volby: Změnit pořadí a Přidat/odebrat. Vyberete-li volbu Změnit pořadí, uživatelé budou moci přesunovat opakované oblasti nahoru a dolů pomocí webového prohlížeče. Vyberete-li volbu Přidat/odebrat, uživatelé budou moci přidávat nebo odebírat opakované oblasti pomocí webového prohlížeče. Obě volby jsou vybrány standardně – vždy musí být vybrána alespoň jedna.

6 Uložte stránku.

Pokud přidáváte funkcionalitu InContext Editing ke stránce poprvé, aplikace Dreamweaver informuje o přidání podpůrných souborů služby InContext Editing do vašeho webového místa: ice.conf.js, ice.js a ide.html. Při nahrávání stránky na server nezapomeňte nahrát ani tyto soubory. V opačném případě nebude funkcionalita InContext Editing ve webovém prohlížeči fungovat.

Odstranění oblasti

Oblast odstraňujte nejlépe pomocí jejího inspektora Vlastnosti. Používání inspektora Vlastnosti dané oblasti zajistí, že bude odstraněn veškerý kód přiřazený oblasti.

1 Vyberte upravitelnou oblast, opakovanou oblast nebo skupinu opakovaných oblastí.

2 V inspektoru Vlastnosti vybrané oblasti klepněte na tlačítko Odebrat oblast.

Zadání tříd CSS pro formátování

Funkce správy dostupných tříd služby InContext Editing byla od verze Dreamweaver CS5 zrušena.

Chybové zprávy služby InContext Editing

Službu InContext Editing nelze použít na tagy obsahující tagy skriptu nebo bloky kódu na straně serveru.

Pokud výběr obsahuje kód na straně serveru, aplikace Dreamweaver vám nepovolí transformovat jej na upravitelnou nebo opakovanou oblast. Toto chování souvisí se způsobem, jakým služba InContext Editing ukládá upravitelné stránky při práci uživatele ve webovém prohlížeči. Při uložení stránky uživatelem služba InContext Editing odstraní z oblasti kód na straně serveru.

Aktuální výběr nelze transformovat ani uzavřít tagem DIV, protože nadřazený uzel nepodporuje tag DIV jako podřízený.

Když výběr, který chcete na stránce transformovat, nelze transformovat přímo, aplikace Dreamweaver musí výběr uzavřít do tagů `div`, které se budou chovat jako kontejner pro novou upravitelnou nebo opakovanou oblast. Z tohoto důvodu *musejí* nadřazené tagy výběru, který chcete transformovat, umožňovat tagy `div` jako podřazené. Pokud je transformovaný tag potomkem tagu, který nepovoluje dceřiné tagy `div`, aplikace Dreamweaver provedení transformace zakáže.

Aktuální výběr již obsahuje upravitelnou oblast nebo se uvnitř jedné nachází. Vnořené upravitelné oblasti nejsou povoleny.

Pokud je výběr uvnitř upravitelné oblasti nebo pokud je upravitelná oblast *uvnitř* výběru, aplikace Dreamweaver provedení transformace zakáže. Služba InContext Editing nepodporuje vnořené upravitelné oblasti.

Upravitelné oblasti by neměly obsahovat opakované oblasti nebo skupiny opakovaných oblastí.

Upravitelné oblasti InContext Editing nesmí obsahovat žádnou další funkcionalitu InContext Editing. Pokud se do upravitelné oblasti pokusíte přidat opakovanou oblast nebo skupinu opakovaných oblastí, aplikace Dreamweaver provedení transformace zakáže.

Opakované oblasti by se neměly nacházet uvnitř upravitelných oblastí nebo obsahovat skupiny opakovaných oblastí.

Upravitelné oblasti InContext Editing nesmí obsahovat žádnou další funkcionalitu InContext Editing. Pokud se do upravitelné oblasti pokusíte přidat opakovanou oblast nebo skupinu opakovaných oblastí, aplikace Dreamweaver provedení transformace zakáže. Navíc aplikace Dreamweaver neprovede transformaci prvku na upravitelnou nebo opakovanou oblast, pokud prvek již obsahuje skupinu opakovaných oblastí.

Aktuální výběr již obsahuje opakovanou oblast nebo se uvnitř jedné nachází. Vnořené opakované oblasti nejsou povoleny.

Pokud je výběr uvnitř opakované oblasti nebo pokud je opakovaná oblast *uvnitř* výběru, aplikace Dreamweaver provedení transformace zakáže. Služba InContext Editing nepodporuje vnořené opakované oblasti.

Výběr musí obsahovat přesně jednu upravitelnou/opakovanou oblast šablony aplikace Dreamweaver nebo se musí nacházet uvnitř upravitelné oblasti šablony aplikace Dreamweaver.

Při práci se soubory šablon aplikace Dreamweaver (soubory .dwt) je třeba dodržovat určitá pravidla. Chcete-li transformovat upravitelnou/opakovanou oblast šablony aplikace Dreamweaver na upravitelnou/opakovanou oblast InContext Editing, musíte na stránce vybrat právě jednu upravitelnou/opakovanou oblast šablony aplikace Dreamweaver a tu následně transformovat. Chcete-li transformovat další výběr na stránce (například blok textu), musí být tento výběr *uvnitř* upravitelné oblasti šablony aplikace Dreamweaver.

Současně lze použít funkci upravitelných a opakovaných oblastí pouze u tagů DIV.

Pokud výběr není tvořen tagem `div` a má již přiřazen atribut opakované oblasti, aplikace Dreamweaver rovněž nepovolí přiradit tomuto tagu atribut upravitelné oblasti. Pouze tagy `div` mohou mít současně atributy upravitelné i opakované oblasti.

Aplikace Dreamweaver zjistila, že opakované oblasti předchází skupina opakovaných oblastí.

Všechny opakované oblasti InContext Editing musí být umístěny ve skupině opakovaných oblastí. Přidáte-li na stránku novou opakovanou oblast, aplikace Dreamweaver zjistí, zda se přímo před ní již nenachází skupina opakovaných oblastí. Je-li tomu tak, nabídne aplikace Dreamweaver možnost přidat novou opakovanou oblast do stávající skupiny opakovaných oblastí, nebo vytvořit novou skupinu opakovaných oblastí, do níž bude nová oblast umístěna.

Kapitola 18: Zobrazení dat XML pomocí transformace XSLT

O XML a XSLT

Používání XML a XSL na webových stránkách

XML (Extensible Markup Language) je jazyk umožňující strukturování informací. Podobně jako HTML i XML umožňuje strukturování informací pomocí tagů, ale tagy XML na rozdíl od tagů HTML nejsou předdefinované. Místo toho XML umožňuje vytváření tagů, které nejlépe definují strukturu dat (schéma). Vnořením různých tagů vzniká schéma tagů rodič – potomek. Podobně jako většina tagů HTML i všechny tagy tvořící XML schéma obsahují otevírací a zavírací tag.

Následuje příklad základní struktury souboru XML:

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
    <book bookid="1">
        <pubdate>03/01/2004</pubdate>
        <title>Displaying XML Data with Adobe Dreamweaver</title>
        <author>Charles Brown</author>
    </book>
    <book bookid="2">
        <pubdate>04/08/2004</pubdate>
        <title>Understanding XML</title>
        <author>John Thompson</author>
    </book>
</mybooks>
```

V tomto příkladu každý rodičovský tag `<book>` obsahuje tři potomky: `<pubdate>`, `<title>` a `<author>`. Každý tag `<book>` je současně potomkem tagu `<mybooks>`, který je ve schématu o úroveň výš. Tagy XML můžete pojmenovat a strukturovat, jak chcete, musíte jen dodržet vnoření a ke každému otvíracímu tagu vložit i zavírací tag.

Dokumenty XML neobsahují žádné formátování – jsou to jen kontejnery uchovávající strukturované informace. Po vytvoření schématu XML můžete využít jazyk XSL (Extensible Stylesheet Language) k zobrazení informací. Podobně jako styly CSS (Cascading Style Sheets) umožňují formátování HTML, XSL umožňuje formátování dat XML. Můžete definovat styly, elementy stránky, vzhled a podobně v souboru XSL, který připojíte k souboru XML a pokud si pak uživatel zobrazí data XML v prohlížeči, jsou formátována podle definic v souboru XSL. Obsah (data XML) je zcela nezávislý na způsobu prezentace (definovaném souborem XSL) a tak máte lepší kontrolu nad zobrazením informací na webové stránce. XSL je v podstatě technologie prezentace dat XML, s tím, že hlavní formou výstupu je stránka HTML.

Transformace XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformations) jsou podmnožinou jazyka XSL, která umožňuje zobrazení dat XML na webové stránce a jejich „transformaci“, spolu se styly XSL, na čitelné informace se styly v podobě HTML. Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vytvořit stránky XSLT, které umožní provádět transformace XSL pomocí aplikačního serveru nebo prohlížeče. Při transformaci XSL na straně serveru zajišťuje server transformaci XML a XSL a zobrazení výsledku na stránce. Při transformaci na straně klienta zajišťuje transformaci prohlížeč (například Internet Explorer).

To, pro jaký přístup se rozhodnete (transformace na straně serveru nebo transformace na straně klienta), závisí na tom, jakého konečného výsledku chcete dosáhnout, jaké technologie máte k dispozici, jakou úroveň přístupu ke zdrojovým souborům XML máte, a na dalších faktorech. Oba přístupy mají své výhody i omezení. Například transformace na straně serveru fungují ve všech prohlížečích, zatímco transformace na straně klienta jsou omezené pouze na moderní prohlížeče (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 a Firefox 1.0.2). Transformace na straně serveru umožňují dynamické zobrazení dat XML z vašeho vlastního serveru nebo libovolného jiného zdroje na webu, zatímco transformace na straně klienta vyžadují data XML umístěná lokálně na vlastním webovém serveru. Transformace na straně serveru vyžadují umístění stránek na nakonfigurovaném aplikačním serveru, zatímco transformace na straně klienta vyžadují pouze přístup k webovému serveru.

Výukovou lekci o základech XML najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0165_cz.

Další témata nápovědy

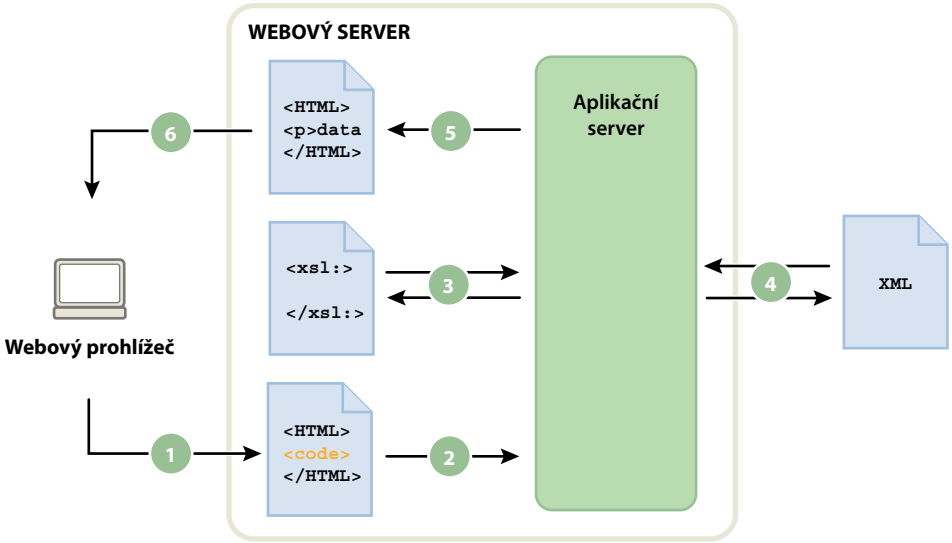
Výuková lekce o XML

Transformace XSL na straně serveru

Aplikace Dreamweaver nabízí metody vytváření stránek XSLT, které umožňují transformace XSL na straně serveru. Pokud transformaci XSL provádí aplikační server, může být soubor s daty XML umístěn na vlastním serveru nebo kdekoli na webu. Transformovaná data se zobrazí v libovolném prohlížeči. Vytvoření stránek s transformací na straně serveru je ale složité a musíte mít přístup k aplikačnímu serveru.

Při práci s transformací XSL na straně serveru můžete pomocí aplikace Dreamweaver vytvářet stránky XSLT, které generují kompletní dokumenty HTML (kompletní stránky XSLT), nebo XSLT fragmenty, které generují části dokumentu HTML. Celá stránka XSLT je podobná běžné stránce HTML. Obsahuje tag `<body>` a tag `<head>` a na jedné stránce lze zobrazit kombinaci HTML a dat XML. Fragment XSLT je kus kódu, použitý v samostatném dokumentu, který zobrazuje formátovaná data XML. Na rozdíl od celé stránky XSLT jde o nezávislý soubor, který neobsahuje tag `<body>` ani `<head>`. Pokud chcete data XML zobrazit na samostatné stránce, vytvořte celou stránku XSLT a připojte k ní data XML. Pokud na druhou stranu chcete zobrazit data XML ve vybrané části stávající dynamické stránky – například dynamické domovské stránky obchodu se sportovními potřebami, kde se na jednom okraji stránky zobrazují sportovní výsledky z kanálu RSS – vytvoříte fragment XSLT a odkaz na něj vložíte do dynamické stránky. Běžnější je vytváření fragmentů XSLT a jejich využití ke zobrazení dat XML společně s dalšími dynamickými stránkami.

Prvním krokem při vytváření tohoto typu stránek je vytvoření fragmentu XSLT. Jde o samostatný soubor, který obsahuje vzhled, formátování a další parametry zobrazení dat XML na dynamické stránce. Po vytvoření fragmentu XSLT vložíte odkaz na něj do své dynamické stránky (například stránky PHP nebo ColdFusion). Vložený odkaz na fragment funguje velmi podobně jako zahrnutí na straně serveru (SSI) – formátovaná data XML (fragment) se nacházejí v samostatném souboru a v zobrazení Návrh se na dynamické stránce zobrazuje vyhrazené místo pro fragment. Pokud si prohlížeč vyžádá dynamickou stránku, která obsahuje odkaz na fragment, server zpracuje vložený pokyn a vytvoří nový dokument, v němž je vyhrazené místo nahrazeno formátovaným obsahem fragmentu.



***1.** Prohlížeč požaduje dynamickou stránku. **2.** Webový server stránku vyhledá a předá ji aplikačnímu serveru. **3.** Aplikační server vyhledává na stránce pokyny a získá fragment XSLT. **4.** Aplikační server provede transformaci (přečte fragment XSLT, získá data XML a naformátuje je). **5.** Aplikační server vloží transformovaný fragment do stránky a předá jej zpět na webový server. **6.** Webový server odešle dokončenou stránku prohlížeči.*

Serverové chování Transformace XSL je možnost, jak vložit odkaz na fragment XSLT do dynamické stránky. Pokud vložíte odkaz, aplikace Dreamweaver generuje v kořenové složce webového místa složku includes/MM_XSLTransform/, v níž je soubor knihovny nutné k běhu. Aplikační server využívá funkce definované v tomto souboru při transformaci zadaných dat XML. Tento soubor odpovídá za načtení dat XML a fragmentů XSLT, provedení transformace XSL a výstup výsledků do webové stránky.

Na serveru musí být soubor, který obsahuje fragment XSLT, soubor XML, který obsahuje data, a vygenerovaná knihovna pro běh, jinak se stránka nezobrazí správně. (Pokud jako zdroj dat vyberete vzdálený soubor XML – například z kanálu RSS – musí být tento soubor samozřejmě umístěn někde jinde na Internetu.)

Pomocí aplikace Dreamweaver také můžete vytvářet kompletní stránky XSLT používané s transformacemi na straně serveru. Kompletní stránka XSLT funguje přesně stejně jako fragment XSLT, až na to, že vložením odkazu na kompletní stránku XSLT využitím serverového chování Transformace XSL vkládáte kompletní obsah stránky HTML. Dynamickou stránku (stránku .cfm, .php, nebo .net, která funguje jako kontejner) je před vložením odkazu nutno zbavit veškerého kódu HTML.

Aplikace Dreamweaver podporuje transformace XSL na stránkách ColdFusion, ASP a PHP.

***Poznámka:** Transformaci na straně serveru lze provádět, jen pokud je server správně nakonfigurován. Další informace vám poskytne správce serveru.*

Další témata nápovědy

„Provedení transformace XSL na serveru“ na stránce 486

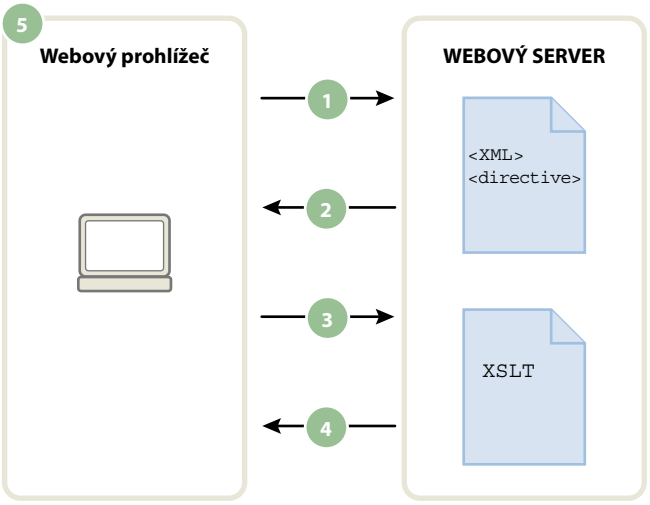
Transformace XSL na straně klienta

Transformace XSL můžete provádět na klientovi a nepotřebujete aplikační server. Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vytvořit kompletní stránku XSLT, která to zajistí; transformace na straně klienta ale vyžaduje manipulaci se souborem XML, v němž jsou data, která chcete zobrazit. Transformace na straně klienta funguje jen v moderních prohlížečích (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 a Firefox 1.0.2). Více informací o prohlížečích, které podporují nebo nepodporují transformace XSL najdete na adrese www.w3schools.com/xsl/xsl_browsers.asp.

Nejdříve vytvořte celou stránku XSLT a připojte zdroj dat XML. (Aplikace Dreamweaver vyzve k připojení datového zdroje při vytváření nové stránky.) Stránku XSLT můžete vytvořit od začátku, nebo můžete převést stávající stránku HTML na stránku XSLT. Při převodu stávající stránky HTML na stránku XSLT musíte připojit zdroj dat XML pomocí panelu Svázání (Okna > Svázání).

Po vytvoření stránky XSLT ji musíte propojit se souborem XML, v němž jsou data XML, vložením odkazu na stránku XSLT přímo do souboru XML (tak, jako vkládáte odkaz na externí kaskádový styl CSS do sekce `<head>` stránky HTML). Návštěvníci webového místa si musí v prohlížeči otevřít soubor XML (ne stránku XSLT). Při otevření stránky prohlížeč provede transformaci XSL a zobrazí data XML ve formátu určeném odkazovanou stránkou XSLT.

Vztah mezi odkazovanými stránkami XSLT a XML je koncepčně podobný, ale v něčem se od modelu externího CSS a stránky HTML liší. Pokud máte stránku HTML s obsahem (například text), formátujete její obsah externím kaskádovým stylem. Stránka HTML určuje obsah a externí kód CSS, který se uživateli vůbec nezobrazí, určuje formu prezentace. V případě XSLT a XML je tomu naopak. Soubor XML (který uživatel v nezpracované podobě nikdy nevidí) určuje obsah a stránka XSLT určuje formu prezentace. Stránka XSLT obsahuje tabulky, rozvržení, grafiku a tak dále, tedy prvky, které obvykle obsahuje standardní stránka HTML. Pokud uživatel v prohlížeči zobrazí soubor XML, stránka XSLT určuje formát obsahu.



***1.** Prohlížeč požaduje soubor XML. **2.** Server reaguje odesláním souboru XML do prohlížeče. **3.** Prohlížeč přečte instrukci XML a volá soubor XSLT. **4.** Server odešle soubor XSLT do prohlížeče. **5.** Prohlížeč převede data XML a zobrazí je v prohlížeči.*

Pokud pomocí aplikace Dreamweaver vytvoříte vazbu mezi stránkami XSLT a XML, aplikace Dreamweaver vloží na začátek stránky XML potřebný kód. Pokud jste vlastníky stránky XML, na kterou odkazujete (tedy pokud soubor XML existuje jen na vašem webovém serveru), stačí pomocí aplikace Dreamweaver vložit kód, který obě stránky propojí. Pokud jste vlastníky souboru XML, transformace XSL zajišťovaná klientem je plně dynamická. To znamená, že při každé aktualizaci dat v souboru XML bude automaticky aktualizován výstup HTML využívající odkazovanou stránku XSLT a budou zobrazeny nové informace.

***Poznámka:** Soubory XML a XSL, které využíváte při transformacích na straně klienta, musí být umístěny ve stejné složce. Pokud tomu tak není, prohlížeč načte soubor XML a najde stránku XSLT definující transformaci, nenajde ale zdroje (kaskádové styly, obrazy a podobně) definované relativními odkazy ve stránce XSLT.*

Pokud nejste vlastníkem stránky XML, na kterou odkazujete (například pokud chcete použít data XML z kanálu RSS někde na webu), je proces o něco komplikovanější. Transformace na straně klienta s využitím dat XML z vnějšího zdroje fungují jen pokud zdrojový soubor XML nejdříve stáhnete do stejné složky se stránkou XSLT. Poté, co máte stránku XML na svém webu, můžete pomocí aplikace Dreamweaver vložit kód, který stránku XML propojí se stránkou XSLT, a poté obě stránky (stažený soubor XML i odkazovanou stránku XSLT) umístit na webový server. Pokud uživatel v prohlížeči zobrazí soubor XML, stránka XSLT určuje formát obsahu, stejně jako v předchozím příkladu.

Nevýhodou provádění transformací XSL na straně klienta na datech pocházejících z externích zdrojů je to, že data XML jsou jen částečně „dynamická“. Soubor XML, který stáhnete a změníte, je jen „snímkem“ živého souboru z webu. Pokud se původní soubor XML na webu změní, musíte ho znovu stáhnout, propojit se stránkou XSLT a znovu umístit soubor XML na webový server. Prohlížeč poskytne jen data přijatá ze souboru XML umístěného na vašem webovém serveru, ne data obsažená v původním souboru XML.

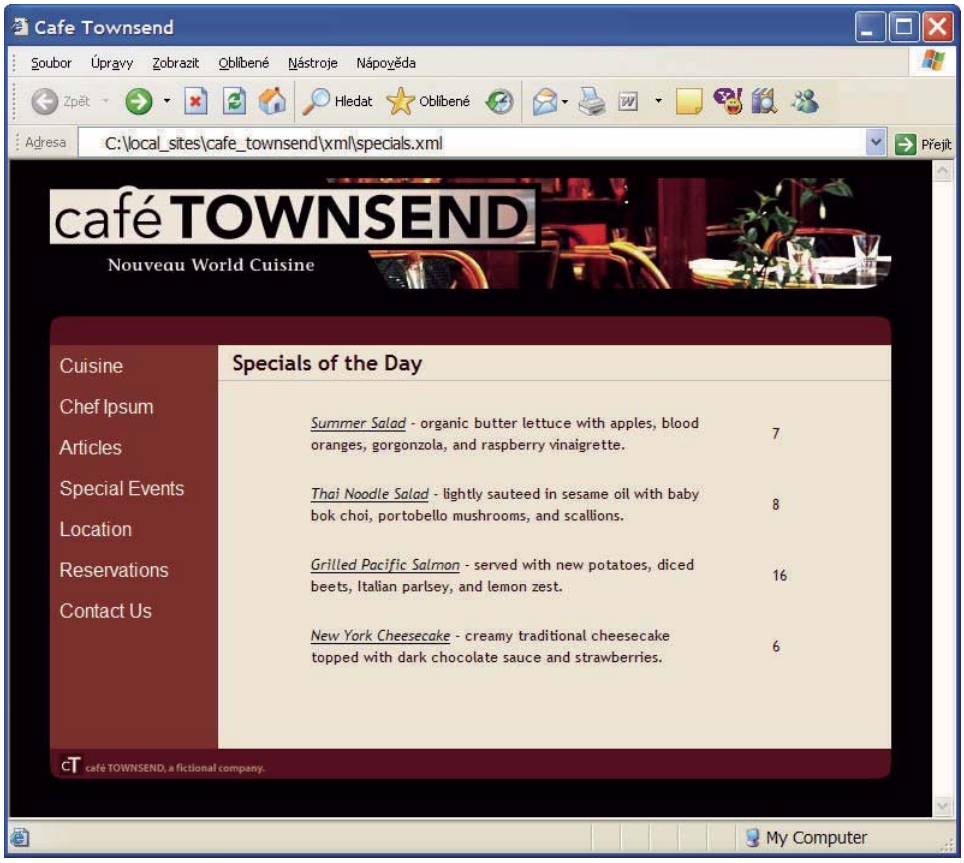
Další témata nápovědy

„Provádění transformací XSL na straně klienta“ na stránce 502

Data XML a opakované elementy

Objekt Opakovaná oblast XSLT umožňuje zobrazit na stránce opakující se prvky ze souboru XML. Jakoukoliv oblast, která obsahuje vyhrazené místo pro data XML, lze změnit na opakovanou oblast. Ale nejběžnějšími oblastmi jsou tabulka, řádek tabulky nebo několik řádků tabulky.

Následující příklad uvádí, jak pomocí objektu Opakovaná oblast XSLT zobrazit řádek tabulky s informací o nabídce restaurace. První řádek zobrazuje tři různé prvky ze schématu XML: položka, popis a cena. Použitím objektu Opakovaná oblast XSLT na řádek tabulky a následným zpracováním tabulky aplikačním serverem nebo prohlížečem se tabulka začne opakovat s tím, že na každém řádku obsahuje nová data.



Při použití objektu Opakovaná oblast XSLT na element v okně dokumentu se okolo opakované oblasti zobrazí tenký šedý obrys. Při náhledu stránky v prohlížeči (Soubor > Náhled v prohlížeči) šedý obrys zmizí a výběr se zvětší, aby zobrazil opakované elementy ze souboru XML, jako na předchozím obrázku.

Při vložení objektu Opakovaná oblast XSLT na stránku je délka vyhrazeného místa pro data XML v okně dokumentu zkrácena. To proto, že aplikace Dreamweaver aktualizuje výraz XPath (jazyk XML Path) pro vyhrazené místo pro data XML tak, aby byl relativní vůči cestě k opakovanému elementu.

Například následující kód je pro tabulku se dvěma dynamickými vyhrazenými místy a na tabulku není aplikován objekt Opakovaná oblast XSLT:

```
<table width="500" border="1">
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/title"/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/description"/></td>
    </tr>
</table>
```

Následující kód definuje stejnou tabulku s aplikovaným objektem Opakovaná oblast XSLT:

```
<xsl:for-each select="rss/channel/item">
    <table width="500" border="1">
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="title"/></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="description"/></td>
        </tr>
    </table>
</xsl:for-each>
```

V předchozím příkladu aplikace Dreamweaver aktualizovala výraz XPath u položek, které spadají do opakované oblasti (titulek a popis) tak, aby se změnil v relativní cestu vůči XPath mezi tagy `<xsl:for-each>` a ne vůči celému dokumentu.

Aplikace Dreamweaver vytváří výrazy XPath relativní vůči obsahu i v dalších případech. Pokud například přetáhnete vyhrazené místo pro data XML do tabulky, na kterou už byl aplikován objekt Opakovaná oblast XSLT, aplikace Dreamweaver automaticky zobrazí relativní výraz XPath vůči existujícímu výrazu XPath mezi tagy `<xsl:for-each>`.

Další témata nápovědy

„Zobrazení opakovaných elementů XML“ na stránce 490

Náhled dat XML

Při zobrazení náhledu dat XML vložených do fragmentu XSLT nebo celé stránky XSLT pomocí příkazu Náhled v prohlížeči (Soubor > Náhled v prohlížeči) se případ od případu liší modul, který provede transformaci XSL. U dynamických stránek s vloženými fragmenty XSLT transformaci vždy provede aplikační server. V ostatním případech může transformaci provést aplikace Dreamweaver nebo prohlížeč.

Následující tabulka shrnuje situace při použití příkazu Náhled v prohlížeči a uvádí, jaké moduly provádějí příslušné transformace:

Typ stránky, jejíž náhled je zobrazen v prohlížeči	Transformaci dat provádí
Dynamická stránka obsahující fragment XSLT	Aplikační server
Fragment XSLT nebo celá stránka XSLT	Dreamweaver
XML soubor s odkazem na celou stránku XSLT	Prohlížeč

Následující témata vám pomohou vybrat vhodnou metodu náhledu odpovídající vašim potřebám.

Náhled stránek pro transformace na straně serveru

Při transformacích na serveru je obsah, který vidí návštěvník webového místa, transformován aplikačním serverem. Při vytváření stránek XSLT a dynamických stránek určených k použití s transformací na straně serveru vždy doporučujeme zobrazit náhled dynamické stránky, v níž je vložen fragment XSLT, a ne náhled samotného fragmentu XSLT. V prvním případě využíváte aplikační server, což zaručuje zobrazení náhledu v té podobě, v jaké stránku uvidí uživatelé webového místa. V druhém případě transformaci provádí aplikace Dreamweaver a můžete obdržet mírně odlišné výsledky. Pomocí aplikace Dreamweaver můžete zobrazit náhled fragmentu XSLT během jeho návrhu, ale pokud chcete vidět nejpřesnější verzi zobrazení dat, využijte zobrazení náhledu dynamické stránky aplikačním serverem po vložení fragmentu XSLT.

Náhled stránek pro transformaci na straně klienta

V případě transformace na straně klienta uvidí návštěvníci obsah webového místa převedený prohlížečem. Stačí přidat odkaz ze souboru XML na stránku XSLT. Při otevření souboru XML v aplikaci Dreamweaver a zobrazení náhledu v prohlížeči přinutíte prohlížeč načíst souboru XML a provést transformaci. Tak získáváte možnost vidět přesně to, co uvidí návštěvník webového místa.

Při tomto přístupu je ale ladění stránky obtížnější, protože prohlížeč provádí převod XML a generování HTML interně. Pokud v prohlížeči vyberete volbu Zobrazit zdroj s cílem ladit generovaný HTML, uvidíte jen původní XML načtený prohlížečem, ne kompletní HTML (tagy, styly a podobně), podle něhož byla stránka zobrazena. Pokud chcete při zobrazení zdrojového kódu vidět kompletní HTML, musíte v prohlížeči zobrazit náhled stránky XSLT.

Zobrazení náhledu celých stránek XSLT a fragmentů XSLT

Při vytváření celých stránek XSLT a fragmentů XSLT kontrolujte svou práci, abyste ověřili, zda se data zobrazují správně. Pokud pomocí Náhled v prohlížeči zobrazíte kompletní stránku XSLT nebo fragment XSLT, aplikace Dreamweaver provede převod pomocí zabudovaného transformačního enginu. Tato metoda dává rychlé výsledky a usnadňuje postupné vytváření a ladění stránky. Umožňuje také zobrazení kompletního HTML (tagy, styly a podobně) výběrem možnosti Zobrazit zdroj v prohlížeči.

Poznámka: *Tato metoda náhledu se běžně využívá na začátku návrhu stránek XSLT, nezávisle na tom, zda k transformaci dat využíváte server nebo klienta.*

Provedení transformace XSL na serveru

Pracovní postup pro provádění transformací XSL na straně serveru

Transformace XSL můžete provádět na straně serveru. Před vytvářením stránek, které zobrazují data XML, si přečtěte o transformacích XSL na straně klienta a na straně serveru a o používání XML a XSL ve webových stránkách.

Poznámka: *Transformaci na straně serveru lze provádět, jen pokud je server správně nakonfigurován. Další informace vám poskytne správce serveru.*

Obecný postup při transformaci XSL na straně serveru je následující(jednotlivé kroky jsou popsány v samostatných tématech):

1. **Vytvořte webové místo aplikace Dreamweaver.**

2. **Vyberte technologii serveru a nastavte aplikační server.**

3. **Otestujte aplikační server.**

Vytvořte například stránku, která vyžaduje zpracování, a zkontrolujte, zda ji aplikační server zpracuje.

4. **Vytvořte fragment nebo stránku XSLT, nebo převeďte stránku HTML na stránku XSLT.**

- Ve webovém místě aplikace Dreamweaver vytvořte fragment nebo celou stránku XSLT.
- Převeďte stávající stránku HTML na celou stránku XSLT.

5. Připojte ke stránce zdroj dat XML.

6. Zobrazte data XML navázáním dat na fragment nebo celou stránku XSLT.

7. Pokud je to vhodné, přidejte do tabulky nebo řádku tabulky, který obsahuje vyhrazená místa pro data XML, objekt Opakovaná oblast XSLT.

8. Vložte odkazy.

- Odkazy do fragmentu XSLT v dynamické stránce vložíte pomocí serverového chování Transformace XSL.
- Pokud chcete do dynamické stránky vložit odkaz na celou stránku XSLT, odstraňte z dynamické stránky veškerý kód HTML a pak použijte serverové chování Transformace XSL.

9. Odešlete stránku a fragment.

Dynamickou stránku i fragment XSLT (nebo celou stránku XSLT) pošlete na aplikační server. Pokud používáte lokální soubor XML, musíte poslat i ten.

10. Zobrazte dynamickou stránku v prohlížeči.

Aplikační server přitom transformuje data XML, vloží je do dynamické stránky a ta se zobrazí v prohlížeči.

Další témata nápovědy

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

„Výběr aplikačního serveru“ na stránce 515

„Používání XML a XSL na webových stránkách“ na stránce 479

„Transformace XSL na straně klienta“ na stránce 481

„Transformace XSL na straně serveru“ na stránce 480

Vytvoření stránky XSLT

Můžete vytvářet stránky XSLT, které umožní zobrazení dat XML na webových stránkách. Můžete vytvářet celé stránky XSLT – stránky XSLT, které obsahují tagy `<body>` a `<head>` – nebo jen fragmenty XSLT. Když vytvoříte fragment XSLT, vytvoříte nezávislý soubor, který neobsahuje tagy body ani head – jednoduchý kus kódu, který se později vloží do dynamické stránky.

Poznámka: *Pokud začínáte od existující stránky XSLT, musíte k ní připojit zdroj dat XML.*

1 Vyberte volbu Soubor > Nový.

2 V kategorii Prázdná stránka v dialogovém okně Nový dokument vyberte ve sloupci Typ stránky jednu z následujících voleb:

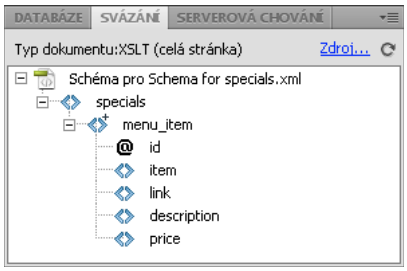
- Vyberte volbu XSLT (celá stránka), pokud chcete vytvořit celou stránku XSLT.
- Vyberte volbu XSLT (fragment), pokud chcete vytvořit fragment XSLT.

3 Klepněte na tlačítko Vytvořit a pak v dialogovém okně Najít zdroj XML proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Připojit lokální soubor, klepněte na tlačítko Procházet, vyhledejte lokální soubor XML v počítači a klepněte na tlačítko OK.
- Vyberte volbu Připojit vzdálený soubor, zadejte adresu URL souboru XML umístěného na Internetu (například pocházejícího z kanálu RSS) a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Klepnutím na tlačítko Zrušit vytvoříte novou stránku XSLT bez připojeného zdroje dat XML.*

V panelu Svázání se zobrazí schéma zdroje dat XML.



Následující tabulka nabízí vysvětlení různých elementů, které se ve schématu mohou objevit:

Element	Představuje	Podrobnosti
<>	Povinný neopakující se element XML	Element, který se v rodičovském uzlu objeví přesně jednou
<>+	Opakující se element XML	Element, který se v rodičovském uzlu objeví jednou nebo vícekrát
<>+	Volitelný element XML	Element, který se v rodičovském uzlu objeví nulakrát nebo vícekrát
Uzel elementu psaný tučným písmen	Aktuální element kontextu	Obvykle opakující se element, pokud je kurzor v opakované oblasti
@	Atribut XML	

4 Novou stránku uložte (Soubor > Uložit) s příponou .xsl nebo .xslt (.xsl je výchozí nastavení).

Převod stránek HTML na stránky XSLT

Máte také možnost převádět stávající stránky HTML na stránky XSLT. Pokud například již máte navrženou statickou stránku, do které chcete přidat data XML, můžete ji převést na stránku XSLT místo vytváření stránky XSLT od začátku.

1 Otevřete stránku HTML, kterou chcete převést.

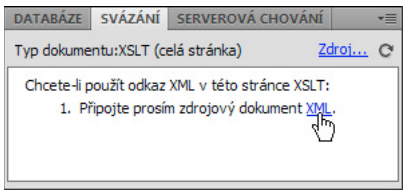
2 Vyberte volbu Soubor > Převést > XSLT 1.0.

V okně dokumentu se otevře kopie stránky. Nová stránka je seznam stylů XSL, uložený s příponou .xsl.

Připojení zdrojů dat XML

Pokud při vytváření nové stránky XSLT začínáte z existující stránky XSLT nebo pokud nepřipojíte data XML při vytváření nové stránky pomocí aplikace Dreamweaver, musíte zdroj dat XML připojit pomocí panelu Svázání.

1 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko Odkaz XML.



Poznámka: *Pokud chcete přidat zdroj dat XML, můžete také klepnout na odkaz Zdroj v pravém horním rohu panelu Svázání.*

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Připojit lokální soubor, klepněte na tlačítko Procházet, vyhledejte lokální soubor XML v počítači a klepněte na tlačítko OK.
- Vyberte volbu Připojit vzdálený soubor a zadejte adresu URL souboru XML na Internetu (například z kanálu RSS).

3 Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno Najít zdroj XML.

V panelu Svázání se zobrazí schéma zdroje dat XML.

Zobrazení dat XML na stránkách XSLT

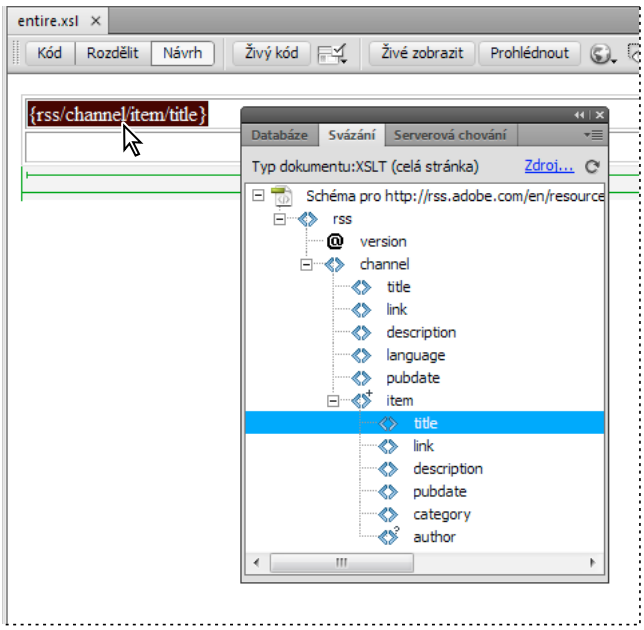
Po vytvoření stránky XSLT a připojení zdroje dat XML můžete data navázat na stránku. Na stránku přidejte vyhrazené místo pro data XML a pak pomocí okna Vytváření výrazu XPath nebo inspektoru Vlastnosti nastavte formát vybraných dat, která budou na stránce zobrazena.

1 Otevřete stránku XSLT s připojeným zdrojem dat XML.

2 (Volitelně) Výběrem volby Vložit > Tabulka přidejte na stránku tabulku. Tabulka pomáhá uspořádat data XML.

Poznámka: *Ve většině případů využijete k zobrazení opakujících se prvků XML na stránce objekt Opakovaná oblast XSLT. V tom případě možná budete chtít vytvořit tabulku s jedním řádkem a jedním nebo více sloupci nebo tabulku se dvěma řádky, pokud chcete použít hlavičku tabulky.*

3 V panelu Svázání vyberte element XML a přetáhněte ho na stránku na místo, kam chcete vložit data.



Na stránce se objeví vyhrazené místo pro data XML. Vyhrazené místo je zvýrazněno a ve složených závorkách. K popisu hierarchické struktury schématu XML se využívá syntax XPath (jazyk XML Path). Pokud například na stránku přetáhnete dceřiný element *title* a tento element je potomkem elementů *rss*, *channel* a *item*, bude syntaxe vyhrazeného místa pro vložení dynamického obsahu {rss/channel/item/title}.

Poklepáním na vyhrazené místo pro data XML na stránce otevřete okno Vytváření výrazů XPath. Okno Vytváření výrazů XPath umožňuje formátovat vybraná data nebo vybrat jiné položky ze schématu XML.

4 (Volitelně) Aplikujte na data XML styly výběrem vyhrazeného místa pro data XML a aplikováním stylů na toto místo stejně jako byste je aplikovali na libovolnou jinou položku obsahu pomocí inspektoru Vlastnosti nebo panelu Styly CSS. Nebo můžete styly na fragmenty XLST aplikovat pomocí kaskádové styly pro fázi návrhu. Každá z těchto metod má výhody i omezení.

5 Zobrazte si náhled vaší práce v prohlížeči (Soubor > Náhled v prohlížeči).

Poznámka: *Při náhledu své práce funkcí Náhled v prohlížeči provádí vnitřní převod XSL aplikace Dreamweaver bez použití aplikačního serveru.*

Další témata nápovědy

„Náhled dat XML“ na stránce 485

„Zobrazení obsahu pomocí tabulek“ na stránce 173

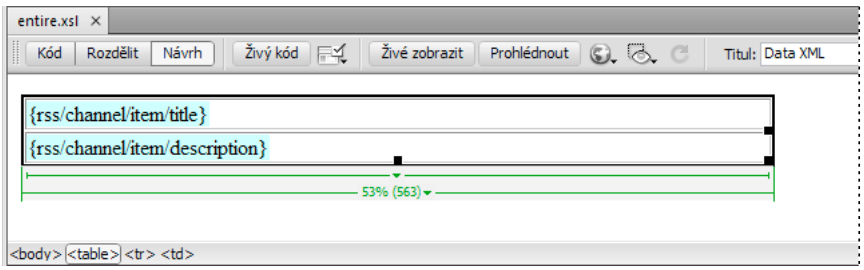
Zobrazení opakovaných elementů XML

Objekt Opakovaná oblast XSLT umožňuje zobrazit na webové stránce opakující se elementy ze zdroje dat XML. Pokud například zobrazujete titulky a popisy článků z kanálu novinek, který obsahuje 10 až 20 článků, každý titulek a popis v souboru XML bude nejspíš dceřiným elementem opakujícího se elementu.

Jakoukoli oblast v zobrazení Návrh obsahující vyhrazené místo pro data XML lze změnit na opakovanou oblast. Nejrozšířenějšími oblastmi opakování ale jsou tabulky, řádky tabulek a řady řádků tabulek.

1 V zobrazení Návrh vyberte oblast, která obsahuje vyhrazené místo nebo místa pro data XML.

Výběrem může být cokoliv včetně celé tabulky, řádku tabulky nebo dokonce odstavce textu.

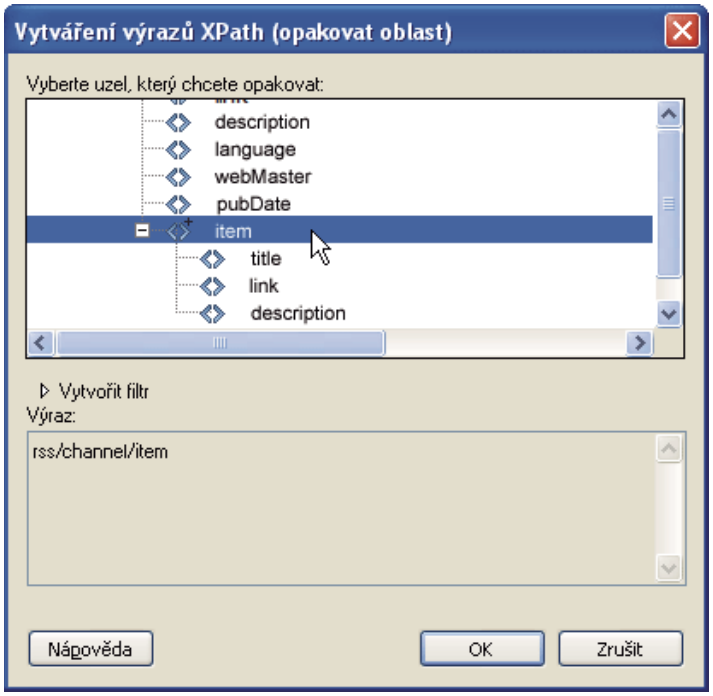


K přesnému výběru oblasti na stránce můžete využít selektor tagů v levém dolním rohu okna dokumentu. Pokud je oblastí například tabulka, klepněte do tabulky na stránce a pak klepněte na tag v selektoru tagů.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty XSLT > Opakovaná oblast.
- V kategorii XSLT na panelu Vložit klepněte na tlačítko Opakovaná oblast.

3 V Tvůrci výrazů XPath vyberte opakovaný element označený malým znaménkem plus.



4 Klepněte na tlačítko OK.

V okně dokumentu se okolo oblasti opakování objeví tenký šedý obrys. Při náhledu stránky v prohlížeči (Soubor > Náhled v prohlížeči) šedý obrys zmizí a výběr se zvětší, aby zobrazil opakované elementy ze souboru XML.

Když na stránku přidáte objekt Opakovaná oblast XSLT, vyhrazené místo pro data XML v okně dokumentu bude zkrácené. To proto, že aplikace Dreamweaver zkrátí výraz XPath pro vyhrazené místo pro data XML tak, aby byl relativní k cestě opakovaného elementu.

Další témata nápovědy

„Používání okna Vytváření výrazů XPath k přidávání výrazů pro data XML“ na stránce 498

„Data XML a opakované elementy“ na stránce 483

Nastavení vlastností Opakované oblasti (XSL)

V inspektoru Vlastnosti můžete vytvořit oblast opakování výběrem jiného uzlu XML.

❖ V poli Výběr zadejte nový uzel a pak klepněte na ikonu blesku a vyberte uzel ze schématu XML, který se objeví.

Úpravy objektu Opakovaná oblast XSLT

Po přidání objektu Opakovaná oblast XSLT do oblasti ho můžete upravovat v inspektoru Vlastnosti.

1 Vyberte objekt klepnutím na šedý rámeček okolo regionu.

2 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte na ikonu dynamiky u textového pole Výběr.

3 V Tvůrci výrazů XPath proveďte požadované změny a klepněte na tlačítko OK.

Vložení fragmentů XSLT do dynamických stránek

Po vytvoření fragmentu XSLT ho můžete vložit na dynamickou webové stránku pomocí serverového chování transformace XSL. Při přidání serverového chování na stránku a zobrazení stránky v prohlížeči provede aplikační server transformaci, která zobrazí data XML z vybraného fragmentu XSLT. Aplikace Dreamweaver podporuje transformace XSL na stránkách ColdFusion, ASP, a PHP.

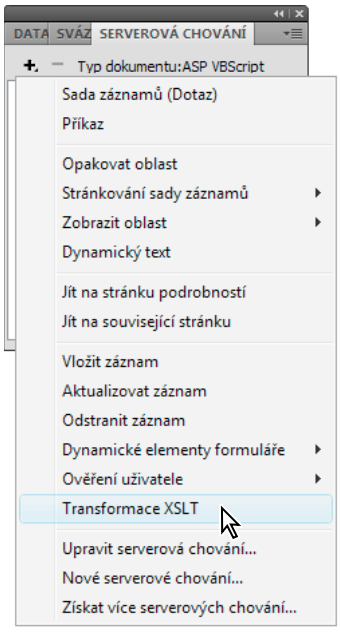
Poznámka: *Pokud chcete na dynamickou stránku vložit obsah celé stránky XSLT, postup je úplně stejný. Dříve než použijete serverové chování transformace XSL k vložení celé stránky XSLT, odstraňte z dynamické stránky veškerý kód HTML.*

1 Otevřete existující stránku ColdFusion, ASP, nebo PHP.

2 V zobrazení Návrh umístěte kurzor do místa, kam chcete vložit fragment XSLT.

Poznámka: *Při vkládání fragmentů XSLT byste měli po umístění textového kurzoru na stránku vždy klepnout na tlačítko Zobrazit zobrazení Kód a Návrh, abyste mohli ověřit, že kurzor je umístěný ve správném místě. Pokud není, může být nutné klepnout jinam v zobrazení Kód, abyste kurzor umístili, kam potřebujete.*

3 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Transformace XSL.



4 V dialogovém okně Transformace XSL klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte fragment XSLT nebo kompletní stránku XSLT.

Aplikace Dreamweaver do sousedního textového pole vloží cestu k souboru nebo adresu URL souboru XML, který je připojen k určenému fragmentu. Pokud chcete tento údaj změnit, klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte jiný soubor.

5 (Volitelně) Klepnutím na tlačítko plus (+) přidejte parametr XSLT.

6 Klepnutím na tlačítko OK vložte na stránku odkaz na fragment XSLT. Fragment nelze upravovat. Poklepáním na fragment otevřete jeho zdrojový soubor a můžete ho upravovat.

Současně je v kořenové složce webového místa vytvořena složka includes/MM_XSLTransform/, v níž je soubor knihovny nutné k běhu. Aplikační server využívá funkce definované v tomto souboru k provedení transformace.

7 Nahrajte dynamickou stránku na server (Webové místo > Odeslat) a klepnutím na tlačítko Ano přidejte i závislé soubory. Na serveru musí být soubor, který obsahuje fragment XSLT, soubor XML, který obsahuje data, a vygenerovaná knihovna pro běh, jinak se stránka nezobrazí správně. (Pokud jste jako zdroj dat vybrali vzdálený soubor XML, musí být tento soubor umístěn jinde na Internetu.)

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránky XSLT“ na stránce 487

„Transformace XSL na straně serveru“ na stránce 480

Odstranění fragmentů XSLT z dynamických stránek

Fragment XSLT můžete ze stránky odstranit smazáním serverového chování Transformace XSL, které jste použili k vložení fragmentu. Odstraněním serverového chování odstraníte pouze fragment XSLT – nevymažete připojený soubor XML, XSLT ani soubory run-time knihoven.

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) vyberte serverové chování Transformace XSL, které chcete odstranit.

2 Klepněte na tlačítko minus (-).

Poznámka: *Serverová chování vždy odstraňujte tímto způsobem. Ručním odstraněním vygenerovaného kódu odstraníte serverové chování jen částečně, i když serverové chování možná zmizí z panelu Serverová chování.*

Úpravy serverového chování Transformace XSL

Po přidání fragmentu XSLT na dynamickou webovou stránku můžete serverové chování Transformace XSL kdykoli upravit.

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) poklepejte na serverové chování Transformace XSL, které chcete upravit.

2 Proveďte změny a klepněte na tlačítko OK.

Vytvoření dynamického odkazu

Můžete vytvořit dynamický odkaz na stránku XSLT, která odkazuje na určitou adresu URL, když uživatel klepne na zadané slovo nebo skupinu slov z dat XML. Úplné pokyny najdete v opravách chyb dokumentace aplikace Dreamweaver na adrese www.adobe.com/go/dw_documentation_cz.

Aplikování stylů na fragmenty XSLT

Při vytvoření celé stránky XSLT (stránky XSLT, která obsahuje tagy `<body>` a `<head>`) můžete na stránce zobrazit data XML a pak je formátovat jako kterýkoli jiný element obsahu pomocí inspektoru Vlastnosti nebo panelu Styly CSS. Při vytvoření fragmentu XSLT, který budete vkládat na dynamickou stránku (například na stránku ASP, PHP nebo Cold Fusion), je ale vykreslení stylů ve fragmentu a na dynamické stránce komplikovanější. I když na fragmentu XSLT pracujete odděleně od práce na dynamické stránce, je důležité nezapomínat na to, že je fragment určen k použití na dynamické stránce a že výstup z fragmentu XSLT nakonec bude umístěn mezi tagy `<body>` dynamické stránky. S ohledem na tento postup je důležité neuvádět ve fragmentech XSLT prvky `<head>` (například definice stylu nebo odkazy na vnější kaskádové styly). Pokud byste to udělali, aplikační server je vloží mezi tagy `<body>` dynamické stránky a tím vznikne neplatný tag.

Můžete například chtít vytvořit fragment XSLT určený k vložení na dynamickou stránku a zformátovat fragment pomocí stejného vnějšího kaskádového stylu, který využívá dynamická stránka. Pokud k fragmentu připojíte stejný kaskádový styl, výsledná stránka HTML bude obsahovat duplicitní odkaz na kaskádový styl (jeden v sekci `<head>` a druhý v sekci `<body>` dynamické stránky, kam je vložen obsah fragmentu XSLT). Místo popisovaného postupu používejte k odkazu na vnější kaskádový styl kaskádové styly pro fázi návrhu.

Pro formátování obsahu fragmentů XSLT využijte následující postup:

- Nejdříve k dynamické stránce připojte externí kaskádové styly. (To je nejlepší způsob, jak aplikovat styl na obsah jakékoli webové stránky.)
- Pak připojte stejný externí kaskádový styl k fragmentu XSLT jako kaskádový styl pro fázi návrhu. Jak vyplývá z názvu, kaskádové styly pro fázi návrhu fungují jen v zobrazení Návrh v aplikaci Dreamweaver.

  Po dokončení výše uvedených dvou kroků můžete ve fragmentu XSLT vytvářet nové styly pomocí stejného kaskádového stylu, který jste připojili k dynamické stránce. Výstup HTML bude čistší (protože odkaz na kaskádový styl platí jen při práci v aplikaci Dreamweaver), a fragment bude v zobrazení Návrh přesto zobrazovat správné styly. Navíc budou při zobrazení dynamické stránky v zobrazení návrh nebo prohlížení v dynamické stránky v prohlížeči všechny styly při náhledu dynamické stránky v prohlížeči uplatněny na fragment i na dynamickou stránku.

  Poznámka: *Pokud zobrazujete náhled fragmentu XSLT v prohlížeči, prohlížeč styly nezobrazí. Místo toho zobrazujte náhled dynamické stránky v prohlížeči, abyste fragment XSLT zobrazili v kontextu dynamické stránky.*

  Více informací o používání CSS k formátování fragmentů XSLT najdete na adrese www.adobe.com/go/dw_xsl_styles_cz.

Další témata nápovědy

„Používání seznamů stylů pro dobu návrhu“ na stránce 146

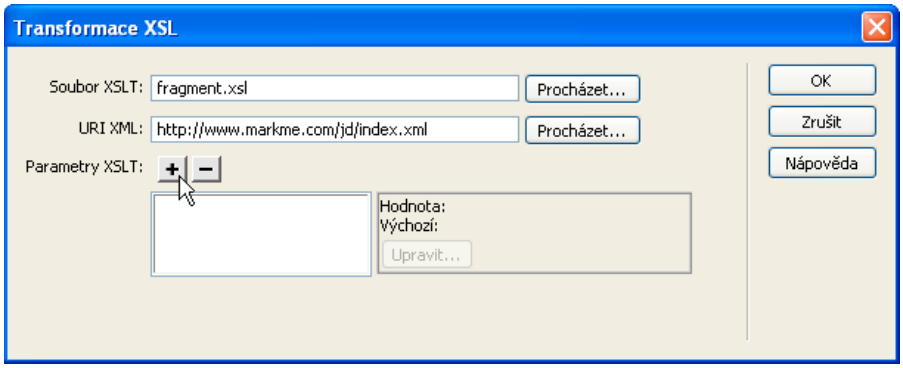
Používání parametrů transformací XSL

Při přidávání serverového chování Transformace XSL na webovou stránku můžete definovat parametry transformace XSL. Parametr určuje, jak probíhá zpracování a zobrazení dat XML. Například pomocí parametru můžete určit a vypsat konkrétní článek z kanálu novinek. Při načtení stránky do prohlížeče se zobrazí jen článek určený pomocí parametru.

Přidání parametru XSLT do transformace XSL

1 Otevřete dialogové okno Transformace XSL. Můžete poklepat na serverové chování Transformace XSL v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) nebo přidat nové serverové chování Transformace XSL.

2 V dialogovém okně Transformace XSL klepněte na tlačítko plus (+) u volby Parametry XSLT.



3 V dialogovém okně Přidat parametry zadejte název parametru do rámečku Název. Název smí obsahovat jen alfanumerické znaky. Název nesmí obsahovat mezery.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud chcete použít statickou hodnotu, zadejte ji do rámečku Hodnota.
- Pokud chcete použít dynamickou hodnotu, klepněte na ikonu dynamiky vedle rámečku Hodnota, vyplňte údaje v dialogovém okně Dynamická data a klepněte na tlačítko OK. Více informací získáte klepnutím na tlačítko Nápověda v dialogovém okně Dynamická data.

5 V rámečku Výchozí hodnota zadejte hodnotu parametru, kterou chcete použít, pokud stránka neobdrží parametr za běhu, a klepněte na tlačítko OK.

Úpravy parametru XSLT

1 Otevřete dialogové okno Transformace XSL. Můžete poklepat na serverové chování Transformace XSL v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) nebo přidat nové serverové chování Transformace XSL.

2 Vyberte parametr ze seznamu parametrů XSLT.

3 Klepněte na tlačítko Upravit.

4 Proveďte změny a klepněte na tlačítko OK.

Odstranění parametru XSLT

1 Otevřete dialogové okno Transformace XSL. Můžete poklepat na serverové chování Transformace XSL v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) nebo přidat nové serverové chování Transformace XSL.

2 Vyberte parametr ze seznamu parametrů XSLT.

3 Klepněte na tlačítko minus (-).

Vytváření a úpravy podmíněných oblastí XSLT

Na stránce XSLT můžete vytvářet jednoduché nebo vícenásobně podmíněné oblasti. Můžete buď vybrat element v zobrazení Návrh a pak na výběr aplikovat podmínku, nebo vložit podmíněnou oblast v místě kurzoru kdekoli v dokumentu.

Pokud například chcete zobrazit slovo „Nedostupný“ vedle ceny položky, když tato položka není dostupná, zadejte na stránce text „Nedostupný“, vyberte ho a pak na vybraný text aplikujte podmíněnou oblast. Aplikace Dreamweaver okolo výběru vloží tagy `<xsl:if>` a slovo „Nedostupný“ se na stránce zobrazí jen když jsou splněny podmínky podmíněného výrazu.

Aplikování podmíněné oblasti XSLT

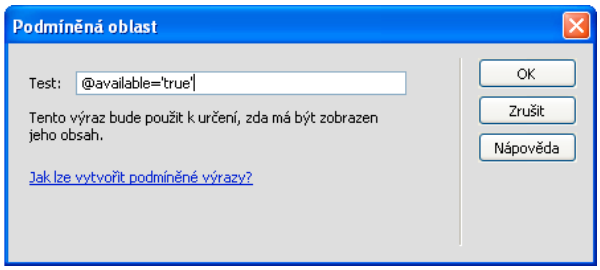
Můžete vytvořit jednoduchý podmíněný výraz a pak ho vložit do stránky XSLT. Pokud je při otevření dialogového okna Podmíněná oblast vybrán obsah, bude uzavřen mezi tagy `<xsl:if>`. Pokud není vybrán obsah, budou tagy `<xsl:if>` přidány v místě kurzoru na stránce. Je dobré používat zpočátku dialogové okno a pak podmíněný výraz upravovat v zobrazení Kód.

Element `<xsl:if>` se podobá elementu `if` v jiných jazycích. Tento element umožňuje testování podmínky a provedení akce v závislosti na výsledku. Element `<xsl:if>` umožňuje testovat, zda má výraz hodnotu true nebo false.

1 Vyberte volbu Vložit > Objekty XSLT > Podmíněná oblast nebo v kategorii XLST na panelu Vložit klepněte na ikonu Podmíněná oblast.

2 V dialogovém okně Podmíněná oblast zadejte podmíněný výraz pro oblast.

V následujícím příkladu chcete testovat, zda má atribut `@available` kontextového uzlu hodnotu `true`.



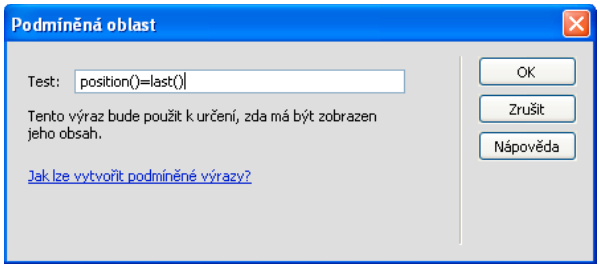
3 Klepněte na tlačítko OK.

Do stránky XSLT bude vložen následující kód:

```
<xsl:if test="@available=&apos;true&apos;">
    Content goes here
</xsl:if>
```

Poznámka: *Řetězcové hodnoty, například true, musíte uzavřít do uvozovek. Aplikace Dreamweaver uvozovky zakóduje ('), takže jsou vloženy jako platný XHTML.*

Kromě testování hodnot uzlů můžete v libovolném podmíněném výrazu použít libovolnou z podporovaných funkcí XSLT. Podmínka se ověřuje pro aktuální uzel v souboru XML. V následujícím příkladu chcete testovat poslední uzel množiny výsledků:



Další informace o psaní podmíněných výrazů i s příklady naleznete v sekci `<xsl:if>` na panelu Odkazy (Nápověda > Odkazy).

Aplikování vícenásobně podmíněných oblastí XSLT

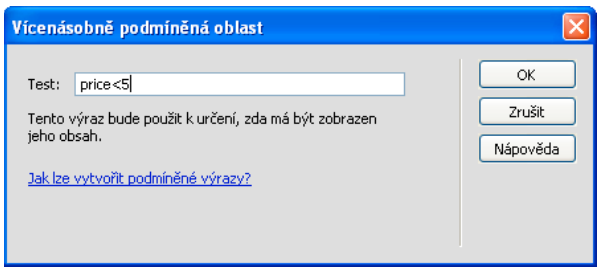
Můžete vytvořit jednoduchý podmíněný výraz a pak ho vložit do stránky XSLT. Pokud je při otevření dialogového okna Podmíněná oblast vybrán obsah, je obsah uzavřen mezi tagy `<xsl:choose>`. Pokud není vybrán obsah, jsou tagy `<xsl:choose>` přidány v místě kurzoru na stránce. Je dobré používat zpočátku dialogové okno a pak podmíněný výraz upravovat v zobrazení Kód.

Element `<xsl:choose>` se podobá prvku `case` v jiných jazycích. Tento element umožňuje testování podmínky a provedení akce v závislosti na výsledku. Element `<xsl:choose>` umožňuje testování více podmínek.

1 Vyberte volbu Vložit > Objekty XSLT > Vícenásobně podmíněná oblast nebo v kategorii XLST na panelu Vložit klepněte na ikonu Vícenásobně podmíněná oblast.

2 V dialogovém okně Vícenásobně podmíněná oblast zadejte první podmínku.

V následujícím příkladu chcete zjistit, zda je podelement `price` kontextového uzlu menší než 5.



3 Klepněte na tlačítko OK.

V tomto příkladu se do stránky XSLT vloží následující kód:

```
<xsl:choose>
    <xsl:when test="price&lt;5">
        Content goes here
    </xsl:when>
    <xsl:otherwise>
        Content goes here
    </xsl:otherwise>
</xsl:choose>
```

4 Pokud chcete vložit další podmínku, umístěte kurzor v zobrazení Kód mezi tagy `<xsl:when>` nebo těsně před tag `<xsl:otherwise>` a pak vložte podmíněnou oblast (Vložit > Objekty XSLT > Podmíněná oblast).

Po zadání podmínky a klepnutí na tlačítko OK je vložen další tag `<xsl:when>` do stávajícího bloku `<xsl:choose>`.

Další informace o vytváření podmíněných výrazů i s příklady naleznete v sekci `<xsl:choose>` na panelu Odkazy (Nápověda > Odkazy).

Nastavení vlastností podmíněné oblasti (If)

Účelem inspektoru Nastavit vlastnost podmíněného regionu je změna podmínky podmíněné oblasti na stránce XSL. Podmíněná oblast testuje splnění podmínky a rozhoduje podle výsledku.

❖ V rámečku Testovat zadejte novou podmínku a pak stiskněte klávesu Enter.

Nastavení podmíněných vlastností (When)

Účelem inspektoru Nastavit vlastnost podmíněné oblasti je změna podmínky vícenásobně podmíněné oblasti ve stránce XSL. Vícenásobně podmíněná oblast zjišťuje splnění podmínky a rozhoduje podle výsledku.

❖ V rámečku Testovat zadejte novou podmínku a pak stiskněte klávesu Enter.

Vložení komentářů XSL

Do dokumentu můžete vkládat tagy komentářů XSL nebo výběr zabalit do tagů komentáře XSL.

Přidání tagů komentáře XSL do dokumentu

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V zobrazení Návrh vyberte volbu Vložit > Objekty XSLT > Komentář XSL, zadejte obsah komentáře (nebo nechte rámeček prázdný) a klepněte na tlačítko OK.
- V zobrazení Kód vyberte volbu Vložit > Objekty XSLT > Komentář XSL.

Můžete také klepnout na ikonu Komentář XSL v kategorii XSLT na panelu Vložit.

Zabalení výběru do tagů komentáře XSL

1. Přepněte na zobrazení Kód (Zobrazení > Kód).
2. Vyberte kód, který chcete okomentovat.
3. V pruhu nástrojů Kódování klepněte na tlačítko Aplikovat komentář a vyberte volbu Aplikovat komentář <xsl:comment></xsl:comment>.

Používání okna Vytváření výrazů XPath k přidávání výrazů pro data XML

Jazyk XPath (XML Path Language) je ne-XML syntaxe umožňující adresování částí dokumentu XML. Používá se hlavně jako dotazovací jazyk pro data XML, podobně jako se jazyk SQL využívá k dotazování v databázích. Více informací o jazyku XPath viz specifikace jazyka XPath na webu W3C na adrese www.w3.org/TR/xpath.

Vytváření výrazů XPath je funkce aplikace Dreamweaver umožňující vytváření jednoduchých výrazů XPath používaných k identifikaci specifických uzlů dat a pro opakované oblasti. Výhodou použití této metody místo přetažení hodnot ze stromu schématu XML je možnost formátovat zobrazené hodnoty. Aktuální kontext je identifikován podle polohy textového kurzoru v souboru XSL při otevření dialogového okna Vytváření výrazů XPath. Aktuální kontext je ve stromu schématu XML zobrazen tučným písmem. Při výběrech v tomto dialogovém okně jsou generovány správné výrazy XPath relativní vůči aktuálnímu kontextu. To začátečníkům i zkušeným uživatelům zjednodušuje psaní správných výrazů XPath.

Poznámka: *Tato funkce byla navržena tak, aby pomáhala vytvářet jednoduché výrazy XPath identifikující konkrétní uzel nebo oblast opakování. Neumožňuje ruční úpravy výrazů. Pokud potřebujete vytvářet složité výrazy, začněte pomocí okna Vytváření výrazů XPath a pak výrazy upravte v zobrazení Kód nebo v inspektoru Vlastnosti.*

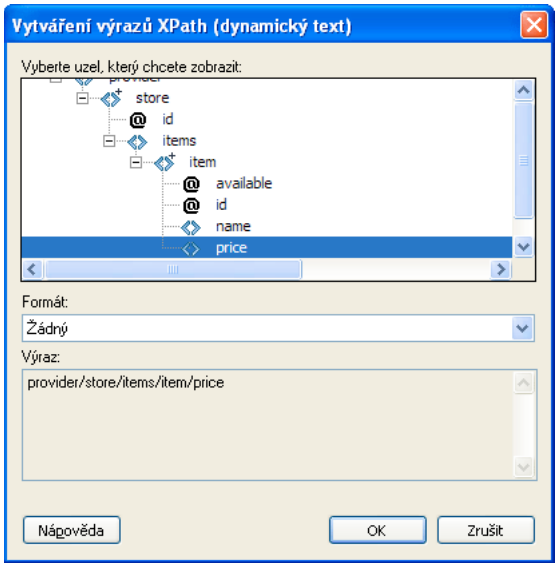
Vytvoření výrazu XPath identifikujícího konkrétní uzel

1. Poklepáním na vyhrazené místo pro data XML na stránce otevřete okno Vytváření výrazů XPath.
2. V dialogovém okně Vytváření výrazů XPath (Dynamický text) vyberte ve stromu schématu XML kterýkoli uzel.

V rámečku Výraz se objeví správný výraz XPath, který identifikuje tento uzel.

Poznámka: *Pokud ve stromu schématu XML vyberete jiný uzel, výraz se změní podle toho, jaký uzel jste vybrali.*

V následujícím příkladu chcete zobrazit podřízený prvek `price` uzlu `item`:



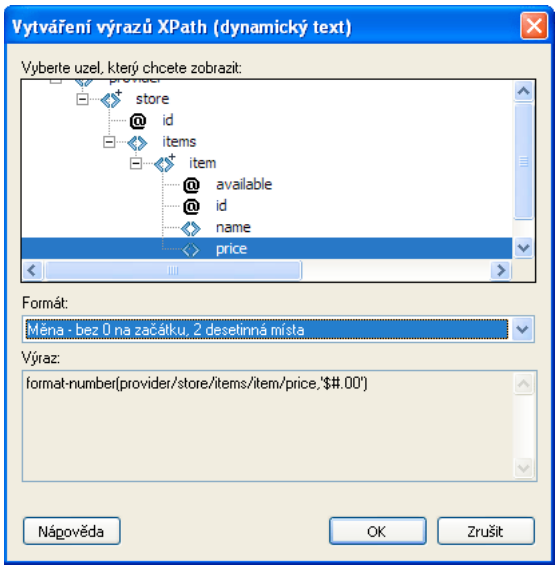
Tento výběr by vedl k vložení následujícího kódu do stránky XSLT:

```
<xsl:value-of select="price"/>
```

3 (Volitelně) Z rozbalovací nabídky Formát vyberte volbu formátování.

Formátování výběru je užitečné, pokud hodnota uzlu vrací číslo. Aplikace Dreamweaver nabízí předdefinovaný seznam formátovacích funkcí. Kompletní seznam dostupných formátovacích funkcí i s příklady najdete v panelu Reference.

V následujícím příkladu chcete podřízený prvek `price` formátovat jako měnu se dvěma desetinnými místy:



Tyto volby by do stránky XSLT vložily následující kód:

```
<xsl:value-of select="format-number(provider/store/items/item/price,'$#.00')"/>
```

4 Klepněte na tlačítko OK.

5 Pokud chcete zobrazit hodnoty všech uzlů v souboru XML, aplikujte opakovanou oblast na element, který obsahuje dynamický text (například řádek tabulky HTML nebo odstavec).

Více informací o výběru uzlů za účelem vrácení hodnoty i s příklady najdete v sekci `<xsl:value-of/>` v panelu Reference.

Výběr uzlu, který chcete opakovat

Můžete vybrat uzel, který chcete opakovat, a volitelně také filtrovat výsledky. V dialogovém okně Vytváření výrazů XPath bude vybraný obsah vložen v bloku `<xsl:for-each>`. Pokud jste nevybrali obsah, budou tagy `<xsl:for-each>` vloženy v místě kurzoru.

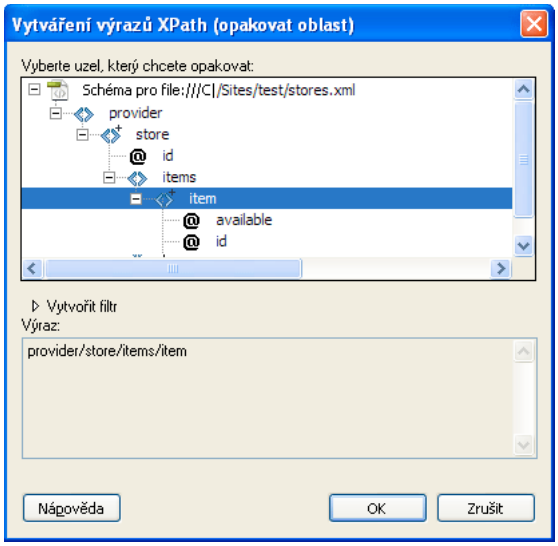
1 Poklepáním na vyhrazené místo pro data XML na stránce otevřete okno Vytváření výrazů XPath.

2 V dialogovém okně Vytváření výrazů XPath (Opakovaná oblast) vyberte ve stromu schématu XML položku, kterou chcete opakovat.

V rámečku Výraz se objeví správný výraz XPath, který identifikuje tento uzel.

Poznámka: *Opakované položky jsou ve stromu schématu XML označeny symbolem Plus (+).*

V následujícím příkladu chcete opakovat každý uzel `item` v souboru XML.



Po klepnutí na tlačítko OK se do stránky XSLT vloží následující kód:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item">
 Content goes here
</xsl:for-each>
```

Někdy chcete pracovat jen s podmnožinou opakovaných uzlů – například jen s položkami, jejichž atribut má určitou hodnotu. V tom případě musíte vytvořit filtr.

Filtrování opakovaných dat

Pomocí filtru identifikujete opakované uzly s konkrétními hodnotami atributu.

1 Ve stromu schématu XML vyberte opakovaný uzel.

2 Klepněte na tlačítko Vytvořit filtr.

3 Klepnutím na tlačítko plus (+) vytvořte prázdný filtr.

4 Zadejte kritéria filtru do následujících polí:

Filtrovat podle Určuje opakovaný uzel, který obsahuje data, podle kterých chcete filtrovat. Rozbalovací nabídka obsahuje seznam nadřízených uzlů uzlu vybraného ve stromu schématu XML.

Kde Určuje atribut nebo podelement uzlu Filtrovat podle, který bude použit k omezení výsledků. Atribut nebo podelement můžete vybrat z rozbalovací nabídky nebo můžete do tohoto pole zadat vlastní výraz XPath, a identifikovat tak potomky hlouběji ve stromu schématu.

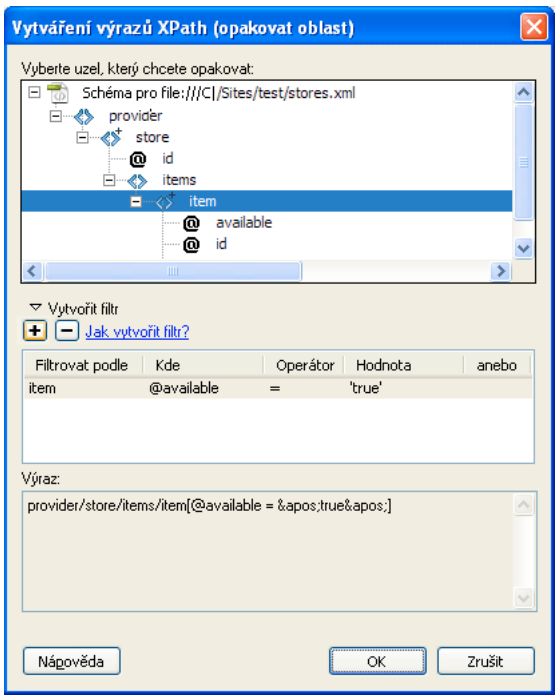
Operátor Určuje operátor porovnání použitý ve výrazu filtru.

Hodnota Určuje hodnotu kontrolovanou v uzlu Filtrovat podle. Zadejte hodnotu. Pokud jsou pro stránku XSLT definovány dynamické parametry, můžete jeden z nich vybrat z rozbalovací nabídky.

5 Pokud chcete zadat další filtr, znovu klepněte na tlačítko plus (+).

Při zadávání hodnot nebo provádění výběrů v rozbalovacích nabídkách se mění výraz XPath v rámečku Výraz.

V následujícím příkladu chcete sadu výsledků omezit jen na ty uzly `item`, u nichž má atribut `@available` hodnotu `true`.

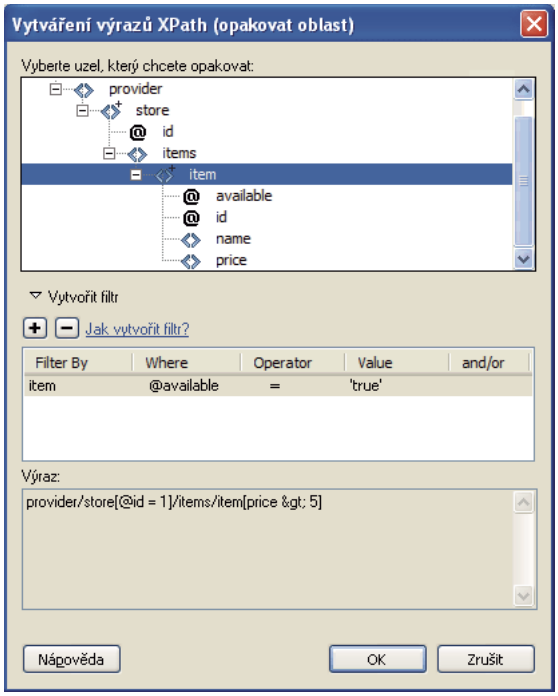


Po klepnutí na tlačítko OK se do stránky XSLT vloží následující kód:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item[@available = &apos;true&apos;]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

Poznámka: *Řetězce, například true, musíte uzavřít do uvozovek. Aplikace Dreamweaver uvozovky zakóduje ('), takže jsou vloženy jako platný XHTML.*

Můžete vytvářet složitější filtry, které umožní zadání rodičovských uzlů jako kritérií filtru. V následujícím příkladu chcete sadu výsledků omezit jen na ty uzly `item`, u nichž má uzel `store` atribut `@id` s hodnotou 1 a pro uzel `item` je hodnota `price` větší než 5.



Po klepnutí na tlačítko OK se do stránky XSLT vloží následující kód:

```
<xsl:for-each select="provider/store[@id = 1]/items/item[price &gt; 5]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

Více informací o opakovaných oblastech i s příklady najdete v sekci `<xsl:for-each>` v panelu Reference.

Provádění transformací XSL na straně klienta

Postup provádění transformací XSL na straně klienta

Můžete provádět transformace XSL na straně klienta. Před vytvářením stránek, které zobrazují data XML, si přečtěte o transformacích XSL na straně klienta a na straně serveru a o používání XML a XSL ve webových stránkách.

Obecný pracovní postup provedení transformace XSL na straně klienta (jednotlivé kroky jsou popsány v samostatných tématech):

1. **Vytvořte webové místo aplikace Dreamweaver.**

2. **Vytvořte stránku XSLT nebo převeďte stránku HTML na stránku XSLT.**

- Ve webovém místě aplikace Dreamweaver vytvořte celou stránku XSLT.
- Převeďte stávající stránku HTML na celou stránku XSLT.

3. Připojte ke stránce zdroj dat XML (pokud jste to již neudělali).

Připojovaný soubor XML musí být umístěn ve stejné složce jako stránka XSLT.

4. Navažte data XML do stránky XSLT.

5. Zobrazte data XML navázáním dat k celé stránce XSLT.

6. Pokud je to vhodné, přidejte do tabulky nebo řádku tabulky, který obsahuje vyhrazená místa pro data XML, objekt Opakovaná oblast XSLT.

7. Propojte stránku XSLT na stránku XML.

8. Odešlete stránku XML i propojenou stránku XSLT na webový server.

9. Zobrazte stránku XML v prohlížeči.

Prohlížeč přitom provede transformaci dat XML, formátování podle stránky XSLT a zobrazí stránku se styly.

Další témata nápovědy

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

„Výběr aplikačního serveru“ na stránce 515

„Propojení stránky XSLT se stránkou XML“ na stránce 503

„Používání XML a XSL na webových stránkách“ na stránce 479

„Transformace XSL na straně klienta“ na stránce 481

„Transformace XSL na straně serveru“ na stránce 480

Vytváření celých stránek XSLT a zobrazení dat

Pro transformace na straně klienta musíte použít celou stránku XSLT. (Fragmenty XSLT pro tento typ transformace nefungují.) Při vytváření, připojení dat XML a formátování stránek XSLT pro transformace na straně klienta použijte následující obecný postup:

1. Vytvořte stránku XSLT.

2. Zobrazte data na stránce XSLT.

3. Zobrazte opakované elementy na stránce XSLT.

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránky XSLT“ na stránce 487

„Zobrazení dat XML na stránkách XSLT“ na stránce 489

„Zobrazení opakovaných elementů XML“ na stránce 490

Propojení stránky XSLT se stránkou XML

Po vytvoření celé stránky XSLT s vyhrazenými místy pro dynamický obsah, kam budou vložena data XML, musíte do stránky XML vložit odkaz na stránku XSLT.

Poznámka: *Soubory XML a XSL, které využíváte při transformacích na straně klienta, musí být umístěny ve stejné složce. Pokud tomu tak není, prohlížeč načte soubor XML a najde stránku XSLT definující transformaci, nenajde ale zdroje (kaskádové styly, obrazy a podobně) definované relativními odkazy ve stránce XSLT.*

1. Otevřete soubor XML, který chcete připojit ke stránce XSLT.
2. Vyberte volbu Příkazy > Připojit seznam stylů XSLT.
3. V dialogovém okně klepněte na tlačítko Procházet, vyhledejte stránku XSLT, kterou chcete připojit, vyberte ji a klepněte na tlačítko OK.
4. Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno a vložte na začátek dokumentu XML odkaz na stránku XSLT.

Chybějící znakové entity

Určení chybějící znakové entity

V XSLT nejsou v některých kontextech povoleny některé znaky. Nemůžete například používat znak menší než (<) a ampersand (&) v textu mezi tagy nebo v hodnotě atributu. Transformační modul XSLT při nesprávném použití uvedených znaků vrátí chybu. Problém můžete vyřešit zadáním znakových entit, které nahradí tyto speciální znaky.

Znaková entita je řetězec znaků, který nahrazuje jiné znaky. Znakové entity mohou být názvové nebo číselné. Názvová entita začíná znakem ampersand (&), pak je uveden název a na konec středník (;). Například < označuje znak pro levou lomenou závorku (<). Číselné entity začínají a končí stejně, ale znak je určen symbolem # a číslem.

V XSLT je předdefinováno pět entit:

Znak	**Kód entity**
< (menší než)	<
& (ampersand)	&
> (větší než)	>
" (uvozovka)	"
' (apostrof)	'

Pokud v souboru XSL používáte jiné znakové entity, musíte je definovat v sekci DTD souboru XSL. Aplikace Dreamweaver nabízí několik výchozích definic entit, které jsou uvedeny na začátku souboru XSL vytvořeného v aplikaci Dreamweaver. Tyto výchozí entity pokrývají širokou škálu nejběžněji používaných znaků.

Při náhledu souboru XSL v prohlížeči zkontroluje aplikace Dreamweaver soubor XSL, zda neobsahuje nedefinované entity a pokud nějakou najde, upozorní vás.

Při zobrazení náhledu souboru XML připojeného k souboru XSLT nebo při zobrazení náhledu stránky s transformací XSLT na straně serveru vás na nedefinovanou entitu upozorní server nebo prohlížeč (a ne aplikace Dreamweaver). Následuje příklad hlášení, které se může zobrazit v prohlížeči Internet Explorer, pokud si vyžádáte soubor XML transformovaný souborem XSL, v němž je nedefinovaná entita:

```
Reference to undefined entity 'auml'. Error processing resource
'http://localhost/testthis/list.xsl'. Line 28, Position 20
<p class=''test''>&auml;</p>
-------------------^
```

Chybu na stránce opravíte tím, že do stránku ručně přidáte definici entity.

Určení definice chybějící entity

1 Vyhledejte chybějící znak na referenční stránce znakových entit na webu W3C na adrese www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

Tato webová stránka obsahuje 252 entit, které jsou povoleny v HTML 4 a XHTML 1.0.

Pokud například chybí znaková entita Egrave, hledejte na webové stránce W3C „Egrave“. Najdete následující záznam:

```
<!ENTITY Egrave CDATA "&#200;" -- latin capital letter E with grave, U+00C8 ISOlat1 -->
```

2 Poznamenejte si název entity a její kód uvedený v záznamu.

V příkladu je `Egrave` název entity a `&#200` je kód entity.

3 Po získání těchto informací přepněte do zobrazení Kód a zadejte na začátek souboru XSL (za deklaraci Doctype a k ostatním tagům entit) následující tag entity:

```
<!ENTITY entityname "entitycode;">
```

V příkladu byste zadali následující tag entity:

```
<!ENTITY Egrave "&#200;">
```

4 Soubor uložte.

Pokud stejné znakové entity používáte opakovaně, můžete se rozhodnout jejich definice přidat do souborů XSL, které aplikace Dreamweaver standardně vytvoří poté, co vyberete volbu Soubor > Nový.

Přidání definic entit do souborů XSL, které aplikace Dreamweaver vytváří standardně

1 Vyhledejte ve složce aplikace Dreamweaver následující konfigurační soubor a otevřete ho v libovolném textovém editoru:

Configuration/DocumentTypes/MMDocumentTypeDeclarations.xml

2 Vyhledejte deklaraci nazvanou mm_xslt_1:

```
<documenttypedeclaration id="mm_xslt_1">
```

3 Zadejte tag nové entity nebo tagy nových entit do seznamu tagů entit takto:

```
<!ENTITY entityname "entitycode;">
```

4 Soubor uložte a restartujte aplikaci Dreamweaver.

Kapitola 19: Příprava na vytváření dynamických webových míst

Než začnete vytvářet dynamické webové stránky, je potřeba provést některé přípravné kroky, včetně nastavení webového aplikačního serveru a připojení k databázi pro aplikace prostředí ColdFusion, ASP a PHP. Aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 zachází s databázovými připojeními různě, v závislosti na vaší serverové technologii.

Webové aplikace

O webových aplikacích

Webová aplikace je webové místo, které obsahuje stránky s částečně nebo úplně neurčeným obsahem. Konečný obsah stránky se určí až tehdy, když návštěvník požádá o stránku z webového serveru. Protože konečný obsah stránky se pro různé požadavky liší a závisí na akcích návštěvníka, říká se takové stránce dynamická stránka.

Webové aplikace se vytvářejí proto, aby vyřešily nejrůznější úkoly a problémy. Tato sekce popisuje běžná využití webových aplikací a uvádí jednoduchý příklad.

Běžná využití webových aplikací

Webové aplikace mají řadu využití pro návštěvníky webových míst i vývojáře, včetně následujících:

- Umožnit návštěvníkům snadno a rychle najít informace ve webovém místě s bohatým obsahem.

  Tento druh webových aplikací dává návštěvníkům možnost podle libosti prohledávat, organizovat a procházet obsah. Mezi příklady patří firemní intranety, Microsoft MSDN (www.msdn.microsoft.com) a Amazon.com (www.amazon.com).

- Shromažďovat, ukládat a analyzovat data, která poskytli návštěvníci webového místa.

  V minulosti se údaje zadané do formulářů HTML posílaly ke zpracování jako e-mailové zprávy zaměstnancům nebo aplikacím CGI. Webová aplikace může ukládat data z formuláře přímo do databáze, vyjímat data a vytvářet webové zprávy pro analýzu. Mezi příklady patří stránky internetového bankovnictví, objednávací stránky obchodů, ankety a formuláře pro zpětnou odezvu od uživatelů.

- Aktualizovat webová místa s neustále se měnícím obsahem.

  Webová aplikace zbaví návrháře webu nutnosti neustále aktualizovat HTML webového místa. Poskytovatelé obsahu, například redaktoři zpráv, dodávají webové aplikaci obsah, a webová aplikace automaticky aktualizuje webové místo. Mezi příklady patří The Economist (www.economist.com) a CNN (www.cnn.com).

Příklad webové aplikace

Janet je profesionální návrhářka webu a dlouholetá uživatelka aplikace Dreamweaver, která odpovídá za udržování intranetových a internetových míst středně velké firmy s 1000 zaměstnanci. Jednoho dne za ní přijde Chris z personálního oddělení s problémem. Personální oddělení řídí fitness program pro zaměstnance, ve kterém zaměstnanci sbírají body za každý kilometr, který ujdou, uběhnou nebo ujedou na kole. Každý zaměstnanec musí Chrisovi e-mailem nahlásit celkový počet svých kilometrů za měsíc. Na konci měsíce Chris shromáždí všechny e-mailové zprávy a udělí zaměstnancům malé peněžní ceny podle celkového počtu získaných bodů.

Chrisův problém je, že fitness program se stal příliš úspěšný. Účastní se už tolik zaměstnanců, že na konci každého měsíce je Chris zaplaven e-maily. Chris se ptá Janet, zda existuje webové řešení.

Janet navrhne webovou aplikaci na intranetu, která bude provádět následující úkoly:

- umožní zaměstnancům zadat své kilometry na webové stránce pomocí jednoduchého formuláře HTML;
- uloží kilometry zaměstnanců do databáze;
- podle kilometráže spočítá fitness body;
- umožní zaměstnancům sledovat, jak si v každém měsíci vedou;
- Chrisovi umožní jedním klepnutím na konci každého měsíce přistupovat k součtům bodů.

  Pomocí aplikace Dreamweaver, která nabízí všechny potřebné nástroje pro snadné a rychlé vytváření takovýchto typů aplikací, Janet aplikaci zprovozní ještě před obědem.

Jak funguje webová aplikace

Webová aplikace je kolekcí statických a dynamických webových stránek. *Statická webová stránka* se nemění, když o ni návštěvník webového místa požádá: webový server odešle stránku webovému prohlížeči, který o ni požádal, beze změny. Naproti tomu *dynamickou webovou stránku* server modifikuje před odesláním prohlížeči, který o ni požádal. Proměnlivá povaha stránky je důvodem, proč se jí říká dynamická.

Můžete například navrhnout stránku pro zobrazení výsledků fitness programu a ponechat určení některých informací (například jména zaměstnance a výsledku) až na okamžik, kdy si stránku vyžádá konkrétní zaměstnanec.

Následující sekce podrobněji popisují, jak webové aplikace fungují.

Zpracování statických webových stránek

Statické webové místo se skládá z množiny souvisejících stránek HTML a souborů hostovaných v počítači, na kterém běží webový server.

Webový server je software, který odesílá webové stránky na základě požadavků od webových prohlížečů. Požadavek na stránku se generuje, když návštěvník ve webovém prohlížeči klepne na odkaz na webové stránce, vybere záložku nebo zadá adresu URL do textového pole pro adresu.

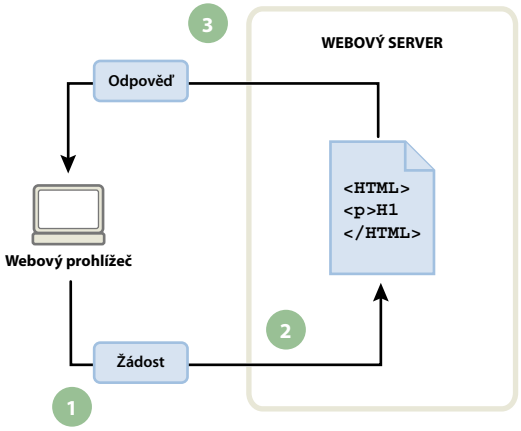
Konečný obsah statické webové stránky určuje návrhář stránky a obsah se nemění, když se o stránku požádá. Tady je příklad:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    </body>
</html>
```

Každý řádek kódu HTML této stránky napsal návrhář předtím, než byla stránka umístěna na server. Protože se HTML po uložení na server nemění, říká se takovéto stránce statická stránka.

Poznámka: *Striktně řečeno, „statická“ stránka vůbec nemusí být statická. Například obraz s efektem přechodu (rollover) nebo obsah Flash (soubor SWF) mohou statickou stránku oživit. V této dokumentaci se nicméně stránka nazývá statickou, pokud se posílá prohlížeči beze změn.*

Když webový server přijme požadavek na statickou stránku, přečte si ho, stránku vyhledá a pošle prohlížeči, který o ni požádal, jak ukazuje následující příklad:



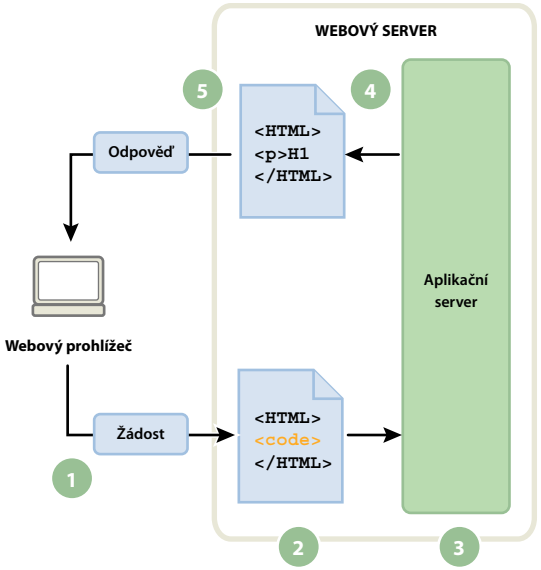
***1.** Webový prohlížeč požádá o statickou stránku. **2.** Webový server vyhledá stránku. **3.** Webový server pošle stránku prohlížeči, který o ni požádal.*

U webových aplikací jsou v okamžiku, kdy návštěvník požádá o stránku, některé řádky kódu neurčeny. Tyto řádky musí nějaký mechanismus určit předtím, než může být stránka poslána prohlížeči. O tomto mechanismu pojednává následující sekce.

Zpracování dynamických stránek

Když webový server přijme požadavek na statickou webovou stránku, pošle ji přímo prohlížeči, který o ni požádal. Když ale webový server přijme požadavek na dynamickou stránku, reaguje jinak: Předá stránku zvláštnímu softwaru, který odpovídá za dokončení stránky. Tento speciální software se nazývá aplikační server.

Aplikační server si přečte kód na stránce, dokončí stránku podle instrukcí v kódu a pak odstraní kód ze stránky. Výsledkem je statická stránka, kterou aplikační server předá zpátky webovému serveru, který ji pak pošle prohlížeči, který o ni požádal. Všechno, co prohlížeč dostane, když stránka dorazí, je čisté HTML. Tady je zobrazení tohoto procesu:



***1.** Webový prohlížeč požádá o dynamickou stránku. **2.** Webový server stránku vyhledá a předá ji aplikačnímu serveru. **3.** Aplikační server najde na stránce případné instrukce a dokončí ji. **4.** Aplikační server předá dokončenou stránku zpátky webovému serveru. **5.** Webový server pošle dokončenou stránku prohlížeči, který o ni požádal.*

Přistupování k databázi

Aplikační server vám umožňuje pracovat s prostředky na straně serveru, jako jsou například databáze. Dynamická stránka například může dát pokyn aplikačnímu serveru, aby vyjmul data z databáze a vložil je do kódu HTML na stránce. Další informace naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_dbguide_cz.

Využitím databáze k uložení obsahu můžete návrh webu oddělit od datového obsahu, který chcete zobrazovat. Místo vytváření HTML souborů jednotlivých stránek vytvoříte jen jednu stránku – nebo šablonu – pro každý typ informací, které chcete zobrazovat. Obsah pak můžete nahrát do databáze a webová stránka si na žádost uživatele vyžádá obsah z databáze. Můžete také informace aktualizovat na jednom místě a změny se projeví na webu, aniž byste museli ručně upravovat všechny stránky. Aplikaci Adobe® Dreamweaver® CS5 můžete využít k návrhu webových formulářů umožňujících vkládání dat do databáze, aktualizaci a mazání dat z databáze.

Instrukce pro získání dat z databáze se nazývá *databázový dotaz*. Dotaz se skládá z kritérií hledání vyjádřených v databázovém jazyku nazývaném SQL (Structured Query Language, jazyk strukturovaných dotazů). Dotaz SQL se na stránce napíše do tagů nebo skriptů na straně serveru.

Aplikační server nemůže s databází komunikovat přímo, protože proprietární formát databáze činí data nečitelná, podobně jako může být nečitelný dokument aplikace Microsoft Word otevřený v Poznámkovém bloku nebo v programu BBEdit. Aplikační server může s databází komunikovat pouze prostřednictvím databázového ovladače: softwaru, který se chová jako tlumočník mezi aplikačním serverem a databází.

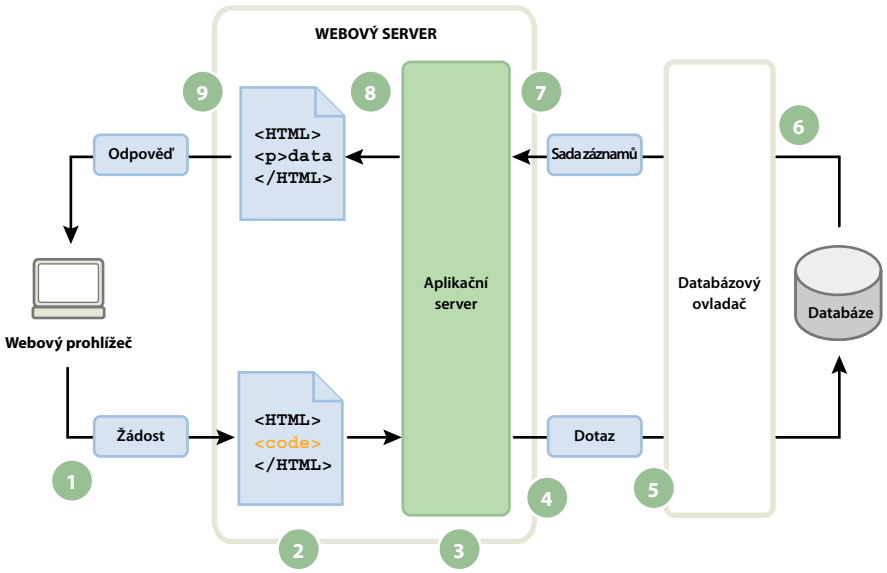
Poté, co ovladač naváže komunikaci, se dotaz provede proti databázi a vytvoří se sada záznamů. *Sada záznamů* je množina dat získaných z jedné nebo více tabulek v databázi. Sada záznamů se vrátí aplikačnímu serveru, který data použije k dokončení stránky.

Tady je jednoduchý databázový dotaz napsaný v SQL:

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints
FROM employees
```

Tento příkaz vytvoří sadu záznamů se třemi sloupci a naplní ji řádky, které budou obsahovat příjmení, jména a fitness body všech zaměstnanců v databázi. Další informace naleznete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_cz.

Následující příkaz ukazuje proces dotázání databáze a vrácení dat prohlížeči:



***1.** Webový prohlížeč požádá o dynamickou stránku. **2.** Webový server stránku vyhledá a předá ji aplikačnímu serveru. **3.** Aplikační server najde na stránce případné instrukce. **4.** Aplikační server pošle dotaz databázovému ovladači. **5.** Ovladač provede dotaz proti databázi. **6.** Ovladači se vrátí sada záznamů. **7.** Ovladač předá sadu záznamů aplikačnímu serveru. **8.** Aplikační server vloží data do stránky a pak předá stránku webovému serveru. **9.** Webový server pošle dokončenou stránku prohlížeči, který o ni požádal.*

Pro svou webovou aplikaci můžete použít téměř jakoukoliv databázi, pokud je na serveru nainstalovaný příslušný databázový ovladač.

Pokud plánujete vytvářet malé a levné aplikace, můžete použít souborovou databázi, například databázi vytvořenou v programu Microsoft Access. Pokud plánujete vytvářet robustní aplikace kritické pro činnost podniků, můžete použít serverovou databázi, například databázi vytvořenou v softwaru Microsoft SQL Server, Oracle 9i nebo MySQL.

Pokud se vaše databáze nachází na jiném systému než váš webový server, zkontrolujte, zda je mezi těmito systémy rychlé propojení, aby vaše webová aplikace mohla pracovat svižně a efektivně.

Další témata nápovědy

Beginner's guide to databases (Průvodce databázemi pro začátečníky)

Vytváření dynamických stránek

Vytvoření dynamické stránky znamená nejdříve napsat HTML a pak doplnit do HTML skripty nebo tagy na straně serveru, díky kterým se stránka stane dynamickou. Když si zobrazíte výsledný kód, jazyk se jeví jako vložený do HTML dané stránky. Proto se těmto jazykům říká programovací jazyky vložené do HTML. Následující jednoduchý příklad používá jazyk CFML (ColdFusion Markup Language):

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <!--- embedded instructions start here --->
        <cfset department="Sales">
        <cfoutput>
        <p>Be sure to visit our #department# page.</p>
        </cfoutput>
        <!--- embedded instructions end here --->
    </body>
</html>
```

Vložené instrukce na této stránce provedou následující akce:

1 Vytvoření proměnné nazvané *department* a přiřazení řetězce `"Sales"` této proměnné.

2 Vložení hodnoty proměnné, to znamená `"Sales"`, do kódu HTML.

Aplikační server vrátí webovému serveru následující stránku:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <p>Be sure to visit our Sales page.</p>
    </body>
</html>
```

Webový server pošle stránku prohlížeči, který o ni požádal a který ji zobrazí takto:

About Trio Motors

Trio Motors is a leading automobile manufacturer.

Be sure to visit our Sales page.

Skriptovací jazyk nebo jazyk využívající tagy si zvolíte podle serverové technologie, která je k dispozici na vašem serveru. Tady jsou nejpopulárnější jazyky pro serverové technologie, které aplikace Dreamweaver podporuje:

Serverová technologie	**Jazyk**
ColdFusion	CFML (ColdFusion Markup Language)
Active Server Pages (ASP)	VBScript JavaScript
PHP	PHP

Aplikace Dreamweaver může skripty na straně serveru nebo tagy potřebné k fungování vašich stránek vytvořit, nebo je můžete napsat ručně v prostředí aplikace Dreamweaver pro psaní kódu.

Další témata nápovědy

„Výběr aplikačního serveru“ na stránce 515

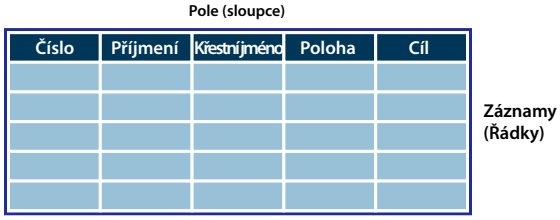
Terminologie webových aplikací

Tato sekce definuje často používané termíny, které se týkají webových aplikací.

Aplikační server Software, který pomáhá webovému serveru zpracovat webové stránky obsahující skripty nebo tagy na straně serveru. Když webový server přijme požadavek na takovou stránku, předá stránku aplikačnímu serveru ke zpracování, než ji pošle prohlížeči. Další informace viz část „Jak funguje webová aplikace“ na stránce 507.

Mezi běžné aplikační servery patří ColdFusion a PHP.

Databáze Kolekce dat uložených v tabulkách. Každý řádek tabulky představuje jeden záznam a každý sloupec představuje pole v záznamu, jak ukazuje následující příklad:



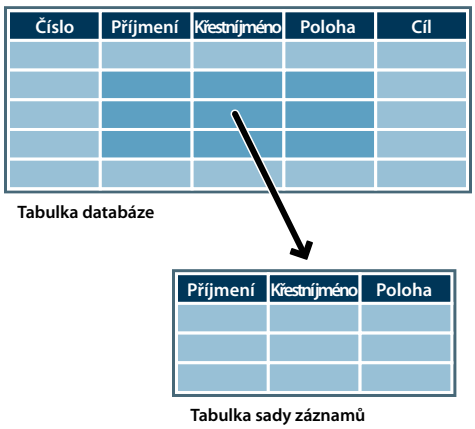
Databázový ovladač Software, který funguje jako tlumočník mezi webovou aplikací a databází. Data jsou v databázi uložena v proprietárním formátu. Databázový ovladač umožňuje webové aplikaci číst a upravovat data, která by jinak byla nečitelná.

Systém pro správu databází (DBMS nebo databázový systém) Software, který se používá pro vytváření databází a manipulaci s nimi. Mezi běžné databázové systémy patří Microsoft Access, Oracle 9i a MySQL.

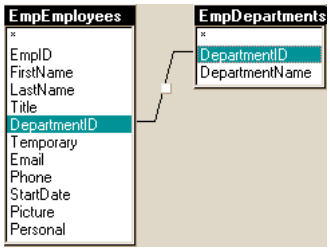
Databázový dotaz Operace, která získá sadu záznamů z databáze. Dotaz se skládá z kritérií hledání vyjádřených v databázovém jazyku, který se nazývá SQL. Dotaz může například určit, že se do sady záznamů mají zahrnout pouze určité sloupce nebo pouze určité řádky.

Dynamická stránka Webová stránka, kterou aplikační server přizpůsobí před tím, než se stránka pošle do prohlížeče.

Sada záznamů Sada dat získaných z jedné nebo více tabulek v databázi, jako v následujícím příkladu:



Relační databáze Databáze, která obsahuje více než jednu tabulku, přičemž tyto tabulky sdílejí data. Následující databáze je relační, protože dvě tabulky sdílejí sloupec DepartmentID.



Serverová technologie Technologie, kterou aplikační server používá pro změny dynamických stránek za běhu.

Vývojové prostředí aplikace Dreamweaver podporuje následující serverové technologie:

- Adobe® ColdFusion®,
- Microsoft Active Server Pages (ASP),
- PHP: Hypertext Preprocessor (PHP).

  Prostředí aplikace Dreamweaver pro psaní kódu můžete ale také použít k vývoji stránek pro jakoukoliv jinou serverovou technologii, která na seznamu není.

Statická stránka Webová stránka, kterou aplikační server před odesláním do prohlížeče neupravuje. Další informace viz část „Zpracování statických webových stránek“ na stránce 507.

Webová aplikace Webové místo, které obsahuje stránky s částečně nebo úplně neurčeným obsahem. Konečný obsah těchto stránek se určí, až když návštěvník požádá o nějakou stránku z webového serveru. Protože konečný obsah stránky se pro různé požadavky liší a závisí na akcích návštěvníka, říká se takové stránce dynamická stránka.

Webový server Software, který posílá webové stránky na základě požadavků od webových prohlížečů. Požadavek na stránku se generuje, když návštěvník ve webovém prohlížeči klepne na odkaz na webové stránce, vybere záložku nebo zadá adresu URL do textového pole pro adresu.

Známé webové servery zahrnují Microsoft Internet Information Server (IIS) a Apache HTTP Server.

Nastavení počítače pro vývoj aplikací

Co potřebujete k vytváření webových aplikací

K vytváření webových aplikací v aplikaci Adobe® Dreamweaver® CS5 potřebujete následující software:

- webový server,
- aplikační server, který pracuje s vaším webovým serverem.

  Poznámka: *V souvislosti s webovými aplikacemi se termíny webový server a aplikační server označuje software, ne hardware.*

  Pokud chcete ve své aplikaci používat databázi, potřebujete následující dodatečný software:

- databázový systém,
- databázový ovladač, který podporuje vaši databázi.

Několik webhostingových společností nabízí balíčky služeb, které vám umožní používat k testování a nasazování webových aplikací jejich software. V některých případech můžete pro účely vývoje nainstalovat potřebný software na stejný počítač jako aplikaci Dreamweaver. Také můžete software nainstalovat do počítače v síti (typicky počítač se systémem Windows 2000 nebo XP), aby na projektu mohli pracovat ostatní vývojáři z vašeho týmu.

Pokud chcete ve své webové aplikaci používat databázi, musíte se k ní napřed připojit.

Další témata nápovědy

„Nastavení vývojového prostředí ColdFusion“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí PHP“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí ASP“ na stránce 516

Základy webových serverů

Chcete-li vyvíjet a testovat dynamické webové stránky, potřebujete fungující webový server. Webový server je software, který odesílá webové stránky na základě požadavků od webových prohlížečů. Webový server se někdy nazývá HTTP server. Webový server můžete nainstalovat a používat na svém lokálním počítači.

Používáte-li systém Macintosh, můžete použít webový server Apache, který je v systému Macintosh již nainstalovaný.

Poznámka: *Adobe neposkytuje technickou podporu pro software třetích stran, jako je Microsoft Internet Information Server. Pokud potřebujete pomoc s produktem Microsoftu, kontaktujte technickou podporu Microsoftu.*

Pokud k vývoji webových aplikací používáte server IIS (Internet Information Server), výchozím názvem vašeho webového serveru je název vašeho počítače. Název serveru můžete změnit tak, že změníte název svého počítače. Pokud váš počítač nemá žádný název, použije server slovo localhost.

Název serveru odpovídá kořenové složce serveru, což je (na počítači s Windows) s největší pravděpodobností C:\Inetpub\wwwroot. Jakoukoliv webovou stránku uloženou v kořenové složce můžete otevřít tak, že zadáte následující adresu URL do prohlížeče spuštěného na vašem počítači:

http://*název_vašeho_serveru*/*název_vašeho_souboru*

Pokud například název serveru je mer_noire a webová stránka s názvem soleil.html je uložena v C:\Inetpub\wwwroot\, můžete stránku otevřít tak, že zadáte následující adresu URL do prohlížeče spuštěného na vašem počítači:

http://mer_noire/soleil.html

Poznámka: *Nezapomeňte v adrese URL používat lomítka, ne zpětná lomítka.*

Také můžete otevřít jakoukoliv webovou stránku uloženou v libovolné podsložce kořenové složky, když v URL uvedete podsložku. Například předpokládejme, že soubor soleil.html je uložen v podsložce nazvané gamelan, tedy takto:

C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.html

Tuto stránku můžete otevřít tak, že zadáte následující adresu URL do prohlížeče spuštěného na vašem počítači:

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

Když webový server běží na vašem počítači, můžete místo názvu serveru psát `localhost`. Například následující adresy URL otevírají v prohlížeči stejnou stránku:

http://mer_noire/gamelan/soleil.html

http://localhost/gamelan/soleil.html

Poznámka: *Další výraz, který můžete použít místo názvu serveru nebo odkazu localhost, je 127.0.0.1 (například http://127.0.0.1/gamelan/soleil.html).*

Další témata nápovědy

„Nastavení vývojového prostředí ColdFusion“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí PHP“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí ASP“ na stránce 516

Volba webového serveru

Chcete-li vyvíjet a testovat webové aplikace, můžete si vybrat z řady běžných webových serverů, včetně Microsoft IIS (Internet Information Server) a Apache HTTP Server.

Pokud nepoužíváte službu webhostingu, vyberte si webový server a nainstalujte ho do místního počítače pro účely vývoje. Uživatelé systémů Windows a Macintosh, kteří chtějí vyvíjet webové aplikace v systému ColdFusion, mohou použít webový server, který je součástí vývojářské verze aplikačního serveru ColdFusion 8, který si můžete nainstalovat a používat zdarma.

Ostatní uživatelé systému Windows mohou spustit webový server na svém lokálním počítači tak, že si nainstalují server IIS. Tento webový server je možná na vašem systému již nainstalovaný. Zkontrolujte strukturu svých složek a podívejte se, zda obsahuje složku C:\Inetpub nebo D:\Inetpub. Server IIS vytváří tuto složku během instalace.

Uživatelé systému Mac OS mohou využívat místní webový server Apache instalovaný v operačním systému.

Informace o instalaci a konfigurování jiných webových serverů získáte z dokumentace dodavatele serveru nebo od správce svého systému.

Výběr aplikačního serveru

Aplikační server je software, který pomáhá webovému serveru zpracovávat dynamické stránky. Při výběru aplikačního serveru byste měli zvážit několik faktorů, včetně svého rozpočtu, serverové technologie, kterou chcete použít (ColdFusion, ASP nebo PHP), a typu webového serveru.

Rozpočet Někteří dodavatelé prodávají špičkové aplikační servery, které mají velké pořizovací náklady a náklady na správu. Další dodavatelé poskytují jednodušší méně nákladná řešení (příkladem je ColdFusion). Některé aplikační servery jsou zabudovány do webových serverů (například Microsoft IIS), jiné lze zdarma stáhnout z Internetu (například PHP).

Serverová technologie Aplikační servery používají různé technologie. Aplikace Dreamweaver podporuje tři serverové technologie: ColdFusion, ASP a PHP. Následující tabulka ukazuje běžné aplikační servery dostupné serverové technologie, které aplikace Dreamweaver podporuje:

Serverová technologie	Aplikační server
ColdFusion	Adobe ColdFusion 8
ASP	Microsoft IIS
PHP	PHP server

Chcete-li se dozvědět více o ColdFusion, vyberte volbu Nápověda ColdFusion z nabídky Nápověda.

Chcete-li se dozvědět více o ASP.NET, podívejte se na web společnosti Microsoft na adrese http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnanchor/html/activeservpages.asp.

Chcete-li se dozvědět více o PHP, podívejte se na webové stránky PHP na adrese www.php.net/.

Volba databáze

Existuje mnoho různých podob databází, podle požadovaného množství a složitosti dat, které do nich chcete uložit. Při výběru databáze byste měli vzít v úvahu několik faktorů včetně rozpočtu a počtu uživatelů, kteří budou dle vašich předpokladů přistupovat do databáze.

Rozpočet Někteří dodavatelé vyrábějí špičkové aplikační databázové servery, které mají velké pořizovací náklady a náklady na správu. Jiní poskytují snazší a méně nákladná řešení, například program Microsoft Access nebo databáze otevřených zdrojů MySQL.

Uživatelé Pokud však očekáváte velký počet uživatelů webové stránky, vyberte databázi, která zvládne předpokládaný počet přístupů. Webové stránky vyžadující zvýšenou flexibilitu modelování dat a schopnost podpory velkých počtů současně přihlášených uživatelů většinou využívají serverové relační databáze (obvykle označované RDBMS), například Microsoft SQL Server a Oracle.

Nastavení vývojového prostředí ColdFusion

Podrobné pokyny o nastavení vývojového prostředí ColdFusion pro aplikaci Dreamweaver v počítači se systémem Windows nebo Mac získáte na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_cf.html.

Uživatelé počítačů se systémem Windows i počítačů Macintosh si mohou stáhnout a nainstalovat plně funkční vývojářskou verzi aplikačního serveru ColdFusion z webových stránek společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/coldfusion_cz.

Poznámka: *Vývojářská verze (Developer Edition) je určena pro nekomerční použití ve vývoji a testování webových aplikací. Není licencována pro nasazení. Podporuje požadavky z lokálního hostitele (localhost) a dvou vzdálených IP adres. Můžete ji používat k vývoji a testování svých webových aplikací tak dlouho, jak budete chtít; softwaru nevyprší platnost. Více informací najdete v nápovědě ColdFusion (Nápověda > Nápověda ColdFusion).*

Během instalace můžete server ColdFusion nakonfigurovat tak, aby používal webový server, který je součástí systému ColdFusion, nebo jiný webový server nainstalovaný na vašem systému. Obecně je nejvýhodnější, aby se vaše vývojové a produkční prostředí sobě co nejvíce podobala. Máte-li tedy na svém počítači určeném pro vývoj stávající webový server, například Microsoft IIS, možná ho budete používat raději než webový server vestavěný do systému ColdFusion.

Nastavení vývojového prostředí PHP

Podrobné pokyny o nastavení vývojového prostředí PHP pro aplikaci Dreamweaver v počítači se systémem Windows nebo Mac získáte na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_php.html.

Existují verze tohoto aplikačního serveru pro systémy Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris a Mac OS X. Více informací o aplikačním serveru najdete v dokumentaci k PHP, kterou si můžete také stáhnout z webových stránek PHP na adrese www.php.net/download-docs.php_cz.

Nastavení vývojového prostředí ASP

Podrobné pokyny o nastavení vývojového prostředí ASP pro aplikaci Dreamweaver v počítači se systémem Windows nebo Mac získáte na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_asp.html.

Chcete-li spouštět stránky ASP, potřebujete aplikační server, který podporuje systém Microsoft Active Server Pages 2.0., například Microsoft IIS (Internet Information Services) dodávaný se systémem Windows 2000 a Windows XP Professional. Uživatelé systému Windows XP Professional si mohou nainstalovat a spustit server IIS na svém lokálním počítači. Uživatelé počítačů Macintosh mohou použít službu webhostingu, která nabízí ASP, nebo nainstalovat server IIS na vzdálený počítač.

Vytvoření kořenové složky pro aplikaci

Poté, co si objednáte službu webhostingu nebo si sami nainstalujete serverový software, vytvořte kořenovou složku pro svou webovou aplikaci v počítači, na kterém běží webový server. Kořenová složka může být lokální nebo vzdálená podle toho, kde běží váš webový server.

Webový server může na základě požadavku HTTP poslat webovému prohlížeči libovolný soubor v této složce nebo v jejích podsložkách. Například z počítače, na kterém běží aplikace ColdFusion 8, se může webovému prohlížeči poslat libovolný soubor ve složce \ColdFusion8\wwwroot nebo v kterékoliv její podsložce.

Toto jsou standardní kořenové složky vybraných webových serverů:

Webový server	**Standardní kořenová složka**
ColdFusion 8	\ColdFusion8\wwwroot
IIS	\Inetpub\wwwroot
Apache (Windows)	\apache\htdocs
Apache (Macintosh)	Users:MojeUživatelskéJméno:Sites

Chcete-li webový server vyzkoušet, umístěte testovací stránku HTML do standardní kořenové složky a pokuste se ji otevřít tak, že do prohlížeče zadáte její adresu URL. Adresa URL se skládá z názvu domény a názvu souboru stránky HTML, například: www.example.com/testpage.htm.

Pokud webový server běží na vašem lokálním počítači, můžete místo názvu domény použít `localhost`. Zadejte jednu z následujících adres URL používající odkaz localhost podle svého webového serveru:

Webový server	**Adresa URL používající odkaz localhost**
ColdFusion 8	http://localhost:8500/testpage.htm
IIS	http://localhost/testpage.htm
Apache (Windows)	http://localhost:80/testpage.htm
Apache (Macintosh)	http://localhost/~MojeUživatelskéJméno/testpage.htm (kde MojeUživatelskéJméno je vaše uživatelské jméno v systému Macintosh)

Poznámka: *Webový server ColdFusion standardně běží na portu 8500 a webový server Apache pro systém Windows na portu 80.*

Pokud se stránka neotevře podle očekávání, zkontrolujte, zda se nevyskytly následující chyby:

- Webový server není spuštěn. Prostudujte pokyny pro spuštění v dokumentaci k webovému serveru.
- Soubor nemá příponu .htm nebo .html.
- Do textového pole adresy v prohlížeči jste zadali cestu k souboru se stránkou (například http://localhost:8500/testpage.htm), ne adresu URL stránky (například http://localhost:8500/testpage.htm).
- Adresa URL obsahuje překlep. Opravte případné chyby a zkontrolujte, zda za názvem souboru není lomítko, například http://localhost:8080/testpage.htm/.

Po vytvoření kořenové složky pro svou aplikaci nadefinujte webové místo aplikace Dreamweaver, abyste mohli spravovat své soubory.

Další témata nápovědy

„Základy webových serverů“ na stránce 514

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

Popis definování webového místa aplikace Dreamweaver

Po nakonfigurování svého systému pro vývoj webových aplikací nadefinujte webové místo aplikace Dreamweaver, abyste mohli spravovat své soubory.

Než začnete, zkontrolujte, zda splňujete následující požadavky:

- Máte přístup k webovému serveru. Webový server může být spuštěný na vašem lokálním počítači, na vzdáleném počítači (například na vývojovém serveru), nebo na serveru, který spravuje webhostingová společnost.
- Na systému, na kterém běží váš webový server, je nainstalovaný a spuštěný aplikační server.
- Na systému, na kterém běží váš webový server, jste vytvořili kořenovou složku pro svou webovou aplikaci.

Definování webového místa aplikace Dreamweaver pro vaše webové aplikace se skládá ze tří kroků:

1. Definování lokální složky

Lokální složka je složka, kterou použijete k ukládání pracovních kopií souborů webového místa na váš pevný disk. Můžete definovat lokální složku pro každou novou webovou aplikaci, kterou vytvoříte. Definování lokální složky vám také umožní snadno spravovat své soubory a přenášet soubory z vašeho webového serveru a na něj.

2. Definování vzdálené složky

Nadefinujte složku umístěnou v počítači, na kterém běží váš webový server, jako vzdálenou složku aplikace Dreamweaver. Vzdálená složka je složka, kterou jste vytvořili pro svou webovou aplikaci na webovém serveru.

3. Definování testovací složky

Aplikace Dreamweaver používá tuto složku pro generování a zobrazování dynamického obsahu a pro připojování k databázím, když pracujete. Testovací server může být váš lokální počítač, vývojový server, přípravný server nebo produkční server. Dokud je schopen zpracovat takové dynamické stránky, které plánujete vyvíjet, na volbě nezáleží.

Po nadefinování webového místa aplikace Dreamweaver můžete začít vytvářet své webové aplikace.

Další témata nápovědy

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

Databázová připojení pro vývoj v systému ColdFusion

Připojení k databázi ColdFusion

Když v aplikaci Dreamweaver vyvíjíte webovou aplikaci v systému ColdFusion, připojíte se k databázi tak, že vyberete zdroj dat ColdFusion definovaný v aplikaci Dreamweaver nebo v utilitě ColdFusion Administrator – konzole pro správu serveru.

Před připojením k databázi musíte webovou aplikaci v systému ColdFusion nastavit. Také musíte nastavit databázi na svém lokálním počítači nebo na systému, ke kterému máte přístup po síti nebo přes FTP.

Zkontrolujte, zda aplikace Dreamweaver ví, kde hledat zdroje dat ColdFusion. Aby aplikace Dreamweaver mohla načítat zdroje dat ColdFusion v době návrhu, umístí skripty do složky v počítači, na kterém aplikace ColdFusion běží. Tuto složku musíte zadat v kategorii Testovací server v dialogovém okně Definice webového místa.

Pak musíte v aplikaci Dreamweaver nebo v utilitě ColdFusion Administrator vytvořit zdroj dat ColdFusion (pokud ještě neexistuje). Po vytvoření můžete zdroj dat ColdFusion použít v aplikaci Dreamweaver pro připojení k databázi.

Vytvoření nebo úprava zdroje dat ColdFusion

Předtím, než budete moci použít informace z databáze na své stránce, musíte vytvořit zdroj dat ColdFusion. Pokud používáte verzi ColdFusion MX 7 nebo novější, můžete zdroj dat vytvořit nebo upravit přímo v aplikaci Dreamweaver. Pokud používáte verzi ColdFusion MX, musíte k vytvoření nebo úpravě zdroje dat použít konzolu pro správu serveru – utilitu ColdFusion MX Administrator. V takovém případě můžete aplikaci Dreamweaver použít k otevření utility ColdFusion MX Administrator.

Další témata nápovědy

„Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46

„Povolení vylepšení ColdFusion“ na stránce 652

Vytvoření nebo úprava zdroje dat ColdFusion pro verzi ColdFusion MX 7 nebo novější

1. Zkontrolujte, zda je jako testovací server pro vaše webové místo definovaný počítač, na kterém běží verze ColdFusion MX 7 nebo novější.
2. Otevřete libovolnou stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.
3. Chcete-li vytvořit nový zdroj dat, klepněte na tlačítko plus (+) v panelu Databáze (Okna > Databáze) a zadejte hodnoty parametrů specifických pro databázový ovladač.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver zobrazí tlačítko plus (+), pouze pokud používáte verzi ColdFusion MX 7 nebo novější.*

4. Chcete-li upravit zdroj dat, poklepejte na databázové připojení v panelu Databáze a proveďte změny.

Můžete upravit libovolný parametr kromě názvu zdroje dat. Další informace najdete v dokumentaci dodavatele ovladače, nebo se obraťte na správce svého systému.

Vytvoření nebo úprava zdroje dat ColdFusion pro ColdFusion MX 6.1 nebo 6.0

1. Otevřete libovolnou stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.
2. V panelu Databáze (Okna > Databáze) v aplikaci Dreamweaver klepněte na volbu Změnit zdroje dat v pruhu nástrojů panelu.
3. Přihlaste se do utility ColdFusion MX Administrator a vytvořte nebo změňte zdroj dat.

Pokyny najdete v nápovědě ColdFusion (Nápověda > Nápověda ColdFusion).

Chcete-li vytvořit zdroj dat ColdFusion, musíte zadat hodnoty určitých parametrů. Hodnoty parametrů specifické pro váš databázový ovladač najdete v dokumentaci dodavatele ovladače, nebo se obraťte na správce svého systému.

Po vytvoření můžete zdroj dat ColdFusion použít v aplikaci Dreamweaver.

Připojení k databázi v aplikaci Dreamweaver

Po vytvoření můžete zdroj dat ColdFusion použít v aplikaci Dreamweaver pro připojení k databázi.

Otevřete libovolnou stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze). V panelu by se měly objevit vaše zdroje dat ColdFusion.

Pokud se datové zdroje neobjeví, proveďte kontrolu podle panelu. Zkontrolujte, zda aplikace Dreamweaver ví, kde hledat zdroje dat ColdFusion. V kategorii Testovací server v dialogovém okně Definice webového místa zadejte kořenovou složku webového místa v počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion.

Další témata nápovědy

„Řešení problémů s připojením databází“ na stránce 529

Databázová připojení pro vývoj v ASP

Popis databázových připojení v ASP

Aplikace v ASP se musí připojit k databázi pomocí ovladače ODBC (open database connectivity) nebo poskytovatele OLE DB (object linking and embedding database). Ovladač nebo poskytovatel funguje jako tlumočník, který umožňuje webové aplikaci komunikovat s databází. Následující tabulka ukazuje některé ovladače, které můžete použít s databázemi Microsoft Access, Microsoft SQL Server a Oracle:

Databáze	Databázový ovladač
Microsoft Access	Microsoft Access Driver (ODBC) Microsoft Jet Provider for Access (OLE DB)
Microsoft SQL Server	Microsoft SQL Server Driver (ODBC) Microsoft SQL Server Provider (OLE DB)
Oracle	Microsoft Oracle Driver (ODBC) Oracle Provider for OLE DB

Pro připojení k databázi můžete použít název zdroje dat (DSN, data source name) nebo připojovací řetězec. Pokud se připojujete prostřednictvím poskytovatele OLE DB nebo ovladače ODBC, který není nainstalovaný na systému Windows, musíte použít připojovací řetězec.

DSN je jednoslovný identifikátor, například myConnection, který ukazuje na databázi a obsahuje všechny informace potřebné pro připojení k této databázi. DSN se definuje v systému Windows. DSN můžete použít, pokud se připojujete prostřednictvím ovladače ODBC nainstalovaného na systému Windows.

Připojovací řetězec je ručně zapsaný výraz, který identifikuje databázi a uvádí informace potřebné pro připojení k ní, jak ukazuje následující příklad:

```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=AcmeMktg;
UID=wiley;PWD=roadrunner
```

Poznámka: *Připojovací řetězec můžete použít, i když se připojujete prostřednictvím ovladače ODBC nainstalovaného na systému Windows, ale použití DSN je jednodušší.*

Další témata nápovědy

„Přistupování k databázi“ na stránce 509

Popis připojení OLE DB

Pro komunikaci se svou databází můžete použít poskytovatele OLE DB (OLE DB je k dispozici pouze v systému Windows NT, 2000 a XP). Vytvoření přímého připojení OLE DB specifického pro databázi může zlepšit rychlost připojení, protože eliminuje vrstvu ODBC mezi vaší webovou aplikací a databází.

Pokud neuvedete poskytovatele OLE DB pro svou databázi, ASP použije ke komunikaci s ovladačem ODBC výchozího poskytovatele OLE DB pro ovladače ODBC, který pak komunikuje s databází.

Pro různé databáze existují různí poskytovatelé OLE DB. Poskytovatele OLE DB pro Microsoft Access a SQL Server můžete získat tak, že si stáhnete a nainstalujete balíčky Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 a 2.7 do počítače se systémem Windows, na kterém běží server IIS. Balíčky MDAC si můžete zdarma stáhnout z webových stránek společnosti Microsoft na adrese http://msdn.microsoft.com/data/mdac/downloads/.

Poznámka: *Dejte pozor, abyste napřed nainstalovali MDAC 2.5 a až pak MDAC 2.7.*

Poskytovatele OLE DB pro databáze Oracle si můžete stáhnout z webových stránek Oracle na adrese www.oracle.com/technology/software/tech/windows/ole_db/index.html (je nutná registrace).

V aplikaci Dreamweaver vytvoříte připojení OLE DB tak, že v řetězci připojení uvedete parametr `Provider`. Tady jsou například parametry pro běžné poskytovatele OLE DB pro databáze Access, SQL Server a Oracle:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

Hodnotu parametru pro svého poskytovatele OLE DB najdete v dokumentaci od dodavatele vašeho poskytovatele OLE DB, nebo se obraťte na správce svého systému.

Popis připojovacích řetězců

Připojovací řetězec v sobě obsahuje všechny informace, které vaše webová aplikace potřebuje pro připojení k databázi. Aplikace Dreamweaver vloží tento řetězec do skriptů na straně serveru ve vaší stránce k dalšímu zpracování aplikačním serverem.

Připojovací řetězec pro databáze Microsoft Access a SQL Server se skládá z kombinace následujících parametrů oddělených středníky:

Provider Určuje poskytovatele OLE DB pro vaši databázi. Tady jsou například parametry pro běžné poskytovatele OLE DB pro databáze Access, SQL Server a Oracle:

```
Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...
```

Hodnotu parametru pro svého poskytovatele OLE DB najdete v dokumentaci od dodavatele vašeho poskytovatele OLE DB, nebo se obraťte na správce svého systému.

Pokud neuvedete parametr Provider, použije se výchozí poskytovatel OLE DB pro ODBC a musíte zadat příslušný ovladač ODBC pro svou databázi.

Driver Určuje ovladač ODBC, který se má použít, pokud neuvedete poskytovatele OLE DB pro svou databázi.

Server Určuje server, který hostuje databázi SQL Server, pokud vaše webová aplikace běží na jiném serveru.

Databáze Název databáze SQL Server.

DBQ Cesta k souborové databázi, například databázi vytvořené v programu Microsoft Access. Je to cesta na serveru, který hostuje soubor databáze.

UID Určuje jméno uživatele.

PWD Určuje heslo uživatele.

DSN Název zdroje dat, pokud nějaký používáte. Podle toho, jak na svém serveru DSN nadefinujete, můžete vynechat ostatní parametry připojovacího řetězce. Například `DSN=Results` může být platný připojovací řetězec, pokud ostatní parametry nadefinujete při vytvoření DSN.

Připojovací řetězce pro jiné typy databází nemusí používat výše uvedené parametry, nebo jejich parametry mohou mít jiné názvy nebo významy. Další informace najdete v dokumentaci dodavatele své databáze, nebo se obraťte na správce svého systému.

Tady je příklad připojovacího řetězce, který vytvoří připojení ODBC k databázi Access nazvané trees.mdb:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Research\trees.mdb
```

Tady je příklad připojovacího řetězce, který vytvoří připojení OLE DB k databázi SQL Server nazvané Mothra a umístěné na serveru s názvem Gojira:

```
Provider=SQLOLEDB;Server=Gojira;Database=Mothra;UID=jsmith;
PWD=orlando8
```

Vytvoření připojení pomocí lokálního DSN

Poznámka: *Tato sekce předpokládá, že jste nastavili aplikaci v ASP. Také předpokládá, že je nastavena databáze na vašem lokálním počítači nebo na systému, ke kterému máte přístup po síti nebo prostřednictvím FTP.*

Název zdroje dat (DSN, data source name) můžete použít k vytvoření připojení ODBC mezi vaší webovou aplikací a vaší databází. DSN je název, který obsahuje všechny parametry potřebné pro připojení ke konkrétní databázi pomocí ovladače ODBC.

V DSN můžete uvést pouze ovladač ODBC, takže pokud chcete použít poskytovatele OLE DB, musíte použít připojovací řetězec.

Pro vytvoření databázového připojení v aplikaci Dreamweaver můžete použít lokálně definovaný DSN.

1 Definujte DSN v počítači se systémem Windows, na kterém běží aplikace Dreamweaver.

Pokyny najdete v následujících článcích na webových stránkách společnosti Microsoft:

- Pokud počítači používá systém Windows 2000, podívejte se do článku 300596 v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596.
- Pokud počítači používá systém Windows XP, podívejte se do článku 305599 v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599.

2 Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

3 Klepněte na tlačítko plus (+) v panelu a z nabídky vyberte volbu Název zdroje dat (DSN).

4 Zadejte název nového připojení bez mezer nebo zvláštních znaků.

5 Vyberte volbu Pomocí lokálního DSN a z nabídky Název zdroje dat (DSN) vyberte DSN, který chcete použít.

Pokud chcete použít lokální DSN, ale zatím jste žádný nevytvořili, klepnutím na volbu Definovat otevřete Správce zdrojů dat ODBC systému Windows.

6 Vyplňte pole Uživatelské jméno a Heslo.

7 Počet položek databáze, které aplikace Dreamweaver načítá v době návrhu, můžete omezit tak, že klepnete na tlačítko Další volby a zadáte název schématu nebo katalogu.

Poznámka: *V programu Microsoft Access nemůžete vytvořit schéma ani katalog.*

8 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojte k databázi a pak klepněte na tlačítko OK. Pokud se připojení nezdaří, zkontrolujte ještě jednou připojovací řetězec nebo zkontrolujte nastavení testovací složky, kterou aplikace Dreamweaver používá pro zpracování dynamických stránek.

Další témata nápovědy

„Omezení informací z databáze zobrazovaných v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 537

„Nastavení počítače pro vývoj aplikací“ na stránce 513

„Řešení problémů s připojením databází“ na stránce 529

Vytvoření připojení pomocí vzdáleného DSN

Poznámka: *Tato sekce předpokládá, že jste nastavili aplikaci v ASP. Také předpokládá, že je nastavena databáze na vašem lokálním počítači nebo na systému, ke kterému máte přístup po síti nebo prostřednictvím FTP.*

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver může načíst pouze serverový DSN vytvořený pomocí Správce zdrojů dat ODBC v systému Windows.*

K vytvoření databázového připojení v aplikaci Dreamweaver můžete použít DSN definovaný na vzdáleném počítači. Pokud chcete použít vzdálený DSN, musí být DSN definovaný v počítači se systémem Windows, na kterém běží váš aplikační server (pravděpodobně IIS).

Poznámka: *V DSN můžete uvést pouze ovladač ODBC, takže pokud chcete použít poskytovatele OLE DB, musíte použít připojovací řetězec.*

1 Definujte DSN na vzdáleném systému, na kterém běží váš aplikační server.

Pokyny najdete v následujících článcích na webových stránkách společnosti Microsoft:

- Pokud vzdálený počítač používá systém Windows 2000, podívejte se do článku 300596 v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;300596.
- Pokud vzdálený počítač používá systém Windows XP, podívejte se do článku 305599 v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;305599.

2 Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

3 Klepněte na tlačítko plus (+) v panelu a z nabídky vyberte volbu Název zdroje dat (DSN).

4 Zadejte název nového připojení bez mezer nebo zvláštních znaků.

5 Vyberte volbu Pomocí DSN na testovacím serveru.

Poznámka: *Uživatelé počítačů Macintosh mohou tento krok ignorovat, protože všechna databázová připojení používají DSN na aplikačním serveru.*

6 Zadejte DSN nebo klepněte na tlačítko DSN, abyste se připojili k serveru, vyberte DSN pro kýženou databázi a vyplňte volby.

7 Vyplňte pole Uživatelské jméno a Heslo.

8 Počet položek databáze, které aplikace Dreamweaver načítá v době návrhu, můžete omezit tak, že klepnete na tlačítko Další volby a zadáte název schématu nebo katalogu.

Poznámka: *V programu Microsoft Access nemůžete vytvořit schéma ani katalog.*

9 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojte k databázi a pak klepněte na tlačítko OK. Pokud se připojení nezdaří, zkontrolujte ještě jednou připojovací řetězec nebo zkontrolujte nastavení testovací složky, kterou aplikace Dreamweaver používá pro zpracování dynamických stránek.

Další témata nápovědy

„Nastavení počítače pro vývoj aplikací“ na stránce 513

„Omezení informací z databáze zobrazovaných v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 537

„Řešení problémů s připojením databází“ na stránce 529

Vytvoření připojení pomocí připojovacího řetězce

K vytvoření připojení ODBC nebo OLE DB mezi vaší webovou aplikací a vaší databází můžete použít připojení bez DSN. K vytvoření takového připojení použijete připojovací řetězec.

1 Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

2 Klepněte na tlačítko plus (+) v panelu, vyberte z nabídky Vlastní připojovací řetězec, vyplňte volby a klepněte na tlačítko OK.

3 Zadejte název nového připojení bez mezer nebo zvláštních znaků.

4 Zadejte řetězec připojení k databázi. Pokud v připojovacím řetězci nezadáte poskytovatele OLE DB, to znamená pokud neuvedete parametr `Provider`, ASP automaticky použije poskytovatele OLE DB pro ovladače ODBC. V takovém případě musíte zadat příslušný ovladač ODBC pro svou databázi.

Pokud vaše webové místo hostuje ISP a neznáte úplnou cestu ke své databázi, použijte ve svém připojovacím řetězci metodu `MapPath` objektu serveru ASP.

5 Pokud databázový ovladač uvedený v připojovacím řetězci není nainstalovaný na stejném počítači jako aplikaceDreamweaver, vyberte volbu Pomocí ovladače na testovacím serveru.

Poznámka: *Uživatelé počítačů Macintosh mohou tento krok ignorovat, protože všechna databázová připojení používají aplikační server.*

6 Počet položek databáze, které aplikace Dreamweaver načítá v době návrhu, můžete omezit tak, že klepnete na tlačítko Další volby a zadáte název schématu nebo katalogu.

Poznámka: *V programu Microsoft Access nemůžete vytvořit schéma ani katalog.*

7 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojte k databázi a pak klepněte na tlačítko OK. Pokud se připojení nezdaří, zkontrolujte ještě jednou připojovací řetězec nebo zkontrolujte nastavení testovací složky, kterou aplikace Dreamweaver používá pro zpracování dynamických stránek.

Další témata nápovědy

„Připojení k databázi ColdFusion“ na stránce 518

„Omezení informací z databáze zobrazovaných v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 537

„Řešení problémů s připojením databází“ na stránce 529

Připojení k databázi u ISP

Pokud jste vývojář ASP a pracujete s komerčním poskytovatelem internetových služeb (ISP), často neznáte fyzickou cestu k souborům, které posíláte na server, včetně databázových souborů.

Pokud váš ISP pro vás nenadefinuje DSN, nebo mu to dlouho trvá, musíte najít jiný způsob, jak vytvořit připojení ke svým databázovým souborům. Jednou z alternativ je vytvoření připojení k databázovému souboru bez DSN, které ale můžete definovat pouze tehdy, když znáte fyzickou cestu k databázovému souboru na serveru ISP.

Fyzickou cestu k databázovému souboru na serveru můžete získat pomocí metody `MapPath` objektu serveru ASP.

Poznámka: *Techniky probírané v této sekci použijte pouze pro souborové databáze, jako jsou databáze Microsoft Access, kde se data ukládají v souboru typu .mdb.*

Fyzické a virtuální cesty

Poté, co pomocí aplikace Dreamweaver odešlete soubory na vzdálený server, se soubory nacházejí ve složce v lokálním stromu složek serveru. Například na serveru, na kterém běží server Microsoft IIS, může být cesta k vaší domovské stránce takováto:

```
c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

Tato cesta se nazývá fyzická cesta k vašemu souboru.

Adresa URL pro otevření vašeho souboru ale nepoužívá fyzickou cestu. Používá název serveru nebo domény, za kterým následuje virtuální cesta, jako v následujícím příkladu:

```
www.plutoserve.com/jsmith/index.htm
```

Virtuální cesta /jsmith/index.htm nahrazuje fyzickou cestu c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm.

Nalezení fyzické cesty k souboru pomocí virtuální cesty

Pokud pracujete s ISP, neznáte pokaždé fyzickou cestu k souborům, které odesíláte na server. ISP vám typicky poskytne hostitele FTP, možná složku hostitele a přihlašovací jméno a heslo. ISP také uvádějí adresy URL pro zobrazení vašich stránek na Internetu, například www.plutoserve.com/jsmith/.

Pokud znáte adresu URL, můžete získat virtuální cestu souboru – je to cesta, která v adrese URL následuje za názvem serveru nebo domény. Jakmile znáte virtuální cestu, můžete získat fyzickou cestu k souboru na serveru pomocí metody `MapPath`.

Metoda `MapPath` má jako argument virtuální cestu a vrací fyzickou cestu k souboru a název souboru. Zde je syntaxe metody:

```
Server.MapPath("/virtualpath")
```

Je-li virtuální cesta /jsmith/index.htm, pak následující výraz vrátí fyzickou cestu:

```
Server.MapPath("/jsmith/index.htm")
```

S metodou `MapPath` můžete experimentovat následujícím způsobem.

1. Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a přepněte na zobrazení kódu (Zobrazení > Kód).
2. Do kódu HTML dané stránky vložte následující výraz.

```
<%Response.Write(stringvariable)%>
```

3. Použijte metodu `MapPath` k získání hodnoty argumentu *`stringvariable`*.

Tady je příklad:

```
<% Response.Write(Server.MapPath("/jsmith/index.htm")) %>
```

4. Přepnutím na živé zobrazení (Zobrazit > Živé zobrazení) zobrazte stránku.

Stránka ukáže fyzickou cestu k souboru na aplikačním serveru, například:

```
c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm
```

Další informace o metodě `MapPathMapPath` najdete v on-line dokumentaci dodávané spolu se serverem Microsoft IIS.

Používání virtuální cesty pro připojení k databázi

Chcete-li napsat připojovací řetězec bez DSN pro databázový soubor umístěný na vzdáleném serveru, musíte znát fyzickou cestu k souboru. Následující příklad ukazuje typický připojovací řetězec bez DSN pro databázi Microsoft Access:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

Pokud neznáte fyzickou cestu ke svým souborům na vzdáleném serveru, můžete ji získat použitím metody `MapPath` v připojovacím řetězci.

1. Odešlete databázový soubor na vzdálený server a poznamenejte si jeho virtuální cestu – například /jsmith/data/statistics.mdb.
2. Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).
3. Klepněte na tlačítko plus (+) v panelu a z nabídky vyberte volbu Vlastní připojovací řetězec.
4. Zadejte název nového připojení bez mezer nebo zvláštních znaků.
5. Zadejte připojovací řetězec a použijte metodu `MapPath` k zadání parametru DBQ.

Předpokládejme, že virtuální cesta k vaší databázi Microsoft Access je /jsmith/data/statistics.mdb; připojovací řetězec lze zapsat takto, pokud jako skriptovací jazyk používáte VBScript:

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" & Server.MapPath¬
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

Znak ampersand (&) se používá ke spojení dvou řetězců. První řetězec je uzavřený do uvozovek a druhý řetězec je vrácený výrazem `Server.MapPath`. Když se oba řetězce spojí, vytvoří se následující řetězec:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb
```

Pokud používáte jazyk JavaScript, bude výraz stejný až na to, že pro spojení obou řetězců použijete znaménko plus (+) místo znaku ampersand (&):

```
"Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=" + Server.MapPath¬
("/jsmith/data/statistics.mdb")
```

6. Vyberte volbu Pomocí ovladače na testovacím serveru, klepněte na tlačítko Testovat a pak klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Uživatelé počítačů Macintosh mohou tento krok ignorovat, protože všechna databázová připojení používají aplikační server.*

Poznámka: *Pokud připojení selže, zkontrolujte ještě jednou připojovací řetězec nebo se obraťte na svého ISP a ověřte si, zda je na vzdáleném serveru nainstalovaný databázový ovladač, který jste uvedli v připojovacím řetězci. Také zkontrolujte, zda ISP má nejnovější verzi ovladače. Například databáze vytvořená v programu Microsoft Access 2000 nebude fungovat s ovladačem Microsoft Access Driver 3.5. Potřebujete ovladač Microsoft Access Driver 4.0 nebo novější.*

7. Aktualizujte databázové připojení stávajících dynamických stránek (otevřete stránku v aplikaci Dreamweaver, poklepejte na název sady záznamů v panelu Svázání nebo v panelu Serverová chování, z nabídky Připojení vyberte připojení, které jste právě vytvořili, a použijte nové připojení pro všechny nové stránky, které budete vytvářet.

Úprava nebo odstranění databázového připojení

Když vytvoříte databázové připojení, aplikace Dreamweaver uloží informace o připojení do začleněného souboru v podsložce Připojení v lokální kořenové složce webového místa. Informace o připojení v souboru můžete upravovat nebo odstranit ručně nebo následujícím způsobem.

Úprava připojení

1. Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).
2. Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na připojení a z nabídky vyberte volbu Upravit připojení.
3. Upravte informace o připojení a klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver aktualizuje začleněný soubor, čímž se zaktualizují všechny stránky webového místa, které připojení používají.

Odstranění připojení

1. Otevřete stránku ASP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).
2. Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na připojení a z nabídky vyberte volbu Odstranit připojení.
3. V dialogovém okně, které se objeví, potvrďte, že chcete připojení odstranit.

Poznámka: *Abyste zabránili výskytu chyb po odstranění připojení, aktualizujte všechny sady záznamů, které používají staré připojení, a to tak, že poklepete na název sady záznamů v panelu Svázání a zvolíte nové připojení.*

Databázová připojení pro vývoj v PHP

Popis databázových připojení v PHP

Pro vývoj v PHP aplikace Dreamweaver podporuje pouze databázový systém MySQL. Jiné databázové systémy, například Microsoft Access nebo Oracle, nejsou podporovány. MySQL je software s otevřeným zdrojovým kódem, který si můžete pro nekomerční použití zdarma stáhnout z Internetu. Další informace najdete na webových stránkách MySQL na adrese http://dev.mysql.com/downloads/.

Tato sekce předpokládá, že jste nastavili aplikaci v PHP. Také předpokládá, že je databáze MySQL nastavena na vašem lokálním počítači nebo na systému, ke kterému máte přístup po síti nebo prostřednictvím FTP.


Pro účely vývoje si stáhněte a nainstalujte databázový server MySQL ve verzi Windows Essentials.

Další témata nápovědy

„Nastavení vývojového prostředí PHP“ na stránce 516

Připojení k databázi

Chcete-li se připojit k databázi při vývoji aplikace v PHP v aplikaci Dreamweaver, musíte mít alespoň jednu databázi MySQL a musí být spuštěný server MySQL.

1. Otevřete stránku PHP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

2 Klepněte na tlačítko plus (+) v panelu, z nabídky vyberte volbu Připojení MySQL a vyplňte dialogové okno.

- Zadejte název nového připojení bez mezer nebo zvláštních znaků.
- Do pole MySQL Server zadejte IP adresu nebo název serveru počítače, který je hostitelem MySQL. Pokud MySQL běží na stejném počítači jako PHP, můžete zadat `localhost`.
- Zadejte své uživatelské jméno a heslo pro MySQL.
- Do pole Databáze zadejte název databáze, nebo klepněte na tlačítko Vybrat a vyberte databázi ze seznamu databází MySQL, a klepněte na tlačítko Testovat.

Aplikace Dreamweaver se pokusí připojit k databázi. Pokud se připojení nezdaří, zkontrolujte znovu název serveru, uživatelské jméno a heslo. Pokud se připojení přesto nezdaří, zkontrolujte nastavení testovací složky, kterou aplikace Dreamweaver používá pro zpracování dynamických stránek.

Aplikace Dreamweaver zjistí nejlepší shodu při automatickém zadávání hodnoty předpony adresy URL v kategorii Zkušební server dialogového okna Definice webu, ale někdy ji bude nutné upravit, aby připojení fungovalo. Ujistěte se, zda je předpona adresy URL taková adresa, kterou uživatelé zadávají do prohlížeče s cílem otevřít webovou aplikaci minus název souboru (nebo počáteční stránka) aplikace.

3 Klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud při testování připojení PHP k MySQL 4.1 narazíte na chybovou zprávu „Klient nepodporuje požadovaný protokol ověřování totožnosti. Když testujete databázové připojení PHP k MySQL 4.1, zvažte upgrade klienta MySQL, viz část „Řešení problémů s chybovými zprávami MySQL“ na stránce 533.*

Úprava nebo odstranění databázového připojení

Když vytvoříte databázové připojení, aplikace Dreamweaver uloží informace o připojení do začleněného souboru v podsložce Připojení v lokální kořenové složce webového místa. Informace o připojení v souboru můžete upravovat nebo odstranit ručně nebo následujícím způsobem.

Úprava připojení

1 Otevřete stránku PHP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

2 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na připojení a z nabídky vyberte volbu Upravit připojení.

3 Upravte informace o připojení a klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver aktualizuje začleněný soubor, čímž se zaktualizují všechny stránky webového místa, které připojení používají.

Odstranění připojení

1 Otevřete stránku PHP v aplikaci Dreamweaver a pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

2 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutou klávesou Ctrl (Macintosh) na připojení a z nabídky vyberte volbu Odstranit připojení.

3 V dialogovém okně, které se objeví, potvrďte, že chcete připojení odstranit.

Poznámka: *Abyste zabránili výskytu chyb po odstranění připojení, aktualizujte každou ze sad záznamů, které používají staré připojení, a to tak, že poklepete na název sady záznamů v panelu Svázání a vyberete nové připojení.*

Řešení problémů s připojením databází

Řešení problémů s právy

Jedním z nejčastějších problémů jsou nedostatečná práva ke složce nebo k souboru. Pokud je vaše databáze umístěna na počítači s Windows 2000 nebo Windows XP a narazíte na chybovou zprávu při pokusu o zobrazení dynamické stránky ve webovém prohlížeči nebo v režimu živé zobrazení, může být chyba způsobena problémem s právy.

Účet v systému Windows, který se pokouší přistupovat k databázi, nemá dostatečná práva. Účet může být buď anonymní účet Windows (standardně IUSR_*názevpočítače*), nebo účet konkrétního uživatele, pokud byla stránka zabezpečena pro přístup s ověřováním totožnosti.

Musíte změnit práva tak, aby účet IUSR_*názevpočítače* měl správná práva a webový server tudíž mohl přistupovat k databázovému souboru. Navíc musí mít nastavena určitá práva i složka, která obsahuje databázový soubor, aby bylo možné do databáze zapisovat.

Pokud se má ke stránce přistupovat anonymně, přidělte účtu IUSR_*názevpočítače* úplné řízení složky a databázového souboru, jak popisuje níže uvedený postup.

Kromě toho, pokud se na cestu k databázi odkazuje pomocí UNC (\\Server\Share), zkontrolujte, zda práva ke sdílené položce dávají účtu IUSR_*názevpočítače* úplný přístup. Tento krok platí i tehdy, když je sdílená položka na lokálním webovém serveru.

Pokud kopírujete databázi z jiného umístění, nemusí zdědit práva od své cílové složky a možná budete muset práva k databázi změnit.

Kontrola nebo změna práv k databázovému souboru (Windows XP)

1. Zkontrolujte, zda máte na počítači práva administrátora.
2. V aplikaci Průzkumník Windows vyhledejte databázový soubor nebo složku s databází, klepněte na soubor nebo složku pravým tlačítkem myši a vyberte volbu Vlastnosti.
3. Vyberte záložku Zabezpečení.

Poznámka: *Tento krok platí, pouze pokud máte souborový systém NTFS. Pokud máte souborový systém FAT, v dialogovém okně záložka Zabezpečení nebude.*

4. Pokud účet IUSR_*názevpočítače* není uveden v seznamu Název skupiny nebo jméno uživatele, přidejte ho klepnutím na tlačítko Přidat.
5. V dialogovém okně Vybrat uživatele nebo skupiny klepněte na tlačítko Další volby.

Dialogové okno se změní a zobrazí více voleb.

6. Klepněte na tlačítko Umístění a vyberte název počítače.
7. Klepnutím na tlačítko Najít zobrazte seznam názvů účtů přiřazených k počítači.
8. Vyberte účet IUSR_*názevpočítače* a klepněte na tlačítko OK; pak klepněte na tlačítko OK ještě jednou, aby se dialogové okno vymazalo.
9. Abyste přiřadili účtu IUSR úplná práva, vyberte volbu Úplné řízení a klepněte na tlačítko OK.

Kontrola nebo změna práv k databázovému souboru (Windows 2000)

1. Zkontrolujte, zda máte na počítači práva administrátora.
2. V aplikaci Průzkumník Windows vyhledejte databázový soubor nebo složku s databází, klepněte na soubor nebo složku pravým tlačítkem myši a vyberte volbu Vlastnosti.

3 Vyberte záložku Zabezpečení.

Poznámka: *Tento krok platí, pouze pokud máte souborový systém NTFS. Pokud máte souborový systém FAT, v dialogovém okně záložka Zabezpečení nebude.*

4 Pokud účet IUSR_*názevpočítače* není uveden mezi účty Windows v dialogovém okně Oprávnění k souborům, klepněte na tlačítko Přidat, abyste ho přidali.

5 V dialogovém okně Vybrat uživatele, počítače nebo skupiny vyberte název počítače z nabídky Oblast hledání, aby se zobrazil seznam názvů účtů přiřazených k počítači.

6 Vyberte účet IUSR_*názevpočítače* a klepněte na tlačítko Přidat.

7 Abyste přidělili účtu IUSR úplná práva, vyberte volbu Úplné řízení z nabídky Typ přístupu a klepněte na tlačítko OK.

Pro zvýšení zabezpečení můžete práva nastavit tak, aby právo Číst bylo zakázáno pro webovou složku obsahující databázi. Procházení složky nebude povoleno, ale webové stránky budou stále moci k databázi přistupovat.

Další informace o účtu IUSR a právech pro webový server najdete v následujících technických zprávách na webových stránkách centra podpory Adobe:

- Understanding anonymous authentication and the IUSR account (Anonymní ověření totožnosti a účet IUSR) na adrese www.adobe.com/go/authentication_cz,
- Setting IIS web server permissions (Nastavení práv webového serveru IIS) na adrese www.adobe.com/go/server_permissions_cz.

Řešení problémů s chybovými zprávami Microsoftu

Tyto chybové zprávy Microsoft se mohou vyskytnout, když požádáte o dynamickou stránku ze serveru a používáte server IIS (Internet Information Server) spolu s databází od společnosti Microsoft, například Access nebo SQL Server.

Poznámka: *Adobe neposkytuje technickou podporu pro software třetích stran, například Microsoft Windows a IIS. Pokud tyto informace nevyřeší váš problém, obraťte se na technickou podporu společnosti Microsoft nebo navštivte webové stránky podpory společnosti Microsoft na adrese http://support.microsoft.com/.*

Další informace o chybách 80004005 viz část „INFO: Troubleshooting Guide for 80004005 Errors in Active Server Pages and Microsoft Data Access Components (Q306518)“ (INFO: Průvodce řešením problémů s chybami 80004005 na stránkách ASP a v součástech MDAC) na webových stránkách společnosti Microsoft na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q306518.

[Reference]80004005 – Název zdroje dat nebyl nalezen a nebyl určen žádný výchozí ovladač

K této chybě dojde, když se pokusíte zobrazit dynamickou stránku ve webovém prohlížeči nebo v živém zobrazení. Chybová zpráva se může lišit v závislosti na vaší databázi a webovém serveru. Jiné variace této chybové zprávy zahrnují:

- 80004005 – Funkce SQLSetConnectAttr ovladače selhala
- 80004005 – Obecná chyba, nelze otevřít klíč registru 'DriverId'

Tady jsou možné příčiny a řešení:

- Stránka nemůže najít DSN. Zkontrolujte, zda byl DSN vytvořen na webovém serveru i na lokálním počítači.
- DSN mohl být vytvořen jako uživatelský DNS a ne jako systémový DSN. Odstraňte uživatelský DSN a vytvořte systémový DSN, kterým ho nahradíte.

  Poznámka: *Pokud neodstraníte uživatelský DSN, duplicitní názvy DSN povedou k nové chybě ODBC.*

Pokud používáte Microsoft Access, databázový soubor (.mdb) může být zamknutý. Zámek může být způsobený tím, že k databázi přistupuje DSN s jiným názvem. V aplikaci Průzkumník Windows vyhledejte soubor zámku (.ldb) ve složce s databázovým souborem (.mdb) a odstraňte soubor .ldb. Pokud na stejný databázový soubor ukazuje jiný DSN, odstraňte DSN, abyste zabránili výskytu této chyby v budoucnosti. Po provedení změn restartujte počítač.

[Reference]80004005 – Nelze použít „(neznámý)"; soubor je již používán

K této chybě dojde, když používáte databázi Microsoft Access a pokusíte se zobrazit dynamickou stránku ve webovém prohlížeči nebo v živém zobrazení. Jiná varianta této chybové zprávy je „80004005 – Databázový stroj Microsoft Jet nemůže otevřít soubor (neznámý)".

Pravděpodobnou příčinou je problém s právy. Tady jsou některé konkrétní příčiny a řešení:

- Účet, který používá server IIS (obvykle IUSR), možná nemá v systému Windows správná práva k souborové databázi nebo ke složce, která soubor obsahuje. Zkontrolujte práva účtu IIS (IUSR) ve správci uživatelů.
- Možná nemáte práva pro vytvoření nebo zrušení dočasných souborů. Zkontrolujte práva k souboru a ke složce. Ujistěte se, že máte právo vytvořit nebo zrušit jakékoliv dočasné soubory. Dočasné soubory se obvykle vytvářejí ve stejné složce jako databáze, ale soubor se může vytvořit i v jiných složkách, například /Winnt.
- V systému Windows 2000 může být potřeba změnit hodnotu časového limitu pro DSN databáze Access. Chcete-li změnit hodnotu časového limitu, vyberte volbu Start > Nastavení > Ovládací panely > Nástroje pro správu > Zdroje dat (ODBC). Klepněte na záložku Systém, zvýrazněte správný DSN a klepněte na tlačítko Konfigurovat. Klepněte na tlačítko Volby a změňte hodnotu Časový limit stránky na `5000`.

  Pokud problém přetrvá, přečtěte si následující články v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base:

- PRB: 80004005 „Couldn't Use '(unknown)'; File Already in Use" (Nelze použít; soubor se již používá) na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174943,
- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages (Připojení k databázi Microsoft Access nefunguje v systému Active Server Pages) na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q253604,
- PRB: Error „Cannot Open File Unknown" Using Access (Chyba „Nelze otevřít soubor neznámý" při používání programu Access) na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q166029.

[Reference]80004005 – Přihlášení se nezdařilo()

K této chybě dojde, když používáte Microsoft SQL Server a pokusíte se zobrazit dynamickou stránku ve webovém prohlížeči nebo v živém zobrazení.

Tuto chybu generuje SQL Server, když nepřijme nebo nerozpozná předávaný účet nebo heslo pro přihlášení (pokud používáte standardní zabezpečení), nebo pokud se účet Windows nemapuje na účet SQL (pokud používáte integrované zabezpečení).

Tady jsou možná řešení:

- Pokud používáte standardní zabezpečení, může být nesprávný název účtu a heslo. Vyzkoušejte systémový účet Admin s jeho heslem (UID= „sa", bez hesla), který musí být určený v řádku připojovacího řetězce. (Názvy DSN neukládají uživatelská jména ani hesla.)
- Pokud používáte integrované zabezpečení, zkontrolujte účet Windows, který stránku volá, a vyhledejte jeho mapovaný účet SQL (pokud existuje).
- SQL Server normálně nepovoluje podtržítka v názvech účtů SQL. Pokud někdo ručně namapuje účet Windows IUSR_názevpočítače na účet SQL se stejným názvem, nezdaří se to. Jakýkoliv účet, který používá podtržítko, mapujte na název účtu v SQL, který podtržítko nepoužívá.

[Reference]80004005 – Operace musí používat aktualizovatelný dotaz

Tato chyba se vyskytne, když událost aktualizuje sadu záznamů nebo vkládá data do sady záznamů.

Tady jsou možné příčiny a řešení:

- Práva nastavená pro složku, která obsahuje databázi, jsou příliš omezující. Práva IUSR musí být nastavena na čtení/zápis.
- Samotný databázový soubor nemá v platnosti úplná práva pro čtení/zápis.
- Databáze se možná nachází mimo složku Inetpub/wwwroot. Přestože můžete data zobrazit a prohledávat, možná je nebudete moci aktualizovat, pokud se databáze nenachází ve složce wwwroot.
- Sada záznamů je založena na neaktualizovatelném dotazu. Spojení jsou dobrým příkladem neaktualizovatelných dotazů v rámci databáze. Změňte strukturu svých dotazů, aby byly aktualizovatelné.

  Další informace o této chybě najdete v článku „PRB: ASP 'Error The Query Is Not Updateable' When You Update Table Record“ (Chyba ASP ‚Dotaz není aktualizovatelný‘ při aktualizaci záznamu v tabulce) v bázi znalostí Microsoft Knowledge Base na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q174640.

[Reference]80040e07 – Nesoulad datových typů ve výrazu kritéria

Tato chyba se vyskytne, když se server pokusí zpracovat stránku, která obsahuje serverové chování Vložit záznam nebo Aktualizovat záznam, a serverové chování se pokusí nastavit hodnotu ve sloupci Datum a čas v databázi Microsoft Access na prázdný řetězec ("").

Program Microsoft Access má silnou typovou kontrolu; pro hodnoty daného sloupce platí přísná pravidla. Hodnotu prázdného řetězce v dotazu SQL nelze v programu Access uložit do sloupce Datum a čas. V současné době jediným známým způsobem, jak tuto vlastnost obejít, je nevkládat ani neaktualizovat sloupce Datum a čas v programu Access s použitím prázdných řetězců ("") nebo libovolných jiných hodnot, které neodpovídají rozsahu hodnot určenému pro daný datový typ.

[Reference]80040e10 – Bylo použito příliš málo parametrů

Tato chyba se vyskytne, když sloupec uvedený ve vašem SQL dotazu neexistuje v databázové tabulce. Zkontrolujte názvy sloupců ve vaší databázové tabulce a v SQL dotazu. Příčinou této chyby je často překlep.

[Reference]80040e10 – Pole COUNT je chybné

Tato chyba se vyskytne, když ve webovém prohlížeči zobrazíte náhled stránky obsahující serverové chování Vložit záznam a pokusíte se ho použít k vložení záznamu do databáze Microsoft Access.

Možná se pokoušíte vložit záznam do databázového pole, které má v názvu pole (?) obsahuje otazník (?). Pro některé databázové stroje, včetně programu Microsoft Access, je otazník speciální znak a neměl by se používat v názvech databázových tabulek a v názvech polí.

Otevřete svůj databázový systém, odstraňte otazník (?) z názvů polí a aktualizujte serverová chování na své stránce, která na toto pole odkazuje.

[Reference]80040e14 – Chyba syntaxe v příkazu INSERT INTO

Tato chyba se vyskytne, když se server pokusí zpracovat stránku, která obsahuje serverové chování Vložit záznam.

Tato chyba je typicky výsledkem jednoho nebo několika následujících problémů s názvem pole, objektu nebo proměnné v databázi:

- Používání vyhrazeného slova jako názvu. Většina databází má sadu vyhrazených slov. Například „date“ je vyhrazené slovo a nelze ho v databázi použít jako název sloupce.

- Používání speciálních znaků v názvu. Příklady speciálních znaků zahrnují:

  . / * : ! # & – ?

- Používání mezery v názvu.

  Chyba se může také vyskytnout, když je pro objekt v databázi definovaná vstupní maska a vložená data masce neodpovídají.

  Chcete-li problém odstranit, nepoužívejte při zadávání názvů sloupců ve své databázi vyhrazená slova, jako jsou například „date“, „name“, „select“, „where“ a „level“. Také odstraňte mezery a speciální znaky.

  Seznam vyhrazených slov pro běžné databázové systémy najdete na následujících webových stránkách:

- Microsoft Access na adrese http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q209187,
- Microsoft SQL Server na adrese http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/tsqlref/ts_ra-rz_9oj7.asp,
- MySQL na adrese http://dev.mysql.com/doc/mysql/en/reserved-words.html.

[Reference]80040e21 – Chyba ODBC při vložení nebo aktualizaci

Tato chyba se vyskytne, když se server pokusí zpracovat stránku, která obsahuje serverové chování Aktualizovat záznam nebo Vložit záznam. Databáze nemůže zpracovat operaci aktualizace nebo vložení, kterou se serverové chování pokouší provést.

Tady jsou možné příčiny a řešení:

- Serverové chování se pokouší aktualizovat automaticky číslované pole databázové tabulky nebo vložit záznam do automaticky číslovaného pole. Protože automaticky číslovaná pole naplňuje databázový systém automaticky, nezdaří se žádný pokus o externí naplnění těchto polí hodnotou.
- Data, které serverové chování aktualizuje nebo vkládá, mají pro databázové pole špatný typ, například vkládání data do boolovského pole (hodnoty ano/ne), vkládání řetězce do číselného pole, nebo vkládání špatně formátovaného řetězce do pole Datum a čas.

[Reference]800a0bcd – Příznak BOF nebo EOF má hodnotu true

K této chybě dojde, když se pokusíte zobrazit dynamickou stránku ve webovém prohlížeči nebo v živém zobrazení.

Problém se vyskytne, když se stránka pokusí zobrazit data z prázdné sady záznamů. Abyste problém vyřešili, použijte serverové chování Zobrazit oblast na dynamický obsah, který se má na stránce zobrazit, takto:

1. Zvýrazněte dynamický obsah na stránce.
2. V panelu Serverová chování klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Zobrazit oblast > Zobrazit oblast, není-li sada záznamů prázdná.
3. Vyberte sadu záznamů, která dodává dynamický obsah, a klepněte na tlačítko OK.
4. Opakujte kroky 1 až 3 pro každý prvek dynamického obsahu na stránce.

Řešení problémů s chybovými zprávami MySQL

Jednou z běžných chybových zpráv, na kterou můžete narazit při testování databázového připojení PHP k MySQL 4.1, je „Klient nepodporuje požadovaný protokol ověřování totožnosti. Zvažte upgrade klienta MySQL.“

Možná se budete muset vrátit ke starší verzi MySQL, nebo nainstalovat PHP 5 a zkopírovat několik dynamicky linkovaných knihoven (DLL). Podrobné instrukce naleznete v části „Nastavení vývojového prostředí PHP“ na stránce 516.

Také si přečtěte následující technické zprávy:

- Technická zpráva c45f8a29 na adrese www.adobe.com/go/c45f8a29_cz,
- Technická zpráva 16515 na adrese www.adobe.com/go/16515_cz.

Odstranění připojovacích skriptů

Používání příkazu Odstranit připojovací skripty

Příkaz Odstranit připojovací skripty můžete použít k odstranění skriptů, které aplikace Dreamweaver umístila do vzdálené složky pro přístup k databázím. Tyto skripty aplikace Dreamweaverpotřebuje pouze při vytváření v době návrhu.

Když v dialogovém okně Databázová připojení vyberete volbu Pomocí ovladače na testovacím serveru nebo volbu Pomocí DSN na testovacím serveru, aplikace Dreamweaver odešle soubor skriptu MMHTTPDB na testovací server. Díky tomu může aplikace Dreamweaver manipulovat se vzdáleným databázovým ovladačem pomocí protokolu HTTP, a v důsledku toho pak může aplikace Dreamweaver získat informace o databázi, které potřebuje, aby vám pomohl vytvořit vaše webové místo. Tento soubor ale umožňuje vidět názvy zdrojů dat (DSN) definované v systému. Nejsou-li DSN a databáze chráněny heslem, skript také umožňuje útočníkovi posílat databázi příkazy SQL.

Soubory skriptů MMHTTPDB se nacházejí ve složce _mmServerScripts, která je umístěna v kořeni vašeho webového místa.

Poznámka: *Prohlížeč souborů v aplikaci Dreamweaver (panel Soubory) skrývá složku _mmServerScripts. Složku _mmServerScripts uvidíte, pokud použijete klienta FTP nebo prohlížeč souborů od jiného dodavatele.*

V některých konfiguracích nejsou tyto skripty vůbec zapotřebí. Skripty nemají nic do činění s posíláním webových stránek návštěvníkům vašeho webového místa, takže by se neměly nacházet na produkčním serveru.

Pokud jste soubor skriptů MMHTTPDB odeslali na produkční server, měli byste soubor skriptů MMHTTPDB odstranit. Příkaz Odstranit připojovací skripty odstraní soubory skriptů automaticky.

Další informace najdete v technické zprávě 19214 na webu společnosti Adobe na adrese www.adobe.com/go/19214_cz.

Kapitola 20: Vytváření dynamických stránek

Můžete vytvářet dynamické stránky, které zobrazují informace ze zdrojů dynamického obsahu jako jsou databáze a proměnné relací. Aplikace Adobe® Dreamweaver® CS5 podporuje vývoj dynamické stránky pro serverové modely ColdFusion, ASP a PHP.

Pro vytváření dynamických stránek, které zobrazují a zpracovávají data XML, můžete také použít framework založený na Ajaxu, který se nazývá Spry. Používání předem připravených elementů formuláře Spry vám umožní vytvářet dynamické stránky, které nevyžadují aktualizaci celé stránky.

Optimalizace pracovní plochy pro vizuální vývoj

Zobrazení panelů pro vývoj webové aplikace

Výběrem kategorie Data z rozbalovací nabídky Kategorie na panelu Vložit zobrazte sadu tlačítek umožňujících do stránek přidávat dynamický obsah a serverové chování.

Počet a typ tlačítek, která se objeví, se liší v závislosti na typu dokumentu, který je otevřený v okně dokumentu. Přejeďte myší nad ikonu, abyste zobrazili tip, který popisuje, co toto tlačítko dělá.

Panel Vložit obsahuje tlačítka k přidání následujících položek na stránku:

- sada záznamů,
- dynamický text nebo tabulky,
- navigační pruhy pro záznamy.

  Pokud přejdete do zobrazení Kód (Zobrazení > Kód), mohou se objevit další panely v jejich vlastní kategorii na panelu Vložit, které umožňují vložit do stránky kód. Pokud například zobrazíte stránku ColdFusion v zobrazení Kód, v kategorii CFML panelu Vložit bude dostupný panel CFML.

  Různé panely poskytují způsoby, jak vytvářet dynamické stránky:

  - Vyberte panel Svázání (Okna > Svázání), abyste definovali zdroje dynamického obsahu pro stránku, a přidejte obsah na stránku.
  - Vyberte panel Serverová chování (Okna > Serverová chování), abyste do svých dynamických stránek přidali logiku na straně serveru.
  - Vyberte panel Databáze (Okna > Databáze), chcete-li prozkoumat databáze nebo vytvořit připojení k databázi.
  - Chcete-li prohlížet, přidávat nebo upravovat kód pro komponenty ColdFusion nebo pro webové služby, vyberte panel Komponenty (Okna > Komponenty).

  Poznámka: *Panel Komponenty je povolen, pouze když otevřete stránku ColdFusion.*

  Serverové chování je sada instrukcí vložených do dynamické stránky v době návrhu a prováděných na serveru v době spuštění.

  Výukovou lekci o nastavení pracovní plochy pro vývoj najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0144_cz.

Další témata nápovědy

„Panel Svázání“ na stránce 544

„Panel Serverová chování“ na stránce 545

„Panel Databáze“ na stránce 545

„Panel Komponenty“ na stránce 546

Výuková lekce o pracovní ploše pro vývoj

Zobrazení databáze v aplikaci Dreamweaver

Po připojení k databázi můžete zobrazit její strukturu a data v aplikaci Dreamweaver.

1 Otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).

Panel Databáze zobrazuje všechny databáze, pro které jste vytvořili připojení. Pokud vyvíjíte webové místo ColdFusion, panel zobrazuje všechny databáze, které mají zdroje dat definované v utilitě ColdFusion Administrator.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver hledá na serveru ColdFusion, který jste definovali pro aktuální webové místo.*

Pokud se v panelu neobjeví žádná databáze, musíte vytvořit připojení databáze.

2 Abyste zobrazili tabulky, uložené postupy a pohledy v databázi, klepněte na symbol plus (+) vedle připojení v seznamu.

3 Abyste zobrazili sloupce v tabulce, klepněte na název tabulky.

Ikony sloupců vyjadřují typ dat a označují primární klíč tabulky.

4 Abyste zobrazili data v tabulce, klepněte na název tabulky v seznamu pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Zobrazit data.

Další témata nápovědy

„Nastavení vývojového prostředí ColdFusion“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí PHP“ na stránce 516

„Nastavení vývojového prostředí ASP“ na stránce 516

Zobrazení náhledu dynamických stránek v prohlížeči

Vývojáři webových aplikací často ladí své stránky tím, že je často kontrolují ve webovém prohlížeči. Dynamické stránky můžete rychle zobrazit v prohlížeči, aniž byste je nejdříve museli ručně odeslat na server (stiskněte klávesu F12).

Abyste mohli zobrazit náhled dynamických stránek, musíte vyplnit kategorii Testovací server v dialogovém okně Definice webového místa.

Můžete určit, že aplikace Dreamweaver místo původních souborů použije dočasné soubory. S touto volbou aplikace Dreamweaver spustí dočasnou kopii stránky na webovém serveru předtím, než ji zobrazí v prohlížeči. (Aplikace Dreamweaver pak odstraní dočasný soubor ze serveru.) Chcete-li nastavit tuto volbu, vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Náhled v prohlížeči.

Volba Náhled v prohlížeči neodesílá související stránky jako jsou stránky výsledků nebo stránka podrobností, závislé soubory jako jsou obrazové soubory ani začleněné soubory na straně serveru. Chcete-li odeslat chybějící soubor, otevřete panel Webové místo pomocí voleb Okna > Webové místo, vyberte soubor pod nadpisem Lokální složka a v panelu nástrojů klepněte na modrou šipku nahoru, abyste zkopírovali soubor do složky na webovém serveru.

Další témata nápovědy

„Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46

Omezení informací z databáze zobrazovaných v aplikaci Dreamweaver

Zkušení uživatelé velkých databázových systémů, jako je Oracle, by měli omezit počet položek databáze, načítaných a zobrazovaných v aplikaci Dreamweaver v době návrhu. Databáze Oracle může obsahovat položky, které aplikace Dreamweaver nemůže zpracovat v době návrhu. Můžete vytvořit schéma v databázi Oracle a použít ho v aplikaci Dreamweaver, abyste odfiltrovali nepotřebné položky v době návrhu.

Poznámka: *V programu Microsoft Access nemůžete vytvořit schéma ani katalog.*

Omezení množství informací, které aplikace Dreamweaver načítá v době návrhu, může být výhodné pro ostatní uživatele. Některé databáze obsahují desítky nebo dokonce stovky tabulek a možná nebudete chtít zobrazovat celý jejich seznam během své práce. Schéma nebo katalog může omezit počet položek databáze, které se načítají v době návrhu.

Schéma nebo katalog musíte vytvořit ve svém databázovém systému před tím, než ho budete moci aplikovat v aplikaci Dreamweaver. Podívejte se do dokumentace databázového systému nebo se obraťte na správce systému.

Poznámka: *Schéma nebo katalog nemůžete v aplikaci Dreamweaver použít, pokud vyvíjíte aplikaci ColdFusion nebo používáte program Microsoft Access.*

1. Otevřete dynamickou stránku v aplikaci Dreamweaver, pak otevřete panel Databáze (Okna > Databáze).
- Pokud existuje připojení databáze, klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) na připojení v seznamu a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravit připojení.
- Pokud připojení neexistuje, klepněte na tlačítko plus (+) nahoře v panelu a vytvořte ho.

2. V dialogovém okně pro připojení klepněte na záložku Další volby.
3. Určete schéma nebo katalog a klepněte na tlačítko OK.

Nastavte inspektor Vlastnosti pro uložené procedury ColdFusion a příkazy ASP

Upravte vybranou uloženou proceduru. Dostupné volby se liší v závislosti na serverové technologii.

❖ Upravte libovolné z dostupných voleb. Když v inspektoru vyberete novou volbu, aplikace Dreamweaver aktualizuje stránku.

Další témata nápovědy

„Úpravy dynamického obsahu“ na stránce 564

Volby Název vstupu

Tento inspektor Vlastnosti se zobrazí, když aplikace Dreamweaver najde nerozpoznaný typ vstupu. K tomu obvykle dojde z důvodu chyby při zápisu nebo jiné chyby datové položky.

Pokud změníte typ pole v inspektoru Vlastnosti na hodnotu, kterou aplikace Dreamweaver rozezná – například když opravíte pravopisnou chybu – inspektor Vlastnosti se aktualizuje, aby zobrazil vlastnosti pro rozpoznaný typ.
V inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Vstupní název Přiřazuje název pro pole. Toto textové pole je vyžadované a název musí být jedinečný.

Typ Nastavuje typ vstupu pro pole. Obsah tohoto pole zobrazuje hodnotu typu vstupu, která se aktuálně objevuje ve zdrojovém kódu HTML.

Hodnota Nastaví hodnotu pro pole.

Parametry Otevře dialogové okno Parametry, takže můžete zobrazit aktuální atributy pole a také přidat nebo odstranit atributy.

Návrh dynamických stránek

Aplikace Dreamweaver a návrh dynamické stránky

Abyste úspěšně navrhli a vytvořili dynamické webové místo, postupujte podle těchto všeobecných kroků.

1 Navrhněte stránku.

Klíčovým krokem při návrhu jakéhokoliv webového místa – ať statického nebo dynamického – je vizuální návrh stránky. Při přidávání dynamických elementů do webové stránky se návrh stránky stane rozhodujícím pro její použitelnost. Měli byste pečlivě zvážit, jak budou uživatelé pracovat jak s jednotlivými stránkami, tak s webovým místem jako celkem.

Běžná metoda začlenění dynamického obsahu do webové stránky je vytvořit tabulku k prezentaci obsahu a importovat dynamický obsah do jedné nebo více buněk tabulky. Pomocí této metody můžete prezentovat informace různých typů ve strukturovaném formátu.

2 Vytvořte zdroj dynamického obsahu.

Dynamická webová místa vyžadují zdroj obsahu, ze kterého získají data před tím, než je mohou zobrazit na webové stránce. Před tím, než budete moci použít zdroje obsahu na webové stránce, musíte udělat následující úkony:

- Vytvořte připojení ke zdroji dynamického obsahu (například k databázi) a k aplikačnímu serveru, který stránku zpracuje. Vytvořte zdroj dat pomocí panelu Svázání; pak můžete zdroj dat vybrat a vložit na stránku.
- Určete, jaké informace z databáze chcete zobrazit nebo jaké proměnné chcete zahrnout do stránky pomocí vytvoření sady záznamů. Můžete také testovat dotaz v rámci dialogového okna Sada záznamů a provést jakékoliv potřebné úpravy před jeho přidáním do panelu Svázání.
- Vyberte a vložte elementy dynamického obsahu do vybrané stránky.

3 Přidejte dynamický obsah do webové stránky.

Poté, co určíte sadu záznamů nebo jiný zdroj dat, a přidáte ho do panelu Svázání, můžete do stránky vložit dynamický obsah, který sada záznamů představuje. V uživatelském rozhraní aplikace Dreamweaver řízeném nabídkami je přidání elementů dynamického obsahu snadné. Stačí vybrat zdroj dynamického obsahu z panelu Svázání a vložit ho do příslušného textu, obrazu nebo objektu formuláře v aktuální stránce.

Když vložíte element dynamického obsahu nebo jiné serverové chování do stránky, aplikace Dreamweaver vloží do zdrojového kódu stránky skript na straně serveru. Tento skript požádá server, aby načetl data z určeného zdroje dat a interpretoval ho v rámci webové stránky. Chcete-li umístit dynamický obsah v rámci webové stránky, můžete provést jeden z následujících úkonů:

- Umístěte ho na pozici textového kurzoru buď v zobrazení Kód, nebo Návrh.
- Nahraďte textový řetězec nebo jiné vyhrazené místo.

  Vložte ho do atributu HTML. Dynamický obsah může například definovat atribut src zdroje obrazu nebo atribut value hodnoty pole formuláře.

4 Přidejte do stránky serverová chování.

Kromě přidání dynamického obsahu můžete pomocí serverových chování do webových stránek začlenit složitou logiku aplikace. *Serverová chování* jsou předdefinované části kódu na straně serveru, které přidají logiku aplikace do webových stránek, a tím poskytují větší možnosti interakce a funkčnosti.

Serverová chování aplikace Dreamweaver vám umožní přidat logiku aplikace do webového místa, aniž byste sami museli psát kód. Serverová chování dodávaná s aplikací Dreamweaver podporují typy dokumentů ColdFusion, ASP a PHP. Serverová chování jsou napsaná a testovaná tak, aby byla rychlá, bezpečná a stabilní. Vestavěná serverová chování podporují webové stránky používané na různých platformách pro všechny prohlížeče.

Aplikace Dreamweaver poskytuje rozhraní typu ukázat a klepnout, které usnadňuje aplikování dynamického obsahu a složitého chování na stránku. Stačí jen vložit textové elementy a elementy návrhu. Jsou k dispozici následující serverová chování:

- Definování sady záznamů z existující databáze. Sada záznamů, kterou definujete, je pak uložena v panelu Svázání.
- Zobrazení více záznamů na jedné stránce. Vyberete buď celou tabulku nebo jednotlivé buňky, nebo řádky, které obsahují dynamický obsah, a určíte počet záznamů, které se mají zobrazit na každé stránce.
- Vytvoření a vložení dynamické tabulky na stránku a připojení tabulky k sadě záznamů. Později můžete upravit vzhled tabulky a opakující se oblast pomocí inspektoru Vlastnosti a serverového chování Opakovaná oblast.
- Vložení dynamického textového objektu do stránky. Textový objekt, který vložíte, je položka z předdefinované sady záznamů, na kterou můžete aplikovat jakýkoliv formát dat.
- Vytvořte navigaci mezi záznamy a ovladače stavu, vzorové stránky/stránky s podrobnostmi a formuláře pro aktualizaci informací v databázi.
- Zobrazení více než jednoho záznamu z databázového záznamu.
- Vytvořte odkazy pro navigaci v sadě záznamů, které umožní uživatelům zobrazit předcházející nebo následující záznam pro databázový záznam.
- Přidejte počítadlo záznamů, abyste uživatelům pomohli sledovat, kolik záznamů bylo vráceno a kde jsou v zobrazených výsledcích.

Můžete také rozšířit serverová chování aplikace Dreamweaver tím, že si napíšete svá vlastní nebo nainstalujete serverová chování napsaná jinou firmou.

5 Otestujte a odlaďte stránku.

Před tím, než dáte dynamickou stránku – nebo celé webové místo – na web, měli byste otestovat její funkčnost. Také byste měli zvážit, jak funkčnost aplikace může působit na lidi s různými druhy postižení.

Výukovou lekci o vytváření dynamických stránek najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_cz.

Další témata nápovědy

„Zobrazení obsahu pomocí tabulek“ na stránce 173

„Přidávání a formátování textu“ na stránce 213

„Přidávání a úpravy obrazů“ na stránce 228

„Vkládání souborů SWF“ na stránce 240

Přehled zdrojů dynamického obsahu

O zdrojích dynamického obsahu

Zdroj dynamického obsahu je úložiště informací, ze kterého můžete načíst a zobrazit dynamický obsah pro použití na webové stránce. Zdroje dynamického obsahu nezahrnují pouze informace uložené v databázi, ale také hodnoty odeslané pomocí formulářů HTML, hodnoty obsažené v serverových objektech a další zdroje obsahu.

Aplikace Dreamweaver vám umožní se snadno připojit k databázi a vytvořit sadu záznamů, ze které získáte dynamický obsah. *Sada záznamů* je výsledkem dotazu databáze. Získá určité informace, které požadujete, a umožní vám zobrazit tyto informace na určité stránce. Definujete sadu záznamů založenou na informacích obsažených v databázi a obsah, který chcete zobrazit.

Různí dodavatelé technologie mohou pro sadu záznamů používat různou terminologii. V technologiích ASP a ColdFusion je sada záznamů definovaná jako *dotaz*. Pokud používáte jiné zdroje dat, například vstup od uživatele nebo serverové proměnné, název zdroje dat, který je definován v aplikaci Dreamweaver, je stejný jako název samotného zdroje dat.

Dynamické webové stránky vyžadují zdroj dat, ze kterého načtou a zobrazí dynamický obsah. Aplikace Dreamweaver vám umožní používat databáze, proměnné požadavku, proměnné adresy URL, serverové proměnné, proměnné formuláře, uložené procedury a další zdroje dynamického obsahu. V závislosti na zdroji dat můžete buď načíst nový obsah na základě požadavku, nebo upravit stránku, aby splňovala potřeby uživatelů.

Jakýkoliv zdroj obsahu, který definujete v aplikaci Dreamweaver, se přidá do seznamu zdrojů obsahu v panelu Svázání. Pak můžete vložit zdroj obsahu do právě vybrané stránky.

O sadách záznamů

Webové stránky nemohou přímo pracovat s daty v databázi. Místo toho komunikují se *sadou záznamů*. Sada záznamů je vybraná část informací (záznamů), extrahovaných z databáze na základě databázového *dotazu*. Dotaz je příkaz určený k vyhledání a získání konkrétních informací z databáze.

Při používání databáze jako zdroje obsahu pro dynamickou webovou stránku musíte nejdříve vytvořit sadu záznamů, do které se budou ukládat načtená data. Sady záznamů slouží jako prostředník mezi databází, ve které je uložen obsah, a aplikačním serverem, který generuje stránku. Sady záznamů jsou dočasně uloženy v paměti aplikačního serveru z důvodu urychlení načítání dat. Jakmile není sada záznamů potřeba, je serverem odstraněna.

Výsledkem dotazu může být sada záznamů, která obsahuje pouze některé sloupce, pouze některé záznamy, nebo jejich kombinaci. Sada záznamů také může obsahovat všechny záznamy a všechny sloupce databázové tabulky. S ohledem na to, že aplikace téměř nikdy nepotřebují kompletní obsah databáze, byste se měli snažit vytvářet co nejmenší sady záznamů. Protože webový server dočasné uchovává sadu záznamů v paměti, znamená menší sada záznamů méně zabrané paměti a tím i vyšší výkon serveru.

Databázové dotazy jsou psány v jazyce SQL (Structured Query Language), což je jednoduchý jazyk, který umožňuje načíst, přidat a odstranit data z databáze. Nástroj pro vytváření příkazů SQL dodávaný s aplikací Dreamweaver umožňuje vytváření jednoduchých dotazů bez nutné znalosti jazyka SQL. Chcete-li vytvářet náročné dotazy jazyka SQL, umožňuje vám základní znalost tohoto jazyka vytváření pokročilejších dotazů a poskytuje vám větší pružnost při vytváření dynamických stránek.

Před definováním sady záznamů pro použití s aplikací Dreamweaver musíte vytvořit připojení k databázi a – pokud ještě nejsou žádná data – zadat data do databáze. Pokud jste ještě nedefinovali připojení k databázi pro vaše webové místo, podívejte se do kapitoly o připojení k databázi pro serverovou technologii, pro kterou vyvíjíte, a postupujte podle pokynů o vytvoření připojení k databázi.

Další témata nápovědy

„Definování sady záznamů bez zápisu SQL“ na stránce 546

O adrese URL a parametrech formuláře

Parametry URL ukládají načtené informace, které zadali uživatelé. Abyste definovali parametr URL, vytvořte formulář nebo hypertextový odkaz, který k odeslání dat používá metodu `GET`. Informace se přidají k adrese URL požadované stránky a předají se serveru. Při použití proměnných adresy URL obsahuje řetězec dotazu jeden nebo více párů název-hodnota, které jsou připojené k polím formuláře. Tyto páry název-hodnota jsou přidané k adrese URL.

Parametry formuláře ukládají načtené informace, které se zahrnou do požadavku HTTP pro webovou stránku. Pokud vytváříte formulář, který používá metodu `POST`, data odeslaná formulářem se předají na server. Před tím, než začnete, zkontrolujte, že jste předali parametr formuláře serveru.

Další témata nápovědy

„Parametry URL“ na stránce 636

„Definování parametrů formuláře“ na stránce 553

O proměnných relace

Proměnné relace umožňují uložit a zobrazit informace uchovávané po dobu návštěvy uživatele (neboli relace). Server vytváří různý objekt relace pro každého uživatele a uchovává ho po nastavenou dobu nebo dokud není objekt výslovně ukončen.

Protože proměnné relace existují po celou dobu relace uživatele a zachovají se při pohybu uživatele ze stránky na stránku v rámci webového místa, jsou ideální pro uložení předvoleb uživatele. Proměnné relace se mohou také použít pro vkládání hodnoty do kódu HTML stránky, pro přiřazení hodnoty k lokální proměnné nebo pro poskytnutí hodnoty k vyhodnocení podmíněného výrazu.

Před definováním proměnných relace pro stránku je musíte vytvořit ve zdrojovém kódu. Poté, co vytvoříte proměnnou relace ve zdrojovém kódu webové aplikace, můžete použít aplikaci Dreamweaver k načtení její hodnoty a použít ji na webové stránce.

Jak fungují proměnné relace

Proměnné relace slouží k uložení informací (obvykle parametrů URL a parametrů formulářů odeslaných uživateli) a k jejich zpřístupnění celé webové aplikaci po celou dobu práce uživatele s aplikací. Pokud se například uživatel přihlásí k webovému portálu, který nabízí přístup k e-mailu, cenám akcií, předpovědi počasí a zprávám, webová aplikace uloží přihlašovací informace do proměnné relace, která uživatele identifikuje na všech stránkách webu. Uživateli se tak při pohybu ve webovém místě zobrazují jen typy obsahu, které si vybral. Proměnné relace také představují bezpečnostní mechanismus umožňující ukončení uživatelské relace, která je příliš dlouho neaktivní. To šetří paměť a výpočetní výkon serveru v případě, že se uživatel zapomene z webového místa odhlásit.

Proměnné relace ukládají informace jen po dobu trvání relace. Relace začíná, když uživatel otevře stránku s aplikací, a končí tím, že uživatel po určitou dobu neotevře jinou stránku aplikace, nebo také odhlášením uživatele (většinou klepnutím na odkaz „Odhlásit“). Pokud existuje, náleží relace konkrétnímu uživateli a každý uživatel má vlastní relaci.

Proměnné relace využijte k uložení informací, které může využívat každá stránka webové aplikace. Může jít o nejrůznější informace, například jméno uživatele, preferovanou velikost písma nebo o příznak, zda se uživatel úspěšně přihlásil. Dalším rozšířeným způsobem využití proměnných relace je uchovávání informací o průběhu, například počet zatím správně zodpovězených otázek v online kvízu nebo zatím vybrané produkty z online katalogu.

Proměnné relace fungují jen pokud je uživatelův prohlížeč nastaven tak, aby přijímal soubory cookie. Server při zahájení relace vytvoří identifikátor relace, což je číslo jedinečně identifikující relaci, a zašle uživatelovu prohlížeči soubor cookie s identifikátorem relace. Pokud si uživatel vyžádá ze serveru další stránku, server načte soubor cookie v prohlížeči, ověří podle ní uživatele a načte hodnoty proměnných relace z vlastní paměti.

Shromažďování, ukládání a načítání informací v proměnných relace

Před vytvořením proměnné relace musíte nejdříve získat informaci, kterou chcete uložit, a pak ji odeslat na server, který ji uloží. Informace můžete shromažďovat a na server odesílat pomocí formulářů HTML nebo hypertextových odkazů s parametry URL. Informace můžete také získávat ze souborů cookie uložených v počítači uživatele, z hlaviček HTTP zasílaných prohlížečem uživatele nebo z databáze.

Typickým příkladem uložení parametrů URL do proměnných relace je katalog výrobků využívající pevně naprogramované parametry URL vytvořené pomocí odkazu k zaslání informací o výrobku zpět na server, kde jsou uloženy do proměnné relace. Po klepnutí na odkaz „Přidat do košíku“ je identifikátor produktu uložen do proměnné relace a uživatel pokračuje v nakupování. Když uživatel přejde k pokladně, načte se hodnota identifikátoru produktu uložená v proměnné relace.

Průzkum založený na formulářích je typickou ukázkou ukládání parametrů do proměnných relace. Formulář zašle vybrané informace zpět na server, kde stránka aplikace vyhodnotí průzkum a uloží odpovědi do proměnné relace, která bude předána aplikaci provádějící souhrn odpovědí všech účastníků průzkumu. Informace lze také uložit do databáze k pozdějšímu využití.

Po odeslání informací na server ukládáte informace do proměnných relace vložením vhodného kódu odpovídajícímu konkrétnímu modelu serveru do stránky určené parametrem URL nebo parametrem formuláře. Tato stránka, označovaná jako *cílová*, je uvedena buď v atributu `action` formuláře HTML, nebo v atributu `href` hypertextového odkazu ve výchozí stránce.

Po uložení hodnoty do proměnné relace můžete použít aplikaci Dreamweaver k získání hodnoty z proměnné relace a využít ji ve webové aplikaci. Po nadefinování proměnné relace v aplikaci Dreamweaver můžete její hodnotu vložit do stránky.

Syntaxe HTML jednotlivých způsobů je následující:

```
<form action="destination.html" method="get" name="myform"> </form>
<param name="href"value="destination.html">
```

O tom, jaký kód využít k uložení informací do proměnné relace, rozhoduje použitá technologie serveru i způsob získání informace. Základní syntaxe pro jednotlivé technologie serveru je následující:

ColdFusion

```
<CFSET session.variable_name = value>
```

ASP

```
<% Session("variable_name") = value %>
```

Výraz `value` (hodnota) je obvykle serverový výraz, například `Request.Form("lastname")`. Pokud například k získání informací použijete parametr URL nazvaný `product` (nebo formulář HTML s metodou `GET` a textovým polem nazvaným `product`), níže uvedeným kódem uložíte informace do proměnné relace nazvané `prodID`:

ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = url.product>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.QueryString("product") %>
```

Pokud k získání informací použijete formulář HTML s metodou `post` a textové pole nazvané `txtProduct`, uložíte informace do proměnné relace níže uvedeným kódem:

ColdFusion

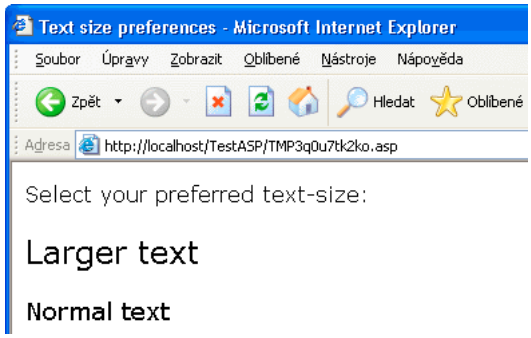
```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

Příklad informace uložené v proměnných relace

Pracujete na webovém místě s velkým počtem starších uživatelů. V aplikaci Dreamweaver přidáte na uvítací stránku dva odkazy, kterými si uživatelé mohou přizpůsobit velikost písma. Větší, čitelnější písmo se volí klepnutím na první odkaz a menší písmo běžné velikosti klepnutím na druhý odkaz.



Každý z odkazů má parametr adresy URL nazvaný `fontsize`, který serveru předává informace o preferované velikosti písma, jak ukazuje následující příklad aplikace Adobe ColdFusion®:

```
<a href="resort.cfm?fontsize=large">Larger Text</a><br>
<a href="resort.cfm?fontsize=small">Normal Text</a>
```

Uložte preferované velikosti písma vybrané uživatelem do proměnné relace a nastavte odpovídající velikost písma na všech stránkách, které uživatel otevře.

Poblíž horního okraje cílové stránky vložte následující kód, který vytvoří proměnnou relace nazvanou `font_pref`, a uloží do ní uživatelem preferovanou velikost písma.

ColdFusion

```
<CFSET session.font_pref = url.fontsize>
```

ASP

```
<% Session("font_pref") = Request.QueryString("fontsize") %>
```

Při klepnutí na hypertextový odkaz odešle stránka požadavek uživatele na velikost písma v rámci parametru URL cílové stránce. Kód na cílové stránce uloží parametr URL do proměnné relace `font_pref`. Po dobu relace uživatele budou všechny stránky aplikace na základě této hodnoty zobrazeny vybranou velikostí písma.

Další témata nápovědy

„Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560

„Definování proměnných relace“ na stránce 554

Proměnné aplikace ASP a ColdFusion

V technologiích ASP a ColdFusion můžete použít proměnné aplikace k ukládání a zobrazování informací, které se uchovají po dobu existence aplikace a zachovají se pro různé uživatele. Doba existence aplikace trvá od doby, kdy si první uživatel vyžádá stránku v aplikaci, do doby, kdy se webový server zastaví. (Aplikace se definuje jako všechny soubory ve virtuálním adresáři a jeho podadresářích.)

Protože proměnné aplikace vydrží po dobu existence aplikace a zachovají se pro různé uživatele, jsou ideální pro ukládání informací, které musí existovat pro všechny uživatele, například aktuální čas a datum. Hodnota proměnné aplikace se definuje v kódu aplikace.

Serverové proměnné ASP

Následující serverové proměnné ASP můžete definovat jako zdroje dynamického obsahu: `Request.Cookie`, `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables` a `Request.ClientCertificates`.

Další témata nápovědy

„Definování serverových proměnných“ na stránce 556

Serverové proměnné ColdFusion

Můžete definovat následující serverové proměnné ColdFusion:

Proměnné klienta Spojují data s určitým klientem. Proměnné klienta uchovávají stav aplikace, jak uživatel v aplikaci přechází ze stránky na stránku a také mezi relacemi. „Uchování stavu“ znamená zachovat informace z jedné stránky (nebo relace) do další, takže si aplikace pamatuje uživatele a předcházející volby a předvolby tohoto uživatele.

Proměnné cookie Používají soubory cookie předané serveru prohlížečem.

Proměnné CGI Poskytují informace o serveru, na kterém běží aplikace ColdFusion, o prohlížeči požadujícím stránku a další informace o prostředí zpracování.

Serverové proměnné Mají k nim přístup všichni klienti a aplikace na serveru. Uchovávají se, dokud se server nezastaví.

Lokální proměnné Vytvářejí se tagem `CFSET` nebo tagem `CFPARAM` v rámci stránky ColdFusion.

Další témata nápovědy

„Definování serverových proměnných“ na stránce 556

Panely dynamického obsahu

Panel Svázání

Panel Svázání se používá k definování a úpravám zdrojů dynamického obsahu, přidání dynamického obsahu na stránku a aplikování formátů dat na dynamický text.

V tomto panelu můžete provádět následující úlohy:

- „Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546
- „Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560
- „Změna nebo odstranění zdrojů obsahu“ na stránce 559
- „Používání předdefinovaných formátů dat“ na stránce 574
- „Připojení zdrojů dat XML“ na stránce 488
- „Zobrazení dat XML na stránkách XSLT“ na stránce 489
- „Parametry URL“ na stránce 636
- „Definování proměnných relace“ na stránce 554
- „Definování proměnných aplikace pro ASP a ColdFusion“ na stránce 554
- „Definování serverových proměnných“ na stránce 556
- „Ukládání zdrojů obsahu do vyrovnávací paměti“ na stránce 559
- „Zkopírování sady záznamů z jedné stránky na jinou“ na stránce 560
- „Změna atributů HTML na dynamické“ na stránce 562

Panel Serverová chování

Chcete-li na stránku přidat serverová chování aplikace Dreamweaver, upravit serverová chování a vytvořit serverová chování, použijte panel Serverová chování.

V tomto panelu můžete provádět následující úlohy:

- „Zobrazení záznamů databáze“ na stránce 566
- „Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546
- „Vytváření hlavních a podrobných stránek v jednom kroku“ na stránce 594
- „Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky“ na stránce 595
- „Vytvoření stránky vložení záznamu“ na stránce 601
- „Vytvoření stránek pro aktualizaci záznamu“ na stránce 604
- „Vytvoření stránek pro odstranění záznamu“ na stránce 609
- „Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé“ na stránce 625
- „Vytvoření registrační stránky“ na stránce 620
- „Vytvoření přihlašovací stránky“ na stránce 622
- „Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé“ na stránce 625
- „Přidání uložené procedury (ColdFusion)“ na stránce 618
- „Odstranění dynamického obsahu“ na stránce 564
- „Přidání vlastních serverových chování“ na stránce 576

Panel Databáze

Chcete-li vytvořit databázová připojení, prohlédnout si databáze a vložit kód vztahující se k databázi do svých stránek, použijte panel Databáze.

Pomocí tohoto panelu můžete zobrazit svou databázi a připojit se k ní:

- „Zobrazení databáze v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 536
- „Databázová připojení pro vývoj v systému ColdFusion“ na stránce 518
- „Databázová připojení pro vývoj v ASP“ na stránce 520
- „Databázová připojení pro vývoj v PHP“ na stránce 527

Panel Komponenty

Chcete-li vytvořit a prohlédnout si komponenty a vložit kód komponenty do svých stránek, použijte panel Komponenty.

Poznámka: *Tento panel nefunguje v zobrazení Návrh.*

V tomto panelu můžete provádět následující úlohy:

- „Používání komponent ColdFusion“ na stránce 628

Definování zdrojů dynamického obsahu

Definování sady záznamů bez zápisu SQL

Můžete vytvořit sadu záznamů bez ručního zadávání příkazů SQL.

1 V okně dokumentu otevřete stránku, která bude používat sadu záznamů.

2 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání.

3 V panelu Svázání klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (Dotaz).

Zobrazí se základní dialogové okno Sada záznamů. Pokud vyvíjíte webové místo ColdFusion, dialogové okno Sada záznamů se mírně liší. (Pokud se místo toho zobrazí rozšířené dialogové okno Sada záznamů, klepněte na tlačítko Základní, abyste přepnuli na základní dialogové okno Sada záznamů.)

4 Vyplňte dialogové okno Sada záznamů pro svůj typ dokumentu.

Pokyny najdete v následujících tématech.

5 Klepněte na tlačítko Testovat, abyste provedli dotaz a ověřili, že načte požadované informace.

Pokud jste definovali filtr, který používá vstup parametrů od uživatelů, zadejte hodnotu do pole Testovací hodnota a klepněte na tlačítko OK. Pokud se úspěšně vytvoří instance sady záznamů, zobrazí se tabulka, která zobrazí data získaná ze sady záznamů.

6 Klepněte na tlačítko OK, abyste přidali sadu záznamů do seznamu dostupných zdrojů obsahu v panelu Svázání.

Volby pro základní dialogové okno Sady záznamů (PHP, ASP)

1 V poli Název zadejte název sady záznamů.

Běžnou praxí je přidávat k názvům sad záznamů prefix *rs*, aby je bylo v kódu možné odlišit od názvů jiných objektů, například: `rsPressReleases`.

Názvy sad záznamů mohou obsahovat pouze písmena, číslice a znak podtržítka (_). Nemůžete použít speciální znaky ani mezery.

2 Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení.

Pokud se v seznamu nezobrazí žádné připojení, klepněte na tlačítko Definovat a vytvořte připojení.

3 V rozbalovací nabídce Tabulka vyberte tabulku databáze, která bude poskytovat data pro sadu záznamů.

V rozbalovací nabídce se zobrazí všechny tabulky v určené databázi.

4 Chcete-li do sady záznamů zahrnou podmnožinu sloupců tabulky, klepněte na tlačítko Vybrané a zvolte požadované sloupce tak, že na ně v seznamu klepnete se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

5 Abyste dále omezili záznamy, které se vrátí z tabulky, vyplňte oddíl Filtry:

- Z první rozbalovací nabídky vyberte sloupec v tabulce databáze, abyste ho porovnali s testovací hodnotou, kterou definujete.
- Z druhé rozbalovací nabídky vyberte podmíněný výraz, pomocí kterého porovnáte vybranou hodnotu v každém záznamu s testovací hodnotou.
- Z třetí rozbalovací nabídky vyberte volbu Zadaná hodnota.
- Do pole zadejte testovací hodnotu.

  Pokud určitá hodnota v záznamu splňuje vaše podmínky filtrování, záznam se zahrne do sady záznamů.

6 (Volitelně) Chcete-li uspořádat záznamy, vyberte sloupec, podle kterého se mají uspořádat, a pak určete, zda se záznamy mají uspořádat ve vzestupném (1, 2, 3... nebo A, B, C...) nebo sestupném pořadí.

7 Klepněte na tlačítko Testovat, abyste se připojili k databázi, a vytvořili instanci zdroje dat, a klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli zdroj dat.

Objeví se tabulka zobrazující vrácená data. Každý řádek obsahuje jeden záznam a každý sloupec odpovídá jednomu poli v tomto záznamu.

8 Klepněte na tlačítko OK. Nově definovaná sada záznamů se zobrazí v panelu Svázání.

Volby pro základní dialogové okno Sada záznamů (ColdFusion)

Definujte sadu záznamů pro typy dokumentů ColdFusion jako zdroj dynamického obsahu, aniž byste museli ručně kódovat příkazy SQL.

1 V poli Název zadejte název sady záznamů.

Běžnou praxí je přidávat k názvům sad záznamů prefix *rs*, abyste je rozlišili od jiných názvů objektů ve vašem kódu. Například: `rsPressReleases`

Názvy sad záznamů mohou obsahovat pouze písmena, číslice a znak podtržítka (_). Nemůžete použít speciální znaky ani mezery.

2 Pokud definujete sadu záznamů pro komponentu ColdFusion (to znamená, pokud je v aplikaci Dreamweaver právě otevřený soubor CFC), vyberte existující funkci CFC z rozbalovací nabídky Funkce nebo klepněte na tlačítko Nová funkce, abyste vytvořili novou funkci.

Poznámka: *Rozbalovací nabídka Funkce je dostupná pouze v případě, že aktuální dokument je soubor CFC a máte přístup k počítači, na kterém je spuštěna aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

Sada záznamů se definuje ve funkci.

3 Vyberte zdroj dat z rozbalovací nabídky Zdroj dat.

Pokud se v rozbalovací nabídce nezobrazí žádný zdroj dat, musíte vytvořit zdroj dat ColdFusion.

4 Do polí Uživatelské jméno a Heslo, pokud se to vyžaduje, zadejte uživatelské jméno a heslo pro aplikační server ColdFusion.

Zdroje dat v aplikaci ColdFusion mohou pro přístup vyžadovat uživatelské jméno a heslo. Pokud nemáte uživatelské jméno a heslo pro přístup ke zdroji dat v aplikaci ColdFusion, kontaktujte správce ColdFusion ve vaší organizaci.

5 V rozbalovací nabídce Tabulka vyberte tabulku databáze, která bude poskytovat data pro sadu záznamů.

Rozbalovací nabídka Tabulka zobrazí všechny tabulky v určené databázi.

6 Abyste zahrnuli podmnožinu sloupců tabulky do sady záznamů, klepněte na tlačítko Vybrané a zvolte požadované sloupce tak, že na ně v seznamu klepnete se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

7 Abyste dále omezili záznamy, které se vrátí z tabulky, vyplňte oddíl Filtry:

- Z první rozbalovací nabídky vyberte sloupec v tabulce databáze, abyste ho porovnali s testovací hodnotou, kterou definujete.
- Z druhé rozbalovací nabídky vyberte podmíněný výraz, pomocí kterého porovnáte vybranou hodnotu v každém záznamu s testovací hodnotou.
- Z třetí rozbalovací nabídky vyberte volbu Zadaná hodnota.
- Do pole zadejte testovací hodnotu.

  Pokud určená hodnota v záznamu splňuje vaše podmínky filtrování, záznam se zahrne do sady záznamů.

8 (Volitelně) Chcete-li uspořádat záznamy, vyberte sloupec, podle kterého se mají uspořádat, a pak určete, zda se záznamy mají uspořádat ve vzestupném (1, 2, 3... nebo A, B, C...) nebo sestupném pořadí.

9 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojíte k databázi a vytvoříte instanci zdroje dat.

Objeví se tabulka zobrazující vrácená data. Každý řádek obsahuje jeden záznam a každý sloupec odpovídá jednomu poli v tomto záznamu. Klepnutím na tlačítko OK zavřete testovací sadu záznamů.

10 Klepněte na tlačítko OK. Nově definovaná sada záznamů ColdFusions se zobrazí v panelu Svázání.

Definování dalších možností sady záznamů zápisem SQL

Zapište své vlastní příkazy SQL pomocí rozšířeného dialogového okna Sada záznamů nebo vytvořte příkaz SQL pomocí grafického stromu Položky databáze.

1 V okně dokumentu otevřete stránku, která bude používat sadu záznamů.

2 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání.

3 V panelu Svázání klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (Dotaz).

Zobrazí se rozšířené dialogové okno Sada záznamů. Pokud vyvíjíte webové místo ColdFusion, dialogové okno Sada záznamů se mírně liší. (Pokud se místo toho zobrazí základní dialogové okno Sada záznamů, přejděte do rozšířeného dialogového okna Sada záznamů klepnutím na tlačítko Další volby.)

4 Vyplňte rozšířené dialogové okno Sada záznamů.

Pokyny najdete v následujících tématech.

5 Klepněte na tlačítko Testovat, abyste provedli dotaz a ověřili, že načte požadované informace.

Pokud jste definovali filtr, který používá vstup parametrů od uživatele, tlačítko Testovat zobrazí dialogové okno Testovací hodnota. Zadejte hodnotu do pole Testovací hodnota, pak klepněte na tlačítko OK. Pokud je instance sady záznamů úspěšně vytvořena, objeví se tabulka, zobrazující data ze sady záznamů.

6 Klepněte na tlačítko OK, abyste přidali sadu záznamů do seznamu dostupných zdrojů obsahu v panelu Svázání.

Další témata nápovědy

„Vytváření dotazů SQL pomocí stromu Položky databáze“ na stránce 552

„Databázová připojení pro vývoj v ASP“ na stránce 520

„Databázová připojení pro vývoj v PHP“ na stránce 527

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

„Přidání uložené procedury (ColdFusion)“ na stránce 618

Úvod do SQL

Volby pro rozšířené dialogové okno Sada záznamů (PHP, ASP)

Definujte sadu záznamů jako zdroj dynamického obsahu zápisem vlastního příkazu SQL nebo vytvořením příkazu SQL pomocí grafického stromu Položky databáze.

1 V poli Název zadejte název sady záznamů.

Běžnou praxí je přidávat k názvům sad záznamů prefix *rs*, abyste je rozlišili od jiných názvů objektů v kódu. Například: `rsPressRelease`

Názvy sad záznamů mohou obsahovat pouze písmena, číslice a znak podtržítka (_). Nemůžete použít speciální znaky ani mezery.

2 Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení.

3 Zadejte příkaz SQL do textové oblasti SQL nebo k vytvoření příkazu SQL z vybrané sady záznamů použijte grafický strom Položky databáze ve spodní části dialogového okna.

Chcete-li k vytvoření příkazu SQL použít strom Položky databáze, proveďte následující úkony:

- Zajistěte, aby textová oblast SQL byla prázdná.
- Rozbalujte větve stromu, dokud nenajdete objekt databáze, který potřebujete – například sloupec v tabulce nebo uloženou proceduru v databázi.
- Vyberte objekt databáze a klepněte na jedno z tlačítek na pravé straně stromu.

Pokud například vyberete sloupec tabulky, jsou k dispozici tlačítka VYBRAT, KDE a USPOŘÁDAT PODLE. Chcete-li k příkazu SQL přidat připojený příkaz, klepněte na jedno z těchto tlačítek.

Také můžete použít předdefinovaný příkaz SQL v uložené proceduře, když vyberete uloženou proceduru ze stromu Položky databáze a klepnete na tlačítko Procedura. Aplikace Dreamweaver automaticky vyplní oblasti SQL a Proměnné.

4 Pokud příkaz SQL obsahuje proměnné, definujte jejich hodnoty v oblasti Proměnné klepnutím na tlačítko plus (+) a zadáním názvu proměnné, typu (celé číslo, text, datum nebo číslo s plovoucí čárkou), její výchozí hodnoty (hodnoty, kterou by proměnná měla mít, pokud se nevrátí žádná hodnota za běhu) a hodnoty za běhu.

Poznámka: *Při používání proměnných v příkazu SQL v jazyce PHP aplikace Dreamweaver automaticky přidá k názvu proměnné symbol prokládaného dolaru. Z toho důvodu je třeba symbol dolaru nevkládat (např. colname namísto $colname).*

Pokud příkaz SQL obsahuje proměnné, zajistěte, aby sloupec Výchozí hodnota pole Proměnné obsahoval platné testovací hodnoty.

Hodnota za běhu je obvykle adresa URL nebo parametr formuláře zadaný uživatelem v poli formuláře HTML.

Parametry URL ve sloupci Hodnoty za běhu:

Serverový model	Výraz hodnoty za běhu pro parametr URL
ASP	Request.QueryString("názevPoleFormuláře")
PHP	$_GET['NázevPoleFormuláře']

Parametry formuláře ve sloupci Hodnoty za běhu:

Serverový model	Výraz hodnoty za běhu pro parametr formuláře
ASP	Request.Form("názevPoleFormuláře")
PHP	$_POST['NázevPoleFormuláře']

5 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojíte k databázi a vytvoříte instanci sady záznamů.

Pokud příkaz SQL obsahuje proměnné, před tím, než klepnete na tlačítko Testovat, zajistěte, aby sloupec Výchozí hodnota pole Proměnné obsahoval platné testovací hodnoty.

V případě úspěchu se objeví tabulka zobrazující data z vaší sady záznamů. Každý řádek obsahuje jeden záznam a každý sloupec odpovídá jednomu poli v tomto záznamu. Klepnutím na tlačítko OK vymažete sadu záznamů.

6 Pokud jste spokojeni, klepněte na tlačítko OK.

Volby pro rozšířené dialogové okno Sada záznamů (ColdFusion)

K zápisu vlastních dotazů SQL použijte rozšířené dialogové okno Sada záznamů nebo použijte strom Položky databáze k vytvoření dotazů SQL pomocí rozhraní typu ukázat a klepnout.

1 V poli Název zadejte název sady záznamů.

Běžnou praxí je přidávat k názvům sad záznamů prefix *rs*, abyste je rozlišili od jiných názvů objektů ve vašem kódu. Například: `rsPressReleases`

Názvy sad záznamů mohou obsahovat pouze písmena, číslice a znak podtržítka (_). Nemůžete použít speciální znaky ani mezery.

Pokud definujete sadu záznamů pro komponentu ColdFusion (to znamená, pokud je v aplikaci Dreamweaver právě otevřený soubor CFC), vyberte existující funkci CFC z rozbalovací nabídky Funkce nebo klepněte na tlačítko Nová funkce, abyste vytvořili novou funkci.

Poznámka: *Rozbalovací nabídka Funkce je dostupná pouze v případě, že aktuální dokument je soubor CFC a máte přístup k počítači, na kterém je spuštěna aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

Sada záznamů se definuje ve funkci.

2 Vyberte zdroj dat z rozbalovací nabídky Zdroj dat.

Pokud se v seznamu rozbalovací nabídky nezobrazí žádný zdroj dat, budete muset nejdřív vytvořit zdroj dat ColdFusion.

3 Do polí Uživatelské jméno a Heslo, pokud se to vyžaduje, zadejte uživatelské jméno a heslo pro aplikační server ColdFusion.

Zdroje dat v aplikaci ColdFusion mohou pro přístup vyžadovat uživatelské jméno a heslo. Pokud nemáte uživatelské jméno a heslo pro přístup ke zdroji dat v aplikaci ColdFusion, kontaktujte správce ColdFusion ve vaší organizaci.

4 Zadejte příkaz SQL do textové oblasti SQL nebo k vytvoření příkazu SQL z vybrané sady záznamů použijte grafický strom Položky databáze ve spodní části dialogového okna.

5 (Volitelně) Chcete-li použít strom Položky databáze k vytvoření příkazu SQL, proveďte následující úkony:

- Zajistěte, aby textová oblast SQL byla prázdná.
- Rozbalujte větve stromu, dokud nenajdete objekt databáze, který potřebujete – například sloupec tabulky.
- Vyberte objekt databáze a klepněte na jedno z tlačítek na pravé straně stromu.

Pokud například vyberete sloupec tabulky, jsou k dispozici tlačítka Vybrat, Kde a Uspořádat podle. Chcete-li k příkazu SQL přidat připojený příkaz, klepněte na jedno z těchto tlačítek.

Pokud váš příkaz SQL obsahuje parametry, definujte jejich hodnoty v oblasti Parametry klepnutím na tlačítko plus (+) a zadáním názvu parametru a výchozí hodnoty (hodnoty, kterou by parametr měl mít, pokud se nevrátí žádná hodnota za běhu).

Pokud příkaz SQL obsahuje parametry, zajistěte, aby sloupec Výchozí hodnota v poli Parametry obsahoval platné testovací hodnoty.

Parametry stránky vám umožní poskytnout výchozí hodnoty pro odkazy na hodnoty za běhu v SQL, který zapisujete. Například následující příkaz SQL vybere záznam zaměstnance na základě hodnoty identifikátoru zaměstnance. K tomuto parametru můžete přiřadit výchozí hodnotu a tím zajistit, aby se za běhu vždy vrátila hodnota. V tomto případě *názevPoleFormulá e* odkazuje na pole formuláře, do kterého uživatel zadá identifikátor zaměstnance:

```
SELECT * FROM Employees WHERE EmpID = + (Request.Form(#FormFieldName#))
```

Dialogové okno Přidat parametry stránky by obsahovalo podobné páry název-hodnota:

Název	**Výchozí hodnoty**
NázevPoleFormuláře	`0001`

Hodnota za běhu je obvykle adresa URL nebo parametr formuláře zadaný uživatelem v poli formuláře HTML.

6 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojíte k databázi a vytvoříte instanci sady záznamů.

Pokud příkaz SQL obsahuje odkazy za běhu, před tím, než klepnete na tlačítko Testovat, zajistěte, aby sloupec Výchozí hodnota v poli Parametry stránky obsahoval platné testovací hodnoty.

V případě úspěchu se objeví tabulka zobrazující data z vaší sady záznamů. Každý řádek obsahuje jeden záznam a každý sloupec odpovídá jednomu poli v tomto záznamu. Klepnutím na tlačítko OK vymažete sadu záznamů.

7 Pokud jste spokojeni, klepněte na tlačítko OK.

Definování parametrů v příkazu SQL (ColdFusion)

Definujte parametry v příkazu SQL; výchozí hodnota je hodnota, kterou by měl parametr použít, pokud se nevrátila žádná hodnota za běhu.

1 Z rozbalovací nabídky Název vyberte název parametru.

2 V poli Výchozí parametr zadejte výchozí hodnotu pro parametr a klepněte na tlačítko OK.

Definování parametrů v příkazu SQL (PHP)

Definujte parametry v příkazu SQL; výchozí hodnota je hodnota, kterou by měl parametr použít, pokud se nevrátila žádná hodnota za běhu.

1 Do pole Název zadejte nový název parametru.

2 V poli Výchozí parametr zadejte pro parametr výchozí hodnotu.

3 V poli Hodnota za běhu zadejte pro parametr hodnotu za běhu a klepněte na tlačítko OK.

Vytváření dotazů SQL pomocí stromu Položky databáze

Místo ručního psaní příkazů SQL do pole SQL můžete k vytváření složitých dotazů SQL použít rozhraní Položky databáze typu ukázat a klepnout. Strom Položky databáze vám umožní vybrat objekty databáze a navázat je pomocí SQL příkazů VYBRAT, KDE a USPOŘÁDAT PODLE. Po vytvoření dotazu SQL můžete definovat jakékoliv proměnné pomocí oblasti Proměnné dialogového okna.

Následující dva příklady popisují dva příkazy SQL a kroky pro jejich vytvoření pomocí stromu Položky databáze v rozšířeném dialogovém okně Sada záznamů.

Příklad: Výběr tabulky

Tento příklad vybere celý obsah tabulky Zaměstnanci. Příkaz SQL, který definuje dotaz, se zobrazí takto:

```
SELECT * FROM Employees
```

Tento dotaz vytvořte následujícím postupem.

1. Rozbalte větev Tabulky, abyste zobrazili všechny tabulky ve vybrané databázi.
2. Vyberte tabulku Zaměstnanci.
3. Klepněte na tlačítko Vybrat.
4. Klepnutím na tlačítko OK přidejte sadu záznamů do panelu Svázání.

Příklad: Výběr určitých řádků z tabulky a uspořádání výsledků

Následující příklad vybere dva řádky z tabulky Zaměstnanci a vybere typ pracovní funkce pomocí proměnné, kterou musíte definovat. Výsledky se pak uspořádají podle jména zaměstnance.

```
SELECT emplNo, emplName
FROM Employees
WHERE emplJob = 'varJob'
ORDER BY emplName
```

1. Rozbalte větev Tabulky, abyste zobrazili všechny tabulky ve vybrané databázi; pak rozbalte tabulku `Zam stnanci`, abyste zobrazili jednotlivé řádky tabulky.
2. Příkaz SQL vytvořte následujícím způsobem:

- Vyberte volbu `zamCislo` a klepněte na tlačítko Vybrat.
- Vyberte volbu `zamJmeno` a klepněte na tlačítko Vybrat.
- Vyberte volbu `zamFunkce` a klepněte na tlačítko Kde.
- Vyberte volbu `zamJmeno` a klepněte na tlačítko Uspořádat podle.

3. Umístěte kurzor za `KDE zamFunkce` v textové oblasti SQL a zadejte `='promFunkce'` (včetně rovnítka).
4. Definujte proměnnou `'promFunkce'` klepnutím na tlačítko plus (+) v oblasti Proměnné a zadáním následujících hodnot ve sloupcích Název, Výchozí hodnota a Hodnota za běhu. `promFunkce`, `Ú EDNÍK`, `Request("funkce")`.
5. Klepnutím na tlačítko OK přidejte sadu záznamů do panelu Svázání.

Definování parametrů URL

Parametry URL ukládají načtené informace, které zadali uživatelé. Před tím, než začnete, zkontrolujte, že předáváte parametr formuláře nebo URL na server. Poté, co definujete proměnnou adresy URL, můžete použít její hodnotu v právě vybrané stránce.

1. V okně dokumentu otevřete stránku, která bude používat proměnnou.

2 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání.

3 V panelu Svázání klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte jednu z následujících voleb:

Typy dokumentů	**Položka nabídky v panelu Svázání pro proměnnou URL**
ASP	Proměnná požadavku > Request.QueryString
ColdFusion	Proměnná URL
PHP	Proměnná URL

4 V dialogovém okně Proměnná URL zadejte do pole název proměnné adresy URL a klepněte na tlačítko OK.

Název proměnné adresy URL je obvykle název pole formuláře HTML nebo objektu použitého k získání jeho hodnoty.

5 Proměnná adresy URL se zobrazí v panelu Svázání.

Další témata nápovědy

„O adrese URL a parametrech formuláře“ na stránce 541

„Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560

„Parametry URL“ na stránce 636

„Serverové proměnné ColdFusion“ na stránce 544

Definování parametrů formuláře

Parametry formuláře ukládají načtené informace, které se zahrnou do požadavku HTTP pro webovou stránku. Pokud vytváříte formulář, který používá metodu `POST`, data odeslaná formulářem se předají na server. Před tím, než začnete, zkontrolujte, že jste předali parametr formuláře serveru. Poté, co definujete parametr formuláře jako zdrojový obsah, můžete použít jeho hodnotu ve vaší stránce.

1 V okně dokumentu otevřete stránku, která bude používat proměnnou.

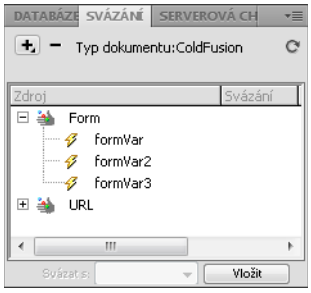
2 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání.

3 V panelu Svázání klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte jednu z následujících voleb:

Typy dokumentů	**Položka nabídky v panelu Svázání pro proměnnou formuláře**
ASP	Proměnná požadavku > Request.Form
ColdFusion	Proměnná formuláře
PHP	Proměnná formuláře

4 V dialogovém okně Proměnná formuláře zadejte název proměnné formuláře a klepněte na tlačítko OK. Název parametru formuláře je obvykle název pole formuláře HTML nebo objektu použitého k získání jeho hodnoty.

Parametr formuláře se zobrazí v panelu Svázání.



Další témata nápovědy

„O zdrojích dynamického obsahu“ na stránce 540

„O adrese URL a parametrech formuláře“ na stránce 541

„Definování serverových proměnných“ na stránce 556

Definování proměnných relace

K uložení a zobrazení informací uchovávaných po dobu návštěvy uživatele (neboli relace) můžete použít proměnné relace. Server vytváří různý objekt relace pro každého uživatele a uchovává ho po nastavenou dobu nebo dokud není objekt výslovně ukončen.

Před definováním proměnných relace pro stránku je musíte vytvořit ve zdrojovém kódu. Poté, co vytvoříte proměnnou relace ve zdrojovém kódu webové aplikace, můžete použít aplikaci Dreamweaver k načtení její hodnoty a použít ji na webové stránce.

1 Ve zdrojovém kódu vytvořte proměnnou relace a přiřaďte jí hodnotu.

Tento příklad ColdFusion například vytvoří instanci relace nazvanou `username` a přiřadí jí hodnotu `Cornelius`:

```
<CFSET session.username = Cornelius>
```

2 Výběrem voleb Okna > Svázání zobrazte panel Svázání.

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Proměnná relace.

4 Zadejte název proměnné, kterou jste definovali ve zdrojovém kódu aplikace, a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„Shromažďování informací od uživatelů“ na stránce 635

„Jak fungují proměnné relace“ na stránce 541

„Shromažďování, ukládání a načítání informací v proměnných relace“ na stránce 542

Definování proměnných aplikace pro ASP a ColdFusion

V technologii ASP a ColdFusion můžete použít proměnné aplikace k ukládání a zobrazování informací, které se uchovají po dobu existence aplikace a zachovají se pro různé uživatele. Poté, co definujete proměnnou aplikace, můžete použít její hodnotu na stránce.

Poznámka: *V PHP nejsou žádné objekty proměnné aplikace.*

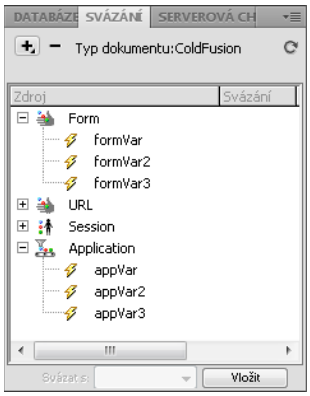
1 V okně dokumentu otevřete dynamický typ dokumentu.

2 Výběrem voleb Okna > Svázání zobrazte panel Svázání.

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Proměnná aplikace.

4 Zadejte název proměnné tak, jak je definovaná ve zdrojovém kódu aplikace, a klepněte na tlačítko OK.

Proměnná aplikace se zobrazí v panelu Svázání pod ikonou Aplikace.



Další témata nápovědy

„O přidávání dynamického obsahu“ na stránce 560

„Definování serverových proměnných“ na stránce 556

Používání proměnné jako zdroje dat pro sadu záznamů ColdFusion

Když definujete sadu záznamů pro stránku v panelu Svázání, aplikace Dreamweaver zadá název zdroje dat ColdFusion v tagu `cfquery` na stránce. Z důvodu větší flexibility můžete uložit název zdroje dat v proměnné a použít tuto proměnnou v tagu `cfquery`. Aplikace Dreamweaver poskytuje vizuální metodu určení takové proměnné ve vašich sadách záznamů.

1 Zkontrolujte, že je v okně dokumentu aktivní stránka ColdFusion.

2 V panelu Svázání klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Proměnná názvu zdroje dat.

Zobrazí se dialogové okno Proměnná názvu zdroje dat.

3 Definujte proměnnou a klepněte na tlačítko OK.

4 Při definování sady záznamů vyberte proměnnou jako zdroj dat pro sadu záznamů.

V dialogovém okně Sada záznamů se proměnná zobrazí v rozbalovací nabídce Zdroj dat spolu se zdroji dat ColdFusion na serveru.

5 Vyplňte dialogové okno Sada záznamů a klepněte na tlačítko OK.

6 Inicializujte proměnnou.

Aplikace Dreamweaver za vás proměnnou neinicializuje, takže ji můžete inicializovat, jak a kde chcete. Můžete proměnnou inicializovat v kódu stránky (před tagem `cfquery`), v začleněném souboru nebo v nějakém jiném souboru jako proměnnou relace nebo aplikace.

Definování serverových proměnných

Definujete serverové proměnné jako zdroje dynamického obsahu pro použití ve webové aplikaci. Serverové proměnné se liší pro jednotlivé typy dokumentů a zahrnují proměnné formuláře, proměnné adresy URL, proměnné relace a proměnné aplikace.

Serverové proměnné mohou používat všichni klienti s přístupem na server a jakékoliv aplikace běžící na serveru. Proměnné se zachovávají, dokud se server nezastaví.

Další témata nápovědy

„Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560

„Parametry URL“ na stránce 636

„Parametry formuláře HTML“ na stránce 635

„Serverové proměnné ColdFusion“ na stránce 544

Definování serverových proměnných ColdFusion

1. Otevřete panel Svázání (Okna > Svázání). V dialogovém okně Serverová proměnná zadejte název serverové proměnné a klepněte na tlačítko OK.
2. Klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte serverovou proměnnou.
3. Zadejte název proměnné a klepněte na tlačítko OK. Serverová proměnná ColdFusion se zobrazí v panelu Svázání.

Následující tabulka zobrazuje seznam vestavěných serverových proměnných ColdFusion:

Proměnná	Popis
Server.ColdFusion.ProductName	Název produktu ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductVersion	Číslo verze ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductLevel	Verze ColdFusion (Enterprise, Professional).
Server.ColdFusion.SerialNumber	Sériové číslo aktuálně nainstalované verze ColdFusion.
Server.OS.Name	Název operačního systému běžícího na serveru (Windows XP, Windows 2000, Linux).
Server.OS.AdditionalInformation	Další informace o nainstalovaném operačním systému (service pack, aktualizace).
Server.OS.Version	Verze nainstalovaného operačního systému.
Server.OS.BuildNumber	Číslo revize nainstalovaného operačního systému.

Definování lokální proměnné ColdFusion

Lokální proměnné jsou proměnné vytvořené pomocí tagu `CFSET` nebo `CFPARAM` v rámci stránky ColdFusion. Definovaná lokální proměnná se zobrazí v panelu Svázání.

- V dialogovém okně Lokální proměnná zadejte název lokální proměnné a klepněte na tlačítko OK.

Definování servrových proměnných ASP

Následující serverové proměnné ASP můžete definovat jako zdroje dynamického obsahu: `Request.Cookie`, `Request.QueryString`, `Request.Form`, `Request.ServerVariables` a `Request.ClientCertificates`.

1. Otevřete panel Svázání (Okna > Svázání).
2. Klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Proměnná požadavku.

3 V dialogovém okně Proměnná požadavku vyberte jednu z následujících kolekcí požadavku z rozbalovací nabídky Typ:

Kolekce QueryString/ŘetězecDotazu Načte informace přidané k adrese URL posílané stránky, například když má stránka formulář HTML používající metodu `GET`. Řetězec dotazu se skládá z jednoho nebo více párů název-hodnota (například `poslední=Smith`, `první=Winston` přidaných k adrese URL s otazníkem (`?`). Pokud má řetězec dotazu více než jeden pár název-hodnota, jsou kombinované s ampersandy (`&`).

Kolekce Formulář Načte informace formuláře obsažené v základním textu požadavku HTTP pomocí formuláře HTML s použitím metody `POST`.

Kolekce ServerVariables/ServerovéProměnné Načte hodnoty předdefinovaných proměnných prostředí. Kolekce má dlouhý seznam proměnných, včetně `CONTENT_LENGTH` (délka obsahu odeslaného v požadavku HTTP, který můžete použít, abyste viděli, zda je formulář prázdný) a `HTTP_USER_AGENT` (poskytuje informace o prohlížeči uživatele).

Například `Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT")` obsahuje informace o odesílajícím prohlížeči, například `Mozilla/4.07 [en] (WinNT; I)`, což označuje prohlížeč Netscape Navigator 4.07.

Úplný seznam proměnných prostředí serveru ASP najdete v online dokumentaci nainstalované se serverem Personal Web Server (PWS) nebo Internet Information Server (IIS) od společnosti Microsoft.

Kolekce Cookies Načte hodnoty souborů cookie poslaných v požadavku HTTP. Předpokládejme například, že stránka načte soubor cookie nazvaný „readMe“ v systému uživatele. Na serveru jsou hodnoty souboru cookie uložené v proměnné `Request.Cookies("readMe")`.

Kolekce ClientCertificate/CertifikátKlienta Načte pole certifikátu z požadavku HTTP poslaného prohlížečem. Pole certifikátu jsou určená ve standardu X.509.

4 Určete proměnnou z kolekce, kterou chcete použít, a klepněte na tlačítko OK.

Pokud například chcete použít informace z proměnné `Request.ServerVariables ("HTTP_USER_AGENT")`, zadejte argument `HTTP_USER_AGENT`. Pokud chcete použít informace z proměnné `Request.Form("prijmeni")`, zadejte argument `prijmeni`.

Proměnná požadavku se zobrazí v panelu Svázání.

Definování serverových proměnných PHP

Definujte serverové proměnné jako zdroj dynamického obsahu pro stránky PHP. Serverové proměnné PHP se zobrazí v panelu Svázání.

1 Otevřete panel Svázání (Okna > Svázání).

2 Klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte proměnnou.

3 V dialogovém okně Proměnná požadavku zadejte název proměnné a klepněte na tlačítko OK.

Více informací získáte vyhledáním klíčového slova $_SERVER v dokumentaci serveru PHP.

Definování proměnné klienta ColdFusion

Definujte proměnnou klienta ColdFusion jako zdroj dynamického obsahu pro stránku. Nově definované proměnné klienta ColdFusion se zobrazí v panelu Svázání.

❖ V dialogovém okně Proměnná klienta zadejte název proměnné a klepněte na tlačítko OK.

Například chcete-li použít informace v proměnné ColdFusion `Client.LastVisit`, zadejte `LastVisit`.

Proměnné klienta jsou proměnné vytvořené v kódu pro spojení dat s určitým klientem. Proměnné klienta uchovávají stav aplikace, jak uživatel v rámci aplikace přechází ze stránky na stránku a také mezi relacemi.

Proměnné klienta mohou být definované uživatelem nebo vestavěné. Následující tabulka zobrazuje seznam vestavěných klientských proměnných ColdFusion:

Proměnná	**Popis**
Client.CFID	Postupně zvyšovaný identifikátor pro každého klienta, který se připojí k serveru.
Client.CFTOKEN	Náhodně generované číslo použité k jednoznačné identifikaci konkrétního klienta.
Client.URLToken	Kombinace CFID a CFTOKEN, která se předá mezi předlohami, když nejsou použité soubory cookie.
Client.LastVisit	Zaznamená časové razítko poslední návštěvy klienta.
Client.HitCount	Počet požadavků na stránky souvisejících s jedním klientem (sledovaný pomocí CFID a CFTOKEN).
Client.TimeCreated	Zaznamená časové razítko, kdy byly poprvé vytvořené proměnné CFID a CFTOKEN pro konkrétního klienta.

Definování proměnné cookie ColdFusion

Proměnné cookie se vytvářejí v kódu a používají informace obsažené v cookies předaných serveru prohlížečem. Definovaná proměnná cookie se zobrazí v panelu Svázání.

❖ V dialogovém okně Proměnná cookie zadejte název proměnné a klepněte na tlačítko OK.

Definování proměnné CGI ColdFusion

Definovaná proměnná CGI se zobrazí v panelu Svázání.

❖ V dialogovém okně Proměnná CGI zadejte název proměnné a klepněte na tlačítko OK.

Pokud například chcete použít informace z proměnné `CGI.HTTP_REFERER` , zadejte `HTTP_REFERER`.

Následující tabulka zobrazuje seznam nejběžnějších proměnných CGI ColdFusion, které jsou vytvářené na serveru:

Proměnná	**Popis**
SERVER_SOFTWARE	Název a verze softwaru informačního serveru odpovídajícího na požadavek (a na kterém běží brána). Formát: název/verze.
SERVER_NAME	Hostitelské jméno serveru, zástupce DNS nebo adresa IP, jak se zobrazí v adresách URL odkazujících na vlastní server.
GATEWAY_INTERFACE	Revize specifikace CGI, kterou tento server splňuje. Formát: CGI/revize.
SERVER_PROTOCOL	Název a revize informačního protokolu, ze kterého tento požadavek přišel. Formát: protokol/revize.
SERVER_PORT	Číslo portu, na který byl požadavek poslán.
REQUEST_METHOD	Metoda, kterou byl požadavek vytvořen. Pro HTTP je to Get, Head, Post a podobně.
PATH_INFO	Dodatečné informace cesty tak, jak jsou zadané klientem. Ke skriptům je možné získat přístup pomocí jejich virtuální cesty; s připojením dodatečných informací na konci této cesty. Dodatečné informace jsou poslané jako PATH_INFO.
PATH_TRANSLATED	Server poskytne převedenou verzi proměnné PATH_INFO, která vezme cestu a provede na ní jakékoliv mapování z virtuální na fyzickou cestu.
SCRIPT_NAME	Virtuální cesta ke skriptu, který se právě provádí; používá se pro adresy URL odkazující na sebe.
QUERY_STRING	Informace dotazu, za kterým následuje otazník (?) v adrese URL, která odkazuje na tento skript.
REMOTE_HOST	Hostitelské jméno vyžadující požadavek. Pokud server nemá tuto informaci, nastaví REMOTE_ADDR a nenastaví REMOTE_HOST.

Proměnná	Popis
REMOTE_ADDR	Adresa IP vzdáleného hostitele, který zadává požadavek.
AUTH_TYPE	Pokud server podporuje autentizaci uživatele a skript je chráněný, je to metoda autentizace specifická pro určitý protokol, používaná k ověření uživatele.
REMOTE_USER AUTH_USER	Pokud server podporuje autentizaci uživatele a skript je chráněný, je to jméno uživatele, který se přihlásil. (Také k dispozici jako AUTH_USER.)
REMOTE_IDENT	Pokud server HTTP podporuje identifikaci RFC 931, je tato proměnná nastavená na jméno vzdáleného uživatele načtené ze serveru. Tuto proměnnou použijte pouze pro přihlášení.
CONTENT_TYPE	Pro dotazy, ke kterým jsou připojené informace, jako například HTTP POST a PUT, je to typ obsahu dat.
CONTENT_LENGTH	Délka obsahu zadaná klientem.

Následující tabulka zobrazuje seznam nejběžnějších proměnných CGI vytvořených prohlížečem a předaných na server:

Proměnná	Popis
HTTP_REFERER	Dokument, kterého se to týká. Je to dokument, který obsahoval odkaz na data formuláře nebo ze kterého byla tato data odeslána.
HTTP_USER_AGENT	Prohlížeč, který klient aktuálně používá k posílání požadavku. Formát: software/verze knihovny/verze.
HTTP_IF_MODIFIED_SINCE	Čas, kdy byla stránka naposledy změněna. Tato proměnná se posílá podle potřeby prohlížeče, obvykle jako odpověď serveru, který poslal záhlaví LAST_MODIFIED HTTP. Může být použita pro využití ukládání do vyrovnávací paměti na straně prohlížeče.

Ukládání zdrojů obsahu do vyrovnávací paměti

Zdroje dynamického obsahu můžete ukládat do vyrovnávací paměti v poznámce k návrhu. To vám umožní pracovat ve webovém místě, i když nemáte přístup do databáze nebo na aplikační server, kde jsou uložené zdroje dynamického obsahu. Ukládání do vyrovnávací paměti také může urychlit vývoj vyloučením opakovaného přístupu do databáze a na aplikační server přes síť.

❖ Klepněte na tlačítko se šipkou v pravém horním rohu panelu Svázání a zapněte volbu Vyrovnávací paměť v rozbalovací nabídce.

Pokud provedete změny v jednom ze zdrojů obsahu, můžete aktualizovat vyrovnávací paměť klepnutím na tlačítko Aktualizovat (ikona kroužku se šipkou) v pravém horním rohu panelu Svázání. (Pokud tlačítko nevidíte, rozbalte tento panel.)

Změna nebo odstranění zdrojů obsahu

Můžete změnit nebo odstranit kterýkoliv existující zdroj dynamického obsahu – to znamená jakýkoliv zdroj obsahu uvedený v panelu Svázání.

Změna nebo odstranění zdroje obsahu v panelu Svázání nezmění ani neodstraní žádnou instanci tohoto obsahu na stránce. Pouze se změní nebo odstraní jako možný zdroj obsahu pro stránku.

Změna zdroje obsahu v panelu Svázání

1 V panelu Svázání (Okna > Svázání) poklepejte na název zdroje obsahu, který chcete upravit.

2 Proveďte vaše změny v dialogovém okně, které se objeví.

3 Pokud jste spokojeni, klepněte na tlačítko OK.

Odstranění zdroje obsahu z panelu Svázání

1 V panelu Svázání (Okna > Svázání) vyberte ze seznamu zdroj obsahu.

2 Klepněte na tlačítko minus (-).

Zkopírování sady záznamů z jedné stránky na jinou

Můžete zkopírovat sadu záznamů z jedné stránky do jiné v rámci definovaného webového místa.

1 Vyberte sadu záznamů buď v panelu Svázání, nebo v panelu Serverová chování.

2 Klepněte pravým tlačítkem na sadu záznamů a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Kopírovat.

3 Otevřete stránku, do které chcete sadu záznamů zkopírovat.

4 Klepněte pravým tlačítkem na panel Svázání nebo na panel nástrojů Serverová chování a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit.

Další témata nápovědy

„O zdrojích dynamického obsahu“ na stránce 540

„Změna nebo odstranění zdrojů obsahu“ na stránce 559

Přidání dynamického obsahu na stránky

O přidávání dynamického obsahu

Poté, co definujete jeden nebo více zdrojů dynamického obsahu, můžete tyto zdroje použít k přidání dynamického obsahu na stránku. Zdroje obsahu mohou obsahovat sloupec v sadě záznamů, hodnotu odeslanou formulářem HTML, hodnotu obsaženou v serverovém objektu nebo jiná data.

V aplikaci Dreamweaver můžete umístit dynamický obsah téměř kamkoliv na webovou stránku nebo do jejího zdrojového kódu HTML. Můžete umístit dynamický obsah v místě kurzoru, nahradit textový řetězec nebo ho vložit jako atribut HTML. Dynamický obsah může například definovat atribut `src` zdroje obrazu nebo atribut `value` hodnoty pole formuláře.

Dynamický obsah můžete do stránky přidat pomocí výběru zdroje obsahu v panelu Svázání. Aplikace Dreamweaver vloží do kódu stránky skript na straně serveru, který přikáže serveru, aby přenesl data ze zdroje obsahu do kódu HTML stránky, když o stránku požádá prohlížeč.

Často existuje více než jeden způsob, jak změnit daný element stránky na dynamický. Chcete-li například změnit obraz na dynamický, můžete použít panel Svázání, inspektor Vlastnosti nebo příkaz Obraz v nabídce Vložit.

Standardně může stránka HTML zobrazit najednou pouze jeden záznam. Abyste zobrazili další záznamy v sadě záznamů, můžete přidat odkaz k procházení záznamů jeden po druhém nebo můžete vytvořit opakovanou oblast pro zobrazení více než jednoho záznamu na jedné stránce.

Další témata nápovědy

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

„Vytvoření navigačního pruhu sady záznamů“ na stránce 567

„Zobrazení více výsledků ze sady záznamů“ na stránce 570

„Aplikování typografických elementů a elementů rozvržení stránky na dynamická data“ na stránce 567

„Používání předdefinovaných formátů dat“ na stránce 574

O dynamickém textu

Dynamický text převezme jakékoliv formátování textu aplikované na existující text nebo textový kurzor. Pokud je například vybraný text ovlivněný kaskádovým stylem (CSS), dynamický obsah, který ho nahradí, bude tímto stylem také ovlivněný. Můžete přidat nebo změnit textový formát dynamického obsahu pomocí jakéhokoliv nástroje pro formátování textu v aplikaci Dreamweaver.

Také můžete na dynamický text aplikovat formát dat. Pokud se například vaše data skládají z dat, můžete určit konkrétní formát data jako například 04/17/00 pro americké návštěvníky nebo 17/04/00 pro kanadské návštěvníky.

Změna textu na dynamický

Existující text můžete nahradit dynamickým textem nebo můžete dynamický text umístit v zadané poloze textového kurzoru na stránce.

Další témata nápovědy

„O sadách záznamů“ na stránce 540

„Používání předdefinovaných formátů dat“ na stránce 574

Přidání dynamického textu

1. V zobrazení Návrh vyberte text na stránce nebo klepněte tam, kam chcete dynamický text přidat.
2. V panelu Svázání (Okna > Svázání) vyberte zdroj obsahu ze seznamu. Pokud vyberete sadu záznamů, určete sloupec, který chcete použít.

Zdroj obsahu by měl obsahovat prostý text (text ASCII). Prostý text zahrnuje i HTML. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje obsahu nebo pokud zdroje obsahu, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, klepněte na tlačítko plus (+) a definujte nový zdroj obsahu.

3. (Volitelně) Vyberte formát dat pro text.
4. Klepněte na tlačítko Vložit nebo přetáhněte zdroj obsahu na stránku.

Zobrazí se vyhrazené místo dynamického obsahu. (Pokud jste vybrali text na stránce, vyhrazené místo nahradí vybraný text.) Vyhrazené místo pro obsah sady záznamů používá syntaxi `{NázevSadyZáznam .NázevSloupce}`, kde `NázevSadyZáznam` je název sady záznamů a `NázevSloupce` je název sloupce, který jste vybrali ze sady záznamů.

Někdy délka vyhrazených míst pro dynamický text deformuje rozvržení stránky v okně dokumentu. Problém můžete vyřešit tak, že jako vyhrazená místa použijete prázdné složené závorky, jak je popsané v následujícím tématu.

Zobrazení vyhrazených míst pro dynamický text

1. Vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Neviditelné elementy (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby > Neviditelné elementy (Macintosh).
2. V rozbalovací nabídce Zobrazit dynamický text jako vyberte { } a klepněte na tlačítko OK.

Změna obrazů na dynamické

Obrazy na stránce můžete změnit na dynamické. Předpokládejme například, že navrhnete stránku k zobrazení položek na prodej na charitativní aukci. Každá stránka by měla obsahovat popisný text a fotografii jedné položky. Celkové rozvržení stránky by mělo pro každou položku zůstat stejné, ale fotografie (a popisný text) by se měla měnit.

1 Se stránkou otevřenou v zobrazení Návrh (Zobrazení > Návrh) umístěte textový kurzor tam, kde chcete, aby se obraz zobrazil na stránce.

2 Vyberte volbu Vložit > Obraz.

Zobrazí se dialogové okno Vybrat zdroj obrazu.

3 Klepněte na volbu Zdroje dat (Windows) nebo na tlačítko Zdroj dat (Macintosh).

Zobrazí se seznam zdrojů obsahu.

4 Ze seznamu vyberte zdroj obsahu a klepněte na tlačítko OK.

Zdroj obsahu by měla být sada záznamů, která obsahuje cesty k obrazovým souborům. V závislosti na struktuře souborů ve vašem webovém místě mohou být cesty absolutní, relativní k dokumentu nebo relativní ke kořenu.

Poznámka: *Aplikace Dreamweaver v současnosti nepodporuje binární obrazy uložené v databázi.*

Pokud se v seznamu nezobrazí sady záznamů nebo pokud sady záznamů, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, definujte novou sadu záznamů.

Další témata nápovědy

„Definování sady záznamů bez zápisu SQL“ na stránce 546

Změna atributů HTML na dynamické

Vzhled stránky můžete dynamicky změnit svázáním atributů HTML s daty. Můžete například změnit obraz pozadí tabulky svázáním atributu `background` pozadí tabulky s polem v sadě záznamů.

Atributy HTML můžete svázat pomocí panelu Svázání nebo inspektoru Vlastnosti.

Změna atributů HTML na dynamické pomocí panelu Svázání

1 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání.

2 Zkontrolujte, že panel Svázání zobrazuje zdroj dat, který chcete použít.

Zdroj obsahu by měl obsahovat data, která jsou vhodná pro atribut HTML, který chcete svázat. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje obsahu nebo pokud zdroje obsahu, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, klepněte na tlačítko plus (+) a definujte nový zdroj dat.

3 V zobrazení Návrh vyberte objekt HTML.

Chcete-li například vybrat tabulku HTML, klepněte dovnitř tabulky a klepněte na tag `<table>` v selektoru tagů vlevo dole v okně dokumentu.

4 V panelu Svázání vyberte ze seznamu zdroj obsahu.

5 V poli Svázat s vyberte z rozbalovací nabídky atribut HTML.

6 Klepněte na tlačítko Svázat.

Až se stránka příště na aplikačním serveru spustí, bude hodnota zdroje dat přiřazená k atributu HTML.

Změna atributů HTML na dynamické pomocí inspektoru Vlastnosti

1 V zobrazení Návrh vyberte objekt HTML a otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

Chcete-li například vybrat tabulku HTML, klepněte dovnitř tabulky a klepněte na tag `<table>` v selektoru tagů vlevo dole v okně dokumentu.

2 Jak svážete zdroj dynamického obsahu s atributem HTML závisí na tom, kde je umístěný.

- Pokud atribut, který chcete svázat, má v inspektoru Vlastnosti vedle sebe ikonu složky, klepněte na tuto ikonu složky, abyste otevřeli dialogové okno pro výběr souboru; pak klepněte na volbu Zdroje dat, abyste zobrazili seznam zdrojů dat.
- Pokud atribut, který chcete svázat, nemá vedle sebe ikonu složky, klepněte na záložku Seznam (nižší ze dvou záložek) na levé straně inspektoru.

Objeví se zobrazení Seznam v inspektoru Vlastnosti.

- Pokud atribut, který chcete svázat, není uveden v zobrazení Seznam, klepněte na tlačítko plus (+); pak zadejte název atributu nebo klepněte na tlačítko s malou šipkou a vyberte atribut z rozbalovací nabídky.

3 Abyste hodnotu atributu změnili na dynamickou, klepněte na atribut; pak klepněte na ikonu s bleskem nebo ikonu složky na konci řádku atributu.

Pokud klepnete na ikonu s bleskem, zobrazí se seznam zdrojů dat.

Pokud klepnete na ikonu složky, zobrazí se dialogové okno pro výběr souboru. Vyberte volbu Zdroje dat, abyste zobrazili seznam zdrojů obsahu.

4 Ze seznamu zdrojů obsahu vyberte zdroj obsahu a klepněte na tlačítko OK.

Zdroj obsahu by měl obsahovat data, která jsou vhodná pro atribut HTML, který chcete svázat. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje obsahu nebo pokud zdroje obsahu, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, definujte nový zdroj obsahu.

Až se stránka příště na aplikačním serveru spustí, bude hodnota zdroje dat přiřazená k atributu HTML.

Změna parametrů objektů ActiveX, Flash a dalších na dynamické

Parametry apletů v jazyce Java a zásuvných modulů můžete změnit na dynamické, stejně jako parametry objektů ActiveX, Flash, Shockwave, Director a Generator.

Před tím, než začnete, zkontrolujte, že pole ve vaší sadě záznamů obsahují data, která jsou vhodná pro parametry objektu, který chcete svázat.

1 V zobrazení Návrh vyberte objekt na stránce a otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

2 Klepněte na tlačítko Parametry.

3 Pokud se požadovaný parametr v seznamu nezobrazí, klepněte na tlačítko plus (+) a ve sloupci Parametr zadejte název parametru.

4 Klepněte na sloupec Hodnota pro parametr a pak klepněte na ikonu s bleskem, abyste určili dynamickou hodnotu.

Zobrazí se seznam zdrojů dat.

5 Ze seznamu vyberte zdroj dat a klepněte na tlačítko OK.

Zdroj dat by měl obsahovat data, která jsou vhodná pro parametr objektu, který chcete svázat. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje dat nebo pokud zdroje dat, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, definujte nový zdroj dat.

Další témata nápovědy

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

Změna dynamického obsahu

O dynamickém obsahu

Dynamický obsah na stránce můžete změnit úpravou serverového chování, které dodává obsah. Můžete například upravit serverové chování sady záznamů, aby do stránky dodalo více záznamů.

Dynamický obsah na stránce se zobrazuje v panelu Serverová chování. Pokud například na stránku přidáte sadu záznamů, panel Serverová chování ji zobrazí takto:

```
Recordset(myRecordset)
```

Pokud na stránku přidáte jinou sadu záznamů, panel Serverová chování zobrazí obě sady záznamů takto:

```
Recordset(mySecondRecordset)Recordset(myRecordset)
```

Úpravy dynamického obsahu

1 Otevřete panel Serverová chování (Okna > Serverová chování).

2 Klepněte na tlačítko plus (+), abyste zobrazili serverová chování, a v panelu poklepejte na serverové chování.

Zobrazí se dialogové okno, které jste použili k definování původního zdroje dat.

3 Proveďte změny v dialogovém okně a klepněte na tlačítko OK.

Odstranění dynamického obsahu

❖ Poté, co přidáte dynamický obsah na stránku, odstraňte ho jedním z následujících způsobů:

- Vyberte dynamický obsah na stránce a stiskněte klávesu Delete.
- Vyberte dynamický obsah v panelu Serverová chování a klepněte na tlačítko minus (-).

Poznámka: *Tato operace odstraní skript na straně serveru na stránce, která načítá dynamický obsah z databáze. Neodstraní data z databáze.*

Testování dynamického obsahu

Pomocí okna Živé zobrazení můžete zobrazit náhled dynamického obsahu a upravit ho.

Při zobrazení dynamického obsahu můžete provádět následující úlohy:

- Přizpůsobit rozvržení stránky pomocí nástrojů pro návrh stránky
- Přidat, upravit nebo odstranit dynamický obsah
- Přidat, upravit nebo odstranit serverová chování

1 Klepnutím na tlačítko Živé zobrazení zobrazíte dynamický obsah.

2 Proveďte na stránce potřebné změny. Budete muset přepnout mezi Živým zobrazením a zobrazením návrhu nebo kódu, abyste mohli provést změny a prohlédnout si výsledek.

Další témata nápovědy

„Parametry formuláře HTML“ na stránce 635

„Parametry URL“ na stránce 636

„Jak fungují proměnné relace“ na stránce 541

Povolení úprav dynamického obsahu pro uživatele aplikace Adobe Contribute

Když uživatel aplikace Contribute upravuje stránku obsahující dynamický obsah nebo neviditelné elementy (například skripty a komentáře), aplikace Contribute zobrazí dynamický obsah a neviditelné elementy jako žluté značky. Standardně uživatelé aplikace Contribute nemohou vybírat a odstraňovat tyto značky.

Pokud chcete, aby uživatelé aplikace Contribute mohli vybírat a odstraňovat ze stránky dynamický obsah a jiné neviditelné elementy, můžete změnit nastavení práv skupiny a dovolit jim to; uživatelé Contribute obvykle nikdy nemohou upravovat dynamický obsah, i když jim dovolíte ho vybrat.

Poznámka: *S použitím některých serverových technologií můžete zobrazit statický text pomocí serverového tagu nebo funkce. Chcete-li uživatelům aplikace Contribute povolit upravovat statický text na dynamické stránce, která používá takovou serverovou technologii, umístěte statický text mimo serverové tagy. Další informace viz část Správa Adobe Contribute.*

1. Vyberte volbu Webové místo > Správa webového místa Contribute.
2. Pokud nejsou některé vyžadované volby pro kompatibilitu s aplikací Contribute povolené, zobrazí se dialogové okno s dotazem, zda chcete tyto volby povolit. Klepněte na tlačítko OK, abyste povolili tyto volby a kompatibilitu s aplikací Contribute.
3. Pokud budete vyzváni, zadejte heslo správce a pak klepněte na tlačítko OK.

Objeví se dialogové okno Spravovat webové místo.

4. V kategorii Uživatelé a role vyberte roli a pak klepněte na tlačítko Upravit nastavení role.
5. Vyberte kategorii Úpravy a odznačte volbu ochrany skriptů a formulářů.
6. Klepnutím na tlačítko OK zavřete dialogové okno Upravit nastavení.
7. Klepnutím na tlačítko Zavřít zavřete dialogové okno Správa webového místa.

Další témata nápovědy

„Správa webových míst Contribute v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 51

„Vytvoření předlohy pro webové místo Contribute“ na stránce 388

Úpravy sad záznamů pomocí inspektoru Vlastnosti

K úpravám vybrané sady záznamů se používá inspektor Vlastnosti. Dostupné volby se liší v závislosti na serverovém modelu.

1. Otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a pak vyberte sadu záznamů v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování).
2. Upravte libovolné z dostupných voleb. Když v inspektoru vyberete novou volbu, aplikace Dreamweaver aktualizuje stránku.

Další témata nápovědy

„Úpravy dynamického obsahu“ na stránce 564

Zobrazení záznamů databáze

O záznamech databáze

Zobrazení záznamů databáze zahrnuje načtení informací uložených v databázi nebo jiném zdroji obsahu a vykreslení těchto informací na webové stránce. Aplikace Dreamweaver poskytuje mnoho metod pro zobrazení dynamického obsahu a poskytuje několik vestavěných serverových chování, která vám umožní vylepšit prezentaci dynamického obsahu a uživatelům umožní snadněji prohledávat a procházet informace vrácené z databáze.

Databáze a jiné zdroje dynamického obsahu poskytují větší výkon a flexibilitu při prohledávání, uspořádání a zobrazení velkých úložišť informací. Používání databáze k ukládání obsahu pro webová místa má smysl, když potřebujete uložit velké množství informací a pak tyto informace smysluplně načíst a zobrazit. Aplikace Dreamweaver poskytuje různé nástroje a předem připravená chování, aby vám pomohla efektivně načítat a zobrazovat informace uložené v databázi.

Serverová chování a elementy formátování

Aplikace Dreamweaver poskytuje následující serverová chování a elementy formátování, aby vám umožnila vylepšit zobrazení dynamických dat:

Formáty umožní aplikovat na dynamický text různé typy číselných, peněžních, datových/časových a procentuálních hodnot.

Pokud je například cena jedné položky v sadě záznamů uvedena jako 10,989, můžete na stránce cenu zobrazit jako 10,99 Kč, když v aplikaci Dreamweaver vyberete formát „Měna – 2 desetinná místa“. Tento formát zobrazuje číslo se dvěmi desetinnými místy. Pokud má číslo více než dvě desetinná místa, formát dat zaokrouhlí číslo na nejbližší desetinné místo. Pokud číslo nemá žádná desetinná místa, formát dat přidá desetinnou čárku a dvě nuly.

Opakovaná oblast serverová chování umožňují zobrazit více položek vrácených z databázového dotazu a umožní vám určit počet záznamů, které se mají zobrazit na jedné stránce.

Navigace v sadě záznamů serverová chování umožňují vložit navigační elementy, které uživatelům umožní přecházet k následující nebo k předcházející sadě záznamů vrácené ze sady záznamů. Pokud například pomocí serverového objektu Opakovaná oblast zvolíte zobrazování 10 záznamů na stránku a sada záznamů vrátí 40 záznamů, můžete procházet po 10 záznamech najednou.

Stavový řádek sady záznamů serverová chování umožňují začlenit počítadlo, které uživatelům ukáže, kde jsou v rámci sady záznamů vzhledem k celkovému počtu vrácených záznamů.

Zobrazit oblast serverová chování umožňují zvolit, zda zobrazovat nebo skrýt položky na stránce na základě relevance aktuálně zobrazených záznamů. Pokud například uživatel prošel k poslednímu záznamu sady záznamů, můžete skrýt odkaz *Další* a zobrazit pouze odkaz na *Předcházející* záznam.

Aplikování typografických elementů a elementů rozvržení stránky na dynamická data

Výkonnou funkcí aplikace Dreamweaver je schopnost prezentovat dynamická data v rámci strukturované stránky a aplikovat typografické formátování pomocí HTML a CSS. Chcete-li v aplikaci Dreamweaver aplikovat formáty na dynamická data, zformátujte tabulky a vyhrazená místa pro dynamická data pomocí nástrojů pro formátování v aplikaci Dreamweaver. Když se data vloží z jejich zdroje dat, automaticky převezmou formátování písma, odstavce a tabulky, které jste určili.

Další témata nápovědy

„Zobrazení obsahu pomocí tabulek“ na stránce 173

„Přidávání a formátování textu“ na stránce 213

Navigace mezi výsledky databázové sady záznamů

Navigační odkazy pro sadu záznamů umožní uživatelům přecházet od jednoho záznamu k dalšímu nebo z jedné sady záznamů do následující. Například po navržení stránky, která bude zobrazovat pět záznamů najednou, budete možná chtít přidat odkazy *Další* nebo *Předcházející*, které uživatelům umožní zobrazit pět dalších nebo předcházejících záznamů.

Můžete vytvořit čtyři typy navigačních odkazů k procházení sady záznamů: První, Předcházející, Následující a Poslední. Jedna stránka může obsahovat jakýkoliv počet těchto odkazů, za předpokladu, že všechny pracují se stejnou sadou záznamů. Nemůžete přidat odkazy k procházení druhé sady záznamů na stejné stránce.

Navigační odkazy sady záznamů vyžadují následující dynamické elementy:

- Sadu záznamů k procházení
- Dynamický obsah na stránce k zobrazení záznamu nebo záznamů
- Text nebo obrazy na stránce sloužící jako navigační pruh s možností klepnutí
- Sadu serverových chování Přejít na záznam k navigaci v sadě záznamů

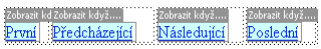
  Pomocí serverového objektu Navigační pruh mezi záznamy můžete přidat poslední dva elementy nebo je můžete přidat samostatně pomocí nástrojů pro návrh a panelu Serverová chování.

Vytvoření navigačního pruhu sady záznamů

Pomocí serverového chování Navigační pruh pro sadu záznamů můžete vytvořit navigační pruh pro sadu záznamů v jedné operaci. Serverový objekt přidá na stránku následující stavební bloky:

- Tabulku HTML s textovými nebo obrazovými odkazy
- Sadu serverových chování Přejít na
- Sadu serverových chování Zobrazit oblast

  Textová verze navigačního pruhu pro sadu záznamů vypadá takto:



  Obrazová verze navigačního pruhu pro sadu záznamů vypadá takto:



Před umístěním navigačního pruhu na stránku zkontrolujte, že stránka obsahuje sadu záznamů, kterými se bude procházet, a rozvržení stránky, ve kterém se budou záznamy zobrazovat.

Po umístění navigačního pruhu na stránku můžete použít nástroje návrhu k přizpůsobení pruhu podle svého vkusu. Také můžete upravit serverová chování Přejít na a Zobrazit oblast tak, že na ně poklepete v panelu Serverová chování.

Aplikace Dreamweaver vytvoří tabulku, která obsahuje textové nebo obrazové odkazy, které uživateli umožní klepnutím procházet vybranou sadou záznamů. Když je zobrazený první záznam v sadě záznamů, jsou odkazy nebo obrazy *První* a *Předcházející* skryté. Když je zobrazený poslední záznam v sadě záznamů, jsou odkazy nebo obrazy *Následující* a *Poslední* skryté.

Rozvržení navigačního pruhu můžete přizpůsobit pomocí nástrojů pro návrh a panelu Serverová chování.

1 V zobrazení Návrh umístěte kurzor na takové místo na stránce, kde chcete, aby se navigační pruh zobrazoval.

2 Zobrazte dialogové okno Navigační pruh pro sadu záznamů (Vložit > Objekty dat > Procházení sady záznamů > Navigační pruh pro sadu záznamů).

3 Z rozbalovací nabídky Sada záznamů vyberte sadu záznamů, kterou chcete procházet.

4 V sekci Zobrazit pomocí vyberte formát, ve kterém chcete zobrazit navigační odkazy na stránce, a klepněte na tlačítko OK.

Text Umístí na stránku textové odkazy.

Obrazy Použije grafické obrazy jako odkazy. Aplikace Dreamweaver použije své vlastní obrazové soubory. Poté, co umístíte pruh na stránku, můžete tyto obrazy nahradit svými vlastními obrazovými soubory.

Vlastní navigační pruhy pro sadu záznamů

Můžete vytvořit svůj vlastní navigační pruh pro sadu záznamů, který použije složitější rozvržení a styly formátování než jednoduchou tabulku vytvořenou serverovým objektem Navigační pruh pro sadu záznamů.

Chcete-li vytvořit vlastní navigační pruh pro sadu záznamů, musíte:

- Vytvořit textové nebo obrazové navigační odkazy
- Umístit odkazy na stránku v zobrazení Návrh
- Přiřadit jednotlivá serverová chování ke každému navigačnímu odkazu

Tento oddíl popisuje, jak přiřadit jednotlivá serverová chování k navigačním odkazům.

Vytvoření a přiřazení serverového chování k navigačnímu odkazu

1 V zobrazení Návrh vyberte textový řetězec nebo obraz na stránce, který chcete použít jako navigační odkaz mezi záznamy.

2 Otevřete panel Serverová chování (Okna > Serverová chování) a klepněte na tlačítko plus (+).

3 Z rozbalovací nabídky vyberte Procházení sady záznamů; pak ze zobrazených serverových chování vyberte vhodné serverové chování pro vybraný odkaz.

Pokud sada záznamů obsahuje velký počet záznamů, serverové chování Přejít na poslední záznam může trvat dlouho, když uživatel klepne na odkaz.

4 V rozbalovací nabídce Sada záznamů vyberte sadu záznamů, která obsahuje záznamy, a klepněte na tlačítko OK.

Serverové chování se přiřadí k navigačnímu odkazu.

Nastavení voleb v dialogovém okně Přejít na (serverová chování)

Přidejte odkazy, které uživateli umožní procházet záznamy v sadě záznamů.

1 Pokud jste na stránce nic nevybrali, vyberte odkaz z rozbalovací nabídky.

2 Vyberte sadu záznamů, která obsahuje procházené záznamy, a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Pokud sada záznamů obsahuje velký počet záznamů, serverové chování Přejít na poslední záznam může trvat dlouho, když uživatel klepne na odkaz.*

Úlohy návrhu navigačního pruhu

Když vytváříte vlastní navigační pruh, začněte vytvořením jeho vizuálního znázornění pomocí nástrojů pro návrh stránek v aplikaci Dreamweaver. Nemusíte vytvářet odkaz pro textový řetězec nebo obraz, aplikace Dreamweaver ho vytvoří za vás.

Stránka, pro kterou vytváříte navigační pruh, musí obsahovat sadu záznamů pro procházení. Jednoduchý navigační pruh pro sadu záznamů může vypadat takto, s tlačítky odkazů vytvořenými z obrazů nebo jiných elementů obsahu:



Poté, co jste přidali na stránku sadu záznamů a vytvořili navigační pruh, musíte aplikovat jednotlivá serverová chování na každý navigační element. Typický navigační pruh pro sadu záznamů obsahuje například znázornění následujících odkazů, které odpovídají příslušnému chování:

Navigační odkaz	**Serverové chování**
Jít na první stránku	Přejít na první stránku
Jít na předcházející stránku	Přejít na předcházející stránku
Jít na následující stránku	Přejít na následující stránku
Jít na poslední stránku	Přejít na poslední stránku

Další témata nápovědy

„O sadách záznamů“ na stránce 540

Zobrazení a skrytí oblastí na základě výsledků sady záznamů

Také můžete určit, aby se oblast zobrazila nebo skryla na základě toho, zda je sada záznamů prázdná. Pokud je sada záznamů prázdná (například nebyly nalezené žádné záznamy vyhovující dotazu), můžete zobrazit zprávu, která uživatele informuje, že se nevrátily žádné záznamy. To je zejména užitečné při vytváření vyhledávacích stránek, které používají hledané výrazy zadané uživatelem, podle kterých provádějí dotazy. Podobně můžete zobrazit chybovou zprávu, pokud se vyskytne problém připojení k databázi nebo pokud uživatelské jméno a heslo uživatele server nezná.

Serverová chování Zobrazit oblast jsou:

- Zobrazit, pokud je sada záznamů prázdná
- Zobrazit, pokud sada záznamů není prázdná
- Zobrazit na první stránce
- Zobrazit kromě první stránky
- Zobrazit na poslední stránce

- Zobrazit kromě poslední stránky

1 V zobrazení Návrh vyberte oblast na stránce, která se má zobrazit nebo skrýt.

2 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+).

3 Z rozbalovací nabídky vyberte Zobrazit oblast, vyberte jedno z uvedených serverových chování a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„O záznamech databáze“ na stránce 566

„Vytvoření dynamické tabulky“ na stránce 571

Zobrazení více výsledků ze sady záznamů

Serverové chování Opakovaná oblast umožňuje v jedné stránce zobrazit více záznamů ze sady záznamů. Výběr jakýchkoliv dynamických dat můžete změnit na opakovanou oblast. Ale nejběžnějšími oblastmi jsou tabulka, řádek tabulky nebo několik řádků tabulky.

1 V zobrazení Návrh vyberte oblast, která obsahuje dynamický obsah.

Výběrem může být cokoliv včetně celé tabulky, řádku tabulky nebo dokonce odstavce textu.

Abyste vybrali oblast na stránce přesně, můžete použít selektor tagů v levém rohu okna dokumentu. Pokud je oblastí například řádek tabulky, klepněte v řádku na stránce, pak klepněte na pravý krajní tag `<tr>` v selektoru tagů, abyste vybrali řádek tabulky.

2 Vyberte volbu Okna > Serverová chování, abyste zobrazili panel Serverová chování.

3 Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Opakovaná oblast.

4 Z rozbalovací nabídky vyberte název sady záznamů, kterou chcete použít.

5 Vyberte počet záznamů, které se mají zobrazit na jedné stránce, a klepněte na tlačítko OK.

V okně dokumentu se kolem opakované oblasti zobrazí tenký šedý obrys se štítkem.

Další témata nápovědy

„O záznamech databáze“ na stránce 566

„Úpravy dynamického obsahu“ na stránce 564

Úpravy opakovaných oblastí v inspektoru Vlastnosti

❖ Upravte vybranou opakovanou oblast změnou některé z následujících voleb:

- Název opakované oblasti.
- Sada záznamů dodávající záznamy pro opakovanou oblast.
- Počet zobrazených záznamů

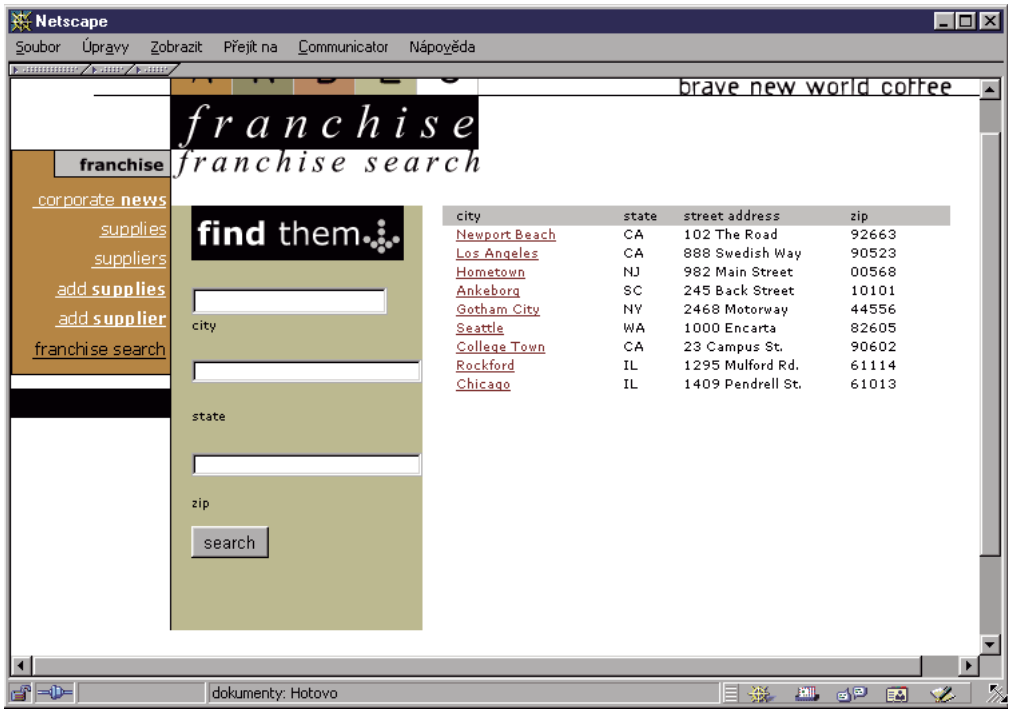
Když vyberete novou volbu, aplikace Dreamweaver aktualizuje stránku.

Opakované použití sad záznamů PHP

Chcete-li najít výukovou lekci o opakovaném použití sady záznamů PHP, viz výukovou lekci David Powerse Jak opakovaně využít sadu záznamů PHP ve více než jedné opakované oblasti?

Vytvoření dynamické tabulky

Následující příklad ilustruje, jak se aplikuje serverové chování Opakovaná oblast na řádek tabulky, které určuje, že se na jedné stránce zobrazí devět záznamů. Samotný řádek zobrazuje čtyři různé záznamy: město, stát, ulice a PSČ.



Abyste vytvořili tabulku jako tu v předcházejícím příkladu, musíte vytvořit tabulku, která obsahuje dynamický obsah, a aplikovat serverové chování Opakovaná oblast na řádek tabulky obsahující dynamický obsah. Když stránku zpracovává aplikační server, řádek se opakuje tolikrát, kolikrát je to určené v serverovém objektu Opakovaná oblast, s rozdílným záznamem vloženým do každého nového řádku.

1 Jedním z následujících úkonů vložte dynamickou tabulku:

- Vyberte volbu Vložit > Objekty dat > Dynamická data > Dynamická tabulka, abyste zobrazili dialogové okno Dynamická tabulka.
- V kategorii Data panelu Vložit klepněte na tlačítko Dynamická data a z rozbalovací nabídky vyberte ikonu Dynamická tabulka.

2 Z rozbalovací nabídky Sada záznamů vyberte sadu záznamů.

3 Vyberte počet záznamů, které se mají zobrazit na jedné stránce.

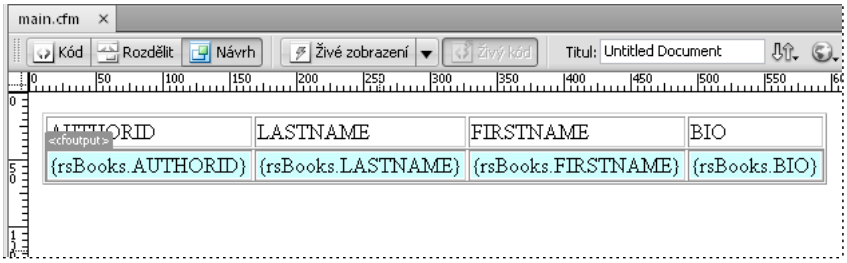
4 (Volitelně) Zadejte hodnoty pro okraje tabulky, vsazení a mezery buněk.

V dialogovém okně Dynamická tabulka se zachovají hodnoty, které jste zadali pro okraje tabulky, vsazení a mezery buněk.

Poznámka: *Pokud pracujete na projektu, který vyžaduje několik dynamických tabulek se stejným vzhledem, zadejte hodnoty rozvržení tabulky, což dále zjednoduší vývoj stránky. Tyto hodnoty můžete přizpůsobit po vložení tabulky pomocí inspektoru Vlastnosti pro tabulku.*

5 Klepněte na tlačítko OK.

Tabulka a vyhrazená místa pro dynamický obsah definovaný v připojené sadě záznamů se vloží na stránku.



V tomto příkladu obsahuje sada záznamů čtyři sloupce: AUTHORID, FIRSTNAME, LASTNAME a BIO. Řádek s nadpisem tabulky se vyplní názvy jednotlivých sloupců. Nadpisy můžete upravit s použitím popisného textu nebo je nahradit obrazy.

Vytvoření počítadla záznamů

Počítadla záznamů poskytují uživatelům referenční bod při procházení sadou záznamů. Obvykle počítadla záznamů zobrazují celkový počet vrácených záznamů a aktuální zobrazené záznamy. Pokud například sada záznamů vrátí 40 jednotlivých záznamů a na jedné stránce se zobrazuje 8 záznamů, počítadlo záznamů na první stránce bude ukazovat „Zobrazují se záznamy 1-8 ze 40“.

Před vytvořením počítadla záznamů pro stránku musíte pro tu stránku vytvořit sadu záznamů, vhodné rozvržení stránky obsahující dynamický obsah, a pak navigační pruh pro sadu záznamů.

Další témata nápovědy

„O sadách záznamů“ na stránce 540

„Vytvoření navigačního pruhu sady záznamů“ na stránce 567

„Zobrazení více výsledků ze sady záznamů“ na stránce 570

„Vytvoření dynamické tabulky“ na stránce 571

Vytváření jednoduchých počítadel záznamů

Počítadla záznamů umožňují uživatelům zjistit, kde se nacházejí v rámci dané sady záznamů vzhledem k celkovému počtu vrácených záznamů. Z tohoto důvodu jsou počítadla záznamů užitečným chováním, které může významně přispět k použitelnosti webové stránky.

Vytvořte jednoduché počítadlo záznamů pomocí serverového objektu Navigační stav sady záznamů. Tento serverový objekt vytvoří textovou položku na stránce, která zobrazí aktuální stav záznamů. Počítadlo záznamů si můžete přizpůsobit pomocí nástrojů pro návrh stránky v aplikaci Dreamweaver.

1. Umístěte textový kurzor na místo, kam chcete vložit počítadlo záznamů.
2. Vyberte volbu Vložit > Objekty dat > Zobrazit počet záznamů > Navigační stav sady záznamů, vyberte sadu záznamů z rozbalovací nabídky Sada záznamů a klepněte na tlačítko OK.

Serverový objekt Navigační stav sady záznamů vloží textové počítadlo záznamů, podobné jako v následujícímu příkladu:

Záznamy {Employees_first} až {Employees_last} z {Employees_total}

Při zobrazení v živém zobrazení se počítadlo zobrazí jako v následujícímu příkladu:

Záznamy 1 až 1 z 22

Vytvoření a přidání počítadla záznamů na stránku

❖ V dialogovém okně Vložit stav navigace v sadě záznamů vyberte sadu záznamů, kterou chcete sledovat, a klepněte na tlačítko OK.

Vytváření vlastních počítadel záznamů

Pro vytvoření vlastního počítadla záznamů se používají jednotlivá chování počítání záznamů. Vytvoření vlastního počítadla záznamů vám umožní vytvořit lepší počítadlo záznamů než jednoduchou tabulku s jedním řádkem, jakou vloží serverový objekt Navigační stav sady záznamů. Elementy návrhu můžete uspořádat mnoha kreativními způsoby a aplikovat příslušné serverové chování na každý element.

Serverová chování Počet záznamů jsou:

- Zobrazit číslo prvního záznamu
- Zobrazit číslo posledního záznamu
- Zobrazit celkový počet záznamů

Před vytvořením vlastního počítadla záznamů pro stránku musíte nejdříve pro tuto stránku vytvořit sadu záznamů, vhodné rozvržení stránky obsahující dynamický obsah a navigační pruh pro sadu záznamů.

Tento příklad vytvoří počítadlo záznamů, které se podobá příkladu v tématu „Jednoduchá počítadla záznamů“. V tomto příkladu text v bezpatkovém písmu znázorňuje vyhrazená místa pro počítání záznamů, která se vloží na stránku. Počítadlo záznamů v tomto příkladu se zobrazí následujícím způsobem:

Zobrazení záznamů `StartRow` až `EndRow` z `RecordSet.RecordCount`.

1 V zobrazení Návrh zadejte text počítadla na stránku. Text může být cokoliv, co chcete, například:

```
Displaying records thru of .
```

2 Umístěte textový kurzor na konec textového řetězce.

3 Otevřete panel Serverová chování (Okna > Serverová chování).

4 Klepněte na tlačítko plus (+) v levém horním rohu a klepněte na volbu Zobrazit počet záznamů. Z této podnabídky vyberte volbu Zobrazit celkový počet záznamů. Chování Zobrazit celkový počet záznamů se vloží na stránku a vyhrazené místo se vloží tam, kde byl textový kurzor. Textový řetězec nyní vypadá takto:

```
Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

5 Umístěte textový kurzor za slovo `záznam` a z panelu Serverová chování > Tlačítko plus (+) > Počet záznamů vyberte volbu Zobrazit číslo prvního záznamu. Textový řetězec nyní vypadá takto:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

6 Nyní umístěte textový kurzor mezi slova `až` a `z` a z panelu Serverová chování > Tlačítko plus (+) > Počet záznamů vyberte volbu Zobrazit číslo prvního záznamu. Textový řetězec nyní vypadá takto:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
```

7 Zkontrolujte, že počítadlo funguje správně tak, že zobrazíte stránku v živém zobrazení; počítadlo je podobné jako v následujícím příkladu:

```
Displaying records 1 thru 8 of 40.
```

Pokud má stránka s výsledky navigační odkaz k přechodu na následující sadu záznamů, klepnutím na odkaz aktualizujete počítadlo záznamů, které se zobrazí takto:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

Používání předdefinovaných formátů dat

Aplikace Dreamweaver obsahuje několik předdefinovaných formátů dat, které můžete aplikovat na elementy dynamických dat. Styly formátu dat obsahují formáty data a času, měny, čísel a procent.

Aplikování formátů dat na dynamický obsah

1 V okně Dokument vyberte vyhrazené místo dynamického obsahu.

2 Výběrem voleb Okna > Svázání zobrazte panel Svázání.

3 Ve sloupci Formát klepněte na tlačítko šipka dolů.

Pokud šipka dolů není viditelná, rozbalte panel.

4 Z rozbalovací nabídky Formát vyberte požadovanou kategorii formátu dat.

Zajistěte, aby formát dat byl vhodný pro typ dat, která formátujete. Například formáty Měna fungují pouze v případě, že se dynamická data skládají z číselných dat. Na stejná data nemůžete aplikovat více než jeden formát.

5 Ověřte, že formát byl aplikován správně, pomocí náhledu stránky v živém zobrazení.

Přizpůsobení formátu dat

1 Otevřete stránku, která obsahuje dynamická data, v zobrazení Návrh.

2 Vyberte dynamická data, jejichž formát chcete přizpůsobit.

Položka navázaných dat, jejíž dynamický text jste vybrali, se zvýrazní v panelu Svázání (Okna > Svázání). Panel zobrazuje pro vybranou položku dva sloupce – Svázání a Formát. Pokud není sloupec Formát viditelný, rozšiřte panel Svázání, abyste ho zobrazili.

3 V panelu Svázání klepněte ve sloupci Formát na šipku dolů, abyste rozbalili rozbalovací nabídku dostupných formátů dat.

Pokud šipka dolů není viditelná, více rozšiřte panel Svázání.

4 Z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravit seznam formátů.

5 Vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK.

a Ze seznamu vyberte formát a klepněte na tlačítko Upravit.

b Změňte kterýkoliv z následujících parametrů v dialogových oknech Měna, Číslo nebo Procenta a klepněte na tlačítko OK.

- Počet číslic, které mají být zobrazené za desetinnou čárkou
- Zda umístit úvodní nulu před desetinná čísla
- Zda použít závorky nebo znak minus pro záporné hodnoty
- Zda seskupovat číslice

c Chcete-li formát dat odstranit, klepněte na formát v seznamu a klepněte na tlačítko minus (-).

Vytvoření formátu dat (pouze ASP)

1 Otevřete stránku, která obsahuje dynamická data, v zobrazení Návrh.

2 Vyberte dynamická data, pro která chcete vytvořit vlastní formát.

3 Abyste zobrazili panel Svázání, vyberte volbu Okna > Svázání a ve sloupci Formát klepněte na šipku dolů. Pokud šipka dolů není viditelná, rozbalte panel.

4 Z rozbalovací nabídky vyberte Upravit seznam formátů.

5 Klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte typ formátu.

6 Definujte formát a klepněte na tlačítko OK.

7 Zadejte název nového formátu ve sloupci Název a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: *Přestože nástroj Dreamweaver podporuje pouze tvorbu formátu dat pro stránky ASP, uživatelé serverů ColdFusion a PHP mohou stahovat formáty vytvořené jinými uživateli nebo vytvářet serverové formáty a posílat je prostřednictvím služby Dreamweaver Exchange. Další informace o API pro serverové formáty najdete v tématu Rozšíření aplikace Dreamweaver (Nápověda > Rozšíření aplikace Dreamweaver > Serverové formáty).*

Zobrazení živých dat

Funkce Zobrazit živá data byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena. Funkce byla nahrazena modernější funkcí Živé zobrazení.

Chcete-li zobrazit živá data v živém zobrazení, ujistěte se, že jste provedli následujícíc kroky:

- Definujte složku pro zpracování dynamických stránek (například, kořenová složka na serveru ColdFusion na vašem počítači nebo na vzdáleném zařízení).

  Pokud stránka zobrazí chybovou zprávu, když přejdete do živého zobrazení, zkontrolujte, zda je v dialogovém okně Definice webového místa správný prefix URL.

- Zkopírujte související soubory (pokud existují) do této složky.
- Zadejte pro stránku všechny parametry, které by uživatel obvykle zadal.

Poskytnutí živých dat pro stránku v živém zobrazení.

1 Otevřete dialogové okno Nastavení živého zobrazení (Zobrazení > Nastavení živého zobrazení).

2 V oblasti Požadavek URL klepněte na tlačítko plus (+) a zadejte parametr, který stránka očekává.

3 Pro každý parametr určete název a testovací hodnotu.

4 V rozbalovací nabídce Metoda vyberte metodu formuláře HTML, kterou stránka očekává: `POST` nebo `GET`.

5 Do textové oblasti Inicializační skript zadejte jakýkoliv zdrojový kód, který chcete vložit do horní části stránky předtím, než se spustí.

  Inicializační skripty se obvykle skládají z kódu, který nastavuje proměnné relace.

6 Abyste uložili nastavení aktuální stránky, vyberte možnost Uložit nastavení pro tento dokument a klepněte na tlačítko OK.

  Poznámka: *Chcete-li uložit nastavení, musíte povolit Poznámky k návrhu (Soubor > Poznámky k návrhu).*

Odstraňování problémů s živými daty v živém zobrazení

Příčiny mnoha problémů se zobrazením živých dat v Živém zobrazení mohou být vysledovány v chybějících nebo nesprávných hodnotách v dialogovém okně Definice webového místa (Webové místo > Upravit webová místa).

Zkontrolujte kategorii Testovací server v dialogovém okně Definice webového místa. Pole Vzdálená složka by mělo určovat složku schopnou zpracovat dynamické stránky. Zde je jeden příklad vhodné vzdálené složky, pokud je na vašem pevném disku spuštěný server IIS nebo PWS.

C:\Inetpub\wwwroot*mojeapl*\

Zkontrolujte, že pole Prefix URL určuje URL, který odpovídá vzdálené složce (mapuje se na ni). Pokud je například na vašem lokálním počítači spuštěný server PWS nebo IIS, pak následující vzdálené složky mají následující prefixy URL:

Vzdálená složka	**Prefix URL**
C:\Inetpub\wwwroot\	http://localhost/
C:\Inetpub\wwwroot\mojeapl\	http://localhost/mojeapl/
C:\Inetpub\wwwroot\fs\planes	http://localhost/fs/planes

Další témata nápovědy

„Přepínání mezi zobrazeními v okně dokumentu“ na stránce 17

„Zobrazení náhledu stránek v Živém zobrazení“ na stránce 280

„Zobrazení náhledu dynamických stránek v prohlížeči“ na stránce 536

Přidání vlastních serverových chování

O vlastních serverových chováních

Aplikace Dreamweaver se dodává se sadou vestavěných serverových chování, která vám umožní snadno přidat do webového místa dynamické možnosti. Můžete rozšířit funkčnost aplikace Dreamweaver vytvořením serverových chování, která budou vyhovovat vašim potřebám vývoje, nebo získáním serverových chování z webu Dreamweaver Exchange.

Před vytvořením vlastních serverových chování byste měli zkontrolovat web Dreamweaver Exchange, zda nějaký jiný vývojář již nevytvořil serverové chování, které poskytuje funkčnost, kterou byste rádi přidali do svého webového místa. Často zjistíte, že některý vývojář z jiné firmy již vytvořil a otestoval serverové chování, které splní vaše potřeby.

Přístup na web Dreamweaver Exchange

1 V aplikaci Dreamweaver má uživatel možnost přístupu na web Dreamweaver Exchange jedním z těchto způsobů:

- Vyberte volbu Nápověda > Dreamweaver Exchange.
- Vyberte volbu Okna > Serverová chování, klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Získat více serverových chování.

V prohlížeči se otevře webová stránka Dreamweaver Exchange.

2 Přihlaste do Exchange s použitím svého identifikátoru Adobe nebo pokud jste si pro sebe ještě nevytvořili identifikátor na webu Dreamweaver Exchange, postupujte podle pokynů, abyste si vytvořili svůj účet Adobe.

Instalace serverového chování nebo jiného doplňku aplikace Dreamweaver

1 Vyberte volbu Příkazy > Správa rozšíření, abyste spustili program Extension Manager.

2 V programu Extension Manager vyberte volbu Soubor > Nainstalovat balíček.

Více informací viz část *Používání programu Extension Manager*.

Pracovní postup s použitím vlastních serverových chování

Pokud jste zkušený vývojář v systému ColdFusion, JavaScript, VBScript nebo PHP, můžete si napsat vlastní serverová chování. Kroky k vytvoření serverového chování zahrnují následující úlohy:

- Napište jeden nebo více bloků kódu, které provedou požadovanou akci.
- Určete, kam by se měl blok kódu vložit v kódu HTML stránky.
- Pokud serverové chování vyžaduje, aby pro parametr byla určena hodnota, vytvořte dialogové okno, které požádá webového vývojáře, který aplikuje chování, aby zadal požadovanou hodnotu.
- Otestujte serverové chování před tím, než ho dáte k dispozici ostatním.

Další témata nápovědy

„Vyžádání si parametru pro serverové chování“ na stránce 584

„Testování serverových chování“ na stránce 587

Používání okna Vytvoření serverového chování

Použijte okno Vytvoření serverového chování, abyste přidali blok nebo bloky kódu, které chování vloží do stránky.

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Nové serverové chování.

2 Z rozbalovací nabídky Typ dokumentu vyberte typ dokumentu, pro který vyvíjíte serverové chování.

3 V poli Název zadejte název pro serverové chování.

4 (Volitelně) Chcete-li zkopírovat existující serverové chování, abyste ho přidali k chování, které vytváříte, vyberte volbu Zkopírovat existující serverové chování a pak vyberte serverové chování v rozbalovací nabídce Chování, které se má zkopírovat. Klepněte na tlačítko OK.

Zobrazí se dialogové okno Vytvoření serverového chování.

5 Abyste přidali nový blok kódu, klepněte na tlačítko plus (+), zadejte název pro blok kódu a klepněte na tlačítko OK.

Název, který zadáte, se zobrazí v okně Vytvoření serverového chování s viditelnými příslušnými skriptovacími tagy v poli Blok kódu.

6 V poli Blok kódu zadejte kód prováděný za běhu, potřebný pro implementaci serverového chování.

Poznámka: *Při zadávání kódu v poli Blok kódu lze vložit pouze jeden tag nebo blok kódu pro každý pojmenovaný blok kódu (například* `mojeChování_blok1`, `mojeChování_blok2`, `mojeChování_blokn` *atd.). Pokud musíte zadat více tagů nebo bloků kódu, vytvořte samostatný blok kódu pro každý tag. Také můžete kód zkopírovat a vložit z jiných stránek.*

7 Umístěte textový kurzor do bloku kódu, kam byste chtěli vložit parametr, nebo vyberte řetězec, který chcete nahradit parametrem.

8 Klepněte na tlačítko Vložit parametry do bloku kódu.

9 Zadejte název parametru do pole Název parametru (například `Relace`) a klepněte na tlačítko OK.

Parametr se vloží do bloku kódu do místa, kam jste umístili textový kurzor před definováním parametru. Pokud jste vybrali řetězec, nahradí se každý výskyt vybraného řetězce v bloku kódu značkou parametru (například `@@Relace@@`).

10 Z rozbalovací nabídky Vložit kód vyberte volbu, která určí, kam vložit bloky kódu.

11 (Volitelně) Chcete-li určit další informace o serverovém chování, klepněte na tlačítko Další volby.

12 Chcete-li vytvořit více bloků kódu, opakujte kroky 5 až 11.

13 Pokud serverové chování vyžaduje, aby mu byly předané parametry, musíte vytvořit dialogové okno, které přijímá parametry od osoby, která chování aplikuje. Viz odkaz níže.

14 Po provedení vyžadovaných kroků pro vytvoření serverového chování klepněte na tlačítko OK.

Serverové chování se zobrazí v panelu Serverová chování.

15 Otestujte serverové chování a zkontrolujte, že správně funguje.

Další témata nápovědy

„Opakování bloků kódu s instrukcí cyklu“ na stránce 582

„Pravidla programování“ na stránce 586

„Vyžádání si parametru pro serverové chování“ na stránce 584

„Přidání vlastních serverových chování“ na stránce 576

Rozšířené volby

Poté, co určíte zdrojový kód a polohu vložení pro každý blok kódu, je serverové chování zcela definované. Ve většině případů nemusíte určovat žádné další informace.

Pokud jste zkušený uživatel, můžete nastavit libovolné z následujících voleb:

Identifikátor Určuje, zda by se s blokem kódu mělo zacházet jako s identifikátorem.

Standardně je každý blok kódu identifikátor. Pokud aplikace Dreamweaver najde blok kódu identifikátoru kdekoliv v dokumentu, zobrazí chování v panelu Serverová chování. Použijte volbu Identifikátor k určení, zda by se s blokem kódu mělo zacházet jako s identifikátorem.

Alespoň jeden z bloků kódu serverových chování musí být identifikátor. Blok kódu by neměl být identifikátor, pokud platí jedna z následujících podmínek: stejný blok kódu je použitý nějakým jiným serverovým chování; nebo je blok kódu tak jednoduchý, že by se mohl na stránce přirozeně objevit.

Titul serverového chování Určuje titul chování v panelu Serverová chování.

Když návrhář stránky klepne na tlačítko plus (+) v panelu Serverová chování, titul nového serverového chování se objeví v rozbalovací nabídce. Když návrhář aplikuje instanci serverového chování na dokument, chování se objeví v seznamu aplikovaných chování v panelu Serverová chování. Použijte pole Titul serverového chování, abyste určili obsah rozbalovací nabídky Plus (+) a seznamu aplikovaných chování.

Počáteční hodnota v poli je název, který jste zadali v dialogovém okně Nové serverové chování. Jak definujete parametry, název se automaticky aktualizuje tak, že se parametry zobrazí uvnitř závorek za názvem serverového chování.

```
Set Session Variable (@@Name@@, @@Value@@)
```

Pokud uživatel přijme výchozí hodnotu, vše před závorkami se zobrazí v rozbalovací nabídce Plus (+) (například Nastavit proměnnou relace). Název i s parametry se zobrazí v seznamu aplikovaných chování – například Nastavit proměnnou relace(„abcd“, „5“).

Blok kódu, který se vybere Určuje, který blok kódu se vybere, když uživatel vybere chování v panelu Serverová chování.

Když aplikujete serverové chování, jeden z bloků kódu v chování je označen jako „blok kódu, který se vybere“. Pokud aplikujete serverové chování a pak vyberete chování v panelu Serverová chování, označený blok se vybere v okně

dokumentu. Standardně aplikace Dreamweaver vybere první blok kódu, který není nad tagem `html`. Pokud všechny bloky kódu jsou nad tagem `html`, pak se vybere první blok. Zkušení uživatelé mohou určit, který blok kódu je ten vybraný.

Vytváření bloků kódu

Bloky kódu, které vytvoříte v okně Vytvoření serverového chování, jsou zapouzdřené v serverovém chování, které se zobrazí v panelu Serverová chování. Kód může být jakýkoliv platný kód prováděný za běhu pro určený serverový model. Pokud například zvolíte ColdFusion jako typ dokumentu pro vlastní serverové chování, kód, který zapisujete, musí být platný kód ColdFusion, který běží na aplikačním serveru ColdFusion.

Můžete vytvořit bloky kódu buď přímo v okně Vytvoření serverového chování, nebo můžete kód zkopírovat a vložit z jiných zdrojů. Každý blok kódu, který vytvoříte v okně Vytvoření serverového chování, musí být jeden tag nebo blok skriptu. Pokud musíte vložit více bloků tagů, rozdělte je do samostatných bloků kódu.

Podmínky v blocích kódu

Aplikace Dreamweaver vám umožní vyvinout bloky kódu, které obsahují řídicí příkazy, které se provádějí podmíněně. Okno Vytvoření serverového chování používá příkazy `if`, `elseif` a `else` a může také obsahovat parametry serverového chování. To vám umožní vložit alternativní textové bloky založené na hodnotách vztahů OR mezi parametry serverového chování.

Následující příklad ukazuje příkazy `if`, `elseif` a `else`. Hranaté závorky ([ ]) označují volitelný kód a hvězdička (*) označuje žádný nebo více výskytů. Abyste provedli část bloku kódu nebo celý blok kódu pouze v případě, že platí určitá podmínka nebo podmínky, použijte následující syntaxi:

```
<@ if (expression1) @>conditional text1[<@ elseif (expression2) @>conditional text2]*[<@ else
@>
    conditional text3]<@ endif @>
```

Podmíněný výraz může být libovolný výraz jazyka JavaScript, který může být vyhodnocen pomocí funkce `eval()` jazyka JavaScript a může zahrnovat parametr serverového chování označený pomocí @@. (Znaky @@ odlišují parametr od proměnných JavaScriptu a klíčových slov.)

Efektivní používání podmíněných výrazů

Při použití instrukcí `if`, `else` a `elseif` v rámci tagu XML `insertText` se příslušný text předzpracuje, aby se vyřešily instrukce `if` a aby se určilo, který text se má zahrnout do výsledku. Instrukce `if` a `elseif` použijí výraz jako argument. Podmíněný výraz je stejný jako pro podmíněné výrazy JavaScript a může také obsahovat parametry serverového chování. Instrukce jako tato vám umožňují zvolit mezi alternativními bloky kódu na základě hodnot parametrů serverového chování nebo vztahů mezi nimi.

Například následující kód JSP pochází ze serverového chování aplikace Dreamweaver, které používá podmíněný blok kódu:

```
@@rsName@@.close();
<@ if (@@callableName@@ != '') @>
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();<@ else @>
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
<@ endif @>
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

Podmíněný blok kódu začíná `<@ if (@@callableName@@ != '') @>` a končí `<@ endif @>`. V závislosti na kódu, pokud uživatel zadá hodnotu pro parametr `@@callableName@@` v dialogovém okně Parametry pro serverové chování – to znamená, když hodnota parametru `@@callableName@@` není null nebo `(@@callableName@@ != '')` – pak se podmíněný blok kódu nahradí následujícími příkazy:

```
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();
```

Jinak se blok kódu nahradí následujícím příkazem:

```
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
```

Další témata nápovědy

„Opakování bloků kódu s instrukcí cyklu“ na stránce 582

Umístění bloku kódu

Když vytvoříte bloky kódu pomocí okna Vytvoření serverového chování, musíte určit, kam je vložit do kódu HTML stránky.

Pokud například vložíte blok kódu nad počáteční tag `<html>`, musíte pak určit relativní polohu bloku kódu k dalším tagům, skriptům a serverovým chováním v této sekci kódu HTML stránky. Typické příklady zahrnují umístění chování buď před, nebo za všechny dotazy sady záznamů, které mohou také existovat v kódu stránky nad počáteční tagem `<html>`.

Po výběru umístění z rozbalovací nabídky Vložit kód se dostupné volby v rozbalovací nabídce Relativní poloha změní a obsahují příslušné volby pro tuto část stránky. Pokud například v rozbalovací nabídce Vložit kód vyberete volbu Nad tag `<html>`, volby umístění dostupné v rozbalovací nabídce Relativní poloha budou obsahovat příslušné volby pro tuto část stránky.

Následující tabulka ukazuje volby vložení bloku kódu a příslušné volby relativního umístění dostupné pro každou tuto volbu:

Volby Vložit kód	**Volby relativní polohy**
Nad tag <html>	• Na začátek souboru • Přímo před sadu záznamů • Přímo za sadu záznamů • Přímo nad tag `<html>` • Vlastní poloha

Volby Vložit kód	**Volby relativní polohy**
Pod tag </html>	• Před konec souboru • Před zavření sady záznamů • Za zavření sady záznamů • Za tag `</html>` • Vlastní poloha
Relativně k určitému tagu	Vyberte tag z rozbalovací nabídky Tag a pak vyberte volbu polohy vzhledem k tagu.
Relativně k výběru	Před výběr Za výběr Nahradit výběr Uzavřít výběr

Chcete-li určit vlastní polohu, musíte k bloku kódu přiřadit *váhu*. Volbu Vlastní poloha použijte, když potřebujete vložit více než jeden blok kódu v konkrétním pořadí. Pokud například chcete vložit seřazenou řadu tří bloků kódu za bloky kódu, které otevírají sady záznamů, zadali byste váhu 60 pro první blok, 65 pro druhý a 70 pro třetí.

Standardně aplikace Dreamweaver všem blokům kódu vloženým nad tag `<html>`, které otevírají sady záznamů, přiřazuje váhu 50. Pokud je váha dvou nebo více bloků stejná, aplikace Dreamweaver náhodně nastaví pořadí těchto bloků.

Další témata nápovědy

„Vyžádání si parametru pro serverové chování“ na stránce 584

„Pravidla programování“ na stránce 586

„O vlastních serverových chováních“ na stránce 576

„Vytváření bloků kódu“ na stránce 579

„Testování serverových chování“ na stránce 587

Umístění bloku kódu (všeobecné pokyny)

1. Pomocí okna Vytvoření serverového chování zapište blok kódu.
2. V dialogovém okně Vytvoření serverového chování z rozbalovací nabídky Vložit kód vyberte polohu, do které chcete vložit blok kódu.
3. V dialogovém okně Vytvoření serverového chování vyberte relativní polohu k té, kterou jste vybrali v rozbalovací nabídce Vložit kód.
4. Až dokončíte vytváření bloku kódu, klepněte na tlačítko OK.

Serverové chování se zobrazí v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování); klepněte na tlačítko plus (+), abyste zobrazili serverové chování.

5. Otestujte serverové chování a zkontrolujte, že správně funguje.

Umístění bloku kódu relativně k jinému tagu na stránce

1. V rozbalovací nabídce Vložit kód vyberte volbu Relativně k určitému tagu.
2. Zadejte tag v poli Tag nebo vyberte tag z rozbalovací nabídky.

Pokud zadáváte tag, nepoužijte jeho lomené závorky (<>).

3 Určete relativní polohu vzhledem k tagu pomocí volby v rozbalovací nabídce Relativní poloha.

Umístění bloku kódu relativně k tagu vybranému návrhářem stránky

1 V rozbalovací nabídce Vložit kód vyberte volbu Relativně k výběru.

2 Určete relativní polohu vzhledem k výběru pomocí volby v rozbalovací nabídce Relativní poloha.

Můžete vložit blok kódu hned před nebo hned za výběr. Také můžete nahradit výběr vaším blokem kódu nebo můžete uzavřít blok kódu kolem výběru.

Chcete-li uzavřít blok kódu kolem výběru, musí se výběr skládat z počátečního a uzavíracího tagu, aniž by bylo něco mezi nimi, následujícím způsobem:

```
<CFIF Day="Monday"></CFIF>
```

Vložte počáteční tag bloku kódu před počáteční tag výběru a uzavírací tag bloku kódu za uzavírací tag výběru.

Opakování bloků kódu s instrukcí cyklu

Chcete-li vícekrát opakovat část bloku kódu nebo celý blok kódu, použijte následující syntaxi:

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@) @>code block<@ endloop @>
```

Při vytváření serverových chování můžete použít řídicí strukturu cyklu, abyste blok kódu zopakovali tolikrát, kolikrát určíte.

```
<@ loop (@@param1@@,@@param2@@,@@param3@@,@@param_n@@) @>code block
<@ endloop @>
```

Instrukce cyklu akceptuje jako argumenty seznam polí parametrů oddělený čárkami. V tomto případě argumenty pole parametrů umožňují uživateli zadat více hodnot pro jeden parametr. Opakující se text se duplikuje *n* krát, kde *n* je délka argumentů pole parametrů. Pokud je určený více než jeden argument pole parametrů, všechna pole musí mít stejnou délku. Při *i*-tém vyhodnocení cyklu nahradí *i*-té elementy polí parametrů související instance parametrů v bloku kódu.

Při vytváření dialogového okna pro serverové chování můžete do dialogového okna přidat ovladač, který návrháři stránky umožní vytvořit pole parametrů. Aplikace Dreamweaver obsahuje jednoduchý ovladač pole, který můžete použít k vytvoření dialogových oken. Tento ovladač, pojmenovaný Textové pole pro čárkami oddělený seznam, je k dispozici v okně Vytvoření serverového chování. Chcete-li vytvořit složitější elementy uživatelského rozhraní, vyhledejte dokumentaci API pro vytvoření dialogového okna s ovladačem pro vytváření polí (například ovladač mřížka).

Do podmíněné instrukce můžete vnořit jakýkoliv počet podmínek nebo instrukci cyklu. Můžete například určit, aby se cyklus provedl, pokud je výraz pravdivý.

Následující příklad ukazuje, jak se takové opakující se bloky kódu mohou použít k vytvoření serverových chování (příkladem je chování ColdFusion používané k přístupu k uložené proceduře):

```
<CFSTOREDPROC procedure="AddNewBook"
    datasource=#MM_connection_DSN#
    username=#MM_connection_USERNAME#
    password=#MM_connection_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryID#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

V tomto příkladu může tag CFSTOREDPROC obsahovat žádný nebo několik tagů CFPROCPARAM. Ale bez podpory pro instrukci cyklu neexistuje způsob, jak tagy CFPROCPARAM zahrnout v rámci vloženého tagu CFSTOREDPROC. Pokud by se toto mělo vytvořit jako serverové chování bez použití instrukce cyklu, museli byste tento příklad rozdělit na dvě části: hlavní tag CFSTOREDPROC a tag CFPROCPARAM, jehož účastnický typ je vícenásobný.

S použitím instrukce cyklu můžete zapsat stejný postup následujícím způsobem:

```
<CFSTOREDPROC procedure="@@procedure@@"
datasource=#MM_@@conn@@_DSN#
username=#MM_@@conn@@_USERNAME#
password=#MM_@@conn@@_PASSWORD#>
<@ loop (@@paramName@@,@@value@@,@@type@@) @>
    <CFPROCPARAM type="IN"
    dbvarname="@@paramName@@"
    value="@@value@@"
    cfsqltype="@@type@@">
<@ endloop @>
</CFSTOREDPROC>
```

Poznámka: *Nové řádky za každým „@>“ se ignorují.*

Pokud uživatel zadal následující hodnoty parametru v dialogovém okně Vytvoření serverového chování:

```
procedure = "proc1"
conn = "connection1"
paramName = ["@CategoryId", "@Year", "@ISBN"]
value = ["#Form.CategoryId#", "#Form.Year#", "#Form.ISBN#"]
type = ["CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_VARCHAR"]
```

Serverové chování by do stránky vložilo následující kód prováděný za běhu:

```
<CFSTOREDPROC procedure="proc1"
datasource=#MM_connection1_DSN#
username=#MM_connection1_USERNAME#
password=#MM_connection1_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryId#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@Year" value="#Form.Year#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

Poznámka: *Pole parametru se nemohou použít mimo cyklus kromě případu, kdy jsou součástí výrazu podmíněné instrukce.*

Používání proměnných _length a _index instrukce cyklu

Instrukce cyklu obsahuje dvě vestavěné proměnné, které můžete použít pro vložené podmínky if. Tyto proměnné jsou: _length a _index. Proměnná _length se vyhodnotí jako délka polí zpracovaných instrukcí cyklu, zatímco proměnná _index se vyhodnotí jako aktuální index instrukce cyklu loop. Abyste zajistili, že se tyto proměnné rozeznají jako instrukce, a ne jako skutečné parametry, které se předávají do cyklu, neuzavírejte žádnou z těchto dvou proměnných do znaků @@.

Příkladem použití vestavěných proměnných je jejich aplikování na atribut `import` stránkové instrukce. Atribut `import` vyžaduje oddělení balíčků čárkami. Pokud je instrukce `loop` kolem celého atributu `import`, poslal by se při prvním opakování na výstup pouze název atributu `import=` – to zahrnuje uzavírací uvozovku (") – a neposlala by se na výstup čárka při posledním průchodu cyklu. Použitím vestavěné proměnné to můžete vyjádřit následujícím způsobem:

```
<@loop (@@Import@@)@>
<@ if(_index == 0)@>import="
<@endif@>@@Import@@<@if (_index == _length-1)@>"<@else@>,
<@ endif @>
<@endloop@>
```

Vyžádání si parametru pro serverové chování

Serverová chování často vyžadují, aby hodnotu parametru dodal návrhář stránky. Tato hodnota se musí vložit předtím, než se kód serverového chování vloží do stránky.

Dialogové okno vytvoříte definováním parametrů v kódu dodaných návrhářem. Pak pro serverové chování vygenerujete dialogové okno, které se návrháře zeptá na hodnotu parametru.

Poznámka: *Do vašeho bloku kódu se bez vašeho zásahu přidá parametr, pokud určíte, že by se váš kód měl vložit relativně k určitému tagu zvolenému návrhářem stránky (to znamená, když v rozbalovací nabídce Vložit kód zvolíte Relativně k určitému tagu). Parametr přidá nabídku tagů do dialogového okna chování, aby návrhář stránky mohl vybrat tag.*

Definování parametru v kódu serverového chování

1 Zadejte značku parametru v kódu tam, kde chcete vložit hodnotu dodaného parametru. Parametr má následující syntaxi:

```
@@parameterName@@
```

2 Uzavřete řetězec `formParam` mezi značky parametru (`@@`):

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
```

Pokud například serverové chování obsahuje následující blok kódu:

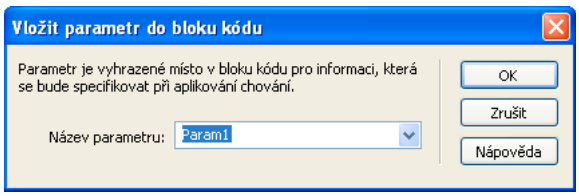
```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("Form_Object_Name"); %>
```

Vyžadujete-li, aby návrhář stránky musel zadat hodnotu `Form_Object_Name`, uzavřete řetězec do značek parametru (`@@`):

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@Form_Object_Name@@"); %>
```

Také můžete řetězec zvýraznit a klepnout na tlačítko Vložit parametr do bloku kódu. Zadejte název parametru a klepněte na tlačítko OK. Aplikace Dreamweaver nahradí každý výskyt zvýrazněného řetězce určeným názvem parametru uzavřeným mezi značkami parametru.

Aplikace Dreamweaver používá řetězce, které uzavřete mezi značky parametru, aby označil ovladače v dialogovém okně, které generuje (viz následující postup). V předcházejícím příkladu aplikace Dreamweaver vytvoří dialogové okno s následujícím popisem:



Poznámka: *Názvy parametrů v kódu serverového chování nemohou obsahovat žádné mezery. Proto v popisech dialogového okna nemohou být žádné mezery. Pokud chcete do popisu zahrnout mezery, můžete upravit vygenerovaný soubor HTML.*

Vytvoření dialogového okna pro serverové chování, vyžadující hodnotu parametru

1 V okně Vytvoření serverového chování klepněte na tlačítko Další.

2 Chcete-li změnit pořadí zobrazení ovladačů dialogového okna, vyberte parametr a klepněte na šipky nahoru a dolů.

3 Chcete-li změnit ovladač parametru, vyberte parametr a vyberte jiný ovladač ve sloupci Zobrazit jako.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver vygeneruje dialogové okno s popsaným ovladačem pro každý parametr zadávaný návrhářem, který jste definovali.

Zobrazení dialogového okna

❖ V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte své vlastní serverové chování.

Úpravy dialogového okna, které jste vytvořili pro serverové chování

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravit serverová chování.

2 Ze seznamu vyberte své serverové chování a klepněte na tlačítko Otevřít.

3 Klepněte na tlačítko Další.

Zobrazí se dialogové okno se seznamem parametrů zadávaných návrhářem, které jste definovali ve svém kódu.

4 Chcete-li změnit pořadí zobrazení ovladačů dialogového okna, vyberte parametr a klepněte na šipky nahoru a dolů.

5 Chcete-li změnit ovladač parametru, vyberte parametr a vyberte jiný ovladač ve sloupci Zobrazit jako.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Úpravy a změny serverových chování

Můžete upravit jakékoliv serverové chování vytvořené pomocí okna Vytvoření serverového chování včetně serverových chování, která jste si stáhli z webu Dreamweaver Exchange a od jiných vývojářů.

Pokud aplikujete serverové chování na stránku a pak upravíte chování v aplikaci Dreamweaver, instance starého chování se již v panelu Serverová chování nezobrazí. Panel Serverová chování vyhledá ve stránce kód, který souhlasí s kódem známých serverových chování. Pokud se změní kód serverového chování, panel nerozezná dřívější verze chování na této stránce.

Další témata nápovědy

„Používání okna Vytvoření serverového chování“ na stránce 577

„Umístění bloku kódu“ na stránce 580

Zachování starých a nových verzí chování v panelu

❖ V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+), vyberte volbu Nové serverové chování a vytvořte kopii starého serverového chování.

Úpravy kódu serverového chování vytvořeného pomocí okna Vytvoření serverového chování

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Upravit serverová chování.

V dialogovém okně Upravit serverová chování se zobrazí všechna chování pro aktuální serverovou technologii.

2 Vyberte serverové chování a klepněte na tlačítko Upravit.

3 Vyberte příslušný blok kódu a upravte kód, značky parametru nebo polohu bloku kódu, který se má vložit na stránky.

4 Pokud upravený kód neobsahuje žádné parametry zadávané návrhářem, klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver přegeneruje serverové chování bez dialogového okna. Nové serverové chování se zobrazí v rozbalovací nabídce Plus (+) v panelu Serverová chování.

5 Pokud upravený kód obsahuje parametry zadávané návrhářem, klepněte na tlačítko Další.

Aplikace Dreamweaver se vás zeptá, zda chcete vytvořit nové dialogové okno a přepsat staré dialogové okno. Proveďte změny a klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver uloží všechny změny do souboru EDML serverového chování.

Pravidla programování

Obecně by měl být váš kód serverového chování kompaktní a stabilní. Vývojáři webových aplikací jsou velmi citliví na kódy přidávané do jejich stránek. Dodržujte obecně uznávané postupy programování pro jazyk typu dokumentu (ColdFusion, JavaScript, VBScript nebo Java). Při psaní komentářů zvažte rozdíly technické úrovně uživatelů, kteří možná budou potřebovat porozumět kódu, jako jsou například návrháři webu a interakcí nebo jiní vývojáři webových aplikací. Zahrňte komentáře, které přesně popisují účel kódu, a všechny speciální pokyny pro jeho zahrnutí do stránky.

Při vytváření serverových chování dodržujte následující pravidla programování:

Kontrola chyb To je důležitý požadavek. Kód serverového chování by měl elegantně řešit chybové případy. Snažte se předvídat každou možnost. Co kdyby například požadavek na zadání parametru nebyl úspěšný? Co kdyby se z dotazu nevrátily žádné záznamy?

Jedinečné názvy Pomáhají zajistit, že je váš kód jasně identifikovatelný, a zabrání kolizím názvů s existujícím kódem. Pokud například stránka obsahuje funkci nazvanou `hideLayer()` a globální proměnnou nazvanou `ERROR_STRING` a vaše serverové chování vkládá kód, který také používá tyto názvy, může být serverové chování v konfliktu s existujícím kódem.

Prefixy kódu Umožňují na stránce identifikovat vaše vlastní funkce prováděné za běhu a globální proměnné. Jednou konvencí je používat vaše iniciály. Nikdy nepoužívejte prefix `MM_`, protože je vyhrazený pouze pro použití aplikací Dreamweaver. Aplikace Dreamweaver uvádí před všemi funkcemi a globálními proměnnými prefix `MM_`, aby zabránila konfliktům s kódem, který zapíšete.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";
function MM_hideLayer() {
```

Zabránění výskytu podobných bloků kódů aby kód, který napíšete, se příliš nepodobal kódu v jiných blocích. Pokud blok kódu vypadá příliš podobně jako jiný blok kódu na stránce, panel Serverová chování může první blok kódu chybně identifikovat jako výskyt druhého bloku kódu (nebo naopak). Jednoduchým řešením je přidat do bloku kódu komentář, aby byl více jedinečný.

Další témata nápovědy

„O vlastních serverových chováních“ na stránce 576

„Pracovní postup s použitím vlastních serverových chování“ na stránce 577

Testování serverových chování

Služba Dreamweaver Exchange doporučuje provést následující testy na každém serverovém chování, které vytvoříte:

- Aplikujte chování z panelu Serverová chování. Pokud má chování dialogové okno, zadejte platná data do každého pole a klepněte na tlačítko OK. Zkontrolujte, že se při aplikování chování nevyskytla žádná chyba. Zkontrolujte, že se v inspektoru Kód zobrazí kód prováděný za běhu pro serverové chování.
- Aplikujte serverové chování znovu a zadejte neplatná data do každého pole dialogového okna. Zkuste nechat pole prázdné, použít velká nebo záporná čísla, použít neplatné znaky (například /, ?, :, * a podobně) a použít písmena v číselných polích. Můžete napsat procedury ověření formuláře pro zpracování neplatných dat (procedury ověření vyžadují ruční programování, což je nad rámec této příručky).

  Po úspěšném aplikování vašeho serverového chování na stránku zkontrolujte následující:

- Zkontrolujte panel Serverová chování, abyste se ujistili, že se v seznamu chování přidaných na stránku zobrazí název serverového chování.
- Podle potřeby zkontrolujte, že se na stránce zobrazí ikony skriptu na straně serveru. Obecné ikony skriptu na straně serveru jsou zlaté štíty. Chcete-li vidět ikony, povolte zobrazování neviditelných elementů (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).
- V zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) zkontrolujte, že se nevytvoří žádný neplatný kód.

  Kromě toho, pokud vaše serverové chování vkládá do dokumentu kód navazující připojení k databázi, vytvořte testovací databázi, abyste otestovali kód vložený do dokumentu. Zkontrolujte připojení definováním dotazů, které vytvoří různé sady dat a různé velikosti sad dat.

  A nakonec odešlete stránku na server a otevřete ji v prohlížeči. Zobrazte zdrojový kód HTML stránky a zkontrolujte, že skripty na straně serveru nevytvořily žádný neplatný HTML.

Kapitola 21: Vizuální vytváření aplikací

V aplikaci Adobe® Dreamweaver® CS5 můžete používat jazyk Adobe ColdFusion, PHP nebo ASP k vytváření stránek, které umožňují vyhledávat, vkládat, odstraňovat a aktualizovat záznamy databáze, zobrazovat hlavní a podrobné stránky a omezit přístup pro určité uživatele.

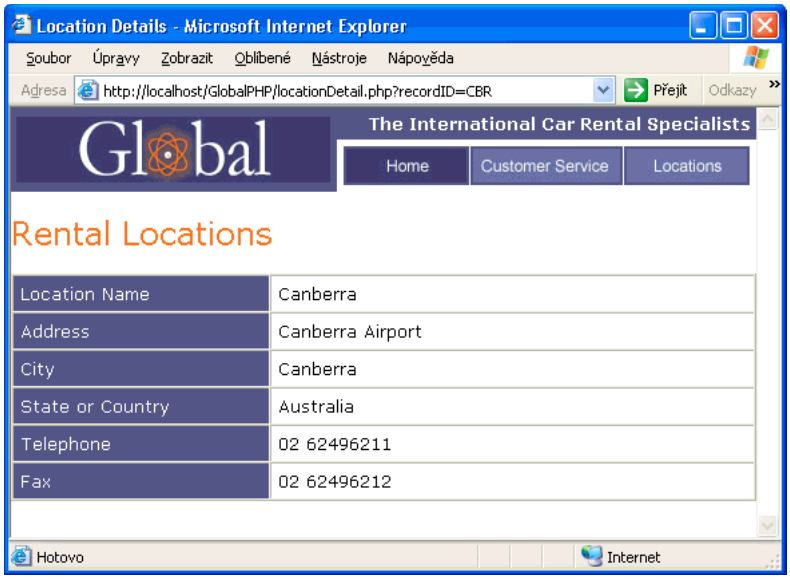
Vytváření hlavních a podrobných stránek

O hlavních a podrobných stránkách

Hlavní a podrobné stránky jsou sady stránek používané k uspořádání a zobrazení údajů ze sady záznamů. Tyto stránky návštěvníkům webového místa nabízejí přehledné i podrobné zobrazení. Hlavní stránka zobrazuje seznam všech záznamů a obsahuje odkazy na podrobné stránky, které zobrazují další informace o jednotlivých záznamech.



Hlavní stránka



Podrobná stránka

Hlavní a podrobné stránky můžete vytvářet vložením datového objektu, čímž v jednom kroku vytvoříte hlavní i podrobnou stránku, nebo pomocí serverového chování, což umožňuje větší kontrolu nad vytvářením hlavních a podrobných stránek. Při vytváření hlavních a podrobných stránek pomocí serverového chování nejdříve vytvoříte hlavní stránku se seznamem záznamů a pak vytvoříte odkazy mezi položkami seznamu a podrobnými stránkami.

Další témata nápovědy

„O stránkách hledání a výsledků“ na stránce 595

Vytvoření hlavní stránky

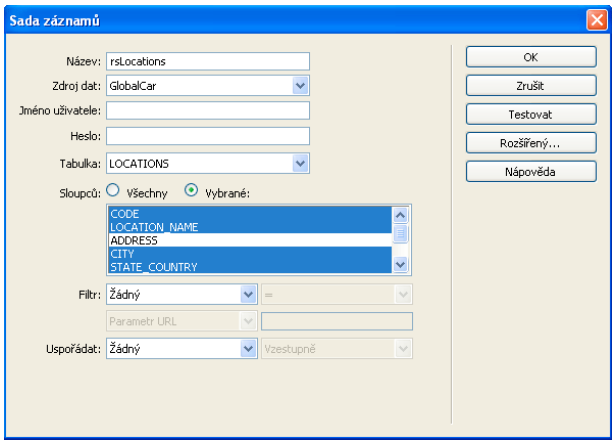
Než začnete, musí být definováno databázové připojení pro webové místo.

1 Chcete-li vytvořit prázdnou stránku, přejděte na položku Soubor > Nový > Prázdná stránka, vyberte typ stránky a klepněte na tlačítko Vytvořit. Tato stránka se stane hlavní stránkou.

2 Definujte sadu záznamů.

V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+), vyberte volbu Sada záznamů a vyberte volby. Pokud chcete vytvořit vlastní SQL výraz, klepněte na záložku Další volby.

Zajistěte, aby sada záznamů obsahovala všechny sloupce tabulky, které potřebujete k vytvoření hlavní stránky. Sada záznamů také musí obsahovat sloupec, v němž je jedinečný klíč záznamu – tedy sloupec s identifikátorem záznamu. V následujícím příkladu obsahuje jedinečný kód záznamu sloupec Kód.



Sloupce sady záznamů vybrané pro hlavní stránku

Sada záznamů na hlavní stránce obvykle z databáze načítá několik sloupců, zatímco sada záznamů na podrobné stránce z téže tabulky načítá více sloupců, aby bylo možno zobrazit podrobnosti.

Sadu záznamů může uživatel definovat za běhu. Více informací viz část „Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky“ na stránce 595.

3 Vložte dynamickou tabulku, která zobrazí záznamy.

Umístěte kurzor do místa, kde se má na stránce zobrazovat dynamická tabulka. Vyberte volbu Vložit > Datové objekty > Dynamická data > Dynamická tabulka, nastavte volby a klepněte na tlačítko OK.

Pokud uživatelům nechcete zobrazovat identifikátor záznamu, můžete tento sloupec z dynamické tabulky odstranit. Klepnutím kamkoli na stránku na ni přepněte. Posuňte kurzor k hornímu okraji sloupce dynamické tabulky, až se buňky sloupce zobrazí s červeným orámováním a pak klepnutím sloupec vyberte. Stiskem klávesy Delete odstraňte sloupec tabulky.

Další témata nápovědy

„Definování sady záznamů bez zápisu SQL“ na stránce 546

„Definování dalších možností sady záznamů zápisem SQL“ na stránce 548

„Vytvoření dynamické tabulky“ na stránce 571

Vytváření odkazů na podrobnou stránku

Po vytvoření hlavní stránky a přidání sady záznamů vytvoříte odkazy, které otevřou podrobnou stránku. Tyto odkazy pak upravíte tak, aby předávaly identifikátory záznamů vybraných uživatelem. Podrobná stránka pomocí tohoto identifikátoru vyhledá požadovaný záznam v databázi a zobrazí ho.

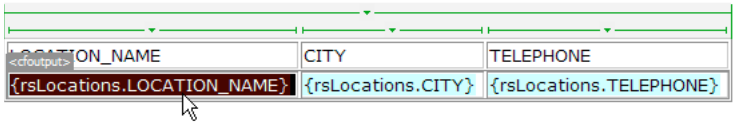
Poznámka: *Stejným způsobem vytvoříte i odkazy pro aktualizace stránek. Stránka výsledků se podobá hlavní stránce a stránka aktualizace se podobá podrobné stránce.*

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránek pro aktualizaci záznamu“ na stránce 604

Otevření podrobné stránky a předání identifikátoru záznamu (ColdFusion, PHP)

1 V dynamické tabulce vyberte vyhrazené místo pro text, které bude sloužit jako odkaz.



Odkaz aplikovaný na vybrané vyhrazené místo.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu složky u pole Odkaz.

3 Vyhledejte a vyberte podrobnou stránku. Podrobná stránka se objeví v poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti.

V dynamické tabulce je vybraný text nyní s odkazem. Při běhu stránky na serveru je odkaz aplikován na text všech řádků tabulky.

4 Na hlavní stránce vyberte odkaz v dynamické tabulce.

5 (ColdFusion) V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti vepište na konec adresy URL následující řetězec:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

Otazník informuje server, že následuje jeden nebo více parametrů URL. Slovo recordID je název parametru URL (můžete použít jaký název chcete). Poznamenejte si název parametru URL, protože ho později použijete v podrobné stránce.

Výraz za rovnítkem je hodnota parametru. V tomto případě je hodnota generována výrazem ColdFusion, který vrací identifikátor záznamu ze sady záznamů. Pro každý řádek dynamické tabulky se vygeneruje jiný identifikátor. Ve výrazu ColdFusion nahraďte položku recordsetName názvem vaší sady záznamů a položku fieldName názvem pole, které v sadě záznamů jedinečně identifikuje každý ze záznamů. Tímto polem je ve většině případů číslo záznamu. V následujícím příkladu obsahuje pole jedinečné kódy míst.

```
locationDetail.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Za běhu stránky jsou do příslušných řádků dynamické tabulky vloženy hodnoty pole CODE ze sady záznamů. Například Canberra v Austrálii má kód půjčovny CBR a v řádku Canberra dynamické tabulky je uvedena následující adresa URL:

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

6 (PHP) V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti přidejte na konec adresy URL následující řetězec:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

Otazník informuje server, že následuje jeden nebo více parametrů URL. Slovo `recordID` je název parametru URL (můžete použít jaký název chcete). Název parametru URL si poznamenejte, protože ho budete potřebovat v podrobné stránce.

Výraz za rovnítkem je hodnota parametru. V tomto případě je hodnota generována výrazem PHP, který vrací identifikátor záznamu ze sady záznamů. Pro každý řádek dynamické tabulky se vygeneruje jiný identifikátor. Ve výrazu PHP nahraďte položku *`recordsetName`* názvem své sady záznamů a položku *`fieldName`* názvem pole, které v sadě záznamů jedinečně identifikuje záznamy. Tímto polem je ve většině případů číslo záznamu. V následujícím příkladu obsahuje pole jedinečné kódy míst.

```
locationDetail.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Za běhu stránky jsou hodnoty pole CODE ze sady záznamů vloženy do odpovídajících řádků dynamické tabulky. Například Canberra v Austrálii má kód půjčovny CBR a v řádku Canberra dynamické tabulky je uvedena následující adresa URL:

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

7 Uložte stránku.

Otevření podrobné stránky a předání identifikátoru záznamu (ASP)

1 Vyberte dynamický obsah, který bude sloužit jako odkaz.

2 V panelu Chování serveru (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Jít na podrobnou stránku.

3 V poli Podrobná stránka klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte stránku.

4 Vyberte hodnotu, kterou chcete předat podrobné stránce, výběrem sady záznamů a sloupce z rozbalovacích nabídek Sada záznamů a Sloupec. Tato hodnota obvykle jednoznačně identifikuje záznam, může jít například o jedinečný klíč identifikátoru záznamu.

5 Pokud chcete, předejte parametry stávající stránky podrobné stránce výběrem volby Parametry URL nebo Parametry formuláře.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Okolo vybraného textu se objeví speciální odkaz. Pokud uživatel klepne na odkaz, serverové chování Jít na stránku podrobností předá podrobné stránce parametr URL, který obsahuje identifikátor záznamu. Pokud je například název parametru URL id a název podrobné stránky customerdetail.asp, vypadá adresa URL po klepnutí na odkaz takto:

http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43

První část adresy URL, http://www.mysite.com/customerdetail.asp, otevře stránku podrobností. Druhá část, ?id=43, je parametr URL. Informuje podrobnou stránku, který záznam má najít a zobrazit. Název parametru URL je id a hodnota je 43. V tomto příkladu parametr URL obsahuje číslo identifikátoru záznamu – 43.

Nalezení a zobrazení požadovaného záznamu na podrobné stránce

Pokud chcete zobrazit záznam požadovaný hlavní stránkou, musíte definovat sadu záznamů, která bude obsahovat jediný záznam, a navázat její sloupce do podrobné stránky.

1 Přepněte na podrobnou stránku. Pokud podrobnou stránku zatím nemáte, vytvořte prázdnou stránku (Soubor > Nový).

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (Dotaz) nebo Sada dat (Dotaz).

Objeví se jednoduché dialogové okno Sada záznamů nebo Sada dat. Pokud se zobrazí rozšířené dialogové okno, klepněte na tlačítko Jednoduché.

3 Pojmenujte sadu záznamů a vyberte zdroj dat a databázovou tabulku, z nichž budete získávat data do sady záznamů.

4 V části Sloupce vyberte sloupce tabulky, které budou použity v sadě záznamů.

Můžete použít stejnou sadu záznamů jako na hlavní stránce, nebo jinou sadu záznamů. Sada záznamů podrobné stránky obvykle obsahuje více sloupců, což umožňuje zobrazení více podrobností.

Pokud použijete rozdílné sady záznamů, zajistěte, aby sada záznamů na podrobné stránce obsahovala nejméně jeden sloupec společný se sadou záznamů na hlavní stránce. Společným sloupcem je obvykle sloupec s identifikátorem záznamu, ale může jít o pole spojení souvisejících tabulek.

Pokud chcete, aby sada záznamů obsahovala jen některé řádky tabulky, klepněte na tlačítko Vybrané a vyberte požadované sloupce klepnutím na ně se stisknutou klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

5 Vyplňte sekci Filtr tak, aby byl nalezen a zobrazen záznam určený parametrem URL, který předala hlavní stránka:

- Z prvního rozbalovací nabídky v části Filtr vyberte sloupec sady záznamů, který obsahuje hodnoty odpovídající hodnotě parametru URL, který předala zdrojová stránka. Pokud například parametr URL obsahuje číslo identifikátoru záznamu, vyberte sloupec, který obsahuje čísla identifikátorů záznamů. V příkladě, který jsme probrali v předchozí sekci, obsahuje sloupec sady záznamů nazvaný CODE hodnoty odpovídající hodnotě parametru URL předávaného hlavní stránkou.
- Z rozbalovací nabídky vedle první nabídky vyberte rovnítko (mělo by už být vybráno).
- Z třetí rozbalovací nabídky vyberte volbu Parametr URL. Hlavní stránka používá parametr URL k předání informací podrobné stránce.
- Ve čtvrtém rámečku zadejte název parametru URL předávaného hlavní stránkou.

6 Klepněte na tlačítko OK. V panelu Svázání se objeví sada záznamů.

7 Navažte sloupce sady záznamů na podrobnou stránku výběrem sloupců v panelu Svázání (Okna > Svázání) a jejich přetažením na stránku.

Po nahrání hlavní a podrobné stránky na server můžete hlavní stránku otevřít v prohlížeči. Po klepnutí na odkaz na podrobnou stránku na hlavní stránce se zobrazí podrobná stránka s více informacemi o vybraném záznamu.

Další témata nápovědy

„Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46

Vyhledání konkrétního záznamu a jeho zobrazení na stránce (ASP)

Můžete přidat serverové chování, které najde konkrétní záznam v sadě záznamů, takže můžete na stránce zobrazit data záznamu. Toto serverové chování je k dispozici jen při použití modelů serverů ASP.

1 Vytvořte stránku, splňující následující předpoklady:

- Další stránka musí této stránce předávat identifikátor záznamu v parametru URL. Parametry URL můžete na další stránce vytvořit pomocí odkazu HTML nebo formuláře HTML. Více informací viz část „Shromažďování informací od uživatelů“ na stránce 635.
- Pro aktuální stránku musí být definována sada záznamů. Serverové chování načte podrobnosti záznamu z této sady záznamů. Pokyny viz část „Definování sady záznamů bez zápisu SQL“ na stránce 546 nebo „Definování dalších možností sady záznamů zápisem SQL“ na stránce 548.
- Se stránkou musí být svázány sloupce sady záznamů. Na stránce musí být zobrazen konkrétní záznam. Další informace viz část „Změna textu na dynamický“ na stránce 561.

2 Přidejte serverové chování pro nalezení záznamu určeného pomocí parametru URL klepnutím na tlačítko plus (+) v panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) a výběrem volby Procházení sady záznamů > Přejít na určitý záznam.

3 V rozbalovací nabídce Přejít na záznam v vyberte sadu záznamů, kterou jste definovali pro tuto stránku.

4 V rozbalovací nabídce Sloupec kde vyberte sloupec, který obsahuje hodnotu předávanou druhou stránkou.

Pokud například druhá stránka předává číslo identifikátoru záznamu, vyberte sloupec, který obsahuje čísla identifikátorů záznamů.

5 V rámečku Odpovídá parametru URL zadejte název parametru URL předávaného druhou stránkou.

Pokud je například v adrese URL druhé stránky použité k otevření podrobné stránky id=43, zadejte do rámečku Odpovídá parametru URL hodnotu `id`.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Při příštím vyžádání stránky prohlížečem toto serverové chování načte identifikátor záznamu v parametru URL předávaném druhou stránkou a přejde na požadovaný záznam v sadě záznamů.

Vytváření hlavních a podrobných stránek v jednom kroku

Při vývoji webových aplikací můžete rychle vytvářet hlavní a podrobné stránky pomocí datového objektu Sada hlavní a podrobné stránky.

1 Prázdnou stránku dynamickou vytvoříte volbou Soubor > Nový > Prázdná stránka, vyberete dynamickou stránku ze seznamu Typ stránky a klepnete na tlačítko Vytvořit.

Tato stránka se stane hlavní stránkou.

2 Definujte sadu záznamů pro stránku.

Zajistěte, aby sada záznamů obsahovala nejen všechny sloupce, které potřebujete pro hlavní stránku, ale také všechny sloupce, které potřebujete pro podrobnou stránku. Sada záznamů na hlavní stránce obvykle z databáze načítá několik sloupců, zatímco sada záznamů na podrobné stránce z téže tabulky načítá více sloupců, aby bylo možno zobrazit podrobnosti.

3 Otevřete hlavní stránku v zobrazení Návrh a vyberte volbu Vložit > Datové objekty > Sada hlavní a podrobné stránky.

4 V rozbalovací nabídce Sada záznamů vyberte sadu záznamů, která obsahuje záznamy, které chcete zobrazit na hlavní stránce.

5 V části Pole hlavní stránky vyberte sloupce sady záznamů, které chcete zobrazit na hlavní stránce.

Ve standardním nastavení jsou vybrány všechny sloupce sady záznamů. Pokud sada záznamů obsahuje sloupec s jedinečným klíčem, například `recordID`, vyberte ho a klepněte na tlačítko minus (-), aby se tento sloupec na stránce nezobrazil.

6 Pokud chcete změnit pořadí zobrazení sloupců na hlavní stránce, vyberte ze seznamu sloupec a klepněte na šipku nahoru nebo dolů.

Na hlavní stránce budou sloupce sady záznamů uspořádány vodorovně formou tabulky. Klepnutím na šipku nahoru posunete sloupec doleva, klepnutím na šipku dolů posunete sloupec doprava.

7 V rozbalovací nabídce Odkaz na podrobnosti z vyberte sloupec sady záznamů, který zobrazí hodnotu, která současně slouží jako odkaz na podrobnou stránku.

Pokud například chcete, aby každý název výrobku na hlavní stránce odkazoval na podrobnou stránku, vyberte sloupec sady záznamů, který obsahuje názvy výrobků.

8 V rozbalovací nabídce Předat jedinečný klíč vyberte sloupec sady záznamů, který obsahuje hodnoty, které identifikují záznamy.

Obvykle vyberete sloupec, který obsahuje identifikátor záznamu. Tato hodnota je předána podrobné stránce, která tak může identifikovat záznam vybraný uživatelem.

9 Pokud sloupec s jedinečným klíčem není číselný, zrušte výběr volby Číselný.

Poznámka: *Tato volbu je standardně vybrána; neobjeví se ale u všech modelů serverů.*

10 Zadejte počet záznamů, které se mají zobrazit na hlavní stránce.

11 V rámečku Název podrobné stránky klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor s vytvořenou podrobnou stránkou, nebo zadejte název a nechte datový objekt, ať ji vytvoří.

12 V části Pole podrobné stránky vyberte sloupce, které chcete zobrazit na podrobné stránce.

Ve standardním nastavení jsou vybrány všechny sloupce sady záznamů hlavní stránky. Pokud sada záznamů obsahuje sloupec s jedinečným klíčem, například `recordID`, vyberte ho a klepněte na tlačítko minus (-), aby se tento sloupec na podrobné stránce nezobrazil.

13 Pokud chcete změnit pořadí zobrazení sloupců na podrobné stránce, vyberte ze seznamu sloupec a klepněte na šipku nahoru nebo dolů.

Na podrobné stránce budou sloupce sady záznamů uspořádány vodorovně formou tabulky. Klepnutím na šipku nahoru posunete sloupec nahoru, klepnutím na šipku dolů posunete sloupec dolů.

14 Klepněte na tlačítko OK.

Datový objekt vytvoří podrobnou stránku (pokud jste ji již nevytvořili) a přidá na hlavní a podrobnou stránku dynamický obsah a serverová chování.

15 Přizpůsobte vzhled hlavní a podrobné stránky vašim potřebám.

Vzhled jednotlivých stránek můžete kompletně přizpůsobit svým potřebám, pomocí nástrojů pro návrh stránek aplikace Dreamweaver. Může také upravovat chování serverů poklepáním na ně v panelu Serverová chování.

Po vytvoření hlavních a podrobných stránek pomocí datového objektu použijte panel Serverová chování (Okna > Serverová chování) k úpravě různých stavebních bloků, které datový objekt vkládá na stránky.

Další témata nápovědy

„Úpravy dynamického obsahu“ na stránce 564

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky

O stránkách hledání a výsledků

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vytvářet sady stránek, které uživatelům umožní prohledávání databáze a zobrazení výsledků hledání.

Ve většině případů potřebujete k přidání této funkce do webové aplikace nejméně dvě stránky. První stránkou je stránka s formulářem HTML, jehož pomocí uživatel zadá parametry hledání. I když tato stránka ve skutečnosti neprovádí hledání, označujeme ji jako stránku hledání.

Druhou stránkou je stránka výsledků, která zajišťuje většinu funkčnosti. Stránka výsledků zajišťuje následující úlohy:

- Načtení parametrů hledání předaných stránkou hledání
- Připojení k databázi a hledání záznamů
- Vytvoření sady záznamů s nalezenými výsledky
- Zobrazení obsahu sady záznamů

  Volitelně můžete přidat i podrobnou stránku. Podrobná stránka zobrazuje více informací o konkrétním záznamu ze stránky výsledků.

  Pokud máte jen jeden parametr hledání, aplikace Dreamweaver umožňuje rozšíření webové aplikace o možnost hledání bez nutnosti používat SQL dotazy a proměnné. Stačí navrhnout stránky a vyplnit několik dialogových oken. Pokud máte více než jeden parametr hledání, musíte vytvořit výraz SQL a definovat pro něj proměnné.

Aplikace Dreamweaver vloží SQL dotaz na stránku. Při běhu stránky na serveru je kontrolován každý záznam databázové tabulky. Pokud zadané pole záznamu vyhovuje podmínkách SQL dotazu, je záznam zařazen do sady záznamů. SQL dotaz vytvoří sadu záznamů, která obsahuje jen výsledky hledání.

Například obchodníci v terénu mohou mít informace o zákaznících v dané oblasti s příjmem vyšším než je určitá částka. Obchodník na stránce hledání zadá do formuláře geografickou oblast a minimální příjem a pak klepnutím na tlačítko Odeslat tyto dvě hodnoty zašle serveru. Na serveru jsou hodnoty předány výrazu SQL na stránce výsledků, který vytvoří sadu záznamů, v níž jsou jen zákazníci v dané oblasti s větším než zadaným příjmem.

Další témata nápovědy

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

„Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky“ na stránce 595

Vytvoření stránky vyhledávání

Stránka hledání na webu obvykle obsahuje pole formuláře, do nichž uživatel zadává parametry hledání. Stránka hledání musí obsahovat přinejmenším formulář HTML s tlačítkem Odeslat.

Formulář HTML na stránku hledání přidáte následujícím postupem.

1 Otevřete stránku hledání nebo novou stránku a vyberte volbu Vložit > Formulář > Formulář.

Na stránce se objeví prázdný formulář. Abyste viděli hranice formuláře znázorněné tenkými červenými čarami, může být nutné povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).

2 Výběrem volby Formulář z nabídky Vložit přidejte objekty formuláře, které uživatelům umožní zadání parametrů hledání.

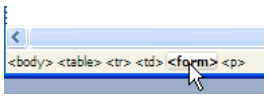
K objektům formuláře patří textová pole, nabídky, volby a přepínací tlačítka. Můžete přidat libovolné množství objektů formuláře, které uživatelům umožní zpřesnění hledání. Pamatujte na to, že čím více parametrů hledání je na stránce, tím složitější výraz SQL vznikne.

3 Přidejte do formuláře tlačítko Odeslat (Vložit > Formulář > Tlačítko).

4 (Volitelně) Tlačítko Odeslat můžete přejmenovat tak, že ho vyberete, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte novou hodnotu do pole Hodnota.

Pak ve formuláři nastavíte, kam má odeslat parametry hledání, když uživatel klepne na tlačítko Odeslat.

5 Vyberte formulář výběrem tagu `<form>` v selektoru tagů na dolním okraji okna Dokument, viz následující obrázek:



6 V poli Akce v inspektoru Vlastnosti formuláře zadejte název souboru stránky výsledků, která bude vyhledávat v databázi.

7 V rozbalovací nabídce Metoda vyberte jednu z následujících metod a určete tak, jak formulář zašle data serveru:

- `GET` odešle data formuláře připojením k adrese URL formou řetězce dotazu. Vzhledem k tomu, že délka adresy URL je omezena na 8192 znaků, nepoužívejte metodu `GET` u dlouhých formulářů.
- `POST` odešle data formuláře v těle zprávy.
- `Standardní` použije standardní metodu nastavenou v prohlížeči (obvykle `GET`).

Stránka hledání je hotova.

Další témata nápovědy

„O stránkách hledání a výsledků“ na stránce 595

„Vytváření webových formulářů“ na stránce 638

Vytvoření základní stránky výsledků

Když uživatel klepne na tlačítko Hledat ve formuláři, jsou parametry hledání poslány stránce výsledků na serveru. Za načtení záznamů z databáze odpovídá stránka výsledků na serveru, ne stránka hledání v prohlížeči. Pokud stránka hledání předává serveru jediný parametr hledání, můžete stránku výsledků vytvořit bez SQL dotazů a proměnných. Základní sadu záznamů vytvoříte pomocí filtru, který vyloučí záznamy, které nevyhovují parametru hledání předanému stránkou hledání.

Poznámka: *Pokud používáte více než jednu podmínku hledání, musíte sadu záznamů definovat pomocí rozšířeného dialogového okna Sada záznamů (viz část „Vytvoření rozšířené stránky výsledků“ na stránce 599).*

Další témata nápovědy

„O stránkách hledání a výsledků“ na stránce 595

„Vytvoření stránky vyhledávání“ na stránce 596

„Vytvoření podrobné stránky pro stránku výsledků“ na stránce 600

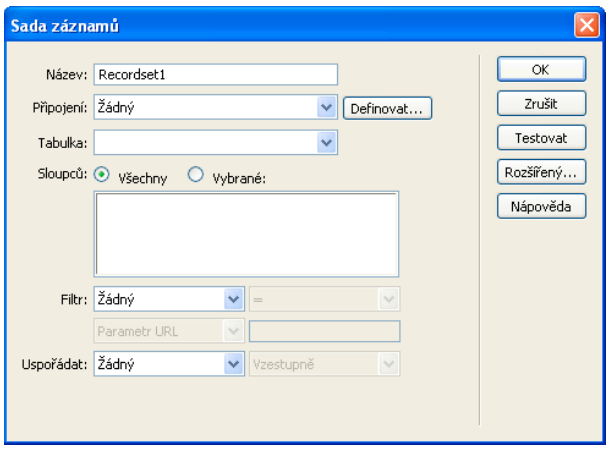
Vytvoření sady záznamů pro uložení výsledků hledání

1 Otevřete stránku výsledků v okně dokumentu.

Pokud stránku výsledků zatím nemáte, vytvořte prázdnou dynamickou stránku (Soubor > Nový > Prázdná stránka).

2 Vytvořte sadu záznamů otevřením panelu Svázání (Okna > Svázání), klepnutím na tlačítko plus (+) a výběrem volby Sada záznamů z rozbalovací nabídky.

3 Zkontrolujte, zda se objevilo jednoduché dialogové okno Sada záznamů.



Pokud se zobrazí rozšířené dialogové okno, klepněte na tlačítko Jednoduché chcete-li přepnout na jednoduché dialogové okno.

4 Zadejte název sady záznamů a vyberte připojení.

Připojení musí být do databáze, obsahující data, která chtějí uživatelé vyhledávat.

5 V rozbalovací nabídce Tabulka vyberte tabulku databáze, kterou chcete prohledat.

Poznámka: *Při hledání podle jednoho parametru funguje hledání jen v jedné tabulce. Pokud chcete vyhledávat ve více tabulkách najednou, musíte použít rozšířené dialogové okno Sada záznamů a definovat dotaz SQL.*

6 Pokud chcete, aby sada záznamů obsahovala jen některé sloupce tabulky, klepněte na tlačítko Vybrané a vyberte požadované sloupce klepnutím na ně s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Vyberte jen sloupce, které obsahují informace, které chcete zobrazit na stránce výsledků.

Dialogové okno Sada záznamů zatím nechte otevřené. Ještě v něm budete načítat parametry, které předává stránka hledání, a vytvářet filtr sady záznamů, který vyloučí záznamy, které nevyhovují parametrům.

Vytvoření filtru sady záznamů

1 V prvním rozbalovací nabídce v rámečku Filtr vyberte sloupec databázové tabulky, v němž chcete hledat.

Pokud například stránka hledání předává jako hodnotu název města, vyberte sloupec tabulky, který obsahuje názvy měst.

2 V rozbalovací nabídce za první nabídkou vyberte rovnítko (standardně by již mělo být vybráno).

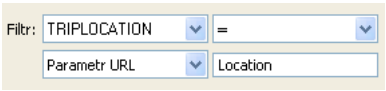
3 Ve třetí rozbalovací nabídce vyberte Proměnná formuláře, pokud stránka hledání používá metodu `POST`, nebo Parametr URL, pokud stránka hledání používá metodu `GET`.

Stránka hledání používá k předání informací stránce výsledků proměnnou formuláře nebo parametr URL.

4 Ve čtvrtém poli zadejte název objektu formuláře, který na stránce hledání přebírá parametr hledání.

Název objektu je současně i názvem proměnné formuláře nebo parametru URL. Název můžete získat přepnutím na stránku hledání, klepnutím na objekt formuláře, kterým ho vyberete, a ověřením názvu objektu v inspektoru Vlastnosti.

Předpokládejme například, že chcete vytvořit sadu záznamů, která obsahuje jen poznávací zájezdy do vybrané země. Předpokládejme, že tabulka obsahuje sloupec nazvaný `TRIPLOCATION`. Dále předpokládejme, že formulář HTML na stránce hledání používá metodu `GET` a obsahuje objekt nabídky nazvaný Location, který zobrazuje seznam zemí. Následující příklad ukazuje, jak by měla vypadat sekce Filtr:



5 (Volitelně) Klepněte na tlačítko Test, zadejte testovací hodnotu a klepnutím na tlačítko OK se připojte k databázi a vytvořte instanci sady záznamů.

Testovací hodnota simuluje hodnotu, která by jinak byla vrácena stránkou hledání. Klepnutím na tlačítko OK zavřete testovací sadu záznamů.

6 Až budete spokojeni se sadou záznamů, klepněte na tlačítko OK.

Do stránky se vloží serverový skript, který při běhu na serveru kontroluje všechny záznamy v databázi. Pokud zadané pole záznamu vyhovuje podmínce filtru, je záznam zařazen do sady záznamů. Skript vytvoří sadu záznamů, která obsahuje jen záznamy, které vyhovují podmínkám hledání.

Dalším krokem je zobrazení sady záznamů na stránce výsledků. Více informací viz část „Zobrazení výsledků vyhledávání“ na stránce 600.

Vytvoření rozšířené stránky výsledků

Pokud stránka hledání předává serveru více než jeden parametr, musíte vytvořit výraz SQL pro stránku výsledků a definovat pro něj proměnné.

Poznámka: *Pokud máte jen jeden parametr hledání, můžete k definici sady záznamů použít jednoduché dialogové okno Sada záznamů (viz část „Vytvoření základní stránky výsledků“ na stránce 597).*

1 Otevřete stránku výsledků v aplikaci Dreamweaver a pak vytvořte sadu záznamů otevřením panelu Svázání (Okna > Svázání), klepnutím na tlačítko plus (+) a výběrem volby Sada záznamu z rozbalovací nabídky.

2 Zkontrolujte, zda se objevilo rozšířené dialogové okno Sada záznamů.

Rozšířené dialogové okno obsahuje textové pole pro zadání výrazů SQL. Pokud se objeví jednoduché dialogové okno, přepněte na rozšířené klepnutím na tlačítko Další volby.

3 Zadejte název sady záznamů a vyberte připojení.

Připojení musí být do databáze, obsahující data, která chtějí uživatelé vyhledávat.

4 Do textového pole SQL zadejte výraz výběru.

Výraz musí obsahovat klauzuli WHERE s proměnnými, v nichž jsou uloženy parametry hledání. V následujícím příkladu se proměnné jmenují `varLastName` a `varDept`:

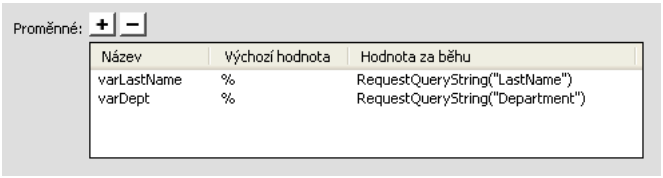
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION FROM EMPLOYEE ¬
WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' ¬
AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

Abyste nemuseli tolik psát, můžete použít strom databázových položek na dolním okraji rozšířeného dialogového okna Sada záznamů. Pokyny viz část „Definování dalších možností sady záznamů zápisem SQL“ na stránce 548.

Se syntaxí SQL vám pomůže úvod do SQL na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_cz.

5 Přiřaďte proměnným SQL hodnoty parametrů hledání klepnutím na tlačítko plus (+) v části Proměnné a zadáním názvu proměnné, výchozí hodnoty (která se použije, pokud za běhu stránka nevrátí žádnou hodnotu) a hodnoty za běhu (obvykle serverový objekt, v němž je uložena hodnota poslaná prohlížečem, například hodnota požadavku).

V následujícím příkladu ASP používá formulář HTML na stránce hledání metodu `GET` a obsahuje jedno textové pole nazvané LastName a druhé nazvané Department:



V ColdFusion by hodnoty za běhu měly názvy `#LastName#` a `#Department#`. V kódu PHP budou mít hodnoty za běhu podobu `$_REQUEST["LastName"]` a `$_REQUEST["Department"]`.

6 (Volitelně) Klepnutím na tlačítko Test vytvoříte instanci sady záznamů, která používá výchozí hodnoty proměnných.

Výchozí hodnoty simulují hodnoty, které by jinak byly vráceny stránkou hledání. Klepnutím na tlačítko OK zavřete testovací sadu záznamů.

7 Až budete spokojeni se sadou záznamů, klepněte na tlačítko OK.

Do stránky se vloží dotaz SQL.

Dalším krokem je zobrazení sady záznamů na stránce výsledků.

Zobrazení výsledků vyhledávání

Po vytvoření sady záznamů, ve které jsou uloženy výsledky hledání, musíte informace zobrazit na stránce výsledků. Zobrazení výsledků lze provést jednoduše přetažením jednotlivých sloupců z panelu Svázání na stránku výsledků. Můžete přidat navigační odkazy umožňující procházení sady záznamů vpřed a vzad nebo můžete vytvořit opakovanou oblast, která na stránce zobrazí více než jeden záznam. Můžete také přidat odkazy na stránku podrobností.

Více informací o metodách zobrazení dynamického obsahu na stránce jinak než pomocí dynamické tabulky viz část „Zobrazení záznamů databáze“ na stránce 566.

1. Umístěte textový kurzor na místo, kde se má na stránce výsledků zobrazit dynamická tabulka, a vyberte volbu Vložit > Datové objekty > Dynamická data > Dynamická tabulka.
2. Vyplňte dialogové okno Dynamická tabulka, vyberte přitom sadu záznamů, kterou jste definovali jako místo uložení výsledků hledání.
3. Klepněte na tlačítko OK. Na stránku výsledků je vložena dynamická tabulka, která zobrazuje výsledky hledání.

Vytvoření podrobné stránky pro stránku výsledků

Sada stránek hledání a výsledků může obsahovat podrobnou stránku, která zobrazí více informací o konkrétních záznamech ze stránky výsledků. V této situaci stránka výsledků funguje současně i jako hlavní stránka v sadě hlavní-podrobná stránka.

Další témata nápovědy

„Vytváření hlavních a podrobných stránek v jednom kroku“ na stránce 594

„Vytvoření stránky vyhledávání“ na stránce 596

„Vytvoření základní stránky výsledků“ na stránce 597

Vytvoření odkazu, který otvírá související stránku (ASP)

Můžete vytvořit odkaz, který otvírá související stránku a předá jí existující parametry. Toto serverové chování je k dispozici jen při použití modelů serverů ASP.

Dříve než na stránku přidáte serverové chování Jít na související stránku, zajistěte, aby stránka obdržela parametry formuláře nebo parametry URL od jiné stránky. Úkolem tohoto serverového chování je předat tyto parametry třetí stránce. Můžete například předávat parametry hledání získané stránkou s výsledky další stránce a zabránit tak tomu, že by uživatel musel parametry hledání zadávat znovu.

Můžete také na stránce vybrat text nebo obraz, který bude fungovat jako odkaz na související stránku, nebo umístit ukazatel na stránku, nic nevybrat a vložit text odkazu.

1. V poli Přejít na související klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor související stránky.

Pokud aktuální stránka předává data sama sobě, zadejte název souboru aktuální stránky.

2. Pokud byly parametry, které chcete předat, přijaty přímo z formuláře HTML metodou `GET`, nebo jsou uvedeny v adrese URL stránky, vyberte volbu Parametry URL.
3. Pokud byly parametry, které chcete předat, přijaty přímo z formuláře HTML metodou `POST`, vyberte volbu Parametry formuláře.
4. Klepněte na tlačítko OK.

Po klepnutí na nový odkaz stránka předá parametry související stránce pomocí řetězce dotazu.

Další témata nápovědy

„Shromažďování informací od uživatelů“ na stránce 635

Vytvoření stránky vložení záznamu

O vytváření stránek vložení záznamu

Vaše aplikace může obsahovat stránku, která uživatelům umožní vložení nového záznamu do databáze.

Výukovou lekci o vytvoření stránky vložení záznamu najdete na adrese www.adobe.com/go/learn_dw_webapp_cz.

Stránka vložení obsahuje dva bloky:

- Formulář HTML, do kterého uživatelé zadají data
- Serverové chování Vložit záznam, které aktualizuje databázi

  Když uživatel ve formuláři klepne na tlačítko Odeslat, serverové chování vloží záznamy do databázové tabulky.

  Tyto bloky můžete vložit v jednom kroku pomocí datového objektu Formulář vložení záznamu, nebo je můžete vložit samostatně pomocí nástrojů pro formuláře aplikace Dreamweaver a panelu Serverová chování.

  Poznámka: *Stránka vložení záznamu nemůže obsahovat více než jedno serverové chování, které mění záznamy v databázi. Nemůžete například do stránky vložení záznamu přidat serverové chování Aktualizovat záznam nebo Odstranit záznam.*

Vytvoření stránky vložení záznamu po blocích

Stránku vložení záznamu také můžete vytvořit pomocí nástrojů pro formuláře a serverového chování.

Další témata nápovědy

„Vytváření webových formulářů“ na stránce 638

Přidání formuláře HTML na stránku vložení záznamu

1. Vytvořte dynamickou stránku (Soubor > Nový > Prázdná stránka) a určete její vzhled pomocí nástrojů návrhu aplikace Dreamweaver.
2. Přidejte formulář HTML umístěním kurzoru na místo, kde se má formulář objevit, a výběrem volby Vložit > Formulář > Formulář.

Na stránce se objeví prázdný formulář. Abyste viděli hranice formuláře znázorněné tenkými červenými čarami, může být nutné povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).

3. Pojmenujte formulář HTML tak, že ho vyberete klepnutím na tag `<form>` na dolním okraji okna dokumentu, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte název do pole Název formuláře.

Nemusíte nastavovat atributy formuláře `akce` ani `metoda` a určovat tak, jak formulář odešle data, když uživatel klepne na tlačítko Odeslat. Serverové chování Vložit záznam tyto atributy nastaví za vás.

4. Přidejte objekt formuláře, například textové pole (Vložit > Formulář > Textové pole), pro každý sloupec databázové tabulky, do kterého chcete vkládat záznamy.

Objekty formuláře slouží k zadávání dat. K tomu se běžně používají textová pole, ale použít můžete i nabídky, volby a přepínací tlačítka.

5 Přidejte do formuláře tlačítko Odeslat (Vložit > Formulář > Tlačítko).

Tlačítko Odeslat můžete přejmenovat tak, že ho vyberete, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte novou hodnotu do pole Popis.

Přidání serverového chování, které vkládá záznamy do databázové tabulky (ColdFusion)

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit záznam.

2 Vyberte formulář z rozbalovací nabídky Odeslat hodnoty z.

3 V rozbalovací nabídce Zdroj dat vyberte připojení k databázi.

4 Zadejte jméno uživatele a heslo.

5 Z rozbalovací nabídky Vložit do tabulky vyberte databázovou tabulku, do níž chcete záznam vložit.

6 Vyberte sloupec databáze, do kterého chcete záznam vložit, z rozbalovací nabídky Hodnota vyberte objekt formuláře, který se do záznamu vloží, a pak z rozbalovací nabídky Odeslat jako vyberte datový typ objektu formuláře.

Datový typ je druh dat, který očekává daný sloupec databáze (text, číslo, logická hodnota).

Postup opakujte pro všechny objekty formuláře.

7 Do pole Po vložení jít na zadejte stránku, která se má otevřít po vložení záznamu do databázové tabulky, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver přidá do stránky serverové chování, které uživateli umožní vkládat záznamy do databáze vyplněním formuláře HTML a klepnutím na tlačítko Odeslat.

Přidání serverového chování, které vkládá záznamy do databázové tabulky (ASP)

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit záznam.

2 Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení k databázi.

Pokud potřebujete definovat připojení, klepněte na tlačítko Definovat.

3 Z rozbalovací nabídky Vložit do tabulky vyberte databázovou tabulku, do které chcete záznam vložit.

4 Do pole Po vložení jít na zadejte stránku, která se má otevřít po vložení záznamu do databázové tabulky, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor.

5 Vyberte formulář HTML používaný k zadání dat z rozbalovací nabídky Získat hodnoty z.

Aplikace Dreamweaver automaticky vybere první formulář na stránce.

6 Vyberte sloupec databáze, do kterého chcete záznam vložit, z rozbalovací nabídky Hodnota vyberte objekt formuláře, který se do záznamu vloží, a pak z rozbalovací nabídky Odeslat jako vyberte datový typ objektu formuláře.

Datový typ je druh dat, který očekává daný sloupec databáze (text, číslo, logická hodnota).

Postup opakujte pro všechny objekty formuláře.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver přidá do stránky serverové chování, které uživateli umožní vkládat záznamy do databáze vyplněním formuláře HTML a klepnutím na tlačítko Odeslat.

Serverové chování můžete upravit otevřením panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) a poklepáním na chování Vložit záznam.

Přidání serverového chování, které vkládá záznamy do databázové tabulky (PHP)

1. V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit záznam.
2. Vyberte formulář z rozbalovací nabídky Odeslat hodnoty z.
3. Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení k databázi.
4. Z rozbalovací nabídky Vložit do tabulky vyberte databázovou tabulku, do které chcete záznam vložit.
5. Vyberte sloupec databáze, do kterého chcete záznam vložit, z rozbalovací nabídky Hodnota vyberte objekt formuláře, který se do záznamu vloží, a pak z rozbalovací nabídky Odeslat jako vyberte datový typ objektu formuláře.

Datový typ je druh dat, který očekává daný sloupec databáze (text, číslo, logická hodnota).

Postup opakujte pro všechny objekty formuláře.

6. Do pole Po vložení jít na zadejte stránku, která se má otevřít po vložení záznamu do databázové tabulky, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor.
7. Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver přidá do stránky serverové chování, které uživateli umožní vkládat záznamy do databáze vyplněním formuláře HTML a klepnutím na tlačítko Odeslat.

Vytvoření stránky vložení v jednom kroku

1. Otevřete stránku v zobrazení Návrh a vyberte volbu Vložit > Datové objekty > Vložení záznamu > Průvodce formulářem pro vložení záznamu.
2. Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení k databázi. Pokud potřebujete definovat připojení, klepněte na tlačítko Definovat.
3. Z rozbalovací nabídky Vložit do tabulky vyberte databázovou tabulku, do které chcete záznam vložit.
4. Pokud používáte ColdFusion, zadejte uživatelské jméno a heslo.
5. Do pole Po vložení jít na zadejte stránku, která se má otevřít po vložení záznamu do databázové tabulky, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor.
6. V části Pole formuláře vyberte objekty formuláře, které chcete mít ve formuláři HTML na stránce vkládání záznamu, a také, které sloupce databázové tabulky mají být aktualizovány kterým objektem.

Aplikace Dreamweaver standardně vytvoří objekty formuláře pro každý sloupec databázové tabulky. Pokud databáze automaticky generujte jedinečný klíčový identifikátor každého nově vytvořeného záznamu, odstraňte objekt formuláře odpovídající sloupci klíče tak, že ho v seznamu vyberete a klepnete na tlačítko minus (-). Tím odpadá riziko, že uživatel zadá do formuláře hodnotu identifikátoru, která již existuje.

Pořadí objektů formuláře HTML můžete změnit tak, že objekt formuláře vyberete v seznamu a klepnete na tlačítko nahoru nebo dolů vpravo v dialogovém okně.

7. Vyberte způsob zobrazení jednotlivých polí pro zadávání dat ve formuláři HTML tak, že klepnete na řádek v tabulce Pole formuláře a do polí pod tabulkou zadáte následující informace:

- Do pole Popis zadejte popisný název, který bude zobrazen u pole pro zadávání dat. Aplikace Dreamweaver standardně zobrazí jako popis název sloupce databázové tabulky.

- Z rozbalovací nabídky Zobrazit jako vyberte objekt formuláře, který bude sloužit jako pole pro zadávání dat. Můžete vybrat volbu Textové pole, Textová oblast, Nabídka, Zaškrtávací pole, Přepínací tlačítka a Text. Pro položky, které jsou jen pro čtení, vyberte volbu Text. Můžete také vybrat volbu Pole hesla, Pole souboru a Skryté pole.

Poznámka: *Skrytá pole se vkládají na konec formuláře.*

- V nabídce Odeslat jako vyberte formát dat, který databázová tabulka přijme. Pokud například sloupec tabulky přijme jen číselná data, vyberte volbu Číslo.
- Nastavte vlastnosti objektu formuláře. Máte různé volby podle toho, jaký objekt formuláře vyberete jako pole pro zadávání dat. Pro textová pole, textové rámečky a text můžete zadat počáteční hodnotu. Pro nabídky a skupiny přepínacích tlačítek můžete vlastnosti nastavit po otevření dalšího dialogového okna. Pro volby můžete vybrat volbu Zaškrtnuté nebo Nezaškrtnuté.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver do stránky přidá formulář HTML i serverové chování Vložit záznam. Objekty formuláře jsou rozmístěny v základní tabulce, kterou můžete upravit pomocí nástrojů aplikace Dreamweaver pro návrh stránek. (Zajistěte, aby všechny objekty formuláře zůstaly uvnitř hranic formuláře.)

Serverové chování můžete upravit otevřením panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) a poklepáním na chování Vložit záznam.

Vytvoření stránek pro aktualizaci záznamu

O stránkách, které aktualizují záznam

Aplikace může obsahovat sadu stránek, které uživatelům umožní aktualizaci existujících záznamů v databázové tabulce. Stránky obvykle obsahují stránku hledání, stránku výsledků a stránku aktualizace. Stránka hledání a výsledků umožňuje uživatelům vyhledat záznam a stránka aktualizace umožňuje uživatelům aktualizovat záznam.

Vyhledání záznamu pro aktualizaci

Pokud chce uživatel aktualizovat záznam, musí ho nejdříve v databázi vyhledat. Potřebujete proto stránku hledání a výsledků, která bude spolupracovat se stránkou aktualizace. Uživatel na stránce hledání zadá kritéria a na stránce výsledků vybere záznam. Poté, co uživatel klepne na záznam na stránce výsledků, se otevře stránka aktualizace a zobrazí záznam ve formuláři HTML.

Další témata nápovědy

„Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky“ na stránce 595

Vytváření odkazů na stránku aktualizace

Po vytvoření stránek hledání a výsledků vytvoříte na stránce výsledků odkazy, které otevřou stránku aktualizace. Tyto odkazy pak upravíte tak, aby předávaly identifikátory záznamů vybraných uživatelem. Stránka aktualizace pomocí tohoto identifikátoru vyhledá požadovaný záznam v databázi a zobrazí ho.

K otevření stránky aktualizace a předání identifikátoru záznamu použijete stejný proces jako pro otevření podrobné stránky a předání identifikátoru záznamu. Další informace viz část „Vytváření odkazů na podrobnou stránku“ na stránce 590.

Další témata nápovědy

„Parametry URL“ na stránce 636

Nalezení záznamu pro aktualizaci

Poté, co stránka s výsledky předá ID záznamu na aktualizovanou stránku určující záznam k aktualizaci, musí stránka aktualizace přečíst parametr, načíst záznam z databázové tabulky a dočasně jej uložit v sadě záznamů.

1 Vytvořte stránku v aplikaci Dreamweaver a uložte ji.

Tato stránka se stane stránkou aktualizace.

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Sada záznamů.

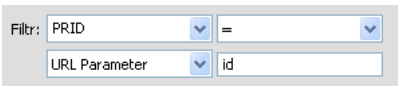
Pokud se zobrazí rozšířené dialogové okno, klepněte na tlačítko Jednoduché. Rozšířené dialogové okno obsahuje textové pole pro zadání výrazu SQL.

3 Zadejte název sady záznamů a vyberte pomocí rozbalovacích nabídek Připojení a Tabulka, kde jsou uložena data, která chcete aktualizovat.

4 Klepněte na tlačítko Vybrané a vyberte klíčový sloupec (obvykle sloupec s identifikátorem záznamu) a sloupce s daty, která chcete aktualizovat.

5 Nastavte oblast Filtr tak, aby se hodnota klíčového sloupce rovnala hodnotě odpovídajícího parametru URL předávaného stránkou výsledků.

Tento typ filtru vytváří sadu záznamů, která obsahuje jen záznam určený na stránce výsledků. Pokud například klíčový sloupec obsahuje identifikátor záznamu a má název PRID, a stránka výsledků předává identifikátor záznamu v parametru URL nazvaném `id`, musí oblast Filtr vypadat takto:



6 Klepněte na tlačítko OK.

Poté, co uživatel vybere záznam na stránce výsledků, stránka aktualizace vygeneruje sadu záznamů, která obsahuje jen vybraný záznam.

Vytvoření stránky aktualizace po blocích

Stránka aktualizace je tvořena třemi bloky:

- Filtrovaná sada záznamů, která vyhledá záznam v databázové tabulce
- Formulář HTML, který uživateli umožní změnit data záznamu
- Serverové chování Aktualizovat záznam, které aktualizuje databázovou tabulku

Druhý a třetí blok můžete na stránku aktualizace přidat samostatně pomocí nástrojů pro formuláře a panelu Serverová chování.

Další témata nápovědy

„Nalezení záznamu pro aktualizaci“ na stránce 605

„Vytváření webových formulářů“ na stránce 638

Přidání formuláře HTML na stránku aktualizace

1 Vytvořte stránku (Soubor > Nový > Prázdná stránka). Tato stránka se stane stránkou aktualizace.

2 Určete vzhled stránky pomocí nástrojů pro návrh v aplikaci Dreamweaver.

3 Přidejte formulář HTML umístěním kurzoru na místo, kde se má formulář objevit, a výběrem volby Vložit > Formulář > Formulář.

Na stránce se objeví prázdný formulář. Abyste viděli hranice formuláře znázorněné tenkými červenými čarami, může být nutné povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).

4 Pojmenujte formulář HTML tak, že ho vyberete klepnutím na tag `<form>` na dolním okraji okna dokumentu, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte název do pole Název formuláře.

Nemusíte nastavovat atributy formuláře `action` ani `method` a určovat tak, jak formulář odešle data poté, co uživatel klepne na tlačítko Odeslat. Serverové chování Aktualizovat záznam tyto atributy nastaví za vás.

5 Přidejte objekt formuláře, například textové pole (Vložit > Formulář > Textové pole), pro každý sloupec databázové tabulky, ve kterém chcete aktualizovat záznamy.

Objekty formuláře slouží k zadávání dat. K tomu se běžně používají textová pole, ale použít můžete i nabídky, volby a přepínací tlačítka.

Každému objektu formuláře musí odpovídat sloupec ve dříve definované sadě záznamů. Jedinou výjimkou je sloupec jedinečného klíče, ke kterému neexistuje objekt formuláře.

6 Přidejte do formuláře tlačítko Odeslat (Vložit > Formulář > Tlačítko).

Tlačítko Odeslat můžete přejmenovat tak, že ho vyberete, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte novou hodnotu do pole Popis.

Zobrazení záznamu ve formuláři

1 Zkontrolujte, zda jste definovali sadu záznamů, v níž je uložen záznam, který chce uživatel aktualizovat.

Viz část „Nalezení záznamu pro aktualizaci“ na stránce 605.

2 Navažte všechny objekty formuláře k datům v sadě záznamů, podle popisu v následujících tématech:

- „Zobrazení dynamického obsahu v textových polích HTML“ na stránce 648
- „Dynamický předběžný výběr zaškrtávacího pole HTML“ na stránce 648
- „Dynamický předběžný výběr přepínacího tlačítka HTML“ na stránce 649
- „Vložení nebo změna dynamické nabídky formuláře HTML“ na stránce 647
- „Změna stávajících nabídek formuláře HTML na dynamické“ na stránce 648

Přidání serverového chování, které aktualizuje databázovou tabulku

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Aktualizovat záznam.

Objeví se dialogové okno Aktualizovat záznam.

2 Vyberte formulář z rozbalovací nabídky Odeslat hodnoty z.

3 Z rozbalovací nabídky Zdroj dat vyberte připojení k databázi.

4 Zadejte jméno uživatele a heslo, pokud se používá.

5 Z rozbalovací nabídky Aktualizovat tabulku vyberte databázovou tabulku, která obsahuje záznam, který aktualizujete.

6 (ColdFusion, PHP) Vyberte sloupec databáze, který aktualizujete, z rozbalovací nabídky Hodnota vyberte objekt formuláře, který zaktualizuje sloupec, pak z rozbalovací nabídky Odeslat jako vyberte datový typ objektu formuláře a pokud chcete sloupec označit jako primární klíč, vyberte volbu Primární klíč.

Datový typ je druh dat, který očekává daný sloupec databáze (text, číslo, logická hodnota).

Postup opakujte pro všechny objekty formuláře.

7 (ASP) Z rozbalovací nabídky Vybrat záznam z vyberte sadu záznamů, která obsahuje záznam zobrazený ve formuláři HTML. Z rozbalovací nabídky Jedinečný klíč vyberte klíčový sloupec (obvykle sloupec s identifikátorem záznamu), který jednoznačně identifikuje záznam databázové tabulky. Pokud je hodnota číselná, zaškrtněte volbu Číselný. Klíčový sloupec obvykle přijme jen číselnou hodnotu, někdy ale přijímá textovou hodnotu.

8 Do pole Po aktualizaci nebo Při úspěchu jít na zadejte stránku, která se má otevřít po aktualizaci záznamu, nebo klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte soubor.

9 (ASP) Vyberte sloupec databáze, který aktualizujete, z rozbalovací nabídky Hodnota vyberte objekt formuláře, který aktualizuje sloupec, pak z rozbalovací nabídky Odeslat jako vyberte datový typ objektu formuláře. Datový typ je druh dat, který očekává daný sloupec databáze (text, číslo, logická hodnota). Postup opakujte pro všechny objekty formuláře.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver přidá do stránky serverové chování, které uživatelům umožní aktualizaci záznamů v databázové tabulce změnou informací zobrazených ve formuláři HTML a klepnutím na tlačítko Odeslat.

Serverové chování můžete upravit otevřením panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) a poklepáním na chování Aktualizovat záznam.

Dokončení stránky aktualizace v jednom kroku

Stránka aktualizace je tvořena třemi bloky:

- Filtrovaná sada záznamů, která vyhledá záznam v databázové tabulce
- Formulář HTML, který uživateli umožní změnit data záznamu
- Serverové chování Aktualizovat záznam, které aktualizuje databázovou tabulku

Druhý a třetí blok můžete na stránku aktualizace přidat najednou pomocí datového objektu Formulář aktualizace záznamu. Tento datový objekt přidá do stránky formulář HTML i serverové chování Aktualizovat záznam.

Datový objekt můžete použít až poté, co webová aplikace dokáže identifikovat záznam, který chcete aktualizovat, a stránka aktualizace ho vyhledá.

Poté, co datový objekt na stránku vloží bloky, můžete pomocí nástrojů pro návrh aplikace Dreamweaver formulář přizpůsobit svým potřebám nebo pomocí panelu Serverová chování upravit serverové chování Aktualizovat záznam.

Poznámka: *Stránka aktualizace záznamu nemůže obsahovat více než jedno serverové chování, které mění záznamy v databázi. Ve stránce aktualizace záznamu například nemůže být serverové chování Vložit záznam nebo Odstranit záznam.*

1 Otevřete stránku v zobrazení Návrh a vyberte volbu Vložit > Datové objekty > Aktualizovat záznam > Průvodce formulářem pro aktualizaci záznamu.

Zobrazí se dialogové okno Formulář aktualizace záznamu.

2 Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení k databázi.

Pokud potřebujete definovat připojení, klepněte na tlačítko Definovat.

3 Z rozbalovací nabídky Aktualizovat tabulku vyberte databázovou tabulku, v níž chcete aktualizovat záznam.

4 Z rozbalovací nabídky Vybrat záznam z vyberte sadu záznamů, která obsahuje záznam zobrazený ve formuláři HTML.

5 Z rozbalovací nabídky Jedinečný klíč vyberte klíčový sloupec (obvykle sloupec s identifikátorem záznamu), který jednoznačně identifikuje záznam databázové tabulky.

Pokud je hodnota číselná, zaškrtněte volbu Číselný. Klíčový sloupec obvykle přijme jen číselnou hodnotu, někdy ale přijímá textovou hodnotu.

6 V rámečku Po aktualizaci jít na zadejte stránku, která se má otevřít po aktualizaci záznamu v tabulce.

7 V části Pole formuláře vyberte sloupce databáze, které mají být aktualizovány jednotlivými objekty formuláře.

Aplikace Dreamweaver standardně vytvoří objekty formuláře pro každý sloupec databázové tabulky. Pokud databáze automaticky generujte jedinečný klíčový identifikátor každého nově vytvořeného záznamu, odstraňte objekt formuláře odpovídající sloupci klíče tak, že ho v seznamu vyberete a klepnete na tlačítko minus (-). Tím odpadá riziko, že uživatel zadá do formuláře hodnotu identifikátoru, která již existuje.

Pořadí objektů formuláře HTML můžete změnit tak, že objekt formuláře vyberete v seznamu a klepnete na tlačítko nahoru nebo dolů vpravo v dialogovém okně.

8 Vyberte způsob zobrazení jednotlivých polí pro zadávání dat ve formuláři HTML tak, že klepnete na řádek v tabulce Pole formuláře a do polí pod tabulkou zadáte následující informace:

- Do pole Popis zadejte popisný název, který bude zobrazen u pole pro zadávání dat. Aplikace Dreamweaver standardně zobrazí jako popis název sloupce databázové tabulky.
- Z rozbalovací nabídky Zobrazit jako vyberte objekt formuláře, který bude sloužit jako pole pro zadávání dat. Můžete vybrat volbu Textové pole, Textová oblast, Nabídka, Zaškrtávací pole, Přepínací tlačítka a Text. Pro položky, které jsou jen pro čtení, vyberte volbu Text. Můžete také vybrat volbu Pole hesla, Pole souboru a Skryté pole.

Poznámka: *Skrytá pole se vkládají na konec formuláře.*

- V nabídce Odeslat jako vyberte formát dat, který databázová tabulka očekává. Pokud například sloupec tabulky přijme jen číselná data, vyberte volbu Číslo.
- Nastavte vlastnosti objektu formuláře. Máte různé volby podle toho, jaký objekt formuláře vyberete jako pole pro zadávání dat. Pro textová pole, textové rámečky a text můžete zadat počáteční hodnotu. Pro nabídky a skupiny přepínacích tlačítek můžete vlastnosti nastavit po otevření dalšího dialogového okna. Pro volby můžete vybrat volby Zaškrtnuté nebo Nezaškrtnuté.

9 Vlastnosti dalších objektů formuláře nastavíte výběrem dalšího řádku Pole formuláře a zadáním hodnot Popis, Zobrazit jako a Odeslat jako.

U nabídek a skupin přepínacích tlačítek můžete vlastnosti nastavit po otevření dalšího dialogového okna. Ve volbách definujte porovnání aktuální hodnoty volby v záznamu s danou hodnotou s cílem zjistit, zda je při zobrazení záznamu volba zaškrtnutá.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Dreamweaver do stránky přidá formulář HTML i serverové chování Aktualizovat záznam.

Datový objekt do stránky přidá formulář HTML i serverové chování Aktualizovat záznam. Objekty formuláře jsou rozmístěny v základní tabulce, kterou můžete upravit pomocí nástrojů aplikace Dreamweaver pro návrh stránek. (Zajistěte, aby všechny objekty formuláře zůstaly uvnitř hranic formuláře.)

Serverové chování můžete upravit otevřením panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) a poklepáním na chování Aktualizovat záznam.

Další témata nápovědy

„Nalezení záznamu pro aktualizaci“ na stránce 605

„Vložení nebo změna dynamické nabídky formuláře HTML“ na stránce 647

Volby vlastností elementu formuláře

Dialogové okno Vlastnosti elementu formuláře slouží k nastavení voleb elementů formuláře na stránkách, které uživatelům umožňují aktualizaci záznamů v databázi.

1. Vyberte volbu Ručně nebo Z databáze, podle toho, jak chcete vytvořit element formuláře.
2. Prvek přidáte klepnutím na tlačítko plus (+).
3. Zadejte popis a hodnotu elementu.
4. V poli Vybrat hodnotu rovnou zadejte hodnotu rovnou hodnotě elementu, pokud chcete, aby byl při otevření stránky v prohlížeči nebo zobrazení záznamu pomocí formuláře vybrán konkrétní element.

Můžete zadat statickou hodnotu nebo dynamickou hodnotu klepnutím na ikonu blesku a výběrem dynamické hodnoty ze seznamu zdrojů dat. V obou případech se zadaná hodnota musí rovnat jedné z hodnot elementu.

Vytvoření stránek pro odstranění záznamu

O stránkách pro odstranění záznamu

Aplikace může obsahovat stránku, která uživatelům umožní odstranění záznamu z databáze. Stránky obvykle obsahují stránku hledání, stránku výsledků a stránku odstranění. Stránka odstranění je stránka podrobností, která funguje společně se stránkou výsledků. Stránky hledání a výsledků umožňují uživateli vyhledání záznamu a stránka odstranění umožňuje potvrzení a odstranění záznamu.

Po vytvoření stránek hledání a výsledků přidáte do stránky výsledků odkaz, který otevře stránku odstranění, a pak vytvoříte stránku odstranění, která zobrazí záznamy a obsahuje tlačítko Odeslat.

Vyhledání záznamu pro odstranění

Pokud chce uživatel odstranit záznam, musí ho nejdříve vyhledat v databázi. Proto potřebujete stránku hledání a výsledků, která spolupracuje se stránkou odstranění. Uživatel na stránce hledání zadá kritéria a na stránce výsledků vybere záznam. Poté, co uživatel klepne na záznam, se otevře stránka odstranění a zobrazí záznam ve formuláři HTML.

Další témata nápovědy

„Vytváření vyhledávacích stránek a stránek s výsledky“ na stránce 595

Vytváření odkazů na stránku odstranění

Po vytvoření stránek hledání a výsledků přidáte na stránku výsledků odkazy, které otevřou stránku odstranění. Pak odkazy upravíte tak, aby předávaly identifikátor záznamů, které chce uživatel odstranit. Stránka odstranění pomocí tohoto identifikátoru vyhledá požadovaný záznam v databázi a zobrazí ho.

Další témata nápovědy

„Parametry URL“ na stránce 636

Ruční vytvoření odkazů

1 Na stránce výsledků vytvořte v tabulce, která zobrazuje záznamy, nový sloupec klepnutím do posledního sloupce a výběrem volby Upravit > Tabulka > Vložit řádky nebo sloupce.

2 Vyberte volbu Sloupec a Za aktuální sloupec a klepněte na tlačítko OK.

Do tabulky je přidán sloupec.

3 Do nově vytvořeného sloupce tabulky zadejte řetězec `Odstranit` do řádku, který obsahuje vyhrazené místo pro dynamický obsah. Řetězec musíte zadat do opakované oblasti v tabulce.

Můžete také vložit obraz slova nebo symbolu odstranění.

4 Vyberte řetězec `Odstranit` a aplikujte na něj odkaz.

5 V inspektoru Vlastnosti zadejte do pole Odkaz stránku odstranění. Můžete zadat libovolný název souboru.

Poté, co klepnete mimo pole Odkaz, se v tabulce objeví text `Odstranit` s odkazem. Pokud povolíte živé zobrazení, uvidíte, že se odkaz aplikuje na stejný text ve všech řádcích tabulky.

6 Vyberte odkaz Odstranit na stránce výsledků.

7 (ColdFusion) V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti vepište na konec adresy URL následující řetězec:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

Otazník informuje server, že následuje jeden nebo více parametrů URL. Slovo recordID je název parametru URL (můžete použít jaký název chcete). Poznamenejte si název parametru URL, protože ho později použijete na stránce odstranění.

Výraz za rovnítkem je hodnota parametru. V tomto případě je hodnota generována výrazem ColdFusion, který vrací identifikátor záznamu ze sady záznamů. Pro každý řádek dynamické tabulky se vygeneruje jiný identifikátor. Ve výrazu ColdFusion nahraďte položku `recordsetName` názvem vaší sady záznamů a položku `fieldName` názvem pole, které v sadě záznamů jedinečně identifikuje záznamy. Tímto polem je ve většině případů číslo záznamu.
V následujícím příkladu obsahuje pole jedinečné kódy míst:

```
confirmDelete.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Za běhu stránky jsou do příslušných řádků dynamické tabulky vloženy hodnoty pole CODE ze sady záznamů. Například Canberra v Austrálii má kód půjčovny CBR a v řádku Canberra dynamické tabulky je uvedena následující adresa URL:

```
confirmDelete.cfm?recordID=CBR
```

8 (PHP) V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti přidejte na konec adresy URL následující řetězec:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

Otazník informuje server, že následuje jeden nebo více parametrů URL. Slovo recordID je název parametru URL (můžete použít jaký název chcete). Poznamenejte si název parametru URL, protože ho později použijete na stránce odstranění.

Výraz za rovnítkem je hodnota parametru. V tomto případě je hodnota generována výrazem PHP, který vrací identifikátor záznamu ze sady záznamů. Pro každý řádek dynamické tabulky se vygeneruje jiný identifikátor. Ve výrazu PHP nahraďte položku `recordsetName` názvem své sady záznamů a položku `fieldName` názvem pole, které v sadě záznamů jedinečně identifikuje záznamy. Tímto polem je ve většině případů číslo záznamu. V následujícím příkladu obsahuje pole jedinečné kódy míst:

```
confirmDelete.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Za běhu stránky jsou do příslušných řádků dynamické tabulky vloženy hodnoty pole CODE ze sady záznamů. Například Canberra v Austrálii má kód půjčovny CBR a v řádku Canberra dynamické tabulky je uvedena následující adresa URL:

```
confirmDelete.php?recordID=CBR
```

9 (ASP) V poli Odkaz v inspektoru Vlastnosti přidejte na konec adresy URL následující řetězec:

```
?recordID=<%=(recordsetName.Fields.Item("fieldName").Value)%>
```

Otazník informuje server, že následuje jeden nebo více parametrů URL. Slovo recordID je název parametru URL (můžete použít jaký název chcete). Poznamenejte si název parametru URL, protože ho později použijete na stránce odstranění.

Výraz za rovnítkem je hodnota parametru. V tomto případě je hodnota generována výrazem ASP, který vrací identifikátor záznamu ze sady záznamů. Pro každý řádek dynamické tabulky se vygeneruje jiný identifikátor. Ve výrazu ASP nahraďte položku `recordsetName` názvem sady záznamů a položku `fieldName` názvem pole, které v sadě záznamů jednoznačně identifikuje záznamy. Tímto polem je ve většině případů číslo záznamu. V následujícím příkladu obsahuje pole jedinečné kódy míst:

```
confirmDelete.asp?recordID=<%=(rsLocations.Fields.Item("CODE").Value)%>
```

Za běhu stránky jsou do příslušných řádků dynamické tabulky vloženy hodnoty pole CODE ze sady záznamů. Například Canberra v Austrálii má kód půjčovny CBR a v řádku Canberra dynamické tabulky je uvedena následující adresa URL:

```
confirmDelete.asp?recordID=CBR
```

10 Uložte stránku.

Vizuální vytváření odkazů (pouze ASP)

1 Na stránce výsledků vytvořte v tabulce, která zobrazuje záznamy, nový sloupec klepnutím do posledního sloupce a výběrem volby Upravit > Tabulka > Vložit řádky nebo sloupce.

2 Vyberte volbu Sloupec a Za aktuální sloupec a klepněte na tlačítko OK.

Do tabulky je přidán sloupec.

3 Do nově vytvořeného sloupce tabulky zadejte řetězec `Odstranit` do řádku, který obsahuje vyhrazené místo pro dynamický obsah. Řetězec musíte zadat do opakované oblasti v tabulce.

Můžete také vložit obraz slova nebo symbolu odstranění.

4 Vyberte řetězec `Odstranit` a aplikujte na něj odkaz.

5 V panelu Serverová chování (Okna > Chování serveru) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Jít na podrobnou stránku.

6 V poli Podrobná stránka klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte stránku odstranění.

7 V poli Předat parametr URL určete název parametru, například recordID.

Můžete vytvořit libovolný název. Název si však poznamenejte, protože jej použijete později ve stránce odstranění.

8 Vyberte hodnotu, kterou chcete předat stránce odstranění, výběrem sady záznamů a sloupce z rozbalovacích nabídek Sada záznamů a Sloupec. Tato hodnota obvykle jednoznačně identifikuje záznam, může jít například o jedinečný klíč identifikátoru záznamu.

9 Vyberte volbu Parametry URL.

10 Klepněte na tlačítko OK.

Okolo vybraného textu se objeví speciální odkaz. Pokud uživatel klepne na odkaz, Chování serveru Jít na stránku podrobností předá určené stránce odstranění parametr URL, který obsahuje identifikátor záznamu. Pokud je například název parametru URL recordID a název podrobné stránky confirmdelete.asp, vypadá adresa URL po klepnutí na odkaz takto:

http://www.mysite.com/confirmdelete.asp?recordID=43

První část adresy URL, http://www.mysite.com/confirmdelete.asp, otevře stránku podrobností. Druhá část, ?recordID=43, je parametr URL. Informuje stránku odstranění, který záznam má najít a zobrazit. Název parametru URL je recordID a hodnota je 43. V tomto příkladu parametr URL obsahuje číslo identifikátoru záznamu – 43.

Vytvoření stránky odstranění

Po vytvoření stránky, na které jsou vypsány záznamy, přepněte na stránku odstranění. Stránka odstranění zobrazí záznam a vyžádá si potvrzení, zda ho chce uživatel odstranit. Poté, co uživatel odstranění potvrdí klepnutím na tlačítko formuláře, webová aplikace záznam odstraní z databáze.

Vytvoření stránky spočívá ve vytvoření formuláře HTML, vyhledání záznamu, který má formulář zobrazit, zobrazením záznamu ve formuláři a přidáním logiky, která záznam odstraní z databáze. Vyhledání a zobrazení záznamu spočívá v definici sady záznamů, do které bude uložen jeden záznam – ten, který chce uživatel odstranit – a navázání sloupců sady záznamu na formulář.

Poznámka: *Stránka odstranění záznamu nemůže obsahovat více než jedno serverové chování, které mění záznamy v databázi. Například na stránce odstranění záznamu nemůže být serverové chování Vložit záznam nebo Aktualizovat záznam.*

Vytvoření formuláře HTML, který zobrazí záznam

1. Vytvořte stránku a uložte ji jako stránku odstranění, kterou jste určili v předchozí sekci.

Stránku odstranění jste určili při vytvoření odkazu Odstranit v předchozí sekci. Tento název použijte při prvním uložení souboru (například deleteConfirm.cfm).

2. Vložte na stránku formulář HTML (Vložit > Formulář > Formulář).
3. Přidejte do formuláře skryté pole formuláře.

Skryté pole formuláře je nutno k uložení identifikátoru záznamu předaného parametrem URL. Skryté pole přidáte tak, že do formuláře umístíte bod vložení a vyberete volbu Vložit > Formulář > Skryté pole.

4. Přidejte do formuláře tlačítko.

Uživatel klepnutím na tlačítko potvrdí odstranění a odstraní zobrazený záznam. Tlačítko přidáte tak, že do formuláře umístíte kurzor a vyberete volbu Vložit > Formulář > Tlačítko.

5. Vylepšete vzhled stránky, jak chcete, a pak stránku uložte.

Vyhledání záznamu, který chce uživatel odstranit

1. V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (dotaz).

Objeví se jednoduché dialogové okno Sada záznamů nebo Sada dat. Pokud se zobrazí pokročilé dialogové okno Sada záznamů, klepněte na tlačítko Jednoduché.

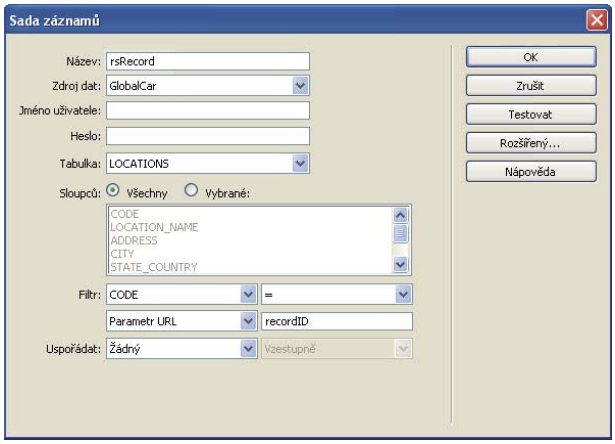
2. Pojmenujte sadu záznamů a vyberte zdroj dat a databázovou tabulku, která obsahuje záznamy, které mohou uživatelé odstraňovat.
3. V rámečku Sloupce vyberte sloupce tabulky (pole záznamu), které chcete na stránce zobrazit.

Pokud chcete zobrazit jen některá pole záznamu, klepněte na tlačítko Vybrané a vyberte požadovaná pole klepnutím na ně s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Nezapomeňte vybrat pole identifikátoru záznamu, i když ho nebudete zobrazovat.

4 Vyplňte oddíl Filtr tak, aby byl nalezen a zobrazen záznam specifikovaný parametrem URL, který předala stránka výsledků:

- Z první rozbalovací nabídky v části Filtr vyberte sloupec sady záznamů, který obsahuje hodnoty odpovídající hodnotě parametru URL, který předala stránka s odkazy Odstranit. Pokud například parametr URL obsahuje číslo identifikátoru záznamu, vyberte sloupec, který obsahuje čísla identifikátorů záznamů. V příkladě, který jsme probrali v předchozí sekci, obsahuje sloupec sady záznamů nazvaný CODE hodnoty odpovídající hodnotě parametru URL předávaného stránkou s odkazy Odstranit.
- Z rozbalovací nabídky vedle první nabídky vyberte rovnítko, pokud již není vybrané.
- Z třetí rozbalovací nabídky vyberte volbu Parametr URL. Hlavní stránka používá parametr URL k předání informací stránce odstranění.
- Ve čtvrtém rámečku zadejte název parametru URL předávaného stránkou s odkazy Odstranit.



5 Klepněte na tlačítko OK.

V panelu Svázání se objeví sada záznamů.

Zobrazení záznamu, který chce uživatel odstranit

1 Vyberte v panelu Svázání sloupce sady záznamů (pole záznamů) a přetáhněte je na stránku odstranění.

Zajistěte, aby tento dynamický obsah, který je jen pro čtení, zůstal v hranicích formuláře. Další informace o vkládání dynamického obsahu na stránku viz část „Změna textu na dynamický“ na stránce 561.

Pak musíte sloupec identifikátoru záznamu navázat na skryté pole formuláře.

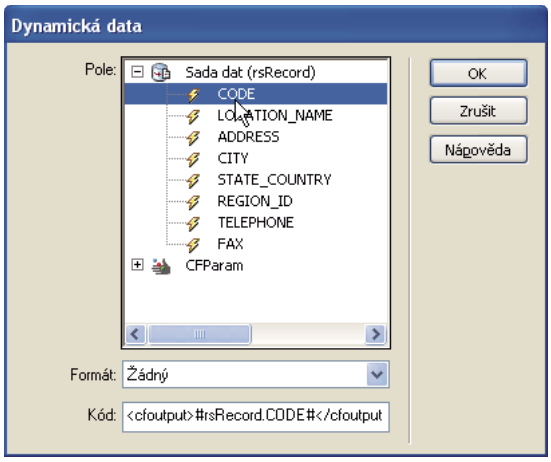
2 Musíte povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy) a pak klepněte na ikonu žlutého štítu, která reprezentuje skryté pole formuláře.

Skryté pole formuláře je vybráno.

3 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu blesku vedle pole Hodnota.

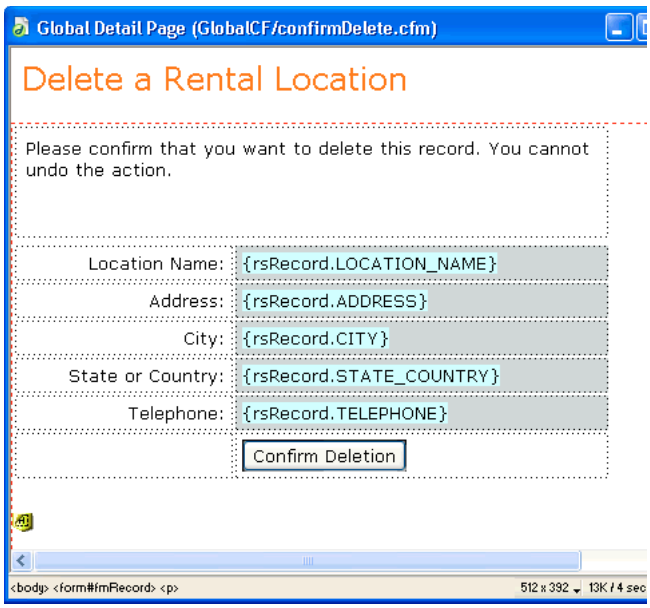
4 V dialogovém okně Dynamická data vyberte sloupec identifikátoru záznamu v sadě záznamů.

V následujícím příkladu obsahuje jedinečné kódy sloupec identifikátoru záznamu CODE.



Sloupec identifikátoru záznamu je vybrán

5 Klepněte na tlačítko OK a uložte stránku.



Dokončená stránka odstranění

Přidání logiky odstranění záznamu

Po zobrazení vybraného záznamu na stránce odstranění musíte do stránky přidat logiku, která záznam vymaže z databáze, když uživatel klepne na tlačítko Potvrdit odstranění. Tuto logiku můžete rychle a snadno přidat pomocí serverového chování Odstranit záznam.

Přidání serverového chování pro odstranění záznamu (ColdFusion, PHP)

1 Stránka odstranění ColdFusion nebo PHP musí být otevřena v aplikaci Dreamweaver.

2 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Odstranění záznamu.

3 V rámečku Nejdříve zkontrolovat, zda je proměnná definována, musí být vybraná volba Hodnota primárního klíče.

Hodnota primárního klíče v tomto dialogovém okně nastavíte později.

4 Z rozbalovací nabídky Připojení nebo Zdroj dat (ColdFusion) vyberte připojení k databázi, aby se serverové chování mohlo připojit k příslušné databázi.

5 Z rozbalovací nabídky Tabulka vyberte databázovou tabulku, která obsahuje záznamy, které budou odstraněny.

6 Z rozbalovací nabídky Sloupec primárního klíče vyberte sloupec tabulky, který obsahuje identifikátor záznamu.

Serverové chování Odstranit záznam hledá v tomto sloupci shodu. Tento sloupec musí obsahovat stejné údaje identifikátoru záznamu, jako sloupec sady záznamů navázaný na skryté pole formuláře na stránce.

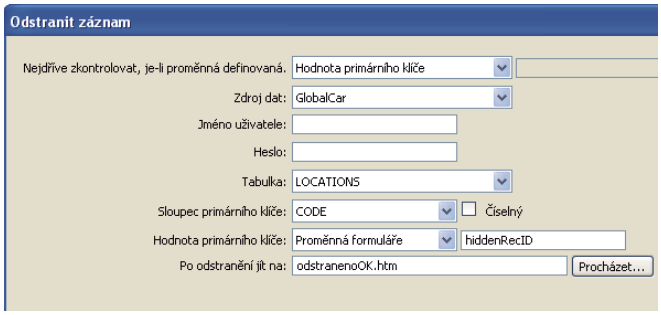
Pokud je identifikátor záznamu číselný, zaškrtněte volbu Číselný.

7 (PHP) Z rozbalovací nabídky Hodnota primárního klíče vyberte proměnnou na stránce, která obsahuje identifikátor záznamu, který má být odstraněn.

Tuto proměnnou vytváří skryté pole formuláře. Má stejný název jako atribut název skrytého pole a jde o parametr formuláře nebo parametr URL, podle hodnoty atributu metoda formuláře.

8 V rámečku Po odstranění jít na nebo Při úspěchu jít na zadejte stránku, která se má otevřít po odstranění záznamu z databázové tabulky.

Můžete uvést stránku, která uživatele stručně informuje o úspěchu, nebo stránku s výpisem zbývajících záznamů, na které si uživatel ověří, že byl záznam odstraněn.



9 Klepněte na tlačítko OK a uložte svou práci.

Přidání serverového chování pro odstranění záznamu (ASP)

1 Stránka odstranění ASP musí být otevřena v aplikaci Dreamweaver.

2 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Odstranění záznamu.

3 Z rozbalovací nabídky Připojení vyberte připojení k databázi, aby se serverové chování mohlo připojit k příslušné databázi.

Pokud potřebujete definovat připojení, klepněte na tlačítko Definovat.

4 Z rozbalovací nabídky Odstranit z tabulky vyberte databázovou tabulku, která obsahuje záznamy, které chcete odstranit.

5 Z rozbalovací nabídky Vybrat záznam z vyberte sadu záznamů, která obsahuje záznamy, které chcete odstranit.

6 Z rozbalovací nabídky Jedinečný klíč vyberte klíčový sloupec (obvykle sloupec s identifikátorem záznamu), který jednoznačně identifikuje záznam databázové tabulky.

Pokud je hodnota číselná, zaškrtněte volbu Číselný. Klíčový sloupec obvykle přijme jen číselnou hodnotu, někdy ale přijímá textovou hodnotu.

7 Z rozbalovací nabídky Odstranit odesláním vyberte formulář HTML s tlačítkem Odeslat, který serveru zasílá příkaz k odstranění.

8 V rámečku Po odstranění jít na zadejte stránku, která se má otevřít po odstranění záznamu z databázové tabulky.

Můžete uvést stránku, která uživatele stručně informuje o úspěchu, nebo stránku s výpisem zbývajících záznamů, na které si uživatel ověří, že byl záznam odstraněn.

9 Klepněte na tlačítko OK a uložte svou práci.

Testování stránek odstranění

1 Odešlete stránky vyhledávání, výsledků a odstranění do webového serveru, otevřete prohlížeč a vyhledejte zkušební záznamy, které je možné odstranit.

Po klepnutí na odkaz Odstranit na stránce výsledků se zobrazí stránka odstranění.

2 Klepnutím na tlačítko Potvrdit odstraníte záznam z databáze.

3 Ujistěte se, že záznam byl odstraněn pomocí opětovného vyhledání záznamu. Záznam se již nesmí zobrazit na stránce výsledků.

Vytváření stránek s objekty pro pokročilou manipulaci s daty (ColdFusion, ASP)

O objektech příkazů ASP

Objekt příkazu ASP je serverový objekt, který provádí nějakou operaci s databází. Objekt může obsahovat libovolný platný příkaz SQL včetně příkazu, který vrací sadu záznamů nebo který vkládá, aktualizuje nebo odstraňuje záznamy z databáze. Objekt příkazu může měnit strukturu databáze v případě, že příkaz SQL přidá nebo odstraní sloupec tabulky. Objekt příkazu můžete také použít ke spuštění uložené procedury v databázi.

Objekt příkazu může být opakovaně použitelný, v tom smyslu, že aplikační server může jednu kompilovanou verzi objektu použít k vícenásobnému provedení příkazu. Příkaz se stane opakovaně použitelným, pokud vlastnost Připravený objektu Příkaz nastavíte na hodnotu `true`, jako v následujícím výrazu VBScript:

```
mycommand.Prepared = true
```

Pokud víte, že bude příkaz spuštěn víckrát než jen několikrát, může vytvoření jedné zkompilované verze objektu přinést zefektivnění operací s databází.

Poznámka: *Připravené příkazy nejsou podporovány všemi databázovými poskytovateli. Pokud to vaše databáze nepodporuje, může při nastavení této vlastnosti na* `true` *zobrazit chybové hlášení. Může dokonce ignorovat požadavek o vytvoření připraveného objektu a nastavit vlastnost Připraven na* `false`*.*

Objekt příkazu je vytvářen skripty na stránce ASP, ale aplikace Dreamweaver umožňuje vytvářet objekty příkazu bez nutnosti psát kód ASP.

Používání příkazů ASP k úpravě databáze

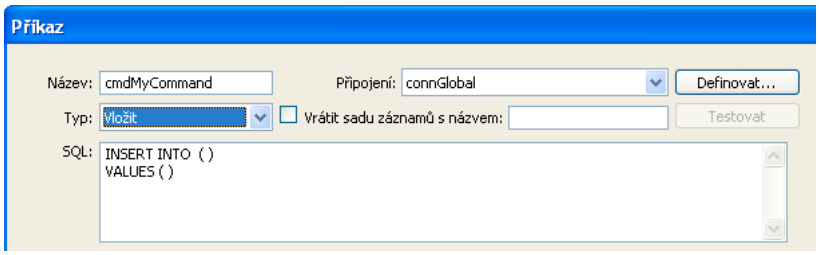
Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vytvářet objekty příkazů ASP, které vkládají, aktualizují nebo odstraňují záznamy z databáze. Objektu příkazu můžete poskytnout výraz SQL nebo uloženou proceduru, které provedou operaci s databází.

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete stránku ASP, která bude spouštět příkaz.

2 Otevřete panel Serverová chování (Okna > Serverová chování), klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Příkaz.

3 Zadejte název příkazu, vyberte připojení k databázi, která obsahuje záznamy, které chcete upravit, a vyberte operaci, kterou má příkaz provést – Vložení, Aktualizace nebo Odstranění.

Aplikace Dreamweaver spustí výraz SQL, podle operace, kterou chcete provést. Například pokud vyberete vložení, dialogové okno vypadá jako v následujícím příkladu:

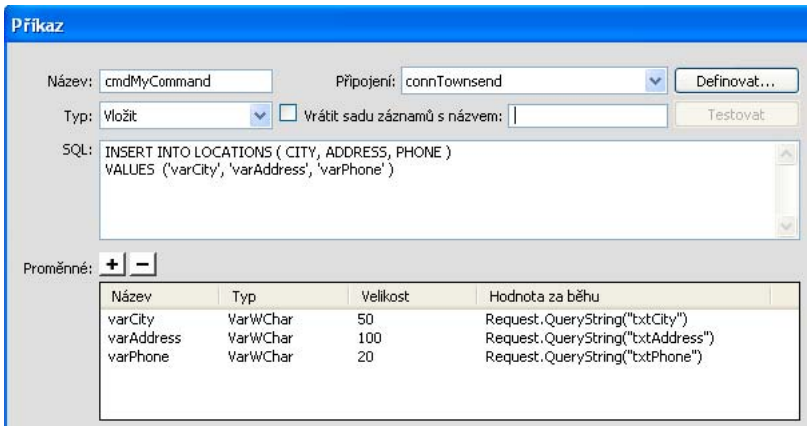


4 Proveďte příkaz SQL.

Informace o vytváření příkazů SQL, které upravují databázi, najdete v příručce Transact-SQL.

5 V části Proměnné můžete definovat proměnné SQL. Zadejte název a hodnotu za běhu. Zadáním typu a velikosti všech proměnných předejdete útokům typu SQL injection.

Následující příklad uvádí příkaz vložení se třemi proměnnými SQL. Hodnoty těchto proměnných jsou získány z parametrů URL předaných stránce, podle definice ve sloupci Hodnota za běhu v oblasti Proměnné.



Hodnotu Velikost získáte pomocí panelu Databáze v aplikaci Dreamweaver. Vyhledejte databázi v panelu Databáze a rozbalte ji. Pak vyhledejte tabulku, s kterou pracujete, a rozbalte ji. Tabulka uvádí velikosti polí. Může zobrazovat například ADRESA (WChar 50). V tomto příkladu je velikost pole 50. Velikost můžete také zjistit ze své databázové aplikace.

Poznámka: *Typy Číselný, Booleovský a Datum/Čas vždy používají velikost -1.*

Hodnotu Typ zjistíte z následující tabulky:

Typ v databázi	Typ v aplikaci Dreamweaver	Velikost
Číselný (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Dvojitá přesnost	-1
Booleovský, Ano/Ne (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Dvojitá přesnost	-1
Datum/čas (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	DBTimeStamp	-1
Všechny ostatní typy textových polí, včetně textových datových typů MySQL char, varchar a longtext	LongVarChar	viz databázová tabulka
Text (MS Access) nebo nvarchar, nchar (MS SQL Server)	VarWChar	viz databázová tabulka
Memo (MS Access), ntext (MS SQL Server) nebo pole, do nichž lze uložit velké množství textu	LongVarWChar	1073741823

Více informací o typech a velikostech proměnných SQL viz část www.adobe.com/go/4e6b330a_cz.

6 Zavřete dialogové okno.

Aplikace Dreamweaver vloží do stránky kód ASP, který za běhu na serveru vytvoří příkaz, který vkládá, aktualizuje nebo odstraňuje záznamy z databáze.

Standardně tento kód nastaví vlastnost Připravený objektu Příkaz na `true`, což znamená, že aplikační server použije jednu zkompilovanou verzi objektu při každém spuštění příkazu. Toto nastavení můžete změnit tak, že přepnete do zobrazení Kód a změníte vlastnost Prepared (Připravený) na `false`.

7 Vytvořte stránku s formulářem HTML, aby uživatelé mohli zadávat data záznamu. Ve formuláři HTML použijte tři textová pole (txtCity, txtAddress a txtPhone) a tlačítko Odeslat. Formulář používá metodu `GET` a odesílá stránce, která obsahuje příkaz, hodnoty textových polí.

O uložených procedurách

Přestože můžete stránky, které mění databáze, vytvářet pomocí serverových chování, můžete k vytvoření takových stránek také použít objekty manipulující s databázemi, jako jsou uložené procedury, objekty příkazů ASP.

Uložená procedura je opakovatelně použitelná položka databáze, která s databází provede určitou operaci. Uložená procedura obsahuje kód SQL, který může, kromě jiného, vkládat, aktualizovat nebo odstraňovat záznamy. Uložené procedury mohou také měnit strukturu databáze. Například pomocí uložené procedury můžete přidat sloupec tabulky nebo i odstranit tabulku.

Uložená procedura také může volat další uloženou proceduru a také přijímat vstupní parametry a vracet i více hodnot proceduře, která ji volala, formou výstupních parametrů.

Uložená procedura je opakovatelně použitelná v tom smyslu, že můžete jednu zkompilovanou verzi procedury použít k více provedením operace s databází. Pokud víte, že bude úloha s databází provedena více než jen párkrát – nebo že bude tutéž úlohu provádět více aplikací – můžete použitím uložené procedury zefektivnit operace s databází.

Poznámka: *Databáze MySQL a Microsoft Access nepodporují uložené procedury.*

Přidání uložené procedury (ColdFusion)

Pomocí uložené procedury můžete upravit databázi. Uložená procedura je opakovatelně použitelná položka databáze, která s databází provede určitou operaci.

Dříve než můžete upravit databázi pomocí uložené procedury, zkontrolujte, zda uložená procedura obsahuje SQL, který nějak upraví databázi. Vytvoření a uložení procedury v databázi viz dokumentace k databázi a příručka Transact-SQL.

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete stránku, která bude spouštět uloženou proceduru.

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a pak vyberte volbu Uložená procedura.

3 Z rozbalovací nabídky Zdroj dat vyberte připojení k databázi, která obsahuje uloženou proceduru.

4 Zadejte uživatelské jméno a heslo zdroje dat ColdFusion.

5 Z rozbalovací nabídky Procedury vyberte uloženou proceduru.

Aplikace Dreamweaver automaticky vyplní případné parametry.

6 Vyberte parametr a pokud chcete dělat změny, klepněte na tlačítko Upravit.

Objeví se dialogové okno Úprava proměnné uložené procedury. V rámečku Název se zobrazí název proměnné, kterou upravujete.

Poznámka: *Musíte zadat testovací hodnoty případných vstupních parametrů uložené procedury.*

7 Proveďte potřebné změny.

- Z rozbalovací nabídky vyberte volbu Směr. Uložená procedura může mít vstupní hodnoty, výstupní hodnoty nebo vstupní a výstupní hodnoty.
- Z rozbalovací nabídky vyberte volbu Typ SQL. Zadejte vracenou proměnnou, hodnotu za běhu a testovací hodnotu.

8 Pokud má uložená procedura vstupní parametr, klepněte na tlačítko plus (+) a přidejte parametr stránky.

Poznámka: *Pro každou vracenou hodnotu parametru uložené procedury musíte zadat odpovídající parametry stránky. Parametry stránky nepřidávejte, pokud neexistuje odpovídající vracená hodnota.*

Podle potřeby znovu klepněte na tlačítko plus (+) a přidejte další parametr stránky.

9 Podle potřeby vyberte parametr stránky a klepnutím na tlačítko minus (-) ho odstraňte, nebo klepnutím na tlačítko Upravit parametr upravte.

10 Vyberte volbu Vrací sadu záznamů s názvem a zadejte název sady záznamů; pokud uložená procedura vrací sadu záznamů; klepnutím na tlačítko Test zobrazte sadu záznamů, kterou uložená procedura vrací.

Aplikace Dreamweaver spustí uloženou proceduru a zobrazí případnou sadu záznamů.

Poznámka: *Pokud uložená procedura vrací sadu záznamů a má vstupní parametry, musíte do sloupce Výchozí hodnota v poli Proměnné zadat hodnotu, aby byla uložená procedura otestována.*

Můžete použít různé testovací hodnoty a generovat různé sady záznamů. Chcete-li změnit testovací hodnoty, klepněte na tlačítko Upravit pro Parametr a změňte testovací hodnotu, nebo klepněte na tlačítko Upravit pro Parametr stránky a změňte výchozí hodnotu.

11 Pokud uložená procedura vrací hodnotu stavového kódu, vyberte volbu Vrací stavový kód s názvem a zadejte název stavového kódu. Klepněte na tlačítko OK.

Po zavření okna vloží aplikace Dreamweaver do stránky kód ColdFusion, který za běhu kódu na serveru zavolá proceduru uloženou v databázi. Uložená procedura pak v databázi provede nějakou operaci, například vložení záznamu.

Pokud má uložená procedura vstupní parametry, můžete vytvořit stránku, která shromáždí hodnoty parametrů a předá je stránce s uloženou procedurou. Například můžete vytvořit stránku, která pomocí parametrů URL nebo formuláře HTML shromáždí hodnoty parametrů od uživatelů.

Další témata nápovědy

„Definování dalších možností sady záznamů zápisem SQL“ na stránce 548

Spuštění uložené procedury (ASP)

U stránek ASP spustíte uloženou proceduru jen vložením objektu příkazu. Více informací o objektech příkazu viz část „O objektech příkazů ASP“ na stránce 616.

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete stránku, která bude spouštět uloženou proceduru.

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Příkaz (Uložená procedura).

Objeví se dialogové okno Příkaz.

3 Zadejte název příkazu, vyberte připojení k databázi, která obsahuje uloženou proceduru, a pak z rozbalovací nabídky Typ vyberte volbu Uložená procedura.

4 Vyberte uloženou proceduru rozbalením větve Uložené procedury v poli Položky databáze, výběrem uložené procedury ze seznamu a klepnutím na tlačítko Procedura.

5 Případné parametry zadejte do tabulky Proměnné.

Nemusíte zadávat parametry proměnných `RETURN_VALUE`.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Po zavření dialogového okna se do stránky vloží kód ASP. Při běhu kód na serveru tento kód vytvoří objekt příkazu, který spustí uloženou proceduru v databázi. Uložená procedura pak v databázi provede nějakou operaci, například vložení záznamu.

Standardně tento kód nastaví vlastnost Připravený objektu Příkaz na `true`, což znamená, že aplikační server použije jednu zkompilovanou verzi objektu při každém spuštění uložené procedury. Pokud víte, že bude příkaz proveden více než jen párkrát, můžete použitím jedné zkompilované verze objektu zefektivnit operace s databází. Pokud ale bude příkaz spuštěn jen jednou nebo dvakrát, může použití jedné zkompilované verze objektu vaši webovou aplikaci zpomalit, protože systém musí pozastavit běh a příkaz zkompilovat. Toto nastavení můžete změnit tak, že přepnete do zobrazení Kód a změníte vlastnost Prepared (Připravený) na `false`.

Poznámka: *Připravené příkazy nejsou podporovány všemi databázovými poskytovateli. Pokud to vaše databáze nepodporuje, může se při spuštění stránky zobrazit chybové hlášení. Přepněte do zobrazení Kód a změňte vlastnost Prepared (Připravený) na* `false`.

Pokud má uložená procedura vstupní parametry, můžete vytvořit stránku, která shromáždí hodnoty parametrů a předá je stránce s uloženou procedurou. Například můžete vytvořit stránku, která pomocí parametrů URL nebo formuláře HTML shromáždí hodnoty parametrů od uživatelů.

Vytvoření registrační stránky

O stránkách registrace

Webová aplikace může obsahovat stránku, na které se uživatel při první návštěvě musí zaregistrovat.

Registrační stránka obsahuje následující bloky:

- Databázovou tabulku, v níž jsou uloženy přihlašovací informace uživatelů
- Formulář HTML, s jehož pomocí si uživatel může zvolit jméno a heslo

Pomocí formuláře také můžete od uživatelů získat osobní údaje.

- Serverové chování Vložit záznam, které aktualizuje databázovou tabulku uživatelů webového místa
- Serverové chování Zkontrolovat nové jméno uživatele, které kontroluje, aby uživatelské jméno zadané uživatelem nezadal jiný uživatel

Další témata nápovědy

„Přidání formuláře HTML pro výběr uživatelského jména a hesla“ na stránce 621

„Aktualizace databázové tabulky uživatelů“ na stránce 622

„Přidání serverového chování zajišťujícího jedinečnost uživatelského jména“ na stránce 622

Ukládání přihlašovacích informací o uživatelích

Registrační stránka vyžaduje databázovou tabulku, do níž ukládá přihlašovací informace zadané uživateli.

- Zajistěte, aby tabulka obsahovala sloupce uživatelské jméno a heslo. Pokud chcete, aby měli uživatelé různá přístupová oprávnění, přidejte sloupec přístupová oprávnění.
- Pokud chcete, aby měli všichni uživatelé webového místa společné heslo, nastavte databázovou aplikaci (Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle a podobně) tak, aby do každého záznamu nového uživatele standardně uložila heslo. Ve většině databázových aplikací lze nastavit, aby při vytvoření nového záznamu byla do sloupce vložena standardní hodnota. Nastavte standardní hodnotu hesla.
- Databázovou tabulku můžete také použít k uložení dalších užitečných informací o uživateli.

Dalším krokem při vytváření registrační stránky je přidání formuláře HTML, který uživateli umožní vybrat si uživatelské jméno a heslo (pokud se používá).

Další témata nápovědy

„Uložení přístupových oprávnění do databáze uživatelů“ na stránce 626

Přidání formuláře HTML pro výběr uživatelského jména a hesla

Na registrační stránku přidáte formulář HTML, který uživateli umožní vybrat si uživatelské jméno a heslo (pokud se používá).

1. Vytvořte stránku (Soubor > Nový > Prázdná stránka) a vytvořte rozvržení registrační stránky pomocí nástrojů pro návrh aplikaci Dreamweaver.
2. Přidejte formulář HTML umístěním kurzoru do místa, kde se má objevit formulář, a výběrem volby Formulář z nabídky Vložit.

Na stránce se objeví prázdný formulář. Abyste viděli hranice formuláře znázorněné tenkými červenými čarami, může být nutné povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).

3. Pojmenujte formulář HTML tak, že ho vyberete klepnutím na tag `<form>` na dolním okraji okna dokumentu, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte název do pole Název formuláře.

Nemusíte nastavovat atributy formuláře `action` ani `method` a určovat tak, jak formulář odešle data poté, co uživatel klepne na tlačítko Odeslat. Serverové chování Vložit záznam tyto atributy nastaví za vás.

4. Přidejte textová pole (Vložit > Formulář > Textové pole), do nichž uživatel zadá jméno a heslo.

Formulář také může obsahovat další objekty umožňující vložení osobních údajů.

Všechny objekty formuláře popište (textem nebo obrazem), aby uživatelé věděli, k čemu které pole slouží. Objekty formuláře zarovnejte vložením do tabulky HTML. Více informací o objektech formuláře viz část „Vytváření webových formulářů“ na stránce 638.

5 Přidejte do formuláře tlačítko Odeslat (Vložit > Formulář > Tlačítko).

Tlačítko Odeslat můžete přejmenovat tak, že ho vyberete, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte novou hodnotu do pole Hodnota.

Dalším krokem vytvoření registrační stránky je přidání serverového chování Vložit záznam, které vloží záznamy do tabulky uživatelů v databázi.

Aktualizace databázové tabulky uživatelů

Na registrační stránku musíte vložit serverové chování Vložit záznam, které aktualizuje tabulku uživatelů v databázi.

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit záznam.

Objeví se dialogové okno Vložit záznam.

2 Vyplňte dialogové okno a určete v něm tabulku uživatelů v databázi, do níž budou vloženy údaje uživatelů. Klepněte na tlačítko OK.

Posledním krokem vytvoření registrační stránky je zajistit, aby jméno uživatele nepoužíval jiný registrovaný uživatel.

Další témata nápovědy

„Vytvoření stránky vložení záznamu po blocích“ na stránce 601

Přidání serverového chování zajišťujícího jedinečnost uživatelského jména

Do registrační stránky můžete přidat serverové chování, které před uložením uživatele do databáze registrovaných uživatelů ověří, že je uživatelské jméno jedinečné.

Poté, co uživatel klepnete na tlačítko Odeslat, serverové chování porovná jméno zadané uživatelem s uživatelskými jmény uloženými v databázi registrovaných uživatelů. Pokud v databázové tabulce toto jméno zatím není, serverové chování normálně vloží záznam. Pokud v databázové tabulce toto jméno již je, serverové chování zruší vkládání záznamu a otevře novou stránku (která uživatele obvykle upozorní, že zadané uživatelské jméno již je obsazeno).

1 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Ověření uživatele > Zkontrolovat nové jméno uživatele.

2 Z rozbalovací nabídky Pole uživatelského jména vyberte textové pole formuláře, do nějž uživatel zadává uživatelské jméno.

3 V poli Pokud již existuje, jít na zadejte stránku, která se má otevřít, pokud je v databázové tabulce zadané jméno nalezeno, a klepněte na tlačítko OK.

Stránka by měla uživatele upozornit, že je zadané jméno již obsazené, a nechat ho vybrat jiné.

Vytvoření přihlašovací stránky

O přihlašovacích stránkách

Webová aplikace může obsahovat stránku, která registrovaným uživatelům umožňuje přihlášení k webovému místu.

Přihlašovací stránka je tvořena následujícími bloky:

- Databázová tabulka registrovaných uživatelů
- Formulář HTML, kde mohou uživatelé zadat jméno a heslo
- Serverové chování Přihlásit uživatele, které ověří, že je zadané jméno a heslo platné

  Po úspěšném přihlášení uživatele je vytvořena proměnná relace, která obsahuje jméno uživatele.

Další témata nápovědy

„Přidání formuláře HTML, umožňujícího přihlášení“ na stránce 623

„Ověření uživatelského jména a hesla“ na stránce 624

Vytvoření databázové tabulky registrovaných uživatelů

K ověření platnosti jména a hesla zadaného na přihlašovací stránce potřebujete databázovou tabulku registrovaných uživatelů.

❖ Tabulku vytvořte pomocí databázové aplikace a registrační stránky. Pokyny naleznete po klepnutí na odkaz na související téma dále.

Dalším krokem k vytvoření přihlašovací stránky je přidání formuláře HTML umožňujícího přihlášení na stránku. Pokyny naleznete v následujícím tématu.

Další témata nápovědy

„Vytvoření registrační stránky“ na stránce 620

Přidání formuláře HTML, umožňujícího přihlášení

Na stránku přidáte formulář HTML, který uživatelům umožní přihlášení zadáním jména a hesla.

1 Vytvořte stránku (Soubor > Nový > Prázdná stránka) a vytvořte rozvržení přihlašovací stránky pomocí nástrojů pro návrh aplikace Dreamweaver.

2 Přidejte formulář HTML umístěním kurzoru do místa, kde se má objevit formulář, a výběrem volby Formulář z nabídky Vložit.

Na stránce se objeví prázdný formulář. Abyste viděli hranice formuláře znázorněné tenkými červenými čarami, může být nutné povolit Neviditelné elementy (Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy).

3 Pojmenujte formulář HTML tak, že ho vyberete klepnutím na tag `<form>` na dolním okraji okna dokumentu, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte název do pole Název formuláře.

Nemusíte nastavovat atributy formuláře `action` ani `method` a určovat tak, jak formulář odešle data poté, co uživatel klepne na tlačítko Odeslat. Serverové chování Přihlásit uživatele tyto atributy nastaví za vás.

4 Přidejte textová pole (Vložit > Formulář > Textové pole), do nichž uživatel zadá jméno a heslo.

Všechny objekty formuláře popište (textem nebo obrazem), a zarovnejte vložením do tabulky HTML a nastavením atributu `okraj` na 0.

5 Přidejte do formuláře tlačítko Odeslat (Vložit > Formulář > Tlačítko).

Tlačítko Odeslat můžete přejmenovat tak, že ho vyberete, otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) a zadáte novou hodnotu do pole Popis.

Dalším krokem při vytváření přihlašovací stránky je přidání serverového chování Přihlásit uživatele, které ověří správnost zadaného uživatelského jména a hesla.

Ověření uživatelského jména a hesla

Do přihlašovací stránky musíte vložit serverové chování Přihlásit uživatele, které ověří, že je zadané uživatelské jméno a heslo správné.

Poté, co uživatel klepnete na tlačítko Odeslat, serverové chování Přihlásit uživatele porovná hodnotu zadanou uživatelem s hodnotami uloženými v databázi registrovaných uživatelů. Pokud se hodnoty shodují, serverové chování otevře jednu stránku (obvykle úvodní stránku webového místa). Pokud se hodnoty neshodují, serverové chování otevře jinou stránku (obvykle stránku, která uživatele upozorňuje na neúspěch přihlášení).

1. V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Ověření uživatele > Přihlásit uživatele.
2. Vyberte formulář a objekty formuláře, do nichž uživatel zadává uživatelské jméno a heslo.
3. (ColdFusion) Zadejte své uživatelské jméno a heslo, pokud se používá.
4. Vyberte databázovou tabulku a sloupce, které obsahují uživatelská jména a hesla všech registrovaných uživatelů.

Serverové chování porovná jméno a heslo zadané uživatelem s uživatelskými jmény a hesly uloženými v těchto sloupcích.

5. Určete stránku, která se má otevřít při úspěšném přihlášení.

Obvykle jde o úvodní stránku webového místa.

6. Určete stránku, která se má otevřít při neúspěšném přihlášení.

Obvykle jde o stránku, která uživatele upozorní na neúspěch přihlášení a umožní mu další pokus.

7. Pokud chcete, aby se po přihlášení uživatel vrátil na stránku s omezeným přístupem, z níž byl odkázán na přihlašovací stránku, vyberte volbu Jít na předchozí URL.

Pokud se uživatel pokusí otevřít stránku s omezením přístupu, aniž by se přihlásit, může ho stránka s omezením přístupu přesměrovat na přihlašovací stránku. Přihlašovací stránka uživatele po úspěšném přihlášení přesměruje na původní stránku s omezeným přístupem.

Po vyplnění dialogového okna serverového chování Omezit přístup na stránku nezapomeňte vyplnit přihlašovací stránku v rámečku Při odepření přístupu jít na.

8. Určete, zda chcete přístup ke stránce povolit jen na základě uživatelského jména a hesla, nebo i s úrovněmi přístupu, a klepněte na tlačítko OK.

Na přihlašovací stránku se přidá serverové chování, které kontroluje správnost uživatelského jména a hesla zadaného návštěvníkem.

Další témata nápovědy

„Přesměrování neautorizovaných uživatelů“ na stránce 625

„Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé“ na stránce 625

Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé

O chráněných stránkách

Webová aplikace může obsahovat chráněnou stránku, kterou mohou otevřít jen autorizovaní uživatelé.

Například pokud uživatel zkusí obejít přihlašovací stránku zadáním adresy URL chráněné stránky do prohlížeče, je přesměrován na jinou stránku. Podobně, pokud nastavíte úroveň oprávnění stránky na hodnotu Administrátor, mohou stránku zobrazit pouze uživatelé s přístupovými právy Administrátora. Pokud přihlášený uživatel zkusí otevřít chráněnou stránku a nemá příslušná přístupová práva, je přesměrován na jinou stránku.

Úrovně oprávnění můžete použít k tomu, abyste novým uživatelům nastavili nižší než plný přístup k webovému místu. Například můžete počkat na příjem platby a až pak uživateli umožnit přístup k členským stránkám webového místa. Chcete-li to tak udělat, můžete chránit členské stránky úrovní oprávnění Člen a nově registrovaným uživatelům udělit jen oprávnění Host. Po příjmu platby od uživatele můžete oprávnění uživatele rozšířit na Člen (v databázové tabulce registrovaných uživatelů).

Pokud se úrovně oprávnění nechystáte používat, můžete jakoukoli stránku webového místa chránit prostým přidáním serverového chování Omezit přístup na stránku. Toto serverové chování přesměruje na jinou stránku každého, kdo není úspěšně přihlášen.

Pokud se chystáte používat úrovně oprávnění, můžete jakoukoli stránku webového místa chránit pomocí následujících bloků:

- Serverové chování Omezit přístup na stránku, které uživatele bez oprávnění přesměruje na jinou stránku
- Další sloupec databázové tabulky uživatelů, do kterého budete ukládat přístupová práva uživatelů

  Nezávisle na tom, zda úrovně oprávnění použijete nebo ne, můžete na chráněnou stránku přidat odkaz, který uživateli umožní odhlášení a vymaže případné proměnné relace.

Další témata nápovědy

„Zabezpečení složky ve vaší aplikaci (ColdFusion)“ na stránce 627

Přesměrování neautorizovaných uživatelů

Pokud chcete uživatelům bez autorizace zabránit v přístupu na stránku, přidejte na ni serverové chování Omezit přístup na stránku. Toto serverové chování přesměruje uživatele na jinou stránku, pokud zkusí obejít přihlašovací stránku zadáním adresy URL chráněné stránky do prohlížeče, nebo pokud je přihlášen, ale nemá k přístupu na chráněnou stránku dostatečná přístupová práva.

Poznámka: *Serverové chování Omezit přístup na stránku dokáže chránit jen stránky HTML. Nechrání další zdroje stránky, například obrazové a audio soubory.*

Pokud chcete mnoha stránkám svého webového místa nastavit stejná přístupová práva, můžete přístupová práva kopírovat a vkládat ze stránky na stránku.

Přesměrování uživatelů bez oprávnění na jinou stránku

1. Otevřete stránku, kterou chcete chránit.
2. V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Ověření uživatele > Omezit přístup na stránku.

3 Vyberte úroveň přístupu na stránku. Pokud chcete zobrazení stránky umožnit jen uživatelům s určitými přístupovými právy, vyberte volbu Jméno uživatele, Heslo a Úroveň přístupu a zadejte úrovně oprávnění k dané stránce.

Například pokud chcete, aby si stránku mohli zobrazit jen uživatelé s oprávněním Administrátor, nastavte v seznamu úrovní oprávnění Administrátor.

4 Úrovně oprávnění do seznamu můžete přidat klepnutím na tlačítko Definovat. V seznamu Definice přístupových úrovní, který se objeví, zadejte novou úroveň oprávnění a klepněte na tlačítko plus (+). Nová úroveň oprávnění je uložena a lze ji použít na dalších stránkách.

Zadaný řetězec úrovně oprávnění se musí přesně shodovat s řetězcem uloženým v databázi uživatelů. Například pokud sloupec autorizace v databázi obsahuje hodnotu `„Administrátor"`, zadejte do rámečku Jméno hodnotu **`Administrátor`** a ne **`Admin`**.

5 Pokud chcete jedné stránce nastavit více úrovní oprávnění, vybírejte ze seznamu klepnutím s klávesou Ctrl (Windows) nebo Apple (Macintosh).

Například můžete určit, že stránku může zobrazit libovolný uživatel s oprávněním Host, Člen nebo Administrátor.

6 Zadejte stránku, která se otevře, pokud se uživatel bez oprávnění pokusí stránku otevřít.

Zkontrolujte, zda zadaná stránka není chráněná.

7 Klepněte na tlačítko OK.

Kopírování a vkládání přístupových práv ke stránce do jiných stránek webového místa

1 Otevřete chráněnou stránku a vyberte serverové chování Omezit přístup na stránku v panelu Serverová chování (ne z rozbalovací nabídky vyvolaného klepnutím na tlačítko plus (+)).

2 Klepněte na tlačítko se šipkou v pravém horním rohu panelu a vyberte z rozbalovací nabídky Kopírovat.

Serverové chování Omezit přístup na stránku je zkopírováno do schránky systému.

3 Stejným způsobem otevřete další stránku, kterou chcete chránit.

4 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte šipku v pravém horním rohu panelu a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Vložit.

5 Kroky 3 a 4 opakujte pro každou stránku, kterou chcete chránit.

Uložení přístupových oprávnění do databáze uživatelů

Tento blok je potřeba jen pokud chcete, aby měli někteří přihlášení uživatelé odlišná přístupová oprávnění. Pokud vyžadujete jen, aby se uživatelé přihlásili, nemusíte ukládat přístupová oprávnění.

1 Pokud chcete, aby měli někteří přihlášení uživatelé odlišná přístupová oprávnění, musí databázová tabulka uživatelů obsahovat sloupec, v němž je uvedeno přístupové oprávnění uživatele (Host, Uživatel, Administrátor atd.). Přístupová oprávnění uživatelů do databáze vkládá správce webového místa.

Ve většině databázových aplikací lze nastavit, aby při vytvoření nového záznamu byla do sloupce vložena standardní hodnota. Standardní hodnotu nastavte na hodnotu, která se ve webovém místě vyskytuje nejčastěji (například Host) a výjimky upravte ručně (například změna Hosta na Administrátora). Uživatel má nyní přístup ke všem stránkám jako administrátor.

2 Každý uživatel musí mít v databázi jen jedno přístupové právo, například Host nebo Administrátor, ne více práv ve stylu Uživatel, Administrátor. Pokud chcete nastavit více přístupových oprávnění ke stránce (například aby se stránka zobrazila hostům a administrátorům), nastavte toto oprávnění na stránce, ne v databázi.

Odhlášení uživatelů

Při úspěšném přihlášení uživatele je vytvořena proměnná relace, která obsahuje uživatelské jméno. Pokud uživatel opouští webové místo, můžete pomocí serverového chování Odhlásit uživatele vymazat proměnnou relace a přesměrovat uživatele na jinou stránku (obvykle na stránku rozloučení nebo poděkování).

Serverové chování Odhlásit uživatele můžete aktivovat, pokud uživatel klepne na odkaz nebo při načtení konkrétní stránky.

Přidání odkazu umožňujícího odhlášení

1 Vyberte na stránce text nebo obraz, který poslouží jako odkaz.

2 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Ověření totožnosti > Odhlásit uživatele.

3 Určete stránku, která se má otevřít poté, co uživatel klepne na odkaz, a pak klepněte na tlačítko OK.

Obvykle jde o stránku rozloučení nebo poděkování.

Odhlášení uživatele při načtení konkrétní stránky

1 Otevřete v aplikaci Dreamweaver stránku, která bude načtena.

Obvykle jde o stránku rozloučení nebo poděkování.

2 V panelu Serverová chování (Okna > Serverová chování) klepněte na tlačítko plus (+) a vyberte volbu Ověření totožnosti uživatelů > Odhlásit uživatele.

3 Vyberte volbu Odhlásit při načtení stránky a klepněte na tlačítko OK.

Zabezpečení složky ve vaší aplikaci (ColdFusion)

Zabezpečení složky nebo webového místa na serveru (ColdFusion)

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete heslem ochránit vybranou složku v aplikaci ColdFusion, včetně kořenového adresáře aplikace. Pokud si návštěvník vyžádá jakoukoli stránku z určené složky, aplikace ColdFusion požádá o zadání uživatelského jména a hesla. Aplikace ColdFusion uloží uživatelské jméno a heslo do proměnných relace, takže je během relace uživatel nemusí zadávat znovu.

Poznámka: *Tato funkce je k dispozici pouze tehdy máte-li přístup k počítači, se spuštěnou aplikací ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Otevřete dokument ColdFusion v aplikaci Dreamweaver a vyberte volbu Příkazy > Průvodce přihlášením ColdFusion.

2 Dokončete Průvodce přihlášením ColdFusion.

a Zadejte kompletní cestu ke složce, kterou chcete zabezpečit, a klepněte na tlačítko Další.

b Na další obrazovce vyberte jeden z následujících typů ověření totožnosti:

Jednoduché ověření totožnosti Zabezpečí aplikaci jedním uživatelským jménem a heslem pro všechny uživatele.

Ověření totožnosti Windows NT Zabezpečí aplikaci pomocí uživatelských jmen a hesel pro Windows NT.

Ověření totožnosti pomocí LDAP Zabezpečí aplikaci pomocí uživatelských jmen a hesel uložených na serveru LDAP.

c Vyberte, zda chcete, aby se uživatelé přihlašovali pomocí přihlašovací stránky ColdFusion nebo pomocí rozbalovací nabídky.

d Na další stránce proveďte následující nastavení:

- Pokud jste vybrali jednoduché ověření totožnosti, zadejte uživatelské jméno a heslo, které musí zadat každý návštěvník.
- Pokud jste vybrali ověření totožnosti Windows NT, zadejte doménu NT, v níž budou údaje ověřeny.
- Pokud jste vybrali ověření totožnosti pomocí LDAP, zadejte server LDAP, na němž budou údaje ověřeny.

3 Nahrajte nové soubory do vzdáleného webového místa. Soubory jsou umístěny ve složce lokálního webového místa.

Další témata nápovědy

„Povolení vylepšení ColdFusion“ na stránce 652

„Vytvoření stránky, na kterou mají přístup pouze autorizovaní uživatelé“ na stránce 625

„Zabezpečení složky ve vaší aplikaci (ColdFusion)“ na stránce 627

Používání komponent ColdFusion

O komponentách ColdFusion

Soubory komponent ColdFusion (CFC) umožňují zapouzdření aplikační a obchodní logiky do samostatných opakovatelně použitelných jednotek. Komponenty CFC jsou zároveň možností, jak rychle a snadno vytvářet webové služby.

CFC je opakovatelně použitelná softwarová jednotka napsaná v jazyce CFML (ColdFusion markup language), což usnadňuje opakované používání a údržbu kódu.

Aplikace Dreamweaver umožňuje práci s CFC. Informace o tazích a syntaxi CFC viz dokumentace ColdFusion v aplikaci Dreamweaver (Nápověda > Použití ColdFusion).

Poznámka: *CFC můžete používat jen s verzí ColdFusion MX nebo novější verzí. CFC nejsou podporovány ve verzi ColdFusion 5.*

CFC mají být jednoduchou a přitom výkonnou možností, jak vývojářům umožnit zapouzdření elementů ve webových místech. Obecně platí, že komponenty by měly být používány pro aplikační nebo obchodní logiku. Elementy vzhledu, například přizpůsobené pozdravy, dynamická menu a podobně, vytvářejte pomocí tagů.

Výměnné součásti mohou být přínosem i pro mnoho dalších typů konstrukcí, jako jsou dynamická webová místa. Například dynamické webové místo může opakovaně spouštět stejný dotaz nebo počítat celkovou cenu na všech stránkách nákupního košíku a přepočítávat ji vždy po přidání položky. Tyto úkoly mohou být prováděny komponentami. Komponentu můžete upravit, zlepšit, rozšířit nebo i nahradit, a má to jen minimální dopad na zbytek aplikace.

Předpokládejme, že online obchod vypočítává cenu poštovného podle hodnoty objednávky. U objednávek s cenou do 20 $ je poštovné 4 $; u objednávek s cenou 20 až 40 $ je poštovné 6 $ a tak dále. Logiku výpočtu můžete vložit na stránku nákupního košíku i na stránku pokladny, ale tím dojde ke zvýšení složitosti prezentačního kódu HTML a logického kódu CFML a obecně se ztíží opakovatelná použitelnost a údržba kódu.

Rozhodnete se vytvořit CFC s názvem Stanovení ceny, která kromě jiného obsahuje funkci `Poštovné`. Funkce na základě vstupního parametru ceny vrátí poštovné. Například při vstupní hodnotě 32,80 funkce vrátí hodnotu 6.

Na stránku nákupního košíku i na stránku pokladny vložíte tag, který vyvolá funkci `Poštovné`. Při vyžádání stránky je zavolána funkce a stránce je vrácena hodnota poštovného.

Obchod později vyhlásí zvláštní reklamní akci: poštovné zdarma u všech objednávek nad 100 $. Změnu sazeb poštovného můžete provést na jednom místě – ve funkci `Poštovné` komponenty Stanovení ceny – a všechny stránky, které ji používají, budou automaticky účtovat správné poštovné.

Panel Komponenty – přehled (ColdFusion)

Pomocí panelu Komponenty (Okna > Komponenty) můžete zobrazit a upravovat komponenty ColdFusion a přidávat na stránky kód, který při vyžádání stránky CFM zavolá požadovanou funkci.

Poznámka: *Panel Komponenty je k dispozici pouze když je stránka ColdFusion zobrazena v aplikaci Dreamweaver.*

Další témata nápovědy

„Vytváření webových stránek, které používají CFC“ na stránce 632

Vytvoření nebo odstranění CFC v aplikaci Dreamweaver

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete vizuálně definovat CFC a jejich funkce. Aplikace Dreamweaver vytvoří soubor .cfc a vloží do něj potřebné tagy CFML.

Poznámka: *V závislosti na konkrétní komponentě může být nutné, abyste nějaký kód vložili ručně.*

1 Otevřete stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.

2 V panelu Komponenty (Okna > Komponenty) vyberte z rozbalovací nabídky Komponenty CF.

3 Klepněte na tlačítko plus (+), vyplňte dialogové okno Vytvoření komponent a klepněte na tlačítko OK.

a V sekci Komponenty zadejte podrobnosti o komponentě. Několik příkladů:

Název Určuje název souboru komponenty. Název smí obsahovat jen písmena, číslice a znaky podtržítka (_). Při zadávání názvu nezadávejte příponu .cfc.

Složka komponenty Určuje, kde je komponenta uložena. Vyberte kořenovou složku webové aplikace (například \Inetpub\wwwroot\myapp\) nebo některou z jejích podsložek.

b Pokud chcete definovat jednu nebo více funkcí komponenty, vyberte ze seznamu Sekce volbu Funkce, klepněte na tlačítko plus (+) a zadejte podrobnosti nové funkce.

Nezapomeňte do volby Vracený typ zadat typ hodnoty, kterou funkce vrací.

Pokud z nabídky Přístup vyberete volbu Vzdálený, bude funkce k dispozici jako webová služba.

c Pokud chcete definovat jeden nebo více argumentů funkce, v seznamu Sekce vyberte volbu Argumenty, vyberte z rozbalovací nabídky funkci, klepněte na tlačítko plus (+) a zadejte vpravo podrobnosti nového argumentu.

4 Pokud používáte vzdálený vývojový server, nahrajte na něj soubor CFC a případné závislé soubory (například používané k implementaci funkce nebo zahrnuté soubory).

Nahráním souborů zajistíte, aby správně fungovaly funkce aplikace Dreamweaver, jako je zobrazení Živá a Náhled v prohlížeči.

Aplikace Dreamweaver zapíše soubor CFC a uloží ho do složky, kterou zadáte. Nová komponenta se také objeví v panelu Komponenty (po klepnutí na tlačítko Obnovit).

5 Pokud chcete komponentu odebrat, musíte ze serveru ručně odstranit soubor CFC.

Další témata nápovědy

„Vytváření webových stránek, které používají CFC“ na stránce 632

„O komponentách ColdFusion“ na stránce 628

Zobrazení CFC v aplikaci Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver nabízí možnost, jak vizuálně prohlížet komponenty ColdFusion (CFC) umístěné ve složce webového místa nebo na serveru jako celku. Aplikace Dreamweaver načte soubory CFC a zobrazí o nich informace ve snadno ovladatelném stromovém zobrazení v panelu Komponenty.

Aplikace Dreamweaver hledá komponenty na testovacím serveru (viz část „Připojení k databázi v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 520). Pokud vytvoříte CFC nebo měníte stávající CFC, nezapomeňte nahrát soubory CFC na testovací server, aby se správně zobrazily v panelu Komponenty.

Komponenty umístěné na jiném serveru zobrazíte přepnutím nastavení testovacího serveru.

Můžete zobrazit následující informace o komponentách CF:

- Seznam všech komponent ColdFusion definovaných na serveru.
- Pokud používáte ColdFusion MX 7 nebo novější, filtrujte seznam tak, aby zobrazoval jen CFC umístěné ve složce webového místa.
- Zobrazte si funkce a argumenty jednotlivých komponent.
- Prohlédněte si vlastnosti funkcí, které slouží jako webové služby.

Pokud chcete v aplikaci Dreamweaver kontrolovat CFC umístěné v kořenové složce jednoho serveru a současně provádět údržbu souborů webového místa umístěných v kořenové složce webového místa, můžete definovat dvě webová místa aplikace Dreamweaver. Nastavte první místo tak, aby odkazovalo na kořenovou složku serveru, a druhé tak, aby odkazovalo na kořenovou složku webového místa. Mezi dvěma místy pak můžete rychle přepínat pomocí rozbalovací nabídky v panelu Soubory.

Pokud chcete CFC zobrazit v aplikaci Dreamweaver, postupujte takto:

1. Otevřete libovolnou stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.
2. V panelu Komponenty (Okna > Komponenty) vyberte z rozbalovací nabídky Komponenty CF.
3. Klepnutím na tlačítko Obnovit v panelu načtěte komponenty.

Zobrazí se balík komponent na serveru. *Balík komponent* je složka, která obsahuje soubory CFC.

Pokud se nezobrazí existující balíky komponent, klepněte na tlačítko Obnovit v pruhu nástrojů panelu.

4. Pokud chcete zobrazit jen CFC uložené ve složce webového místa, klepněte v pruhu nástrojů panelu na tlačítko Zobrazit jen CFC aktuálního webového místa.

Poznámka: *Tato funkce je k dispozici jen pokud jste definovali počítač, na kterém běží ColdFusion MX 6 nebo novější, jako testovací server pro aplikaci Dreamweaver.*

Poznámka: *Pokud je aktuální webové místo ve virtuální složce vzdáleného serveru, filtrování nefunguje.*

5. Klepnutím na tlačítko plus (+) u názvu balíku zobrazíte komponenty, které jsou součástí balíku.

- Seznam funkcí komponenty zobrazíte klepnutím na tlačítko plus (+) u názvu komponenty.
- Pokud chcete zjistit, jaké má funkce argumenty, jakého jsou typu a zda jsou povinné nebo volitelné, otevřete větev funkce ve stromovém zobrazení.

U funkcí bez argumentů není zobrazeno tlačítko plus (+).

- Pokud chcete rychle zobrazit podrobnosti argumentu, funkce, komponenty nebo balíku, vyberte volbu ve stromovém zobrazení a klepněte na tlačítko Získat podrobnosti v pruhu nástrojů panelu.

Můžete také na položku klepnout pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a z rozbalovací nabídky vybrat volbu Získat podrobnosti.

Podrobnosti o položce se zobrazí v okně.

Další témata nápovědy

„Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46

„Povolení vylepšení ColdFusion“ na stránce 652

„Vytváření webových stránek, které používají CFC“ na stránce 632

Úpravy komponent CF v aplikaci Dreamweaver

Aplikace Dreamweaver nabízí zjednodušenou možnost úprav kódu komponent ColdFusion definovaných pro webové místo. Můžete například přidat, upravit nebo odstranit funkci libovolné komponenty a neopustit přitom aplikaci Dreamweaver.

Tato funkce je k dispozici jen při níže popsaném nastavení vývojového prostředí:

- Aplikace ColdFusion musí běžet lokálně.
- V rozšířeném dialogovém okně Definice webového místa aplikace Dreamweaver musí být jako Typ přístupu v kategorii Testovací server nastaveno Lokální/síťový.
- V rozšířeném dialogovém okně Definice webového místa musí být nastavena stejná lokální kořenová složka jako je cesta složky testovacího serveru (například c:\Inetpub\wwwroot\cf_projects\myNewApp\). Tyto cesty můžete zkontrolovat a změnit výběrem volby Webové místo > Upravit webová místa.
- Komponenta musí být uložena ve složce lokálního webového místa nebo v jejích podsložkách na pevném disku.

Otevřete stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver a zobrazte komponenty v panelu Komponenty. Pokud chcete zobrazit komponenty, otevřete panel Komponenty (Okna > Komponenty), vyberte z rozbalovací nabídky panelu Komponenty CF a klepněte na tlačítko Obnovit v panelu.

Vzhledem k tomu, že aplikace ColdFusion běží lokálně, aplikace Dreamweaver zobrazuje balíky komponent na vašem pevném disku.

Pokud chcete upravovat komponentu, použijte následující postup.

1. Otevřete libovolnou stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver a zobrazte panel Komponenty (Okna > Komponenty).
2. Z rozbalovací nabídky panelu vyberte volbu Komponenty CF a klepněte na tlačítko Obnovit v panelu.

Vzhledem k tomu, že aplikace ColdFusion běží lokálně, aplikace Dreamweaver zobrazuje balíky komponent na vašem pevném disku.

Poznámka: *Pokud chcete vizuálně upravovat sadu záznamů CFC, poklepejte na ni v panelu Svázání.*

3. Pokud chcete obecně upravit soubor komponenty, otevřete balík a poklepejte na název komponenty ve stromovém zobrazení.

Soubor komponenty se otevře v zobrazení Kód.

4. Pokud chcete upravit konkrétní funkci, argument nebo vlastnost, poklepejte na položku ve stromovém zobrazení.
5. Proveďte změny ručně v zobrazení Kód.

6 Uložte soubor (Soubor > Uložit).

7 Pokud chcete v panelu Komponenty zobrazit novou funkci, obnovte zobrazení klepnutím na tlačítko Obnovit v pruhu nástrojů panelu.

Další témata nápovědy

„Zobrazení CFC v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 630

Vytváření webových stránek, které používají CFC

Jednou z možností, jak na webových stránkách použít funkci komponenty, je napsat na stránku kód, který vyvolá funkci v okamžiku, kdy je stránka vyžádána. S psaním tohoto kódu vám může pomoci aplikace Dreamweaver.

Poznámka: *Další možnosti použití komponent viz dokumentace ColdFusion v aplikaci Dreamweaver (Nápověda > Používání ColdFusion).*

1 V aplikaci Dreamweaver otevřete stránku ColdFusion, která bude používat funkci komponenty.

2 Přepněte na zobrazení Kód (Zobrazení > Kód).

3 Otevřete panel Komponenty (Okna > Komponenty) a z rozbalovací nabídky panelu vyberte volbu Komponenty CF.

4 Vyhledejte komponentu, kterou chcete, a vložte ji pomocí jedné z následujících technik:

- Přetáhněte funkci ze stromového zobrazení na stránku. Do stránku se vloží kód, který vyvolá funkci.
- Vyberte v panelu funkci a klepněte na tlačítko Vložit v pruhu nástrojů panelu (druhé tlačítko vpravo). Aplikace Dreamweaver vloží kód do místa kurzoru ve stránce.

5 Pokud vložíte funkci, která má argumenty, doplňte kód argumentu ručně.

Více informací viz dokumentace ColdFusion v aplikaci Dreamweaver (Nápověda > Používání ColdFusion).

6 Uložte stránku (Soubor > Uložit).

Definice sady záznamů v CFC

Aplikace Dreamweaver vám může pomoci definovat sadu záznamů (také označovanou jako dotaz ColdFusion) v komponentě ColdFusion (CFC). Pokud definujete sadu záznamů v CFC, nemusíte definovat sadu záznamů na každé stránce, která ji používá. Sadu záznamů definujete jednou v CFC a CFC použijete na více stránkách.

Poznámka: *Tato funkce je k dispozici pouze tehdy máte-li přístup k počítači, se spuštěnou aplikací ColdFusion MX 7 nebo novější. Další informace naleznete v části „Povolení vylepšení ColdFusion“ na stránce 652.*

1 Vytvořte nebo otevřete stávající soubor CFC v aplikaci Dreamweaver.

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (dotaz).

Objeví se dialogové okno Sada záznamů. Můžete použít jednoduché nebo pokročilé dialogové okno Sada záznamů.

3 Pokud chcete v CFC použít existující funkci, vyberte funkci z rozbalovací nabídky Funkce a pokračujte krokem 5.

Sada záznamů se definuje ve funkci.

4 Pokud chcete v CFC definovat novou funkci, klepněte na tlačítko Nová funkce, v dialogovém okně, které se objeví, zadejte název funkce a pak klepněte na tlačítko OK.

Název smí obsahovat jen písmena, číslice a znaky podtržítka (_).

5 Pokud chcete definovat sadu záznamů pro funkci, vyplňte volby v dialogovém okně Sada záznamů.

Do CFC je vložena nová funkce, která definuje sadu záznamů.

Další témata nápovědy

„Vytvoření nebo odstranění CFC v aplikaci Dreamweaver“ na stránce 629

Používání sady záznamů CFC jako zdroje dynamického obsahu

Komponentu ColdFusion (CFC) můžete použít jako zdroj dynamického obsahu pro vaše stránky, pokud komponenta obsahuje funkci, která definuje sadu záznamů.

Poznámka: *Tato funkce je k dispozici jen pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější. Více informací viz část Povolení rozšíření ColdFusion.*

1 Otevřete stránku ColdFusion v aplikaci Dreamweaver.

2 V panelu Svázání (Okna > Svázání) klepněte na tlačítko plus (+) a z rozbalovací nabídky vyberte volbu Sada záznamů (dotaz).

Objeví se dialogové okno Sada záznamů. Můžete použít jednoduché nebo pokročilé dialogové okno Sada záznamů.

3 Klepněte na tlačítko Dotaz CFC.

4 Vyplňte dialogové okno Dotaz CFC, klepněte na tlačítko OK a pak dalším klepnutím na tlačítko OK přidejte sadu záznamů CFC do seznamu dostupných zdrojů obsahu v panelu Svázání.

5 Pomocí panelu Svázání navažte sadu záznamů k různým elementům stránky.

Více informací viz část „Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560.

Definice dynamického obsahu pomocí CFC

Sadu záznamů můžete v aplikaci Dreamweaver definovat jako zdroj dynamického obsahu pomocí CFC, která obsahuje definici sady záznamů.

1 V poli Název zadejte název sady záznamů CFC.

Běžnou praxí je přidávat k názvům sad záznamů prefix *rs*, aby je bylo v kódu možné odlišit od názvů jiných objektů, například: rsPressRelease.

Názvy sad záznamů smí obsahovat jen písmena, číslice a znaky podtržítka (_). Nemůžete použít speciální znaky ani mezery.

2 Vyberte jeden z balíků definovaných na serveru.

Pokud se balík nezobrazuje v rozbalovací nabídce, můžete seznam balíků obnovit klepnutím na tlačítko Obnovit u rozbalovací nabídky.

Nejdříve vždy nahrajte CFC na testovací server. Zobrazí se jen CFC na testovacím serveru.

3 Vyberte komponentu z komponent definovaných v právě vybraném balíku.

Pokud rozbalovací nabídka Komponenta neobsahuje žádné komponenty nebo pokud se v menu nezobrazí žádné z komponent, které jste vytvořili, musíte soubory CFC nahrát na testovací server.

4 (Volitelně) Pokud chcete vytvořit komponentu, klepněte na tlačítko Vytvořit novou komponentu.

a V rámečku Název zadejte název nové komponenty CFC. Název smí obsahovat jen písmena, číslice a znaky podtržítka (_).

b V rámečku Složka komponenty zadejte umístění komponenty CFC nebo procházením vyhledejte požadovanou složku.

Poznámka: *Složka musí být zadána jako relativní cesta vůči kořenové složce webového místa.*

5 Z rozbalovací nabídky Funkce vyberte funkci, která obsahuje definici sady záznamů.

Rozbalovací nabídka Funkce obsahuje jen funkce definované v právě vybrané komponentě. Pokud tato rozbalovací nabídka nezobrazuje žádnou funkci nebo pokud právě zobrazené funkce neodpovídají změnám, které jste provedli, zkontrolujte, zda jste uložili poslední změny a nahráli soubory na server.

Poznámka: *Rámečky Připojení a SQL jsou jen pro čtení.*

6 Jednotlivé parametry (typ, hodnota a standardní hodnota), které je funkci nutno předat jako argumenty, upravte klepnutím na tlačítko Upravit.

a Hodnotu aktuálního parametru zadejte výběrem typu hodnoty z rozbalovací nabídky Hodnota a zadáním hodnoty do rámečku vpravo.

Typ hodnoty může být parametr URL, proměnná formuláře, soubory cookie, proměnná relace, proměnná aplikace nebo zadaná hodnota.

b V poli Výchozí hodnota zadejte výchozí hodnotu pro parametr.

Pokud není vrácena hodnota za běhu, použije se standardní hodnota.

c Klepněte na tlačítko OK.

Nemůžete měnit připojení k databázi a dotaz SQL u sadu záznamů. Tato pole jsou vždy nepřístupná – připojení a dotaz SQL se zobrazují jen pro informaci.

7 Klepnutím na tlačítko Testovat se připojíte k databázi a vytvoříte instanci sady záznamů.

Pokud výraz SQL obsahuje parametry stránky, zkontrolujte před klepnutím na tlačítko Test, zda sloupec Standardní hodnota v poli Parametry obsahuje platné testovací hodnoty.

Pokud dotaz proběhl úspěšně, tabulka zobrazí sadu záznamů. Každý řádek obsahuje jeden záznam a každý sloupec odpovídá jednomu poli v tomto záznamu.

Klepnutím na tlačítko OK vymažte dotaz CFC.

8 Klepněte na tlačítko OK.

Kapitola 22: Vytváření formulářů

Když návštěvník zadá informace do webového formuláře zobrazeného ve webovém prohlížeči a klepne na tlačítko odeslání, pošlou se informace na server, kde je zpracuje skript nebo aplikace na straně serveru. Server reaguje odesláním požadovaných informací zpět uživateli (neboli klientovi) nebo provedením nějaké akce založené na obsahu formuláře.

Pomocí nástroje Dreamweaver můžete vytvářet formuláře, které odesílají data do většiny aplikačních serverů, včetně PHP, ASP a ColdFusion. Pokud používáte server ColdFusion, můžete do formulářů přidat ovládací prvky formuláře specifické pro aplikaci ColdFusion. Formuláře mohou obsahovat textová pole, pole pro hesla, přepínače, zaškrtávací políčka, rozevírací nabídky, funkční tlačítka a další formulářové objekty. Aplikace Dreamweaver může také zapsat kód, který ověří informace, které návštěvník zadá. Můžete například zkontrolovat, že e-mailová adresa, kterou uživatel zadal, obsahuje symbol „@“, nebo že vyžadované textové pole obsahuje hodnotu.

Shromažďování informací od uživatelů

Informace o shromažďování informací od uživatelů

Pomocí webových formulářů nebo hypertextových odkazů můžete získávat informace od uživatelů, ukládat je v paměti serveru a pak je využívat k vytváření dynamických odpovědí podle zadání uživatelů. Nejběžnější nástroje pro sběr dat vložených uživateli jsou formuláře HTML a hypertextové odkazy.

Formuláře HTML Umožňují sběr dat od uživatelů a jejich uložení v paměti serveru. Formulář HTML může informace odesílat jako parametry formuláře nebo parametry URL.

Hypertextové odkazy Umožňují sběr dat od uživatelů a jejich uložení v paměti serveru. Hodnotu (nebo hodnoty), která se odešle, když uživatel klepne na odkaz – například na předvolbu – zadáte připojením hodnoty k adrese URL určené v tagu kotvy. Když uživatel klepne na odkaz, prohlížeč předá serveru adresu URL s připojenou hodnotou.

Parametry formuláře HTML

Parametry formulářů jsou předávány serveru pomocí formuláře HTML metodou `POST` nebo `GET`.

Při použití metody `POST` jsou parametry odeslány na webový server v rámci záhlaví dokumentu a při prohlížení stránky běžným způsobem je není možné zobrazit ani používat. Metodu `POST` je vhodné používat u hodnot, které mají vliv na obsah databáze (např. vložení, aktualizace nebo mazání záznamů) nebo které jsou odesílány e-mailem.

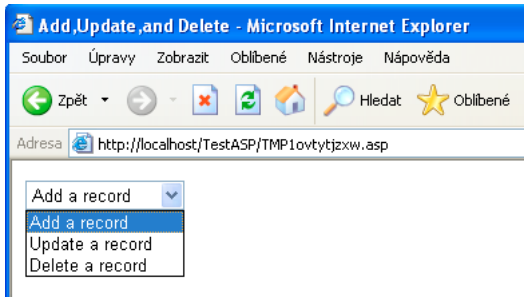
Metoda `GET` vkládá parametry do požadované adresy URL. Parametry se vždy zobrazí každému, kdo stránku otevře. Metodu `GET` nepoužívejte u vyhledávacích formulářů.

Pomocí aplikace Dreamweaver můžete rychle navrhovat formuláře HTML, které odesílají parametry formulářů na server. Pozor na výběr metody, kterou prohlížeč předává informace serveru.

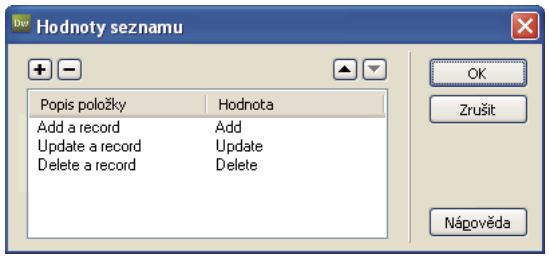
Parametry formuláře jsou pojmenovány podle odpovídajících objektů formuláře. Pokud například formulář obsahuje textové pole nazvané `txtLastName`, je po klepnutí na tlačítko Odeslat serveru odeslán následující parametr:

```
txtLastName=enteredvalue
```

Pokud webová aplikace očekává přesnou hodnotu parametru (například pokud provede určitou akci na základě odeslání jedné z více možností), použijte k určení hodnot, které může uživatel odeslat, objekt formuláře přepínací tlačítko, zaškrtávací pole, seznam nebo nabídka. Tím zabráníte případu, kdy uživatel informaci nezadá správně a dojde k chybě aplikace. Následující příklad zobrazuje rozbalovací nabídku se třemi volbami:



Každá z voleb nabídky odpovídá pevně zadané hodnotě, která je předána serveru jako parametr formuláře. Dialogové okno List Values (Položky seznamu) v následujícím příkladu páruje položky s hodnotami (Přidat, Aktualizovat nebo Odstranit):



Po vytvoření parametru formuláře může aplikace Dreamweaver získat hodnotu a použít ji ve webové aplikaci. Po definici parametru formuláře v aplikaci Dreamweaver můžete jeho hodnotu vložit do stránky.

Další témata nápovědy

„Vytváření webových formulářů“ na stránce 638

„Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560

„Přistupování k databázi“ na stránce 509

Parametry URL

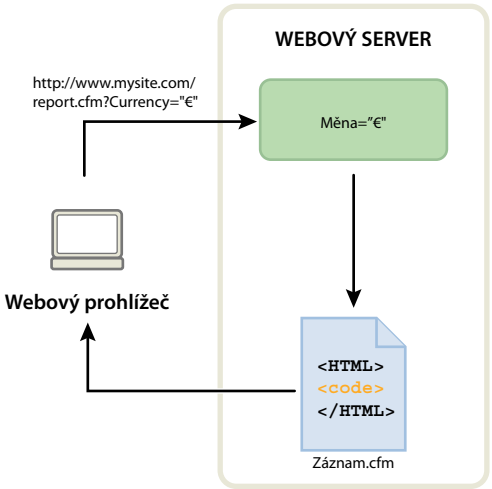
Parametry URL umožňují předání uživatelem zadaných informace z prohlížeče na server. Pokud server přijme požadavek a k adrese URL požadavku jsou připojeny parametry, server poskytne stránce přístup k parametrům před odesláním stránky prohlížeči.

Parametr URL je pár název-hodnota připojený k adrese URL. Parametr začíná znakem otazníku (?) a má tvar `název=hodnota`. Pokud existuje více parametrů URL, jsou odděleny znakem (&). Následující příklad uvádí parametr URL se dvěma páry název-hodnota:

```
http://server/path/document?name1=value1&name2=value2
```

V tomto příkladu pracovního postupu představuje aplikace uživatelské rozhraní webového obchodu. Vývojáři obchodu chtějí oslovit co nejširší okruh zákazníků a proto ho navrhli s podporou různých měn. Při přihlášení k webu může uživatel vybrat měnu, ve které chce mít zobrazeny ceny zboží.

1. Prohlížeč si od serveru vyžádá stránku report.cfm. Součástí požadavku je parametr URL Currency="euro". Proměnná Currency="euro" (Měna=„euro“) uvádí, že mají být veškeré částky uváděny v eurech.
2. Server dočasně uloží hodnotu parametru URL do paměti.
3. Stránka report.cfm využívá tento parametr k získávání cen zboží v eurech. Tyto částky mohou být uloženy v databázi v různých měnách, nebo mohou být převáděny z jedné měny uložené u každé položky (v libovolné měně, kterou aplikace podporuje).
4. Server zašle stránku report.cfm prohlížeči a zobrazí hodnotu položek v požadované měně. Když uživatel ukončí relaci, server vymaže hodnotu parametru URL a uvolní tak paměť pro další požadavky uživatelů.



Parametry URL jsou rovněž vytvářeny metodou HTTP `GET` v kombinaci s formulářem HTML. Metoda `GET` určuje, že má být při odeslání formuláře hodnota parametru připojena k adrese URL požadavku.

Typické využití parametrů URL je personalizace webových stránek podle preferencí uživatele. Například parametr URL tvořený uživatelským jménem a heslem lze použít k ověření uživatele a zobrazení jen těch informací, k nimž má uživatel přístup. Běžným příkladem jsou finanční webové stránky, které zobrazují ceny jen těch akcií, jejichž identifikátory si uživatel předem vybral. Vývojáři webových aplikací využívají parametry URL k předávání hodnot proměnných v rámci aplikací. Můžete například ve webové aplikaci předávat hledané řetězce do proměnných SQL a na jejich základě generovat výsledky hledání.

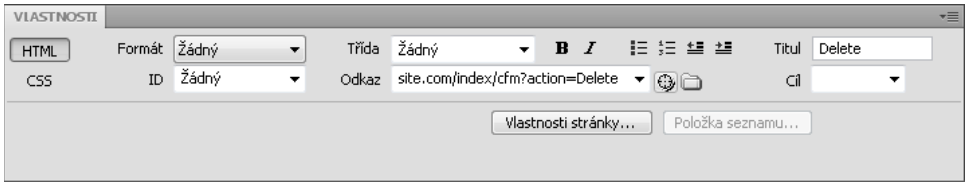
Vytváření parametrů URL pomocí odkazů HTML

Parametry URL v rámci HTML odkazu vytváříte atributem `href` HTML tagu kotvy. Parametry URL můžete zadávat přímo do atributu v zobrazení Kód (Zobrazení > Kód), nebo připojením parametrů URL na konec URL odkazu v rámečku Odkaz v inspektoru Vlastnosti.

V následujícím příkladu je parametr URL (`action`) tvořen třemi odkazy se třemi možnými hodnotami (`Add` (Přidat), `Update` (Aktualizovat) a `Delete` (Odstranit)). Když uživatel klepne na odkaz, je hodnota parametru předána serveru, a provede se požadovaná akce.

```
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Add">Add a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Update">Update a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Delete">Delete a record</a>
```

Inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) nabízí možnost vytvořit stejné parametry URL výběrem odkazu a připojením hodnot parametru URL na konec URL odkazu v rámečku Odkaz.



Po vytvoření parametru URL může aplikace Dreamweaver načíst hodnotu a použít ji ve webové aplikaci. Po definování parametru URL v aplikaci Dreamweaver můžete jeho hodnotu vložit do stránky.

Další témata nápovědy

„O adrese URL a parametrech formuláře“ na stránce 541

„Vytváření odkazů“ na stránce 266

„Definování parametrů formuláře“ na stránce 553

„Přidání dynamického obsahu na stránky“ na stránce 560

„Přistupování k databázi“ na stránce 509

Vytváření webových formulářů

O webových formulářích

Když návštěvník zadá informace do webového formuláře zobrazeného ve webovém prohlížeči a klepne na tlačítko odeslání, pošlou se informace na server, kde je zpracuje skript nebo aplikace na straně serveru. Server reaguje odesláním požadovaných informací zpět uživateli (neboli klientovi) nebo provedením nějaké akce založené na obsahu formuláře.

Můžete vytvářet formuláře, které odesílají data do většiny aplikačních serverů včetně PHP, ASP a ColdFusion. Pokud používáte server ColdFusion, můžete do formulářů přidat ovládací prvky formuláře specifické pro ColdFusion.

Poznámka: *Můžete také poslat data formuláře přímo příjemci e-mailu.*

Další témata nápovědy

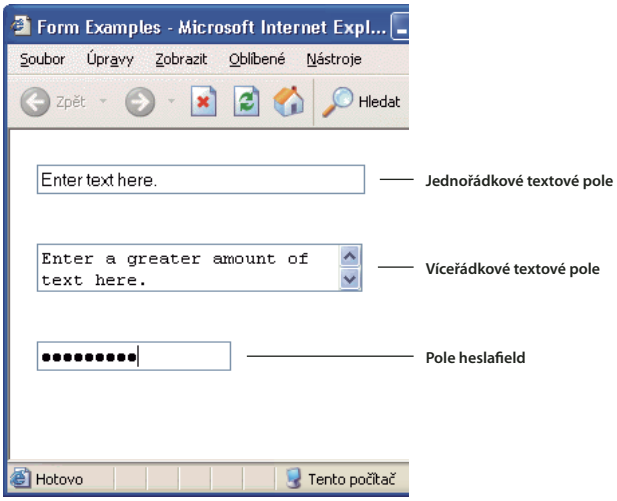
„Shromažďování informací od uživatelů“ na stránce 635

„Vytváření formulářů ColdFusion“ na stránce 652

Objekty formuláře

V aplikaci Dreamweaver se vstupní typy formulářů nazývají *objekty formuláře*. Objekty formuláře jsou mechanismy, které uživatelům umožní zadat data. Do formuláře můžete přidat následující objekty formuláře:

Textová pole Akceptují jakýkoliv typ vstupu s alfanumerickým textem. Text se může zobrazit jako jeden řádek, více řádků a jako pole hesla, kde je zadaný text nahrazený hvězdičkami nebo odrážkami, aby se text skryl před přihlížejícími.

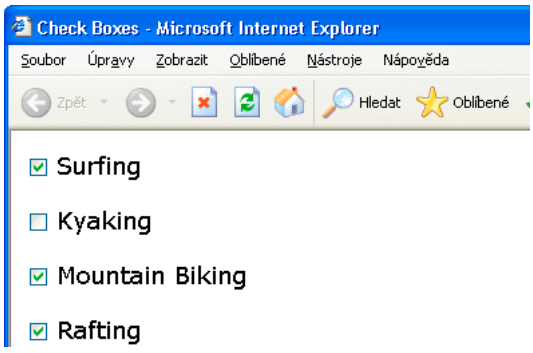


***Poznámka:** Hesla a další informace poslané na server pomocí pole hesla nejsou šifrované. Přenesená data mohou být zachycena a přečtena jako alfanumerický text. Z tohoto důvodu byste vždy měli data, která chcete zabezpečit, zašifrovat.*

Skrytá pole Uloží informace zadané uživatelem, například jméno, e-mailovou adresu nebo předvolbu zobrazení, a pak tato data použijí při příští návštěvě uživatele ve webovém místě.

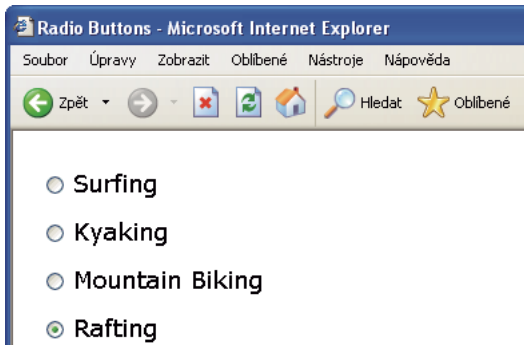
Tlačítka Provádějí akce při klepnutí. Můžete zadat vlastní název nebo popis tlačítka nebo použít jeden z předdefinovaných popisů „Odeslat“ nebo „Vymazat“. Použijte tlačítko k odeslání dat formuláře na server nebo k vymazání formuláře. Také můžete tlačítku přiřadit další úlohy zpracování, které definujete ve skriptu. Tlačítko může například vypočítat celkovou cenu vybraných položek na základě přiřazených hodnot.

Zaškrtávací pole Umožňují více odpovědí v rámci jedné skupiny voleb. Uživatel může vybrat tolik voleb, kolik jich platí. Následující příklad zobrazuje tři vybrané položky zaškrtávacích polí: Surfování, Jízda na horském kole a Rafting.



Přepínací tlačítka Představují výhradní možnosti. Výběr tlačítka ve skupině přepínacích tlačítek zruší výběr všech ostatních tlačítek ve skupině (skupina se skládá ze dvou nebo více tlačítek, která mají stejný název). V následujícím

příkladu je *Rafting* aktuálně vybraná volba. Pokud uživatel klepne na volbu *Surfování*, tlačítko *Rafting* se automaticky odznačí.



Nabídky seznamu Zobrazuje hodnoty voleb v rolovacím seznamu, který uživatelům umožní vybrat více voleb. Volba Seznam zobrazí hodnoty voleb v nabídce, která uživatelům umožní vybrat pouze jednu položku. Použijte nabídky, když máte omezený prostor, ale musíte zobrazit mnoho položek nebo kontrolovat hodnoty vrácené serveru. Na rozdíl od textových polí, kde uživatelé mohou zadat cokoliv, co chtějí, včetně neplatných dat, nastavíte přesné hodnoty vrácené nabídkou.

Poznámka: *Rozbalovací nabídka ve formuláři HTML není stejná jako grafická rozbalovací nabídka. Informace o vytvoření, úpravách, zobrazení a skrytí grafické rozbalovací nabídky viz odkaz na konci tohoto oddílu.*

Nabídky odkazů Jsou navigační seznamy nebo rozbalovací nabídky, které umožňují vložit nabídku, ve které každá volba odkazuje na dokument nebo soubor.

Pole pro soubor Umožní uživatelům procházet k souboru v počítači a odeslat tento soubor jako data formuláře.

Obrazová pole Umožňují vložit do formuláře obraz. Použijte obrazová pole, chcete-li vytvořit grafická tlačítka, například tlačítka Odeslat nebo Vymazat. Používání obrazu k provedení jiných úloh než odeslání dat vyžaduje připojení chování k objektu formuláře.

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Zobrazit rozbalovací nabídku“ na stránce 348

Vytvoření formuláře HTML

1 Otevřete stránku a umístěte textový kurzor do místa, kde se má zobrazit formulář.

2 Vyberte volbu Vložit > Formulář nebo vyberte kategorii Formuláře na panelu Vložit a klepněte na ikonu Formulář.

V zobrazení Návrh jsou formuláře označené červeným tečkovaným obrysem. Pokud tento obrys nevidíte, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

3 V inspektoru Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) nastavte vlastnosti formuláře HTML:

a V okně dokumentu klepněte na obrys formuláře, abyste formulář vybrali.

b Do pole Název formuláře zadejte jednoznačný název označující formulář.

Pojmenování formuláře umožní odkazovat na formulář nebo ho ovládat skriptovacím jazykem, jako je například JavaScript nebo VBScript. Pokud formulář nepojmenujete, aplikace Dreamweaver vytvoří název pomocí syntaxe `formn` a zvýší hodnotu `n` pro každý formulář přidaný na stránku.

c V poli Akce určete stránku nebo skript, který bude zpracovávat data formuláře tak, že napíšete cestu nebo klepnete na ikonu složky a přejdete na příslušnou stránku nebo skript. Například: processorder.php.

d V rozbalovací nabídce Metoda určete metodu, která přenosu dat formuláře na server. Nastavte libovolné z následujících voleb:

Výchozí K poslání dat formuláře na server se použije výchozí nastavení prohlížeče. Obvykle je výchozí hodnotou metoda `GET`.

GET Připojí hodnotu k adrese URL, která vyžaduje stránku.

POST Vloží data formuláře do požadavku HTTP.

Metodu `GET` nepoužívejte k posílání dlouhých formulářů. Adresy URL jsou omezené na 8192 znaků. Pokud je množství poslaných dat příliš velké, data se zkrátí a povede to k neočekávaným nebo k chybným výsledkům zpracování.

Dynamické stránky vytvořené pomocí parametrů předaných metodou `GET` mohou být označené záložkami, protože všechny hodnoty potřebné k obnovení stránky jsou obsažené v adrese URL zobrazené v poli Adresa v prohlížeči. Naopak dynamické stránky vytvořené pomocí parametrů předaných metodou `POST` nemohou být označeny záložkami.

Pokud shromažďujete důvěrná uživatelská jména a hesla, čísla kreditních karet nebo jiné důvěrné informace, metoda `POST` se může zdát bezpečnější než metoda `GET`. Ale informace posílané metodou `POST` nejsou šifrované a hacker je může snadno přečíst. Abyste data zabezpečili, použijte bezpečné připojení k bezpečnému serveru.

e (Volitelně) V rozbalovací nabídce Typ šifrování určete typ šifrování MIME dat odeslaných serveru ke zpracování.

Výchozí nastavení `application/x-www-form-urlencode` se obvykle používá ve spojení s metodou `POST`. Pokud vytváříte pole pro odeslání souboru, určete typ MIME `multipart/form-data`.

f (Volitelně) V rozbalovací nabídce Cíl určete okno, ve kterém se mají zobrazit data vrácená vyvolaným programem.

Pokud pojmenované okno ještě není otevřené, otevře se nové okno s tímto názvem. Nastavte libovolnou z následujících hodnot cíle:

_blank Otevře cílový dokument v novém nepojmenovaném okně.

_parent Otevře cílový dokument v rodičovském okně okna zobrazujícího aktuální dokument.

_self Otevře cílový dokument ve stejném okně jako je okno, ze kterého byl formulář odeslaný.

_top Otevře cílový dokument v základním prostoru aktuálního okna. Tato hodnota se může použít, aby se zajistilo, že cílový dokument převezme celé okno, i když původní dokument byl zobrazený v rámci.

4 Vložte objekty formuláře na stránku:

a Umístěte textový kurzor tam, kde by se měl objekt formuláře ve formuláři zobrazit.

b Vyberte objekt v nabídce Vložit > Formulář nebo v kategorii Formuláře na panelu Vložit.

c Vyplňte dialogové okno Atributy tagu pro usnadnění přístupu. Více informací získáte klepnutím na tlačítko Nápověda v dialogovém okně.

Poznámka: *Pokud dialogové okno Atributy tagu pro usnadnění přístupu nevidíte, je možné, že jste zadali bod vložení v zobrazení kódu, když jste se pokusili o vložení objektu formuláře. Ujistěte se, že bod vložení se nachází v zobrazení návrhu a zkuste to znovu. Další informace o tomto tématu naleznete v článku Davida Powerse na adrese Vytváření formulářů HTML v aplikaci Dreamweaver.*

d Nastavte vlastnosti objektů.

e V inspektoru Vlastnosti zadejte název objektu.

Každé textové pole, skryté pole, zaškrtávací pole a objekt seznamu/nabídky musí mít jedinečný název, které objekt ve formuláři identifikuje. Názvy objektů formuláře nemohou obsahovat mezery ani speciální znaky. Můžete použít jakoukoliv kombinaci alfanumerických znaků a podtržítko (_). Popis, který přiřadíte k objektu, je název proměnné, ve které se uloží hodnota (zadaná data) pole. To je hodnota poslaná na server ke zpracování.

Poznámka: *Všechna přepínací tlačítka ve skupině musí mít stejný název.*

f Abyste na stránce označili objekt textového pole, zaškrtávacího pole nebo přepínacího tlačítka, klepněte vedle objektu a zadejte popis.

5 Upravte rozvržení formuláře.

Chcete-li formátovat formuláře, použijte zalomení řádků, zalomení odstavců, předformátovaný text nebo tabulky. Nemůžete vložit formulář do jiného formuláře (to znamená, že se tagy nemohou překrývat), ale do stránky můžete zahrnout více než jeden formulář.

Při návrhu formulářů nezapomeňte označit pole formuláře popisným textem, abyste uživatelům umožnili zjistit, na co mají odpovídat – například „Zadejte vaše jméno“ pro požadavek na informace o jméně.

Použijte tabulky, abyste zadali strukturu pro objekty formuláře a popisy polí. Při použití tabulek ve formulářích zkontrolujte, že jsou všechny tagy tabulky `table` zahrnuty mezi tagy formuláře `form`.

Výukovou lekci o vytváření formulářů najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0160_cz.

Výukovou lekci o navrhování formulářů pomocí CSS najdete na adrese www.adobe.com/go/vid0161_cz.

Další témata nápovědy

„Shromažďování informací od uživatelů“ na stránce 635

„Definování parametrů formuláře“ na stránce 553

„Definování parametrů URL“ na stránce 552

„Vytváření formulářů ColdFusion“ na stránce 652

„Vizuální vytváření stránek Spry“ na stránce 412

Výuková lekce o vytváření formulářů

Výuková lekce o navrhování formulářů

Vlastnosti objektu Textové pole

Vyberte objekt textového pole a nastavte libovolné z následujících voleb v inspektoru Vlastnosti:

Šířka znaků Určuje maximální počet znaků, které mohou být v poli zobrazené. Tento počet může být menší než Max. počet znaků, který určuje maximální počet znaků, které lze do pole zadat. Pokud je například Šířka znaků nastavená na hodnotu 20 (výchozí hodnota) a uživatel zadá 100 znaků, v textovém poli se zobrazí pouze 20 z těchto znaků. Přestože nemůžete zobrazit znaky v poli, objekt pole je rozezná a pošle na server ke zpracování.

Max. počet znaků Určuje maximální počet znaků, které může uživatel zadat do pole pro jednořádková textová pole. Použijte Max. počet znaků, abyste omezili PSČ na 5 číslic, hesla na 10 znaků a podobně. Pokud necháte pole Max. počet znaků prázdné, uživatelé mohou zadat jakékoliv množství textu. Pokud text přesáhne šířku znaků pole, text bude rolovat. Pokud uživatel přesáhne maximální počet znaků, formulář vydá výstražný zvuk.

Počet řádků (Dostupné, když je vybraná volba Víceřádkové) Nastavuje výšku pole pro víceřádková textová pole.

Vypnuto Vypíná textovou oblast.

Pouze ke čtení Učiní textovou oblast oblastí pouze pro čtení.

Typ Označí pole jako jednořádkové, víceřádkové nebo pole pro heslo.

• **Jednořádkové** Výsledkem je tag `input` s atributem `type` nastaveným na `text`. Nastavení Šířky znaků se mapuje na atribut `size` a nastavení Max. počet znaků se mapuje na atribut `maxlength`.

• **Víceřádkové** Výsledkem je tag `textarea`. Nastavení Šířky znaků se mapuje na atribut `cols` a nastavení Počet řádků se mapuje na atribut `rows`.

• **Heslo** Výsledkem je tag `input` s atributem `type` nastaveným na `password`. Nastavení Šířka znaků a Max. počet znaků se mapuje na stejné atributy jako pro jednořádková textová pole. Když uživatel zapisuje text do textového pole pro heslo, zadání se zobrazí jako odrážky nebo hvězdičky, aby bylo chráněno před sledováním dalšími osobami.

Vých. hodnota Přiřadí hodnotu, která se zobrazí v poli při prvním načtení formuláře. Můžete například zadat poznámku nebo vzorovou hodnotu a tím naznačit, aby uživatel zadal informace do pole.

Třída Umožňuje na objekt aplikovat pravidla CSS.

Volby objektu tlačítka

Název tlačítka Přiřadí tlačítku název. Dva vyhrazené názvy, Odeslat a Vymazat, sdělují formuláři, aby odeslal data formuláře do aplikace nebo skriptu pro zpracování nebo aby vymazal pole formuláře na jejich původní hodnoty.

Hodnota Určuje text, který se objeví na tlačítku.

Akce Určuje, co se stane při klepnutí na tlačítko.

• **Odeslat formulář** Když uživatel klepne na tlačítko, odešle data formuláře ke zpracování. Data jsou odeslána na stránku nebo do skriptu určeného ve vlastnosti Akce formuláře.

• **Vymazat formulář** Při klepnutí na tlačítko vymaže obsah formuláře.

• **Žádná** Volba určující akci, která se provede při klepnutí na tlačítko. Můžete například přidat chování v jazyce JavaScript, které otevře jinou stránku, když uživatel klepne na tlačítko.

Třída Aplikuje na objekt pravidla CSS.

Volby objektu Zaškrtávací pole

Zaškrtnutá hodnota Nastaví hodnotu, která se pošle na server, když je zaškrtávací pole zaškrtnuté. V dotazníku můžete například nastavit hodnotu 4 pro silný souhlas a hodnotu 1 pro silný nesouhlas.

Počáteční stav Určuje, zda je zaškrtávací pole vybrané, když se formulář načte do prohlížeče.

Dynamické Umožní serveru dynamicky určit počáteční stav zaškrtávacího pole. Můžete například použít zaškrtávací pole k vizuální prezentaci informace Ano/Ne uložené v záznamu databáze. V době návrhu tuto informaci neznáte. Za běhu server načte záznam databáze a vybere zaškrtávací pole, pokud je tato hodnota Ano.

Třída Aplikuje na objekt pravidla CSS.

Volby objektu jednoho přepínacího tlačítka

Zaškrtnutá hodnota Nastaví hodnotu, která se pošle na server, když je přepínací tlačítko vybrané. Můžete například do pole Zaškrtnutá hodnota zadat **`lyžování`**, abyste označili, že uživatel zvolil lyžování.

Počáteční stav Určuje, zda je přepínací tlačítko vybrané při načtení formuláře do prohlížeče.

Dynamické Umožní serveru dynamicky určit počáteční stav přepínacího tlačítka. Můžete například použít přepínací tlačítka k vizuální prezentaci informace uložené v záznamu databáze. V době návrhu tuto informaci neznáte. Za běhu server načte záznam databáze a zaškrtne přepínací tlačítko, pokud hodnota souhlasí s hodnotou, kterou jste určili.

Třída Aplikuje na objekt pravidla CSS.

Volby nabídky

Seznam/Nabídka Přiřadí nabídce název. Název musí být jednoznačný.

Typ Označuje, zda se nabídka při klepnutí rozbalí (volba Nabídka) nebo se zobrazí rolovatelný seznam položek (volba Seznam). Vyberte volbu Nabídka, pokud chcete, aby při zobrazení formuláře v prohlížeči byla viditelná pouze jedna volba. Aby se zobrazily další volby, musí uživatel klepnout na šipku dolů.

Vyberte volbu Seznam, aby se při zobrazení formuláře v prohlížeči zobrazily některé nebo všechny volby a abyste uživatelům umožnili vybrat více položek.

Výška (Pouze typ Seznam) Nastaví počet položek zobrazených v nabídce.

Výběry (Pouze typ Seznam) Označuje, zda uživatel může ze seznamu vybrat více položek.

Hodnoty seznamu Otevře dialogové okno, které umožňuje přidat položky do nabídky formuláře:

1. Použijte tlačítka plus (+) a minus (-), chcete-li přidat nebo odstranit položky ze seznamu.
2. Zadejte popisný text a volitelnou hodnotu pro každou položku nabídky.

   Každá položka v seznamu má popis (text, který se zobrazí v seznamu) a hodnotu (hodnota, která se pošle do aplikace ke zpracování, pokud je položka vybraná). Pokud není určená žádná hodnota, pošle se místo toho do aplikace ke zpracování popis.
3. Použijte tlačítka se šipkou nahoru a dolů, abyste uspořádali položky v seznamu.

   Položky se v nabídce zobrazí ve stejném pořadí, jako se zobrazují v dialogovém okně Hodnoty seznamu. První položka v seznamu je při načtení stránky v prohlížeči vybraná.

Dynamické Umožní serveru dynamicky vybrat položku v nabídce při jejím prvním zobrazení.

Třída Umožňuje na objekt aplikovat pravidla CSS.

Na začátku vybrané Nastaví položky v seznamu, které jsou standardně vybrané. Klepněte na položku nebo položky v seznamu.

Vložení pole pro odeslání souboru

Můžete vytvořit pole pro odeslání souboru, které uživatelům umožní vybrat soubor na jejich počítači – například dokument z textového procesoru nebo grafický soubor – a odeslat tento soubor na server. Pole pro soubor vypadá jako jiná textová pole kromě toho, že také obsahuje tlačítko Procházet. Uživatel buď ručně zadá cestu k souboru, který chce odeslat, nebo použije tlačítko Procházet k nalezení a vybrání souboru.

Před tím, než budete moci použít pole pro odeslání souboru, musíte mít skript na straně serveru nebo stránku schopnou zpracovat odeslané soubory. Podívejte se do dokumentace serverové technologie, kterou používáte ke zpracování dat formuláře. Pokud například používáte PHP, vyhledejte téma „Handling files uploads“ (Zpracování odesílání souborů) v online příručce PHP na adrese http://us2.php.net/features.file-upload.php.

Pole pro soubor vyžadují, abyste k přenosu souborů z prohlížeče na server používali metodu `POST`. Soubor se odešle na adresu, kterou určíte v poli Akce formuláře.

Poznámka: *Před použitím pole pro soubor kontaktujte správce serveru, aby vám potvrdil, že je povolené anonymní odesílání souborů.*

1. Vložte formulář na stránku (Vložit > Formulář).
2. Vyberte formulář, abyste zobrazili inspektor Vlastnosti.
3. Nastavte metodu formuláře na `POST`.
4. Z rozbalovací nabídky Typ šifrování vyberte volbu `multipart/form-data`.

5 V poli Akce určete skript na straně serveru nebo stránku schopnou zpracovat odeslaný soubor.

6 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře a vyberte volbu Vložit > Formulář > Pole pro soubor.

7 V inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Název pole pro soubor Určuje název objektu pole pro soubor.

Šířka znaků Určuje maximální počet znaků, které mohou být v poli zobrazené.

Max. počet znaků Určuje maximální počet znaků, které pole může obsahovat. Pokud uživatel najde soubor procházením, název souboru a cesta mohou přesáhnout hodnotu určenou v poli Max. počet znaků. Pokud se ale uživatel pokusí zadat název souboru a cestu, pole pro soubor povolí pouze počet znaků určený hodnotou Max. počet znaků.

Vložení obrazového tlačítka

Jako ikony tlačítek můžete použít obrazy. Používání obrazu k provedení jiných úloh než odeslání dat vyžaduje připojení chování k objektu formuláře.

1 V dokumentu umístěte textový kurzor uvnitř obrysu formuláře.

2 Vyberte volbu Vložit > Formulář > Obrazové pole.

Zobrazí se dialogové okno Vybrat zdroj obrazu.

3 Vyberte obraz pro tlačítko v dialogovém okně Vybrat zdroj obrazu a klepněte na tlačítko OK.

4 V inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Pole obrazu Přiřadí tlačítku název. Dva vyhrazené názvy, Odeslat a Vymazat, sdělují formuláři, aby odeslal data formuláře do aplikace nebo skriptu pro zpracování nebo aby vymazal pole formuláře na jejich původní hodnoty.

Zdroj Určuje obraz, který chcete pro tlačítko použít.

Alt Umožňuje zadat popisný text pro případ, že se v prohlížeči nepodaří načíst obraz.

Zarovnat Nastaví atribut zarovnání objektu.

Upravit obraz Spustí výchozí editor obrazu a otevře soubor obrázku pro úpravy.

Třída Umožňuje na objekt aplikovat pravidla CSS.

5 Chcete-li k tlačítku připojit chování v jazyku JavaScript, vyberte obraz a pak vyberte chování v panelu Chování (Okna > Chování).

Volby objektu skrytého pole

Skryté pole Určuje název pole.

Hodnota Přiřazuje poli hodnotu. Tato hodnota se při odeslání formuláře předá serveru.

Vložení skupiny přepínacích tlačítek

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 Vyberte volbu Vložit > Formulář > Skupina přepínacích tlačítek.

3 Vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK.

a Do pole Název zadejte název skupiny přepínacích tlačítek.

Pokud nastavíte přepínací tlačítka, aby předala parametry zpět serveru, parametry budou spojené s názvem. Pokud například pojmenujete skupinu `mojeSkupina` a nastavíte metodu formuláře `GET` (to znamená, že chcete, aby formulář předal parametry URL místo parametrů formuláře, když uživatel klepne na tlačítko odeslání), výraz `mojeSkupina="`*`ZaškrtnutáHodnota`*`"` se předá na server v URL.

b Klepněte na tlačítko plus (+), abyste do skupiny přidali přepínací tlačítko. Zadejte popis a zaškrtnutou hodnotu pro nové tlačítko.

c Klepněte na šipku nahoru nebo dolů, abyste tlačítka uspořádali.

d Chcete-li nastavit, že při otevření stránky v prohlížeči bude vybrané určité přepínací tlačítko, zadejte hodnotu stejnou jako je hodnota přepínacího tlačítka v poli Vybrat hodnotu rovnající se.

Zadejte statickou hodnotu nebo určete dynamickou hodnotu klepnutím na ikonu s bleskem vedle pole a vyberte sadu záznamů, která obsahuje možné zaškrtnuté hodnoty. V obou případech by hodnota, kterou určíte, měla souhlasit se zaškrtnutou hodnotou jednoho z přepínacích tlačítek ve skupině. Abyste zobrazili zaškrtnuté hodnoty přepínacích tlačítek, vyberte každé přepínací tlačítko a otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

e Vyberte formát, která chcete použít pro rozvržení tlačítek v aplikaci Dreamweaver.

Nastavte rozvržení tlačítek pomocí zalomení řádků nebo pomocí tabulky. Pokud vyberete volbu tabulky, aplikace Dreamweaver vytvoří tabulku s jedním sloupcem a umístí přepínací tlačítka nalevo a popisy napravo.

Také můžete nastavit vlastnosti v inspektoru Vlastnosti nebo přímo v zobrazení Kód.

Vložit skupinu zaškrtávacích polí

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 Vyberte volbu Vložit > Formulář > Skupina zaškrtávacích polí.

3 Vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK.

a Do pole Název zadejte název skupiny zaškrtávacích polí.

Pokud nastavíte zaškrtávací pole, aby předala parametry zpět serveru, parametry budou spojené s názvem. Pokud například pojmenujete skupinu `mojeSkupina` a nastavíte metodu formuláře `GET` (to znamená, že chcete, aby formulář předal parametry URL místo parametrů formuláře, když uživatel klepne na tlačítko odeslání), výraz `mojeSkupina="`*`ZaškrtnutáHodnota`*`"` bude předán na server v URL.

b Klepnutím na tlačítko plus (+) přidáte do skupiny zaškrtávací pole. Zadejte popis a zaškrtnutou hodnotu pro nové zaškrtávací pole.

c Klepnutím na šipku nahoru nebo dolů změníte uspořádání zaškrtávacích polí.

d Chcete-li nastavit, aby se při otevření stránky v prohlížeči vybralo určité zaškrtávací pole, zadejte hodnotu odpovídající hodnotě zaškrtávacího pole do pole Vybrat hodnotu rovnající se.

Zadejte statickou hodnotu nebo určete dynamickou hodnotu klepnutím na ikonu s bleskem vedle pole a vyberte sadu záznamů, která obsahuje možné zaškrtnuté hodnoty. V obou případech by hodnota, kterou určíte, měla souhlasit se zaškrtnutou hodnotou jednoho ze zaškrtávacích polí ve skupině. Abyste zobrazili zaškrtnuté hodnoty zaškrtávacích polí, vyberte každé zaškrtávací pole a otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

e Vyberte formát, který chcete použít pro rozvržení zaškrtávacích polí v aplikaci Dreamweaver.

Nastavte rozvržení zaškrtávacích polí pomocí zalomení řádků nebo pomocí tabulky. Pokud vyberete volbu tabulky, aplikace Dreamweaver vytvoří tabulku s jedním sloupcem a umístí zaškrtávací pole nalevo a popisy napravo.

Také můžete nastavit vlastnosti v inspektoru Vlastnosti nebo přímo v zobrazení Kód.

O dynamických objektech formulářů

Dynamický objekt formuláře je objekt formuláře, jehož počáteční stav určuje server, když je stránka vyžádaná ze serveru, ne návrhář formuláře v době návrhu. Když si například uživatel vyžádá stránku PHP, která obsahuje formulář s nabídkou, skript PHP ve stránce automaticky vyplní nabídku hodnotami uloženými v databázi. Server pak pošle vyplněnou stránku do prohlížeče uživatele.

Změna objektů formuláře na dynamické může zjednodušit údržbu webového místa. Mnoho webových míst například používá nabídky, aby uživatelům nabídly sadu možností. Pokud je nabídka dynamická, můžete přidat, odstranit nebo změnit položky nabídky na jednom místě – v tabulce databáze, ve které jsou položky uložené – aby se ve webovém místě aktualizovaly všechny výskyty stejné nabídky.

Další témata nápovědy

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

Vložení nebo změna dynamické nabídky formuláře HTML

Nabídku nebo nabídku seznamu formuláře HTML můžete dynamicky vyplnit položkami z databáze. Pro většinu stránek můžete použít objekt nabídky HTML.

Než začnete, musíte vložit formulář HTML na stránku ColdFusion, PHP nebo ASP a musíte pro nabídku definovat sadu záznamů nebo jiný zdroj dynamického obsahu.

1 Vložte objekt seznamu/nabídky formuláře HTML do stránky:

a Klepněte na stránce do formuláře HTML (Vložit > Formulář > Formulář).

b Vyberte volbu Vložit > Formulář > Seznam/nabídka, abyste vložili objekt formuláře.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte nový nebo existující objekt seznamu/nabídky formuláře HTML a pak klepněte na tlačítko Dynamické v inspektoru Vlastnosti.
- Vyberte volbu Vložit > Objekty dat > Dynamická data > Dynamický seznam pro výběr.

3 Vyplňte dialogové okno Dynamický seznam/nabídka a klepněte na tlačítko OK.

a V rozbalovací nabídce Volby ze sady záznamů vyberte sadu záznamů, kterou chcete použít jako zdroj obsahu. Tuto nabídku také později použijete k úpravám položek statického i dynamického seznamu/nabídky.

b V oblasti Statické volby zadejte výchozí položku v seznamu nebo nabídce. Tuto volbu také použijete k úpravám statických položek v objektu seznamu/nabídky formuláře po přidání dynamického obsahu.

c (Volitelně) Pomocí tlačítek plus (+) a minus (-) přidejte nebo odstraňte položky ze seznamu. Položky jsou ve stejném pořadí jako v dialogovém okně Počáteční hodnoty seznamu. První položka v seznamu je při načtení stránky v prohlížeči vybraná. Použijte tlačítka se šipkou nahoru a dolů, abyste uspořádali položky v seznamu.

d V rozbalovací nabídce Hodnoty vyberte pole obsahující hodnoty položek nabídky.

e V rozbalovací nabídce Popisy vyberte pole obsahující popisy položek nabídky.

f (Volitelně) Abyste určili, že při otevření stránky v prohlížeči nebo při zobrazení záznamu ve formuláři bude vybraná konkrétní položka nabídky, zadejte hodnotu rovnající se hodnotě položky nabídky v poli Vybrat hodnotu rovnající se.

Můžete zadat statickou hodnotu nebo můžete určit dynamickou hodnotu klepnutím na ikonu s bleskem vedle pole a vybrat dynamickou hodnotu ze seznamu zdrojů dat. V obou případech by hodnota, kterou určíte, měla souhlasit s jednou z hodnot položek nabídky.

Změna stávajících nabídek formuláře HTML na dynamické

1 V zobrazení Návrh vyberte objekt formuláře seznam/nabídka.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Dynamické.

3 Vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK.

Zobrazení dynamického obsahu v textových polích HTML

Při zobrazení formuláře v prohlížeči můžete v textových polích HTML zobrazit dynamický obsah.

Než začnete, musíte vytvořit formulář na stránce ColdFusion, PHP nebo ASP a musíte pro textové pole definovat sadu záznamů nebo jiný zdroj dynamického obsahu.

1 Vyberte textové pole ve formuláři HTML na stránce.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na ikonu s bleskem vedle pole Poč. hodnota, abyste zobrazili dialogové okno Dynamická data.

3 Vyberte sloupec sady záznamů, ze kterého se získá hodnota textového pole, a pak klepněte na tlačítko OK.

Nastavení voleb v dialogovém okně Dynamické textové pole

1 Z rozbalovací nabídky Textové pole vyberte textové pole, které chcete změnit na dynamické.

2 Klepněte na ikonu s bleskem vedle pole Nastavit hodnotu na, vyberte zdroj dat ze seznamu zdrojů dat a klepněte na tlačítko OK.

Zdroj dat by měl obsahovat textové informace. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje dat nebo pokud zdroje dat, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, klepněte na tlačítko plus (+), a definujte nový zdroj dat.

Další témata nápovědy

„Definování zdrojů dynamického obsahu“ na stránce 546

Dynamický předběžný výběr zaškrtávacího pole HTML

Můžete server nechat, aby rozhodl, zda při zobrazení formuláře v prohlížeči bude zaškrtávací pole vybrané.

Než začnete, musíte vytvořit formulář na stránce ColdFusion, PHP nebo ASP a musíte pro zaškrtávací pole definovat sadu záznamů nebo jiný zdroj dynamického obsahu. V ideálním případě by měl zdroj obsahu obsahovat boolovská data, jako je Ano/Ne nebo true/false.

1 Vyberte na stránce objekt formuláře zaškrtávací pole.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Dynamické.

3 Vyplňte dialogové okno Dynamické zaškrtávací pole a klepněte na tlačítko OK:

- Klepněte na ikonu s bleskem vedle pole Zaškrtnout, když a vyberte pole ze seznamu zdrojů dat.

Zdroj dat musí obsahovat boolovská data jako například `Ano` a `Ne` nebo `true` a `false`. Pokud se v seznamu nezobrazí žádné zdroje dat nebo pokud zdroje dat, které jsou k dispozici, nesplňují vaše požadavky, klepněte na tlačítko plus (+), a definujte nový zdroj dat.

- V poli Rovná se zadejte hodnotu, kterou pole musí mít, aby se zaškrtávací pole zobrazilo jako vybrané.

Aby se například zobrazilo zaškrtávací pole jako vybrané, když má určité pole v záznamu hodnotu `Ano`, zadejte **`Ano`** do pole Rovná se.

Poznámka: *Tato hodnota se také vrátí serveru, pokud uživatel klepne na tlačítko formuláře Odeslat.*

Dynamický předběžný výběr přepínacího tlačítka HTML

Při zobrazení formuláře HTML v prohlížeči dynamicky předběžně vyberte přepínací tlačítko HTML.

Před tím, než začnete, musíte vytvořit formulář na stránce ColdFusion, PHP nebo ASP a vložit alespoň jednu skupinu přepínacích tlačítek HTML (Vložit > Formulář > Skupina přepínacích tlačítek). Pro přepínací tlačítka musíte také definovat sadu záznamů nebo jiný zdroj dynamického obsahu. V ideálním případě by měl zdroj obsahu obsahovat boolovská data, jako je Ano/Ne nebo true/false.

1 V zobrazení Návrh vyberte přepínací tlačítko ve skupině přepínacích tlačítek.

2 V inspektoru Vlastnosti klepněte na tlačítko Dynamické.

3 Vyplňte dialogové okno Dynamická skupina přepínacích tlačítek a klepněte na tlačítko OK.

Nastavení voleb v dialogovém okně Dynamická skupina přepínacích tlačítek

1 V rozbalovací nabídce Skupina přepínacích tlačítek vyberte formulář a skupinu přepínacích tlačítek na stránce.

Pole Hodnota přepínacího tlačítka zobrazuje hodnoty všech přepínacích tlačítek ve skupině.

2 Vyberte hodnotu pro dynamický předběžný výběr ze seznamu hodnot. Tato hodnota se zobrazí v poli Hodnota.

3 Klepněte na ikonu s bleskem vedle pole Vybrat hodnotu rovnající se a vyberte sadu záznamů, která obsahuje možné zaškrtnuté hodnoty pro přepínací tlačítka ve skupině.

Sada záznamů, kterou vyberete, obsahuje hodnoty, které souhlasí se zaškrtnutými hodnotami tlačítek. Abyste zobrazili zaškrtnuté hodnoty přepínacích tlačítek, vyberte každé přepínací tlačítko a otevřete inspektor Vlastnosti (Okna > Vlastnosti).

4 Klepněte na tlačítko OK.

Nastavení voleb v dialogovém okně Dynamická skupina přepínacích tlačítek (ColdFusion)

1 Vyberte skupinu přepínacích tlačítek a formulář z rozbalovací nabídky Skupina přepínacích tlačítek.

2 Klepněte na ikonu s bleskem vedle pole Vybrat hodnotu rovnající se.

3 Vyplňte dialogové okno Dynamická data a klepněte na tlačítko OK.

a Ze seznamu zdrojů dat vyberte zdroj dat.

b (Volitelně) Vyberte formát dat pro text.

c (Volitelně) Upravte kód, který aplikace Dreamweaver vloží do stránky, aby se zobrazil dynamický text.

4 Klepněte na tlačítko OK, abyste zavřeli dialogové okno Dynamická skupina přepínacích tlačítek, a vložili vyhrazené místo pro dynamický obsah ve skupině přepínacích tlačítek.

Ověření dat formuláře HTML

Aplikace Dreamweaver může přidat kód JavaScript, který zkontroluje obsah určených textových polí, aby ověřila, že uživatel zadal správný typ dat.

K vytvoření vašich formulářů a ověření obsahu určených elementů formuláře můžete použít widgety formuláře Spry. Další informace najdete v tématech Spry uvedených dále.

V aplikaci Dreamweaver můžete také vytvářet formuláře ColdFusion, které ověří obsah určených polí. Další informace najdete v tématech ColdFusion uvedených dále.

1 Vytvořte formulář HTML, který obsahuje alespoň jedno textové pole a jedno tlačítko Odeslat.

Zkontrolujte, že každé textové pole, které chcete ověřit, má jedinečný název.

2 Vyberte tlačítko pro odeslání.

3 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a ze seznamu vyberte chování Ověřit formulář.

4 Nastavte pravidla ověření pro každé textové pole a klepněte na tlačítko OK.

Můžete například určit, že textové pole pro věk osoby akceptuje pouze čísla.

Poznámka: *Chování Ověřit formulář je k dispozici, pouze pokud bylo do dokumentu vloženo textové pole.*

Další témata nápovědy

„Práce s ovládacím prvkem Ověření textového pole“ na stránce 432

„Práce s ovládacím prvkem Ověření textové oblasti“ na stránce 437

„Práce s ovládacím prvkem Ověření výběru“ na stránce 441

„Práce s ovládacím prvkem Ověření zaškrtávacího pole“ na stránce 444

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Připojení chování jazyka JavaScript k objektům formuláře HTML

K objektům formuláře HTML, například k tlačítkům, můžete připojit chování v jazyce JavaScript, uložená v aplikaci Dreamweaver.

1 Vyberte objekt formuláře HTML.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a ze seznamu vyberte chování.

Připojení vlastních skriptů k tlačítkům formuláře HTML

Některé formuláře používají jazyk JavaScript nebo VBScript ke zpracování formuláře nebo provedení nějaké jiné akce na straně klienta na rozdíl od odeslání dat formuláře na server ke zpracování. Aplikaci Dreamweaver můžete použít ke konfiguraci tlačítka formuláře pro spuštění určitého skriptu na straně klienta, když uživatel klepne na tlačítko.

1 Ve formuláři vyberte tlačítko Odeslat.

2 V panelu Chování (Okna > Chování) klepněte na tlačítko plus (+) a ze seznamu vyberte volbu Zavolat JavaScript.

3 V poli Zavolat JavaScript zadejte název funkce jazyka JavaScript, která se spustí, když uživatel klepne na tlačítko, a klepněte na tlačítko OK.

Můžete například zadat název funkce, která ještě neexistuje, například `zpracovatMujFormular()`.

4 Pokud funkce jazyka JavaScript ještě v sekci `head` dokumentu neexistuje, přidejte ji nyní.

Mohli byste například definovat následující funkci jazyka JavaScript v sekci `head` dokumentu, aby se zobrazila zpráva, když uživatel klepne na tlačítko Odeslat:

```
function processMyForm(){
    alert('Thanks for your order!');
}
```

Další témata nápovědy

„Aplikování chování Zavolat JavaScript“ na stránce 340

Vytváření přístupných formulářů HTML

Když vložíte objekt formuláře HTML, můžete změnit objekt formuláře na snadno přístupný a změnit atributy usnadnění přístupu později.

Přidání snadno přístupného objektu formuláře

1 Když poprvé přidáváte snadno přístupné objekty formuláře, aktivujte pro objekty formuláře dialogové okno Usnadnění přístupu (viz část „Optimalizace pracovní plochy pro vizuální vývoj“ na stránce 535).

Tento krok se provádí pouze jednou.

2 V dokumentu umístěte textový kurzor do místa, kam chcete vložit objekt formuláře.

3 Vyberte volbu Vložit > Formulář a vyberte objekt formuláře, který chcete vložit.

Zobrazí se dialogové okno Atributy tagu pro usnadnění přístupu.

4 Vyplňte dialogové okno a klepněte na tlačítko OK. Zde je částečný seznam voleb:

Poznámka: *Program pro čtení z obrazovky přečte název, které pro objekt zadáte jako atribut Popis.*

Identifikátor přiřadí poli formuláře identifikátor. Tato hodnota se může použít jako odkaz na pole z jazyka JavaScript; také se používá jako hodnota pro atribut `for`, pokud zvolíte volbu Připojit tag popisu s použitím for pod volbami Styl.

Uzavřít do tagu popisu Uzavře tag popisu okolo položky formuláře následujícím způsobem:

```
<label>
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton1</label>
```

Připojit tag popisu s použitím For Použije atribut `for` pro uzavření tagu popisu okolo položky formuláře následujícím způsobem:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton" id="radiobutton">
<label for="radiobutton">RadioButton2</label>
```

Tato volba způsobí, že prohlížeč vykreslí text připojený k zaškrtávacímu poli a přepínací tlačítko s rámečkem kolem aktivního pole a povolí uživateli vybrat zaškrtávací pole a přepínací tlačítko klepnutím kdekoliv v připojeném textu místo klepnutí pouze na ovladač zaškrtávacího pole nebo přepínacího tlačítka.

Poznámka: *To je preferovaná volba pro usnadnění přístupu; ale funkčnost se může lišit v závislosti na prohlížeči.*

Žádný tag popisu Nepoužije tag popisu následujícím způsobem:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton3
```

Přístupová klávesa K výběru objektu formuláře v prohlížeči použije klávesový ekvivalent (jedno písmeno) a klávesu Alt (Windows) nebo klávesu Ctrl (Macintosh). Pokud například jako přístupovou klávesu zadáte **`B`**, uživatelé prohlížeče v systému Macintosh by mohli zadat Ctrl+B, aby vybrali tento objekt formuláře.

Pořadové číslo Určuje pořadí procházení polí pomocí tabulátoru pro objekty formuláře. Pokud nastavíte pořadí procházení pro jeden objekt, musíte nastavit pořadí procházení polí pomocí tabulátoru pro všechny objekty.

Nastavení pořadí procházení pomocí tabulátoru je užitečné, když máte na stránce další odkazy a objekty formuláře a potřebujete, aby jimi uživatel procházel v určitém pořadí.

5 Klepněte na tlačítko Ano, abyste vložili tag formuláře.

Objekt formuláře se zobrazí v dokumentu.

Poznámka: *Pokud stisknete tlačítko Zrušit, objekt formuláře se zobrazí v dokumentu, ale aplikace Dreamweaver k němu nepřipojí tagy ani atributy pro usnadnění přístupu.*

Úpravy hodnot usnadnění přístupu pro objekt formuláře

1. V okně dokumentu vyberte objekt.
2. Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Upravte příslušné atributy v zobrazení Kód.
- Klepněte pravým tlačítkem (Windows) nebo s klávesou Ctrl (Macintosh) a pak vyberte volbu Upravit tag.

Vytváření formulářů ColdFusion

Informace o formulářích ColdFusion

Formuláře ColdFusion poskytují několik integrovaných mechanismů pro ověřování dat formulářů. Můžete například ověřit, zda uživatel zadal platné datum. Některé ovládací prvky formulářů mají další funkce. Některé z nich nemají odpovídající funkce ve formátu HTML, jiné přímo podporují dynamické zadávání hodnot ovládacích prvků z datových zdrojů.

Aplikace Dreamweaver poskytuje mnoho vylepšení vývojářům v systému ColdFusion, kteří používají jako svůj vývojový server ColdFusion MX 7 nebo novější. Tato vylepšení zahrnují více tlačítek pro panel Vložit, položek nabídky a inspektorů Vlastnosti, umožňujících rychle vytvářet a nastavovat vlastnosti formulářů ColdFusion. Můžete také generovat kód, který ověřuje informace zadávané návštěvníky webového místa. Můžete například zkontrolovat, zda emailová adresa, kterou uživatel zadal, obsahuje symbol @, nebo zda textové pole, které je nutno vyplnit, obsahuje hodnotu určitého typu.

Povolení vylepšení ColdFusion

Některá tato vylepšení vyžadují, abyste definovali počítač, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější jako testovací server pro aplikaci Dreamweaver. Například inspektor Vlastnosti pro ovladače formuláře je dostupný pouze pokud zadáte správný testovací server.

Testovací server definujete pouze jednou. Aplikace Dreamweaver pak automaticky zjistí verzi testovacího serveru, a pokud detekuje server ColdFusion, zpřístupní tato vylepšení.

1. Definujte webové místo aplikace Dreamweaver pro svůj projekt ColdFusion, pokud jste to ještě neudělali.
2. Vyberte položky Webové místo > Správa webových míst, v seznamu vyberte webové místo a klepněte na možnost Upravit.
3. Vyberte kategorii Servery a jako testovací server webového místa Dreamweaver zadejte počítač, na kterém běží ColdFusion MX 7 nebo vyšší. Zkontrolujte, že jste zadali správnou adresu URL webu.
4. Otevřete jakýkoliv dokument ColdFusion.

Dokud neotevřete dokument ColdFusion, neuvidíte v pracovním prostředí aplikace Dreamweaver žádné viditelné změny.

Další témata nápovědy

„Zabezpečení složky ve vaší aplikaci (ColdFusion)“ na stránce 627

„Vytvoření webového místa aplikace Dreamweaver“ na stránce 37

„Nastavení testovacího serveru“ na stránce 46

Vytváření formulářů ColdFusion

Pro rychlé vytváření formulářů ColdFusion a nastavení jejich vlastností v aplikaci Dreamweaver můžete využít množství tlačítek pro panel Vložit, položek nabídky a inspektorů Vlastnosti.

Poznámka: *Tato vylepšení jsou dostupná pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Otevřete stránku ColdFusion a umístěte textový kurzor tam, kde chcete, aby se objevil formulář ColdFusion.

2 Vyberte volbu Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm > CFForm nebo vyberte kategorii CFForm na panelu Vložit a klepněte na ikonu Formulář CF.

Aplikace Dreamweaver vloží prázdný formulář ColdFusion. Formulář je v zobrazení Návrh vyznačen červeným tečkovaným obrysem. Pokud tento obrys nevidíte, ujistěte se, že je vybraná volba Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

3 Zkontrolujte, že je formulář stále vybraný, a pak pomocí inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících vlastností formuláře.

CFForm Nastaví název formuláře.

Akce Umožňuje zadat název stránky ColdFusion, která se zpracuje po odeslání formuláře.

Metoda Umožňuje zadat metodu, kterou prohlížeč použije k odeslání dat formuláře na server:

- **POST** Odešle data pomocí metody HTTP `post`; tato metoda posílá data na server v samostatné zprávě.
- **GET** Odešle data pomocí metody HTTP `get`, obsah polí formuláře se umístí do řetězce URL dotazu.

Cíl Umožňuje změnit hodnotu atributu cíle pro tag cfform.

Typ kódování Určuje metodu kódování, která se použije pro přenos dat formuláře.

Poznámka: *Typ kódování neoznačuje kódování znaků. Tento atribut určuje typ obsahu, který se použije pro odeslání formuláře na server (když je hodnota metody nastavena na* `post`*). Výchozí hodnota tohoto atributu je application/x-www-form-urlencoded.*

Formát Určuje, jaký druh formuláře se vytvoří:

- **HTML,** Vygeneruje formulář HTML a odešle ho klientovi. Dceřiné ovladače cfgrid a cftree mohou být ve formátu Flash nebo aplet.
- **Flash** Vygeneruje formulář Flash a odešle ho klientovi. Všechny ovladače budou ve formátu Flash.
- **XML** Vygeneruje XForms XML a výsledek uloží do proměnné s názvem formuláře ColdFusion. Klientovi neodesílá nic. Dceřiné ovladače cfgrid a cftree mohou být ve formátu Flash nebo aplet.

Styl Umožňuje určit styl formuláře. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Vzhled Flash/XML Umožňuje zadat barvu a stylizovat výstup. Téma určí barvy, které se použijí pro zvýrazněné a vybrané prvky.

Zachovat data Určuje, zda budou výchozí hodnoty ovladačů přepsány odeslanými hodnotami, když se formulář pošle sám do sebe.

- Pokud je tato volba false, použijí se hodnoty zadané v atributech tagů ovládačů.
- Pokud je tato volba true, použijí se odeslané hodnoty.

Zdroj skriptů Určuje adresu URL, relativní ke kořenu webového místa, pro soubor JavaScript, který obsahuje kód na straně klienta, který používá tento tag a jeho potomci. Tento atribut je užitečný, není-li tento soubor ve výchozím umístění. Tento atribut může být vyžadován v některých prostředích a konfiguracích hostování, které blokují přístup do adresáře /CFIDE. Výchozí umístění se nastavuje v utilitě ColdFusion Administrator; výchozí nastavení je /CFIDE/scripts/cfform.js.

Archivovat Určuje adresu URL pro stažení tříd Java pro aplety ovladačů cfgrid, cfslider a cftree. Výchozí umístění je /CFIDE/classes/cfapplets.jar.

Výška Určuje výšku formuláře.

Šířka Určuje šířku formuláře.

Zobrazit editor tagu pro cfform Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

4 Vložte ovladače formuláře ColdFusion.

Umístěte kurzor do formuláře ColdFusion na místo vložení ovládacího prvku formuláře ColdFusion, a widget vyberte v nabídce Vložit (Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm) nebo z kategorie CFForm na panelu Vložit.

5 Pokud je to nutné, nastavte vlastnosti ovladače pomocí inspektoru Vlastnosti.

Zkontrolujte, že je v zobrazení Návrh ovladač vybraný, a pak nastavte jeho vlastnosti v inspektoru Vlastnosti. Chcete-li více informací o vlastnostech, klepněte v inspektoru Vlastnosti na ikonu Nápověda.

6 Nastavte rozvržení formuláře ColdFusion.

Pokud vytváříte formulář založený na HTML, můžete k formátování formulářů použít zalomení řádků, zalomení odstavců, předformátovaný text nebo tabulky. Do formuláře ColdFusion nemůžete vložit další formulář ColdFusion (to znamená, že se tagy nemohou přesahovat), můžete ale do jedné stránky vložit více formulářů ColdFusion.

Pokud vytváříte formulář založený na Flashi, použijte pro rozvržení formuláře kaskádové styly (CSS). Aplikace ColdFusion ignoruje ve formulářích jakýkoliv kód HTML.

Nezapomeňte pojmenovat pole formuláře ColdFusion popisným textem, abyste uživatelům sdělili, na co odpovídají. Pokud například vyžadujete zadání jména, vytvořte popis „Zadejte své jméno“.

Další témata nápovědy

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

„Vytvoření formuláře HTML“ na stránce 640

Vložení ovladačů formuláře ColdFusion

Pro rychlé vložení ovládacích prvků formuláře ColdFusion do formuláře ColdFusion použijte panel Vložit nebo nabídku Vložit. Před vložením ovladačů do formuláře musíte vytvořit prázdný formulář ColdFusion.

Poznámka: *Tato vylepšení jsou dostupná pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 Vyberte widget z nabídky Vložit (Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm) nebo z kategorie CFForm v panelu Vložit.

3 Klepnutím vyberte ovladač na stránce a pak nastavte jeho vlastnosti v inspektoru Vlastnosti.

Informace o vlastnostech určitých ovladačů najdete v tématech o těchto ovladačích.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vložení textových polí ColdFusion

Textové pole nebo pole pro zadání hesla ColdFusion můžete do formuláře vložit vizuálně a pak nastavit jeho volby.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

Vizuální vložení textového pole ColdFusion

1 V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Textové pole CF nebo vyberte volbu Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm > CFtextfield.

Ve formuláři se objeví textové pole.

3 Vyberte textové pole a nastavte jeho vlastnosti v inspektoru Vlastnosti.

4 Chcete-li na stránku zadat popis textového pole, klepněte vedle pole a zadejte text popisu.

Vizuální vložení pole pro zadání hesla

1 Pomocí kroků 1 a 2 předchozího postupu vložte textové pole.

2 Vyberte vložené textové pole, aby se zobrazil jeho inspektor Vlastnosti.

3 V inspektoru Vlastnosti zvolte z rozbalovací nabídky Režim textu hodnotu Heslo.

Volby pro CFTextField (ColdFusion)

Chcete-li nastavit volby textového pole nebo pole pro zadání hesla ColdFusion, nastavte v inspektoru Vlastnosti pro CFTextField libovolné z následujících voleb:

CFtextfield Nastaví atribut `id` tagu `<cfinput>`.

Hodnota Umožňuje zadat text, který se zobrazí v poli při prvním otevření stránky ve webovém prohlížeči. Tato informace může být statická nebo dynamická.

Chcete-li zadat dynamickou hodnotu, klepněte na ikonu blesku vedle rámečku Hodnota a v dialogovém okně Dynamická data vyberte sloupec sady záznamů. Při zobrazení formuláře ve webovém prohlížeči se hodnota pro textové pole získá ze sloupce sady záznamů.

Režim textu Umožňuje přepnout mezi standardním textovým vstupním polem a vstupním polem pro zadání hesla. Atribut, který se tímto ovladačem nastavuje, je `type`.

Pouze ke čtení Umožňuje nastavit zobrazený text jen ke čtení.

Max. délka Umožňuje nastavit maximální počet znaků, který textové pole akceptuje.

Maska Umožňuje zadat masku textu, který vyžadujete. Tuto vlastnost použijte pro ověření zadání uživatele. Formát masky se skládá ze znaků A, 9, X a ? .

Poznámka: *Atribut masky se ignoruje pro tag cfinput type="password".*

Ověření Určuje typ ověření aktuálního pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis textového pole.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí textové pole obsahovat před odesláním formuláře na server nějaká data.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Vkládání skrytých polí ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit skryté pole ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Skrytá pole se používají pro ukládání a odesílání informací, které uživatel nezadává. Informace jsou uživateli skryty.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Skryté pole CF.

Ve formuláři ColdFusion se objeví značka. Pokud značku nevidíte, vyberte volbu Zobrazení > Vizuální pomůcky > Neviditelné elementy.

3 Vyberte na stránce skryté pole a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfhiddenfield Umožňuje zadat jedinečný název skrytého pole.

Hodnota Umožňuje zadat hodnotu pro skryté pole. Tato data mohou být statická nebo dynamická.

Chcete-li zadat dynamickou hodnotu, klepněte na ikonu blesku vedle rámečku Hodnota a v dialogovém okně Dynamická data vyberte sloupec sady záznamů. Při zobrazení formuláře ve webovém prohlížeči se hodnota pro textové pole získá ze sloupce sady záznamů.

Ověření Určuje typ ověření aktuálního pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje určit popis pro ovladač. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí skryté pole obsahovat před odesláním formuláře na server nějaká data.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

Vkládání textových oblastí ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit textovou oblast ColdFusion a nastavit její vlastnosti. Textová oblast je vstupní prvek, který se skládá z několika řádků textu.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Textová oblast CF.

Ve formuláři ColdFusion se objeví textová oblast.

3 Vyberte na stránce textovou oblast a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cftextarea Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Šířka znaků Umožňuje nastavit počet znaků na řádek.

Počet řádků Umožňuje zadat počet řádků, které se zobrazí v textové oblasti.

Zalamovat Umožňuje zadat, jak chcete zalamovat text, který uživatelé vkládají.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda uživatel musí (zaškrtnuté) nebo nemusí (nezaškrtnuté) zadat data do pole.

Počáteční hodnota Umožňuje zadat text, který se zobrazí v textové oblasti při prvním otevření stránky ve webovém prohlížeči.

Ověření Určuje typ ověření pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje určit popis pro ovladač.

Styl Umožňuje zadat styl ovladače. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

4 Chcete-li zadat popis textové oblasti, klepněte vedle této oblasti a zadejte text popisu.

Další témata nápovědy

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

Vkládání tlačítek ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit tlačítko ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Tlačítka ColdFusion řídí operace formuláře ColdFusion. Tlačítka můžete použít pro odeslání dat formuláře ColdFusion na server nebo pro vymazání formuláře ColdFusion. Standardní tlačítka ColdFusion jsou typicky popsána Potvrdit, Vymazat nebo Odeslat. Můžete jim přiřadit i jiné úkony zpracování, které jste definovali ve skriptu. Tlačítko může například vypočítat celkovou cenu pro vybrané položky na základě přiřazených hodnot.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Vložte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře ColdFusion.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Tlačítko CF.

Ve formuláři ColdFusion se objeví tlačítko.

3 Vyberte na stránce tlačítko a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfbutton Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Akce Umožňuje zadat typ tlačítka, které se vytvoří.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Ostatní vlastnosti jsou při běhu serveru ColdFusion ignorovány.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

Vkládání zaškrtávacích polí ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit zaškrtávací pole ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Zaškrtávací pole použijte k tomu, aby si mohli uživatelé zvolit ze sady možností více než jednu volbu.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Zaškrtávací políčko CF.

Ve formuláři ColdFusion se objeví zaškrtávací pole.

3 Vyberte na stránce zaškrtávací pole a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfcheckbox Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Zaškrtnutá hodnota Umožňuje zadat hodnotu, kterou zaškrtávací pole vrátí v případě, že ho uživatel zaškrtne.

Počáteční stav Umožňuje zadat, zda bude zaškrtávací pole zaškrtnuté při prvním otevření stránky v prohlížeči.

Ověření Určuje typ ověření zaškrtávacího pole.

Ověřit při Určuje, kdy bude zaškrtávací pole ověřeno: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis zaškrtávacího pole.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí být zaškrtávací pole před odesláním formuláře na server zaškrtnuté.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

4 Chcete-li zadat popis zaškrtávacího pole, klepněte na stránku vedle tohoto pole a zadejte text popisu.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vkládání přepínacích tlačítek ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit přepínací tlačítko ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Přepínací tlačítka se používají k tomu, aby uživatelé mohli vybrat pouze jednu volbu ze sady možností. Přepínací tlačítka se obvykle používají ve skupinách. Všechna přepínací tlačítka ve skupině musí mít stejný název.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 Vyberte volbu Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm > CFradiobutton.

Ve formuláři ColdFusion se objeví přepínací tlačítko.

3 Vyberte na stránce přepínací tlačítko a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfradiobutton Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Zaškrtnutá hodnota Umožňuje zadat hodnotu, kterou přepínací tlačítko vrátí v případě, že ho uživatel zaškrtne.

Počáteční stav Umožňuje zadat, zda bude přepínací tlačítko při prvním otevření stránky v prohlížeči zaškrtnuté.

Ověření Určuje typ ověření přepínacího tlačítka.

Ověřit při Určuje, kdy bude přepínací tlačítko ověřeno: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis přepínacího tlačítka.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí být přepínací tlačítko před odesláním formuláře na server zaškrtnuté.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

4 Chcete-li zadat popis přepínacího tlačítka, klepněte vedle něj na stránku a zadejte text popisu.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vkládání polí se seznamem ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit pole se seznamem ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Pole se seznamem umožňuje, aby si uživatel vybral ze seznamu jednu nebo více položek. Pole se seznamem jsou užitečná v případě, že máte omezený prostor, ale potřebujete zobrazit mnoho položek. Jsou také užitečná, když chcete kontrolovat hodnoty, které se vrací na server. Na rozdíl od textových polí, kde mohou uživatelé zapsat co chtějí, včetně neplatných údajů, můžete pro pole se seznamem nastavit přesné hodnoty, které nabídka vrací.

Do formuláře můžete vložit dva typy polí se seznamem: nabídku, která se „rozbalí“, když na ni uživatel klepne, nebo nabídku, která zobrazí rolovací seznam položek, které uživatel může vybrat.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Vybrat CF.

Ve formuláři ColdFusion se objeví pole se seznamem.

3 Vyberte na stránce pole se seznamem a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfselect Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Typ Umožňuje zvolit mezi rozbalovací nabídkou a seznamem. Pokud zvolíte typ seznam, budou dostupné volby Výška seznamu a Povolit vícenásobný výběr v seznamu.

Výška seznamu Umožňuje zadat počet řádků, které se zobrazí v seznamu nabídky. Tato volba je k dispozici, pouze pokud zvolíte typ seznam.

Povolit vícenásobný výběr v seznamu Umožňuje zadat, zda může uživatel vybrat ze seznamu najednou více než jednu volbu. Tato volba je k dispozici, pouze pokud zvolíte typ seznam.

Upravit hodnoty Otevře dialogové okno, které umožňuje přidávat, upravovat nebo odstraňovat volby z pole se seznamem.

Na začátku vybrané Umožňuje zadat, která volba je standardně vybraná. Pokud jste vybrali volbu Povolit vícenásobný výběr v seznamu, můžete vybrat více než jednu volbu.

Sada záznamů Umožňuje zadat název dotazu ColdFusion, který chcete použít pro naplnění seznamu nebo nabídky.

Zobrazit sloupec Umožňuje zadat sloupec ze sady záznamů, ze kterého se získá zobrazovaný popis pro jednotlivé položky seznamu. Používá se s vlastností Sada záznamů.

Sloupec hodnoty Umožňuje zadat sloupec ze sady záznamů, ze kterého se získají hodnoty pro jednotlivé položky seznamu. Používá se s vlastností Sada záznamů.

Popis Flash Umožňuje zadat popis pro pole se seznamem.

Výška Flash Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Flash Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Zpráva Určuje zprávu, která se zobrazí, pokud bude vlastnost Vyžadované nastavena na Ano a uživatel nevybere před odesláním formuláře žádnou volbu.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí být vybraná nějaká položka nabídky před odesláním formuláře na server.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vložení obrazových polí ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit obrazové pole ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Obrazové pole použijte pro vytváření vlastních tlačítek.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře.

2 V kategorii CFForm na panelu Vložit klepněte na ikonu Obrazové pole CF. Vyhledejte a vyberte obraz, který chcete vložit, a klepněte na tlačítko OK. Nebo můžete také zadat cestu k souboru s obrazem do rámečku Zdroj.

Poznámka: *Pokud je obraz mimo kořenovou složku webového místa, měli byste obraz zkopírovat do kořenové složky. Obrazy mimo kořenovou složku nemusí být po publikování webového místa přístupné.*

3 Vyberte na stránce obrazové pole a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfimagefield Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Zdroj Umožňuje zadat adresu URL vloženého obrazu.

Alt Umožňuje zadat zprávu, která se zobrazí, když není možné obraz zobrazit.

Zarovnání Umožňuje zadat zarovnání obrazu.

Okraj Umožňuje nastavit šířku okraje obrazu.

Upravit obraz Otevře obraz ve vašem výchozím obrazovém editoru.

Pro definování výchozího obrazového editoru vyberte volbu Úpravy > Předvolby > Typy souborů / Editory. Jinak tlačítko Upravit obraz neprovede žádnou akci.

Ověření Určuje typ ověření obrazového pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis přepínacího tlačítka.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda před odesláním formuláře na server musí ovladač obsahovat nějaká data.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vkládání polí pro soubor ColdFusion

Do formuláře můžete vizuálně vložit pole pro soubor ColdFusion a nastavit jeho vlastnosti. Pole pro soubor použijte, pokud chcete nechat uživatele, aby vybrali soubor ze svého počítače, například dokument textového editoru nebo grafický soubor, a odeslali ho na server. Pole pro soubor ColdFusion vypadá stejně jako ostatní textová pole, ale má také tlačítko Procházet. Uživatelé mohou ručně zadat cestu k souboru, který chtějí odeslat na server, nebo použít tlačítko Procházet a vyhledat a vybrat soubor.

Pole pro soubor vyžadují, abyste k přenosu souborů z prohlížeče na server používali metodu `POST`. Soubor se odešle na adresu, kterou určíte v poli Akce formuláře. Obraťte se na správce serveru a zjistěte, zda je povoleno anonymní posílání souborů na server pomocí pole pro soubor ve formuláři.

Pole pro soubor také vyžadují, abyste nastavili kódování formuláře na multipart/form. Když vložíte ovladač pole pro soubor, nastaví aplikace Dreamweaver toto kódování automaticky.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh vyberte volbu CFForm, abyste zobrazili jeho inspektor Vlastnosti.

Chcete-li formulář rychle vybrat, klepněte kamkoliv uvnitř obrysu formuláře a klepněte na tag `<cfform>` v selektoru tagů dole v okně dokumentu.

2 V inspektoru Vlastnosti nastavte metodu formuláře na POST.

3 Z rozbalovací nabídky Enctype vyberte volbu multipart/form-data.

4 Umístěte textový kurzor dovnitř obrysu formuláře tam, kde chcete, aby se objevilo pole pro soubor.

5 Vyberte volbu Vložit > Objekty ColdFusion > CFForm > CFfilefield.

V dokumentu se objeví pole pro soubor.

6 Vyberte na stránce pole pro soubor a v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících vlastností:

Cffilefield Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Max. délka Umožňuje zadat maximální počet znaků, které může cesta k souboru obsahovat.

Ověření Určuje typ ověření pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis pole.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech. Server ColdFusion tuto vlastnost za běhu ignoruje.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí pole pro soubor obsahovat před odesláním formuláře na server nějaká data.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion“ na stránce 663

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Vkládání polí s datem ColdFusion

Přestože v aplikaci Dreamweaver nemůžete vizuálně vložit pole s datem ColdFusion, můžete vizuálně nastavit jeho vlastnosti. Pole s datem ColdFusion je speciální typ textového pole, které umožňuje uživatelům zvolit datum z rozbalovacího kalendáře a vložit ho do textového pole.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh vyberte volbu CFForm, abyste zobrazili jeho inspektor Vlastnosti.

Chcete-li formulář rychle vybrat, klepněte kamkoliv uvnitř obrysu formuláře a klepněte na tag `<cfform>` v selektoru tagů dole v okně dokumentu.

2 V inspektoru Vlastnosti nastavte vlastnost Formát formuláře na Flash.

Ovladač pole s datem může být zobrazen pouze ve formuláři ColdFusion založeném na formátu Flash.

3 Přepněte do zobrazení Kód (Zobrazení > Kód) a zadejte následující tag kamkoliv mezi počáteční a zavírací tag CFForm:

```
<cfinput name="datefield" type="datefield">
```

4 Přepněte do zobrazení Návrh, vyberte na stránce pole s datem a pak v inspektoru Vlastnosti nastavte libovolné z následujících voleb:

Cfdatefield Umožňuje zadat jedinečný název ovladače.

Hodnota Umožňuje zadat datum, které se zobrazí v poli při prvním otevření stránky v prohlížeči. Toto datum může být statické nebo dynamické.

Chcete-li zadat dynamickou hodnotu, klepněte na ikonu blesku vedle rámečku Hodnota a v dialogovém okně Dynamická data vyberte sloupec sady záznamů. Při prohlížení formuláře ve webovém prohlížeči se hodnota pro pole data získá ze sloupce sady záznamů.

Ověření Určuje typ ověření pole.

Ověřit při Určuje, kdy se bude pole ověřovat: onSubmit, onBlur nebo onServer.

Popis Umožňuje zadat popis pole.

Vzor Umožňuje zadat vzor regulárního výrazu jazyka JavaScript, podle kterého se ověří vstupní údaje. Vynechejte počáteční a koncová lomítka. Další informace najdete v dokumentaci k aplikaci ColdFusion.

Výška Umožňuje zadat výšku ovladače v obrazových bodech.

Šířka Umožňuje zadat šířku ovladače v obrazových bodech.

Velikost Umožňuje zadat velikost ovladače.

Vyžadovaný Umožňuje zadat, zda musí pole s datem obsahovat před odesláním formuláře na server nějakou hodnotu.

Zobrazit editor tagů Umožňuje upravit vlastnosti, které nejsou uvedené v inspektoru Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„Ověření dat formuláře ColdFusion“ na stránce 664

Úpravy ovladačů formuláře ColdFusion

Vlastnosti ovladačů formuláře ColdFusion můžete vizuálně změnit jak v zobrazení Návrh, tak i v zobrazení Kód.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 V zobrazení Návrh vyberte na stránce ovladač formuláře; v zobrazení Kód klepněte kamkoliv do tagu ovladače.

Inspektor Vlastnosti zobrazí vlastnosti ovladače formuláře.

2 Změňte vlastnosti ovladače v inspektoru Vlastnosti.

Více informací zobrazíte klepnutím na ikonu Nápověda v inspektoru Vlastnosti.

3 Chcete-li nastavit další vlastnosti, klepněte v inspektoru Vlastnosti na tlačítko Zobrazit editor tagů a nastavte vlastnosti v editoru tagů, který se zobrazí.

Ověření dat formuláře ColdFusion

V aplikaci Dreamweaver můžete vytvářet formuláře ColdFusion, které kontrolují obsah určených polí, aby se zajistilo, že uživatel zadal správný typ dat.

Poznámka: *Toto vylepšení je dostupné, pouze pokud máte přístup k počítači, na kterém běží aplikace ColdFusion MX 7 nebo novější.*

1 Vytvořte formulář ColdFusion, který obsahuje alespoň jedno vstupní pole a jedno tlačítko Odeslat. Zkontrolujte, že každé pole ColdFusion, které chcete ověřit, má jedinečný název.

2 Vyberte pole formuláře, které chcete ověřit.

3 V inspektoru Vlastnosti zadejte, jakým způsobem chcete toto pole ověřit.

Dolní část inspektoru Vlastnosti každého vstupního pole obsahuje ovladače, které vám pomohou definovat konkrétní pravidlo ověření. Můžete například určit, že by textové pole mělo obsahovat telefonní číslo. Abyste toho dosáhli, vyberte volbu Telefon z rozbalovací nabídky Hodnota v inspektoru Vlastnosti. Z rozbalovací nabídky Ověřit při můžete také určit, kdy se bude pole ověřovat.

Kapitola 23: Usnadnění přístupu

Aplikace Dreamweaver a usnadnění přístupu

Další témata nápovědy

„Vložení obrazu“ na stránce 229

„Vkládání souborů SWF“ na stránce 240

„Ověření dat formuláře HTML“ na stránce 649

„Vytváření rámců a sad rámců“ na stránce 192

„Vložení tabulky a přidání obsahu“ na stránce 174

O přístupném obsahu

Usnadnění přístupu umožňuje vytvářet webová místa a webové produkty, které mohou používat i lidé se zrakovým, sluchovým, pohybovým a jiným postižením. Příklady funkcí usnadnění přístupu zahrnují u softwarových produktů a webových míst podporu programů pro čtení z obrazovky, textové ekvivalenty pro grafiky, klávesové zkratky, změny barevného zobrazení na vysoký kontrast a podobně. Aplikace Dreamweaver poskytuje nástroje, které usnadňují jeho používání a nástroje, které vám pomohou vytvářet obsah s usnadněným přístupem.

Pro vývojáře v aplikaci Dreamweaver, kteří potřebují používat funkce pro usnadnění přístupu, nabízí tato aplikace podporu programů pro čtení z obrazovky, navigaci pomocí klávesnice a podporu usnadnění přístupu v operačním systému.

Pro webové návrháře, kteří potřebují vytvářet obsah s usnadněným přístupem, bude aplikace Dreamweaver nápomocná při vytváření přístupných stránek, které obsahují užitečný obsah pro programy pro čtení z obrazovky a které splňují zákonné požadavky. Například dialogová okna, která vás již při vkládání prvků do stránky vyzvou k zadání atributů pro usnadnění přístupu, jako jsou textové ekvivalenty pro obrazy. Když se pak takový obraz objeví na stránce uživatele se zrakovým postižením, program pro čtení z obrazovky přečte jeho popis.

Poznámka: *Více informací o dvou důležitých iniciativách pro podporu usnadnění přístupu najdete na stránkách iniciativy Web Accessibility Initiative konsorcia World Wide Web Consortium (www.w3.org/wai) a v sekci 508 amerického federálního zákona proti diskriminaci (www.section508.gov).*

Žádný vývojový nástroj nedokáže proces vývoje zautomatizovat. Návrh přístupných webových míst vyžaduje, abyste porozuměli požadavkům usnadnění přístupu a průběžně dělali rozhodnutí o tom, jakým způsobem budou postižení lidé komunikovat s webovými stránkami. Nejlepším způsobem, jakým můžete zajistit, že bude webové místo snadno přístupné, je dobře promyšlené plánování, vývoj, testování a vyhodnocení.

Používání programů pro čtení z obrazovky s aplikací Dreamweaver

Program pro čtení z obrazovky předčítá text, který je zobrazený na obrazovce počítače. Čte také informace, které nejsou textové povahy, jako jsou názvy tlačítek nebo popisy obrazů v aplikaci, které byly během jejího vytváření zadány pomocí tagů nebo atributů pro usnadnění přístupu.

Jako návrhář v aplikaci Dreamweaver můžete použít program pro čtení z obrazovky, který vám pomůže při vytváření vašich webových stránek. Program pro čtení z obrazovky začíná číst od levého horního rohu okna dokumentu.

Aplikace Dreamweaver podporuje program JAWS pro systém Windows od společnosti Freedom Scientific (www.freedomscientific.com) a programy pro čtení z obrazovky Window-Eyes od GW Micro (www.gwmicro.com).

Podpora pro usnadnění přístupu v operačním systému

Aplikace Dreamweaver podporuje funkce usnadnění přístupu v obou operačních systémech, Windows i Macintosh. Například v systému Macintosh nastavíte předvolby zobrazení pomocí dialogového okna Předvolby univerzálního přístupu (Apple > Předvolby systému). Vaše nastavení se projeví v pracovním prostředí aplikace Dreamweaver.

Podporované je také nastavení vysokého kontrastu v operačním systému Windows. Tuto volbu aktivujete v Ovládacích panelech Windows, v aplikaci Dreamweaver se projeví takto:

- Dialogová okna a panely používají systémová nastavení barev. Pokud například nastavíte barvy na Bílá na černé, všechna dialogová okna a panely aplikace Dreamweaver se zobrazí s bílou barvou popředí a černým pozadím.
- Zobrazení Kód použije systémové barvy textu a okna. Pokud například nastavíte systémové barvy na volbu Bílá na černé a pak změníte barvu textu v nastavení Úpravy > Předvolby > Barevné zvýraznění kódu, bude aplikace Dreamweaver toto nastavení barev ignorovat a zobrazí text kódu bílou barvou na černém pozadí.
- V zobrazení Návrh se použijí takové barvy pozadí a textu, jaké nastavíte pomocí voleb Změnit > Vlastnosti stránky, takže stránky, které vytváříte, se zobrazí se stejnými barvami jako v prohlížeči.

Optimalizace pracovního prostředí pro návrh stránek s usnadněným přístupem

Když vytváříte stránky s usnadněním přístupu, musíte spojit informace, jako jsou nápisy a popisy, s objekty stránky, abyste zpřístupnili obsah pro všechny uživatele.

Abyste toho dosáhli, aktivujte pro každý objekt dialogové okno Usnadnění přístupu, aby vás při vložení objektů aplikace Dreamweaver vyzvala k zadání informací pro usnadnění přístupu. Dialogové okno můžete aktivovat pro libovolné objekty v kategorii Usnadnění přístupu v okně Předvolby.

1. Vyberte volbu Úpravy > Předvolby (Windows) nebo Dreamweaver > Předvolby (Macintosh).
2. Ze seznamu kategorií na levé straně vyberte volbu Usnadnění přístupu, vyberte objekt, nastavte jakoukoliv z následujících voleb a klepněte na tlačítko OK.

Zobrazit atributy při vkládání Vyberte objekty, pro které chcete aktivovat dialogová okna pro usnadnění přístupu. Například objekty formulářů, rámce, multimédia a obrazy.

Nechat panel aktivní pro vstup Nechá panel aktivní pro vstup, takže je přístupný pro program pro čtení z obrazovky. (Pokud tuto volbu nevyberete a uživatel otevře panel, zůstane aktivní zobrazení Návrh nebo zobrazení Kód.)

Vykreslování mimo obrazovku Tuto volbu vyberte, pokud používáte program pro čtení z obrazovky.

Poznámka: *Když vložíte novou tabulku, zobrazí se v dialogovém okně Vložit tabulku atributy pro usnadnění přístupu.*

Zprávy o ověření usnadnění přístupu aplikace Dreamweaver

Funkce hlášení o ověření usnadnění přístupu aplikace Dreamweaver byla od verze Dreamweaver CS5 zavržena.

Ovládání aplikace Dreamweaver pomocí klávesnice

Klávesnicí můžete v u ovládat panely, inspektory, dialogová okna, rámce a tabulky bez použití myši.

Poznámka: *Procházení voleb tabulátorem a používání kláves se šipkami je podporováno pouze v systému Windows.*

Ovládání panelů

1 V okně dokumentu stiskněte kombinaci kláves Ctrl+F6, abyste aktivovali panel.

Tečkovaná čára kolem titulu panelu označuje, že je tento panel aktivní pro vstup. Program pro čtení z obrazovky přečte titulní pruh panelu, který je právě aktivní.

2 Stiskněte znovu kombinaci kláves Ctrl+F6, dokud nebude aktivní panel, ve kterém chcete pracovat. (Stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Shift+F6, chcete-li aktivovat předcházející panel.)

3 Pokud panel, ve kterém chcete pracovat, není otevřený, použijte klávesové zkratky z nabídek Windows a zobrazte příslušný panel; pak stiskněte kombinaci kláves Ctrl+F6.

Pokud panel, ve kterém chcete pracovat, je otevřený, ale není rozbalený, aktivujte titulní pruh panelu a pak stiskněte mezerník. Stiskněte znovu mezerník, abyste panel sbalili.

4 K pohybu po volbách v panelu použijte klávesu tabulátor.

5 Klávesy se šipkami používejte takto:

- Pokud možnost nabízí více voleb, použijte pro posun mezi těmito možnostmi klávesy se šipkami, a pak stisknutím mezerníku proveďte výběr.
- Pokud jsou ve skupině panelů záložky, které otevírají další panely, aktivujte otevřenou záložku a pak pomocí kláves šipka doleva a šipka doprava otevřete další záložky. Jakmile otevřete novou záložku, stisknutím tabulátoru můžete procházet volby v tomto panelu.

Ovládání inspektoru Vlastnosti

1 Pokud inspektor Vlastnosti není viditelný, zobrazte ho stisknutím kláves Ctrl+F3.

2 Opakovaným stisknutím kombinace kláves Ctrl+F6 otevřete inspektora Vlastnosti (pouze systém Windows).

3 K procházení voleb v inspektoru Vlastnosti použijte klávesu tabulátor.

4 Pro pohyb mezi volbami pro jednotlivé možnosti použijte odpovídající klávesy se šipkami.

5 Je-li třeba, stisknutím kombinace kláves Control+Šipka dolů/Šipka nahoru (Windows) nebo Command Šipka dolů/Šipka nahoru (Macintosh) otevřete nebo zavřete rozšířenou část inspektora Vlastnosti stisknutím zkratky Control+Šipka dolů/Šipka nahoru (Windows) nebo Command Šipka dolů/Šipka nahoru (Macintosh) nebo přesuňte fokus na šipku rozbalení v pravém dolním rohu a stiskněte mezerník.

Poznámka: *Při rozbalení nebo sbalení musí být fokus klávesnice uvnitř inspektora Vlastnosti (nikoli na titulku panelu).*

Ovládání dialogového okna

1 K pohybu po volbách dialogového okna použijte klávesu tabulátor.

2 K pohybu mezi volbami pro určitou možnost použijte klávesy se šipkami.

3 Pokud dialogové okno obsahuje seznam Kategorie, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+tabulátor (Windows) a tím aktivujte seznam kategorií, a pak se pomocí kláves se šipkami posouvejte v seznamu nahoru nebo dolů.

4 Pro přechod na volby pro určitou kategorii stiskněte znovu kombinaci kláves Ctrl+tabulátor.

5 Zavřete dialogové okno stisknutím klávesy Enter.

Ovládání rámců

❖ Pokud váš dokument obsahuje rámce, můžete rámec aktivovat pomocí kláves se šipkami.

Výběr rámce

1 Stiskněte kombinaci kláves Alt+šipka dolů a tím umístěte kurzor do okna dokumentu.

2 Stiskněte kombinaci kláves Alt+šipka nahoru a tím vyberte rámec, který je nyní aktivní.

3 Dalším stisknutím kombinace kláves Alt+šipka nahoru aktivujte sadu rámců a pak nadřazené sady rámců, pokud existují vnořené sady rámců.

4 Stiskněte kombinace kláves Alt+šipka dolů a tím aktivujte dceřinou sadu rámců nebo jeden rámec v sadě rámců.

5 S aktivním jedním rámcem stisknutím kombinace kláves Alt+šipka doleva nebo šipka doprava přecházejte mezi rámci.

Navigace v tabulce

1 Pro přesun do jiné buňky v tabulky použijte klávesy se šipkami nebo stiskněte tabulátor.


Pokud stisknete tabulátor v buňce, která je úplně vpravo, přidáte do tabulky další řádek.

2 Chcete-li vybrat buňku, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A (pouze Windows), když je v buňce textový kurzor.

3 Pokud chcete vybrat celou tabulku, stiskněte dvakrát kombinaci kláves Ctrl+A, když je kurzor uvnitř buňky, nebo pouze jednou, pokud je vybraná buňka.

4 Pokud chcete tabulku opustit, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A třikrát, pokud je kurzor uvnitř buňky, dvakrát, pokud je vybraná buňka, nebo jednou, pokud je vybraná tabulka, a pak stiskněte klávesu se šipkou nahoru, dolů, nebo doleva.